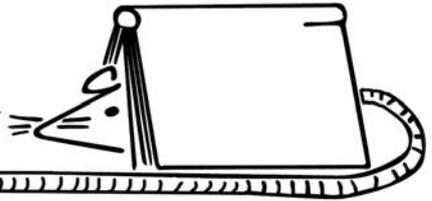


Rattus Libri



Ausgabe 16

Ende März 2007

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

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

Brendow-Verlag, Moers
Carlsen-Verlag, Hamburg

www.brendow-verlag.de
www.carlsen.de, www.carlsenmanga.de,
www.carlsencomics.de

cbj-Verlag, München
Egmont Franz Schneider Verlag, München
Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln

www.cbj-verlag.de
www.schneiderbuch.de
www.MangaNet.de, www.ehapa-comic-collection.de,
www.vgs.de

Fantasy Productions, Erkrath
Kalidor-Verlag, Schönefeld-Großziethen
Lausch-Hörspiele, Hamburg
Otherworld Verlag, Graz/Österreich
Panini-Verlag, Dino-Verlag, Stuttgart

www.fanpro.com, www.f-shop.com,
www.kalidor-verlag.de
www.merlausch.de
www.otherworldverlag.com
www.paninicomics.de,
www.paninicomics.de/filmromane,
www.paninicomics.de/videogame
www.schwarzkopf-schwarzkopf.de

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin
Shayol-Verlag, Berlin
Splitter-Verlag, Bielefeld
Tokyopop, Hamburg
Weltbild-Verlag, Augsburg

www.shayol-verlag.de, www.epilog.de/shayol/
www.splitter-verlag.de
www.tokyopop.de
www.weltbild.de

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

www.phantastik-news.de
www.light-edition.net
<http://www.terratischer-club-eden.com/>
www.HARY-PRODUCTION.de
<http://haraldhillebrand.blog.de>
<http://blog.g-arentzen.de/>

RATTUS LIBRI ist außerdem auf CD oder DVD erhältlich innerhalb der Magazine BILDER, das bestellt werden kann bei gerhard.boernsen@t-online.de, sowie CD-Info und CD-Austria, zu finden im Fachhandel.

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de, www.phantastik-news.de,
Kultur-Herold/Crago-Verlag: www.heikamp.net, <http://www.edition-heikamp.de/>, Andromeda
Nachrichten: www.sfcd-online.de.

Bestellmöglichkeiten bieten:

www.buchrezicenter.de, www.sfbasar.de, www.filmbesprechungen.de

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

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

Das Logo hat Freawyn für RATTUS LIBRI entworfen:
<http://elfwood.lysator.liu.se/loth/u/t/uta/uta.html>

Wir wünschen Ihnen nun viel Spaß bei der Lektüre der 16. Ausgabe von RATTUS LIBRI.
Mit herzlichen Grüßen

Irene Salzmänn und Christel Scheja

RUBRIKEN

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 03
Fantasy	Seite 07
Science Fiction.....	Seite 08
Mystery/Horror	Seite 09
Rollenspiel	Seite 13
Lexikon/Musik	Seite 15
Comic & Cartoon.....	Seite 17
Manga & Light-Novel	Seite 30

IMPRESSUM

RATTUS LIBRI ist das sechs bis zehn Mal im Jahr erscheinende Online-Informationen-Magazin, zusammengestellt von Irene Salzmänn und Christel Scheja. Bei Gastrezensionen ist der jeweilige Verfasser für den Inhalt verantwortlich.

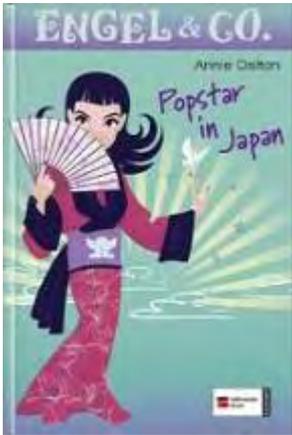
Die Redaktion von RATTUS LIBRI übernimmt keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Rezensenten dieser Ausgabe: Bernhard Kletzenbauer (BK), Irene Salzmänn (IS), Christel Scheja (CS), Christina Zurek (CZ).

Logo © Freawyn.

Erscheinungsdatum: Ende März 2007

Kontaktadresse: dieleseratten@yahoo.de



Annie Dalton
Popstar in Japan
Engel & Co 8

Budding Star, Großbritannien, 2004
Egmont Schneider Verlag, München, 1/2007
HC, Kinder-/Jugendbuch, Fantasy, 978-3-505-12206-4, 256/890
Aus dem Englischen von Ilse Rothfuss
Titelillustration von Rian Hughes

Lisa Beeby wurde von einem Auto überfahren und ist seither ein Engel. Aber auch im Himmel muss sie zur Schule gehen und alles lernen, was sie wissen sollte, um als himmlische Agentin ihre Aufgaben erfüllen zu können. Einige unschöne Ereignisse lassen sie plötzlich an ihrer Berufung

zweifeln. Vielleicht wäre sie zur Betreuerin kleiner Engelkinder besser geeignet? Noch bevor Lisa ihre Entscheidung verkünden kann, wird sie zusammen mit ihrem Freund Ruben, einem gebürtigen Engel, in einen neuen Einsatz geschickt:

Der japanische Popstar Tsubomi liegt nach einer Überdosis Schlaftabletten im Koma. Statt sich um das junge Mädchen zu sorgen, streiten die ehrgeizig Mutter und die Managerin, wer Schuld an der Tragödie hat. Auch der Vater konnte dem Kind nicht helfen, denn er ist zu schwach, um sich gegen die beiden Frauen und ihre Pläne durchzusetzen.

Allerdings ist Tsubomis Zeit noch nicht gekommen, darum müssen Lisa und Ruben, die Seele des Mädchens vor den Mächten der Finsternis retten und davon überzeugen, in den sterbenden Körper zurückzukehren. Für die beiden himmlischen Agenten beginnt damit ein spannendes Abenteuer in einer Fantasy-Welt, die Tsubomi für sich geschaffen hat...

Die Serie „Engel & Co“ wendet sich an Mädchen zwischen 10 und 14 Jahren, die spannende Abenteuer um eine Protagonistin im gleichen Alter lesen möchten. Die freche Lisa bietet sich als Identifikationsfigur an – und das nicht nur, weil die Geschichte aus ihrer Perspektive erzählt wird. Sie ist so, wie moderne Mädchen sein wollen: klug, trendy, beliebt. Schwächen kehrt sie in Stärken um, und für fast alle Probleme findet sie eine Lösung. Sie geht gern shoppen, hört Hip Hop und mag keine Angeber.

Natürlich hat sie einige Freunde, die mehr oder minder an der Handlung teilnehmen. Busenfreundin Lola spielt in diesem Band lediglich eine Nebenrolle, aber Kumpel Ruben ist als Ratgeber und Tröster mit von der Partie. Durch ihn kommt auch ein wenig Romantik in die Geschichte, wenngleich danach wohl nur die etwas älteren Leserinnen, die sich bereits für Jungen interessieren, suchen werden. Allerdings werden Lisa und Ruben sicher nicht so bald zusammen kommen, schließlich ist auch das einander Umkreisen ein wichtiger Bestandteil des Plots.

Die Autorin greift in „Popstar in Japan“ Motive auf, die bei der Zielgruppe angesagt sind: Japan, japanische Popstars, Manga und Anime. Allerdings wird auf Hintergrundinformationen verzichtet – wer mehr über diese Themen erfahren möchte, muss sich schon die entsprechenden Sachbücher und aktuellen Magazine kaufen. Das macht deutlich, dass Annie Dalton zwar einen Trend erkannt, sich darüber jedoch keine Kenntnisse angeeignet hat. Anderenfalls hätte sie sicher einige entsprechende Begriffe eingestreut und nicht den Fehler begangen, über Manga-Filme zu schreiben, die korrekt Anime heißen.

Ebenso aufgesetzt wirkt ihr Wissen über das Denken, das Handeln und die Ausdrucksweise Jugendlicher. Die Protagonisten agieren oft viel zu erwachsen für ihr Alter. Cooler Jargon, der wahrlich überstrapaziert wird und daher unnatürlich wirkt, steht im Kontrast zu altbackenen Redewendungen. Kein Teenager redet so. Hier lässt sich, wenn man den Originaltext nicht kennt, schwer feststellen, inwieweit das auch zu Lasten der Übersetzerin geht.

Ferner darf man nicht nach Logik fragen, wenn es um die Kriterien geht, nach denen Verstorbene in die Reihen gebürtiger Engel aufgenommen werden oder wie es sein kann, dass unsterbliche Engel altern.

Hübsch gestaltet ist das Cover, das von einer Zeichnung im Manga-Stil und Glitzerfolie geziert wird. Damit lenkt der Band sicher so manchen Blick auf sich.

Die Geschichte will einfach nur unterhalten – dass über den Inhalt nachgedacht wird, dass die Geschehnisse hinterfragt werden, ist nicht beabsichtigt. Es werden zwar ein Selbstmordversuch und die Folgen des Starrummels angesprochen, doch versäumt es die Autorin, ihre Leser aufzuklären oder behutsam mit der natürlichen Angst vor dem Tod umzugehen. Ernste Themen werden eher nebenbei abgehandelt, wenn sie nicht gänzlich im Teenie-Klamauk und –Jargon untergehen.

Wer anspruchsvollere Lektüren bevorzugt, sollte von „Engel & Co“ besser die Finger lassen. Der Egmont Schneider Verlag bietet auch andere Lektüren an, die spannend, witzig und informativ sind, z. B. neben den gängigen Kinderbuch-Klassikern „Caroline“, „Die schwarze Reiterin“ oder „Kommissar Kugelblitz“ in Englisch. (IS)



Max Kruse
Der Überfall auf die Mühle
Caroline 3

Egmont Schneider Verlag, München, 1/2007 (Erstaufgabe: SchneiderBuch, München, 1983)
HC, Kinder-/Jugendbuch, Geschichte, Abenteuer, 978-3-505-12257-6, 158/790

Titelillustration von Silvia Christoph

Nach dem Tod ihrer Eltern, einem bayerischen Fürstenpaar, wird Caroline mit einem anderen Baby, das die Geburt nicht überlebt hat, vertauscht. Die raffgierigen Verwandten bemächtigen sich des Erbes, während das Mädchen im Verborgenen aufwächst: Einem Bediensteten des Fürsten gelang es, Caroline zu retten. Zusammen mit dem Waisenjungen Paul wird sie von Franticek großgezogen. Als Miko und Herta erfahren, dass Caroline noch am Leben ist, schicken sie ihre Mordbuben aus, so dass Franticek mit beiden Kindern durch ein Land fliehen muss, das von der Armee Napoleons verheert wird.

Endlich feiert Caroline ihren 14. Geburtstag. Zu diesem Anlass haben sich ihr Vormund Alexander Helmbold und der Notar Kaltenecker in Wien eingefunden, wo sich Caroline, Franticek und Paul versteckt halten. Carolines Vater hatte in seinem Testament verfügt, dass sein Tagebuch nun dem Mädchen ausgehändigt wird. Tatsächlich weiß Caroline nicht, ob sie sich freuen oder fürchten soll, denn das Dokument wird darüber Aufschluss geben, ob sie wirklich die Fürstentochter ist. Einerseits hat sie Angst, als Adlige wegen des Standesunterschieds ihre Freunde zu verlieren, andererseits sorgt sie sich, dass alle enttäuscht sein werden, wenn sie erfahren, dass sie all die Gefahren für eine Bürgerliche auf sich genommen haben.

Ein Muttermal bestätigt Carolines fürstliche Abstammung, und glücklicherweise bleiben ihr Franticek und Paul weiterhin verbunden. Nun müssen die Drei die weite Reise nach München antreten, um vor Gericht mit den Beweisen das Erbe zurück zu fordern. Unterwegs jedoch wird die Kutsche überfallen, und das Tagebuch gerät in den Besitz einer Räuberbande. Franticek und die Kinder beschließen, sich unter die Diebe zu mischen, um es sich zurück zu holen. Allein ein Richter, der die Wegelagerer schon seit langem verhaften möchte, weiß um die wahre Identität seiner neuen Helfer – aber der alte Mann hat ein schwaches Herz...

In den ersten beiden Büchern wurde die Titelheldin kaum in Szene gesetzt, da sie zunächst noch zu jung war und dann die typische Klischeerolle des kleinen Mädchens bekleidete, das stets von ihren männlichen Beschützern gerettet werden muss. Jetzt ist Caroline ein Teenager, sie hat eine

gute Ausbildung erhalten – und verkörpert schon eher einen Charakter, mit dem sich Mädchen dieser Altersgruppe identifizieren möchten.

Max Kruse („Urmel aus dem Eis“, „Im weiten Land der Zeit“, „Anna zu Pferde“ u. a.) schildert vor der Kulisse des frühen 19. Jahrhunderts das Schicksal einer Fürstentochter, die um ihr Erbe kämpft, das durch einen gemeinen Trick an die Verwandtschaft fiel. Um ihr Leben zu retten, muss sie mit den Menschen fliehen, die sie bisher für ihre Familie hielt. Dabei erlebt sie viele gefährliche Abenteuer, denn nicht nur sind ihnen Mörder auf den Fersen, auch die versprengten Soldaten lassen oft Willkür walten und nicht jeder scheinbare Helfer meint es gut mit ihnen.

Diesmal ist es eine Räuberbande, die Caroline und ihre Freunde in arge Nöte bringt. Um das Tagebuch, das den Beweis liefert, dass sie die wahre Erbin des Fürstentums Krötzingen-Waldegg ist, zurück zu bekommen, müssen sie das Vertrauen der Diebe gewinnen. Das ist gar nicht so einfach, denn der Axthauer ist ein gerissener, misstrauischer Anführer. Franticeks kluger Plan geht nicht auf, und sie alle werden mit den Räubern gefangen genommen. Bis auf die Kinder soll jeder hingerichtet werden. Nun ruht alle Hoffnung auf einem schwer kranken Richter. Tatsächlich geht für die drei Helden alles schief, was nur schief gehen kann, und so steigert sich die Spannung bis zum gelungenen Höhepunkt am Ende.

Gegenüber den vorausgegangenen Bänden erfährt die Handlung eine deutliche Steigerung. Die Charaktere sind etwas älter geworden und wirken viel überzeugender. Auch die Erzählung selbst kommt mit weniger Klischees aus und kann junge Leser in den Bann ziehen. Die Schilderungen der Lebensumstände in der damaligen Zeit können sogar das Interesse wecken, sich mit Hilfe des Geschichtsbuchs Hintergrundwissen anzueignen.

Besonders positiv fällt auf, dass der Autor die Räuber nicht durchweg als schlechte Menschen hinstellt. Genauso wie Caroline und ihre Begleiter sympathisiert man mit der Bande, denn keiner von ihnen hat sich dieses Schicksal ausgesucht, vielmehr wurden sie durch die Umstände dazu getrieben: Armut, Hunger, Verlust der Heimat. Ebenfalls angesprochen wird die hohe Sterblichkeitsrate von Müttern und Säuglingen, bedingt durch unzureichende Behandlung und Ernährung.

Nun stellt Max Kruse auch die Weichen für ein wenig Romantik. Caroline und Paul kommen ins heiratsfähige Alter. Während das Mädchen in ihrem Spielkameraden immer noch den großen Bruder sieht, beginnt dieser sich zu verlieben – obwohl er weiß, dass er für eine Fürstentochter keine standesgemäße Partie ist. Auch dies wird sicher ein Konflikt sein, der von den nächsten Bänden thematisiert wird.

Leser ab 10 Jahren, insbesondere Mädchen, die sich für Geschichte und spannende Abenteuer interessieren, sollten einen Blick in die „Caroline“-Reihe des Egmont Schneider Verlags werfen. Die Serie ist romantisch und mitreißend, die Hauptfiguren sind sympathisch. Die Bücher liefern zudem auf unterhaltsame Weise Einblicke in das Leben der Menschen des napoleonischen Zeitalters. (IS)



Stefan Wolf

TKKG: Das Geheimnis um die rätselhafte Mind-Machine – Das Buch zum Film

cbj-Verlag, München, 9/2006

HC, Jugendbuch, Krimi, Action, 3-570-13200-5/978-3-570-13200-5, 190/995

Roman nach der Drehbuchvorlage von Marco Petry und Burt Weinshanker

Titel- und Fotos im Innenteil von Bavaria Filmverleih GmbH/Marco Nagel und Rolf von der Heydt

„TKKG“ – das sind Tim, Karl, Klößchen und Gaby, über hundert spannende Jugendromane von Stefan Wolf, zwölf TV- und zwei Kino-Filme. Seit 1979 unterhalten die aufgeweckten Kids ihr Publikum mit spannenden Abenteuern. Wer mehr erfahren möchte, findet viele Informationen

beispielsweise unter <http://www.randomhouse.de/dynamicspecials/tkkg/buecher.php> oder http://www.tkkg-site.de/cms/front_content.php?idcat=34.

Anlässlich des neuen Kino-Films zu der erfolgreichen Serie, „Das Geheimnis um die rätselhafte Mind-Machine“, ist natürlich auch ein Buch erschienen. Dieses beinhaltet mehrere Farbfotos, die den Lesern, die den Film kennen, helfen, einige der spannendsten Szenen in Erinnerung zu rufen. Vorkenntnisse aus früheren Bänden sind nicht nötig; jedes Abenteuer ist in sich abgeschlossen.

Kevin Sudheim, ein Zwölfklässler der Internatsschule, hat bei „Jugend forscht“ den Preis für die Kategorie ‚Biologie‘ gewonnen. Bei den Feierlichkeiten in der Schule soll der junge Erfinder sein Werk vorstellen. Zur großen Überraschung des Publikums läuft Kevin jedoch von der Bühne und benimmt sich ausgesprochen seltsam. Der Lehrer Dr. Manek ist sehr verärgert darüber, aber es gelingt ihm nicht, Kevin zurück in die Aula zu holen oder auch nur in Erfahrung zu bringen, was los ist.

Kevins Freundin Nadine versucht ebenfalls, mit dem verwirrten Jungen zu sprechen - und kehrt nicht nach Hause zurück. Tatsächlich ist sie nicht das einzige verschwundene Kind. In den letzten Tagen sind bereits drei andere Schüler entführt worden, und die Polizei tappt immer noch im Dunklen.

TKKG werden aktiv. Kevins Wohnung weckt den Argwohn des Quartetts, und plötzlich werden auch sie von zwei verummten Motorradfahrern gejagt. Knapp können sie ihren Verfolgern entkommen, doch das weckt erst recht den Ehrgeiz der Jugendlichen, das Rätsel zu lösen. Kann es sein, dass Dr. Manek in die Angelegenheit verwickelt ist? Karl hackt sich in den PC des Lehrers und stößt auf neue Spuren...

Die Serie wendet sich an Jungen und Mädchen ab 13 Jahren, die gern moderne und spannende Abenteuer lesen. Ihnen werden zeitgenössische Protagonisten der gleichen Altersgruppe zur Identifikation angeboten, dazu vertraute Hintergründe wie Familie und Schule, ferner Themen, für die sie sich interessieren.

Allerdings gelingt es dem Autor nicht, sich von so manchen Klischees und Archetypen zu lösen. Abenteuer scheinen auch heute noch mehr für Jungen als für Mädchen reserviert zu sein, denn TKKG bestehen aus drei Jungen und nur einem Mädchen. Man findet den sportlichen, kräftigen und mutigen Anführer, die schwächliche, bebrillte Intelligenzbestie, den lustigen und rundlichen Spaßvogel, dazu als Anhängsel die hübsche Freundin des ‚Häuptlings‘. Natürlich ist es Gaby, die Nachhilfe in Sachen Computer benötigt und später in die Hände der Verbrecher fällt, aus denen sie von Tim befreit wird. Es hat sich also doch nicht so viel für die Frau in den vergangenen Jahrzehnten geändert, schon gar nicht aus Sichtweise der Männer: Mädchen und Frauen haben keine Ahnung von Technik, sind fürs Kochen zuständig, haben Angst, kreischen und müssen vom angehimmelten Helden gerettet werden. Schade.

Davon einmal abgesehen gelingt es dem Autor, eine spannende und nachvollziehbare Handlung aufzubauen. Er legt falsche Fährten, so dass man lange nicht weiß, wer von den Beteiligten Dreck am Stecken hat. Die Verbrecher bleiben größtenteils farblos, da sie nur geringe Handlungsanteile haben und ihre Rollen erfüllen müssen. Sie lassen sich, wie in Jugendbüchern üblich, auch sehr schnell von TKKG in ihrem Versteck aufstöbern und unschädlich machen. Selbst wenn das für erfahrene Leser vorhersehbar ist, es gehört einfach dazu, dass die Geschichte ein positives Ende nimmt – und die Überraschung liefert das Wie.

Der Roman ist flüssig und unterhaltsam zu lesen. Dankenswerterweise übertreibt es der Autor nicht mit dem Jugendjargon, sondern legt seinen Protagonisten niveauvolle Sätze in den Mund. Sein Stil ist anspruchsvoll (niemand zählt, wie oft TKKG irgendwohin ‚sockt‘...), und die Geschichte ist komplex, so dass man die Reihe Teenagern empfehlen kann, die höhere Erwartungen an eine Lektüre stellen. (IS)



Ursula K. Le Guin
Der Magier der Erdsee
Erdsee 1

Die BILD am SONNTAG-FANTASY-BIBLIOTHEK 4

A Wizard of Earthsea, USA, 1968

Weltbild-Verlag, Augsburg, 10/2006, dt. Erstausgabe 1979: Heyne Verlag, München/Neuaufgabe 2004: Piper Verlag, München

HC, Fantasy, 3-89897-528-2, 216/795

Aus dem Amerikanischen von Margot Paronis

Umschlaggestaltung von Veronika Illmer unter Verwendung einer Illustration von John Howe

4 farbige Innenillustrationen von John Howe und Edward Miller/Les Edwards

Schmuckinitialen von Norbert Pautner

Karte von Erhard Ringer

Duny ist der Sohn des Bronzeschmieds von Kleinellern. Schon früh entdeckt er die Gabe, Tiere durch Magie beeinflussen zu können. Dadurch weckt er das Interesse seiner Tante, einer Hexe, die sich bisher nicht um das Kind kümmerte. Von ihr lernt er kleine Zauber, die ihm und den Dorfbewohnern schließlich das Leben retten, als sie von fremden Kriegern überfallen werden.

Die Kunde davon dringt bis zu Ogion, den Magier von Re Albi. Er gibt dem Jungen seinen wahren Namen und nimmt ihn als Lehrling zu sich, bis Ged darum bittet, auf der Insel Rok ausgebildet zu werden. Ungern verlässt er seinen Meister, dem er sehr zugetan ist, aber er spürt, dass er zu Höherem berufen ist.

In der Schule bleibt Ged ein Einzelgänger, da er sich aufs Lernen konzentriert und raschere Fortschritte macht als alle seine Kameraden. Allein mit dem fröhlichen, unbekümmerten Vetsch freundet er sich an. Als der arrogante Jasper Ged zu einem verbotenen magischen Duell verleitet, wird etwas frei gesetzt, das Ged von nun an verfolgt und ihn zu zerstören trachtet. Er flieht durch die Reiche, doch selbst angeblich sichere Orte stecken voller Tücken. Ged muss so manchen Verlust erfahren, bis er bereit ist, sich den Konsequenzen seines unbedachten Handelns zu stellen.

Ursula K. Le Guin ist eine der renommiertesten Autorinnen der Phantastik, die durch gesellschaftskritische Fantasy und SF jene Leser begeistert, die höhere Ansprüche an ihre Lektüren stellen. Mit ungewöhnlichen Charakteren, realistischen Szenarien und einer spannenden Handlung weiß sie trotzdem zu unterhalten. Eines ihrer bekanntesten Werke ist der „Erdsee“-Zyklus, eine Trilogie, die Jahre später durch einen Abschluss- und zwei Zusatzbände ergänzt wurde.

Der Weltbild-Verlag würdigt Ursula K. Le Guin, indem für das vierte Buch der Die BILD am SONNTAG-FANTASY-BIBLIOTHEK Bd. 1 des „Erdsee“-Zyklus gewählt wurde. Tatsächlich ist dieser Roman trotz seines Alters (1968) der interessanteste und spannendste unter den bisher publizierten Werken dieser zehnbändigen Reihe.

Die Autorin schildert, wie der Junge Ged die Magie entdeckt und seine erstaunlichen Fähigkeiten schult. Er besitzt aber auch negative Eigenschaften wie Eifersucht, Stolz und Zorn, wodurch er schließlich in Lebensgefahr gerät. Indem er sich den Konflikten stellt, beginnt er zu reifen und sich zu verändern, doch ist er auch am Ende des Romans noch weit davon entfernt, der Drachenfürst und Erzmagier zu werden, der im Ged-Lied besungen wird. Er ist kein tadelloser Held, sondern ein realistisch wirkender Charakter mit Stärken und Schwächen, der mitunter auf die Hilfe anderer angewiesen ist und auch den Preis für seine Fehler bezahlen muss.

Ged ist die alleinige Hauptfigur, die wechselnde Gefährten hat, welche nicht annähernd so ausführlich beschrieben werden, da es sich lediglich um temporäre Wegbegleiter mit einer bestimmten Funktion handelt. Beispielsweise verkörpern Jasper und Serret die Versuchungen, die

Geds dunkle Seiten wecken, während Vetsch und Ogion ihm den Halt geben, den er in großer Gefahr benötigt. Wer oder was der Schatten ist, der ihn verfolgt, ahnen erfahrene Leser früh; für die anderen ist es eine Überraschung.

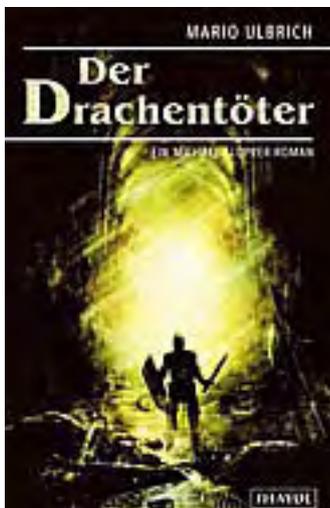
Eine Welt der Inseln dient den Protagonisten als Kulisse. Anschaulich werden die verschiedenen Orte und die Eigentümlichkeiten ihrer Bewohner beschrieben. Die Lebensumstände prägen auch Ged. Er kümmert sich um die Sorgen und Nöte seiner Mitmenschen und muss keine Reiche vor dämonischen Invasoren retten. Die Magie ist ein natürlicher Bestandteil der Natur und folgt logischen Prinzipien. Dadurch wirkt die Handlung schlüssig und ist nachvollziehbar.

Der Leser begleitet Ged auf seinem Weg und ist vor allem von seiner Persönlichkeit fasziniert. Natürlich wird die Geschichte mit einigen spannenden Szenen gewürzt, so dass auch die Unterhaltung nicht zu kurz kommt. Der Gewaltanteil hält sich in Grenzen. Daher ist der Roman auch für jüngere Leser geeignet, die sich mit Ged identifizieren können.

Die BILD am SONNTAG-FANTASY-BIBLIOTHEK bietet Genre-Neulingen, aber auch den eingefleischten Fans die Möglichkeit, in einige der bekanntesten Zyklen hinein zu schnuppern. Selbst wenn man sich nicht für eine der Sagas begeistern kann, so erhält man eine kleine Sammlung ansprechend und aufwändig gestalteter Bände, die man gern komplett ins Bücherregal stellt. „Der Magier der Erdsee“ ist ein Highlight dieser Reihe, das eine Empfehlung für die übrigen Werke Ursula K. Le Guins ausspricht. (IS)

Mehr Fantasy unter Kinder-/Jugendbuch, Rollenspiel, Comic & Cartoon, Manga & Light-Novel.

Science Fiction



Mario Ulbrich

Der Drachentöter

Shayol-Verlag, Berlin, 11/2006

TB, Science-Fantasy, 3-926126-53-1/ 978-3-92126-53-5, 280/1290

Titelillustration von Tomislav Tikulin

Innenillustrationen von Andreas Sichert

Auch wenn der Titel es zunächst vermuten lässt, so ist „Der Drachentöter“ kein Fantasy-Roman. Mario Ulbrich persifliert in seiner Satire zwar die Archetypen und Klischees des Genres, siedelt das Ganze aber in einem klassischen SF-Universum an, in dem die Bewohner hoch technisierter Planeten, die rückständigen Welten als persönliche Spielwiese ansehen. Science Fiction-Puristen können also aufatmen.

Vor mehr als fünfzehn Jahren erschien „Der Drachentöter“ bereits als Novelle in „Alien Contact“. Mario Ulbrich hat allerdings nur Elemente der Geschichte in seinen Roman übernommen, so wie auch weitere alte Vorlagen nur in Rudimenten Eingang in das Buch fanden.

Michael Clopper schlägt sich mehr oder weniger schlecht als recht durchs Leben und hat sich schon in einigen Berufen versucht. Zuletzt war er Schauspieler, aber seine Filme erwiesen sich nur als mäßige Erfolge - so dass ein weiteres Engagement unwahrscheinlich ist. Da bietet ihm ein Produzent eine einmalige Chance. Wenn Clopper sich auf den rückständigen Planeten Helgoord begibt und ihm einen Drachen schießt, dann würde man seiner Karriere eine zweite Chance geben.

Clopper nimmt an, denn als früherer Gelegenheitssöldner weiß er durchaus, was von ihm gefordert wird. Doch er ahnt nicht, dass sich der kleine Jagdausflug überraschend in ein gefährliches Abenteuer verwandeln wird.

Denn auf Helgoord gehen seltsame Dinge vor sich. Die Wesen, die dort in einer mittelalterlich-feudalen Gesellschaft leben, fürchten das Schlimmste, vor allem König Godor, dessen hübsche Tochter Orleia von einem Drachen entführt wurde. Fünf Prinzen machen sich nun auf, um sie zu befreien... und damit nicht nur die Hand des Mädchens sondern auch das halbe Königreich zu erhalten. Und wie so oft arbeiten die Rivalen nicht zusammen, sondern versuchen, sich gegenseitig auszubooten.

Clopper gerät zwischen die Fronten und macht gute Miene zum bösen Spiel. Tatsächlich findet er die ansehnliche, aber sehr eigenwillige und selbstbewusste Prinzessin und ihren Drachen als Erster und durchschaut das Spiel. Er beschließt, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen und eine doppelte Belohnung zu kassieren.

Doch Orleia und ihre hexenhafte Amme Lucina sicher in den Königspalast zurück zu bringen, erweist sich schwerer als gedacht...

„Der Drachentöter“ ist keine subtile Satire auf das Genre, sondern präsentiert sich gleich knüppeldick. Vor allem in der ersten Hälfte des Buches reiht sich Gag an Gag. Genüsslich persifliert Mario Ulbrich die Klassiker des Genres. „Der Herr der Ringe“ bekommt ebenso sein Fett weg wie „Conan“ und die klassischen Drachentöter-Legenden.

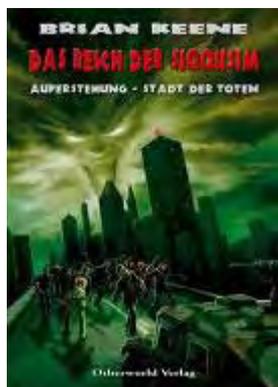
Aber auch die SF wird nicht verschont. Aliens und Menschen werfen wild mit Kalauern um sich, klassische Action- und Genrefilme werden zitiert und gnadenlos in die Handlung eingebaut. Nichts ist so ernst zu nehmen, wie es scheint, denn der Autor hat keinen Respekt vor den Grundpfeilern der Phantastik.

Das ist durchaus unterhaltsam zu lesen und entlockt dann und wann in Verbindung mit den treffend pointierten Bildern von Andreas Sichert ein Schmunzeln, aber leider auch nicht mehr. Mario Ulbrich schlägt einmal zu oft mit dem Holzhammer zu, die Häufung und Derbheit der Gags erinnert auf Dauer an den Umgangston an einem Stammtisch. Ebenso wird man das Gefühl nicht los, dass viele der Witze nicht mehr zeitgemäß sind. Etliche der angesprochenen Klischees haben sich mittlerweile selbst überlebt und wurden durch andere ersetzt.

Daher ist „Der Drachentöter“ zwar recht kurzweilig zu lesen, entwickelt aber leider auch nur nostalgischen Charme wenn man sich auf die doch recht heftige Persiflage einlassen will. (CS)

Mehr SF unter Rollenspiel, Comic & Cartoon, Manga & Light-Novel.

Mystery/Horror



Brian Keene

Das Reich der Siqqusim

Buch 1: Auferstehung

Buch 2: Stadt der Toten

The Rising, USA, 2003

City of the Dead, USA, 2005

Otherworld Verlag, Graz/Österreich, 11/2006

HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, Horror, Splatter, SF, Fantasy, 3-9502185-1-3/978-3-9502185-1-0, 500/2495

Aus dem Amerikanischen von Michael Krug

Titelillustration von Anne Stokes

Innenillustrationen von Jan Balaz

Text zu „Our Deam“ von Tony d’Mattia

Jim Thurman ist ein gebrochener Mann: Seine Frau hat sich von ihm scheiden lassen und ist mit Danny, dem gemeinsamen Sohn, und ihrem Gefährten nach New Jersey gezogen. Carrie, Thurmans neue Liebe, stirbt mit ihrem ungeborenen Baby. Für ihn gibt es nichts mehr, für das es

sich zu Leben lohnt. Er setzt die Pistole an, um Schluss zu machen – und nicht so zu werden wie Carrie und all die anderen, die draußen lauern -, als sein Handy klingelt. Danny ist am Apparat! Thurman wagt den Ausbruch aus seinem sicheren Bunker. Gejagt von den Zombies, versucht er, sich zu seinem Sohn durchzuschlagen. Unterwegs schließen sich ihm ein alter Pfarrer und eine ehemalige Prostituierte an. Untote Menschen und Tiere sind jedoch nicht die einzigen Gefahren: Der Hunger treibt die letzten Überlebenden in den Kannibalismus, wahnsinnige Militärs wüten nicht minder grausam als die Zombies, und ein reicher Unternehmer mit Messias-Komplex offeriert eine Zuflucht, die leicht zur tödlichen Falle werden könnte. Schon bald erkennen die wenigen Menschen, die noch übrig sind, dass sie es mit einem intelligenten Gegner zu tun haben. Ob, der Anführer der Siquusim, nutzt die vorhandenen Ressourcen zu seinem Vorteil und schickt eine Zombie-Armee aus, die die letzte Bastion der Lebenden zerstören soll. Diese hoffen immer noch auf ein Wunder, obwohl sie tief im Innern ahnen, dass die Zombies siegen werden, denn früher oder später stirbt alles, um wieder aufzuerstehen...

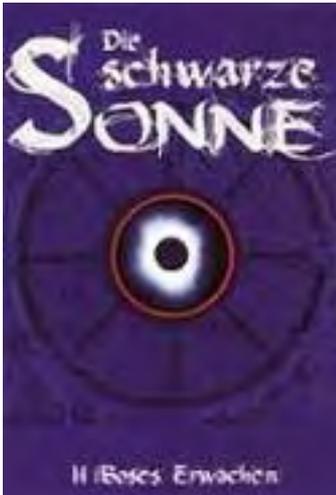
Brian Keenes „Reich der Siquusim“ beinhaltet in dt. Erstausgabe zwei Bücher, „Auferstehung“ und die Fortsetzung „Stadt der Toten“. Geschildert wird der dramatische Überlebenskampf einer kleinen Gruppe Menschen, die sich auf der Suche nach einem sicheren Versteck durch die USA schlägt. Sie werden verfolgt von Zombies und untoten Tieren, die von einer dämonischen Intelligenz beseelt wurden. Nur selten finden die Flüchtlinge freundliche Aufnahme und Hilfe, denn das Grauen verändert alle. Jeder ist sich selbst der Nächste oder ein Opfer des Wahnsinns. Auch die Hauptfiguren, obwohl sie positiv besetzt sind, müssen ihre Skrupel ablegen, um ihre Freunde beschützen zu können und selber am Leben zu bleiben. Trotzdem fordern die dramatischen Ereignisse während der Flucht immer wieder Opfer, und nicht alle Protagonisten gelangen am Ende an einen Ort vermeintlicher Sicherheit. Ihre Ängste, die Qualen und der Wandel in ihrem Wesen werden realistisch beschrieben.

Das Thema ‚Zombies‘ ist nicht neu, dennoch gelingt es dem Autor, durch einige Varianten zu überraschen. So verknüpft er die Untoten mit Motiven aus der Mythologie Mesopotamiens und der Hebräer. Vage SF-Elemente fließen ein in die Erklärung, wie es ihnen gelang, die Erde zu erreichen und dort ihr Vernichtungswerk zu beginnen. Ob und seine Scharen sind nicht die stumpfsinnigen Kreaturen, die man aus Film und Buch kennt, sondern intelligent und dadurch umso mörderischer. Sie greifen auf das Wissen ihrer Wirtskörper zurück, von denen sie nur so viel fressen, dass ihre Mobilität erhalten bleibt. Autos, Waffen, Funk – sie setzen alles ein, was ihnen zur Verfügung steht, um die letzten Menschen zu vernichten. Selbst die Tiere sind von den Dämonen besessen und folgen dem bösen Plan, Gottes Werk zu verheeren.

Brian Keene spart nicht mit detailreichen Beschreibungen: das Aussehen und der Gestank der verwesenden, mitunter verstümmelten Zombies, ihr abscheuliches Vorgehen, die Gräueltaten, die die Menschen einander zufügen. Dass es hierbei irgendwann zu Wiederholungen kommt, liegt auf der Hand, und so stumpft auch der Leser mit der Zeit ab, denn ihm wird kein subtiles Grauen geboten sondern Splatter pur. Selbst Zombie-Sex löst irgendwann nur noch ein Achselzucken aus.

Wagte man anfangs noch zu spekulieren, dass es die Hauptfiguren irgendwie schaffen würden, eine Lösung zu finden oder sich zumindest so lange verstecken zu können, bis die Dämonen die Erde wieder verlassen haben, so fragt man sich ab dem zweiten Buch nur noch, wer der Nächste ist, der sterben muss. Systematisch wird jegliche Hoffnung zerstört, worunter schließlich auch die Spannung zu leiden beginnt. Das lese-erfahrene Publikum ahnt schnell, wie das Ende ausfallen wird.

„Das Reich der Siquusim“ ist ein flüssig geschriebener Splatter-Roman, der sich an erwachsene Leser wendet, die Titel wie „Resident Evil“ oder „Priest“ zu schätzen wissen. Rund 500 Seiten schildern das Grauen in allen Details. Wer subtile Spannung sucht, dem dürfte dieser Band zu sehr mit dem Holzhammer kommen. Auch für sanfte Gemüter ist das gewiss nicht die richtige Lektüre. Die Hardcore-Fans hingegen, denen es vor allem um spritzendes Blut, herausquellendes Gedärm und herumrollende Augäpfel geht, kommen voll auf ihre Kosten. (IS)



Günther Merlau

Die Schwarze Sonne 2: Böses Erwachen

Lausch – Phantastische Hörspiele, Hamburg, 12/2006

Nach einer Idee von Günther Merlau, basierend auf Bram Stokers Charakteren aus „Das Schloss der Schlange“

Hörspiel, Horror, 978-3-939600-07-7, Laufzeit ca. 70-80 min,

Script: Günther Merlau

Sprecher: u. a. Christian Stark, Harald Halgardt, Konrad Haber, Kasper von Holander, Günther Merlau, Birgit Zünsmann, Gilbert André Ehomar, Reinhilt Schneider

Musik von Debbie Weiseman im Verlag BMG Zomba-Production-Music, Piano: Günther Merlau

Titelbild und Illustrationen von: Sabine Weiss

Im Zuge der Renaissance des Horror-Hörspiels werden nicht nur alte Texte wieder neu aufgelegt oder ganz neue Horror-Geschichten geschaffen - einige Reihen vermischen auch gerne Klassiker mit eigenen Ideen, ohne die Figuren und Handlungsorte zu verändern. So wie seit einigen Jahren auch Sherlock Holmes genrefremde Abenteuer erleben darf, weil das Copyright auf seine Figur gefallen ist, so können nun Figuren aus Romanen anderer Autoren in eigene Stücke eingebunden werden. Und nicht zuletzt auch Personen, die wirklich gelebt haben.

1886, ein Jahr nach den tragischen Ereignissen, die Mimi Watfort das Leben kosteten, ist Adam Salton immer noch in Schwermut versunken und spricht kein Wort zu den anderen Menschen. Er leidet stumm an dem Verlust, für den er sich die Schuld gibt, und hofft, der geliebten Seele bald zu folgen.

Doch etwas hält ihn am Leben. Ist es wirklich nur die Sorge seines besten Freundes Nathaniel de Salis, der ihn in der wirklichen Welt festhält und immer wieder aus seiner Lethargie zu reißen versucht? Oder sind es die Erinnerungen an seine Vergangenheit und das Vermächtnis, das seinen Vater in den Bann schlug? Warum erinnert er sich jetzt an die Besessenheit von William Salton, im australischen Outback ein Geheimnis der Ureinwohner ergründen zu wollen, das ihn schließlich seiner Familie entfremdet?

Eine Ahnung, dass seine Erinnerungen wichtig sein könnten, bekommt Adam Salton schließlich, als er mit seinem Freund nach Frankreich reist, um den befreundeten Schriftsteller Jules Verne zu besuchen. Die beiden Männer verbindet etwas, das nun zu einer tödlichen Bedrohung für alle wird. Und es ist an Adam Salis, den Fluch aus der Vergangenheit mit dem ihm durch die Traumzeit geschenkten Wissen aufzuhalten...

Düster und melancholisch führt das Hörspiel zunächst in die Welt von Adam Salton und Nathaniel de Salis ein, verbreitet weihrauchschwanger die mystische Atmosphäre des späten viktorianischen Zeitalters, in der so viele englische Grusel-Klassiker angesiedelt sind. Genüsslich werden alle möglichen Versatzstücke, die man aus den verschiedensten Romanen und Kurzgeschichten kennt, miteinander verknüpft, um eine unheimliche und böartige Atmosphäre zu erzeugen.

Es sind weniger der Zynismus und die Brutalität des Stoffes als seine Komplexität und Reminiszenz an andere Werke, die das Hörspiel ab 16 Jahren empfehlen. Die Geschichte ist nicht unbedingt geradlinig erzählt, man muss manchmal schon etwas genauer hinhören, um genau das mitzubekommen, was letztendlich wichtig für die Helden sein wird. Die Handlungsebenen sind zwar weitestgehend unabhängig, aber dennoch miteinander verschlungen und werden erst zum Ende hin zusammen gefügt.

Heraus kommt ein Hörspiel, das in seiner Dichte und Vielschichtigkeit beim Hören herausfordert und durch seine vielen Zitate zum Miträtseln auffordert. Von der Stimmung her dürfte es vor allem Liebhaber düsterer Phantastik im Gothic-Style gefallen, da es genau die melancholisch-depressive Atmosphäre einfängt, die man gemeinhin dem Genre zuordnet. (CS)



Fabian Vogt
Die erste Ölung

Brendow-Verlag, Moers, 09/2006

TB, Mystery, SF, Fantasy, 3-86506-147-8/ 978-3-86506-147-8, 240/1290

Titelfoto von Getty Images

Ist es möglich, dass christliche Glaubensgrundsätze und das phantastische Genre auch im positiven Sinne zueinander kommen können? Man kann sich das schwerlich vorstellen, wenn man tagtäglich miterlebt, wie gerade Horror, Mystery und SF mit christlichen Mythen und weltlich-kirchlichen Strukturen herumspielen und dabei mit Vergnügen die dunklen und negativen Seiten von Institution und Religion herauskehren.

Die wenige positiven Versuche - gerade im Bereich der Fantasy, man nehme da nur als Beispiel C. S. Lewis „Narnia“ - übertünchen die vertrauten Dogmen und Lehren nur mit anderen Namen und leicht veränderten Symbolen.

Fabian Vogt, selbst Theologe und Literaturwissenschaftler, versucht, in seinem Kurzgeschichtenband „Die erste Ölung“ zu beweisen, dass es auch noch einen anderen Weg als das plakative Übernehmen von moralischen Werten und Ritualen gibt. Seine Geschichten bemühen sich, phantastische Ideen mit den Idealen der christlichen Lehre zu verbinden und umgekehrt auch Mythen, Moral und Rituale weiter auszubauen.

So erzählt die Titelgeschichte von einem Ritual, in dem Jesus die Jünger lehrt, die Augen zu öffnen und das, was er ihnen erzählt in einem anderen Licht zu sehen - direkt und offen in das Himmelreich zu blicken. Das erwähnte Ritual ist frei erfunden, regt aber durchaus zum Nachdenken und Weiterspinnen an.

Eine junge Frau findet in alten Aufzeichnungen ihres Großvaters „Das Erbe des Sensographen“. Als sie weiter nach den Spuren der geheimnisvollen, kugelähnlichen Artefakte sucht, entdeckt sie ein düsteres Geheimnis in ihrer eigenen Familie. Doch sie muss lernen, damit umzugehen, um nicht den gleichen Fehler zu machen wie ihr Vater. Einfühlsam schildert Vogt die Situation und bietet eine Lösung an, wie man sie besser nicht finden kann. Denn auch Verzeihen ist wichtig, auch wenn die aufgeladene Sünde des anderen noch so groß ist.

Ein Mann trägt immer noch schwer an der Tatsache, dass er ein Mädchen überfahren hat. Die heftigen Vorwürfe machen ihn rastlos und führen ihn schließlich in eine alte Kirchenruine. Dort erkennt er, dass Reue und Aufgabe der beste Weg zum Frieden sind.

Immer wieder zieht es den Forscher Gustav Isch in die Region Kleinasien. Dort hat er - in einem schwer zugänglichen Tal - einen idyllischen Garten Eden gefunden. Ist es vielleicht sogar der echte?

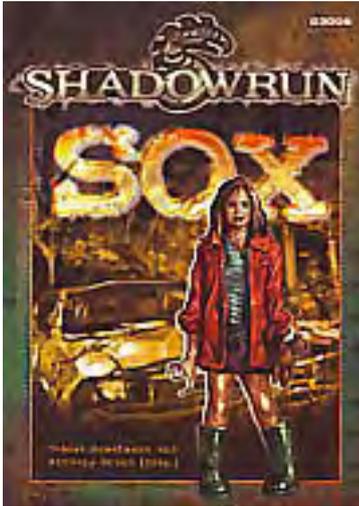
Was ist „Das Geheimnis des Glaubens“? Ist es wirklich nur Menschen erlaubt zu beten und sich Gott hinzuwenden? Darf man dies einer künstlichen Intelligenz verbieten, weil dies Frevel sein könnte? Diese Fragen müssen sich Erbauer und Priester fragen, als ein Androide anfängt zu beten...

Dies sind nur fünf der insgesamt zwölf Geschichten des Bandes, die verschiedene Facetten des Glaubens beleuchten. Dabei geht es weniger um Kirchenstrukturen als um reine Glaubensgrundsätze.

In phantasievollen, wenn auch sehr ruhigen und gewaltfreien Geschichten beschäftigt sich Fabian Vogt mit Verzeihung und wahrhafter Reue, mit den Grenzen zwischen Glauben und Wissenschaft und den Tugenden, die man als Christ eigentlich haben sollte: Offenheit, Toleranz und Phantasie, um das, was in der Bibel steht, umzusetzen und weiter zu führen.

Das gelingt dem Autor ausgezeichnet. Deshalb lohnt es sich durchaus, einen Blick in „Die Erste Ölung“ zu werfen, wenn man einmal etwas anderes als wissenschaftliche Fiktion, sozialkritische Dystopie oder sinnfreie Action lesen will. (CS)

Mehr Mystery/Horror unter Rollenspiel, Comic & Cartoon, Manga & Light-Novel.



Tobias Hamelmann und Anthony Bruno (Hrsg.)

SOX

Shadowrun 4.0

Fantasy Productions, Erkrath, 03/2007,

SC, Rollenspiel-Quellenband 23006, Fantasy, Horror, SF, 978-3-89064-790-6, 128/2300

Titelbild von Carsten Schreurs

Innenillustrationen und Karten von Mikael Brodu, Rita Geers, Felix Mertikat, Carsten Schreurs und Florian Stitz

www.shadowrun.de

Seit der Herausgabe der ersten Edition von „Shadowrun“ vor knapp 20 Jahren ist auch in unseren Landen dieses Rollenspielsystem nicht mehr weg zu denken, verbindet es doch in unnachahmlicher Weise modern-utopische Elemente mit magisch-phantastischen.

Das 21. Jahrhundert ist eine Zeit der Umwälzungen. Die Entwicklung der Technik hat nicht Halt gemacht. Eine interaktive, mit dem Geist betretbare Matrix hat das heutige Internet ersetzt. Die Welt wird längst nicht mehr von politischen Regierungen sondern multinationalen Konzernen beherrscht, und die Kluft zwischen Arm und Reich ist noch krasser geworden. Durch eine unerklärliche Umwälzung der Naturkräfte - die Vitas-Welle - ist auch die Magie auf die Erde zurückgekehrt und hat u. a. Metamenschen hervorgebracht: Orks, Zwerge und Elfen. Andere Kräfte, die über Jahrtausende geruht haben, sind wieder aufgetaucht und ziehen hinter den Kulissen ihre Fäden wie etwa die Drachen.

Nichts ist, wie es einmal war: Städte sind zu Metropolen, den so genannten Megaplexen zusammengewachsen (man stelle sich einmal das Ruhrgebiet zusammen mit Köln und Düsseldorf als eine Stadt vor) oder von der Natur und den magischen Mächten zurückerobert worden, wie etwa der Schwarzwald.

Und auch an der Gesellschaft ist das nicht spurlos vorübergegangen, wenn man nicht gerade zu den Privilegierten gehört. Um zu überleben, muss man sich den Gegebenheiten anpassen - entweder kann man regelrecht ein Sklave der Konzerne werden oder einfach nur dahin vegetieren und nicht zuletzt sein Glück in den Schatten versuchen.

„Shadowrunner“ sind alle jene Außenseiter und Glücksritter, die schnell viel Geld machen wollen, sich nicht in eine Hierarchie einfügen können oder durch ihre Andersartigkeit ausgestoßen wurden. Sie nehmen die schmutzigen und gefährlichen Aufträge an, immer mit der Gefahr, von ihren Auftraggebern hereingelegt oder verleugnet zu werden. Aber was tut man nicht alles, um zu überleben.

Inzwischen hat „Shadowrun“ bereits die vierte Edition hinter sich gebracht. Längst diktieren nicht mehr die amerikanischen Erfinder den Hintergrund, sondern überlassen ihren Lizenzpartnern die Ausgestaltung.

So müssen sich deutsche Spieler schon seit Jahren nicht unbedingt mehr in Amerika austoben, sondern können Deutschland und Umgebung unsicher machen. Und trotz der langen Geschichte und der vielen Beschreibungen gibt es immer noch Regionen, die bisher noch nicht genauer unter die Lupe genommen wurden.

So erscheint nun mit „SOX“ ein weiterer von Tobias Hamelmann und Anthony Bruno herausgegebener Quellenband, der als deutsch-französische Koproduktion entstanden ist.

Mit „SOX“ enthüllt eine weitere europäische Region ihre Geheimnisse.

Die Texte stammen von Lars Blumenstein, Jérémie Bouillion, Anthony Bruno, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Christian Lonsing, Martina Nöth, Frank Römke, David Grashoff, Tobias Hamelmann, Daniel Juhnke und Andre Wiesler.

Der Quellenband ist in drei Teile gegliedert: Im ersten wird die ausgewählte Region bildhaft für den Spieler vorgestellt. Die Entstehung, Geschichte, Landschaft und ihre Bewohner, wie auch Tier- und

Pflanzenwelt werden beschrieben. Aufgebaut wie eine aus dem Internet abrufbare Datenbank bietet sie stellenweise auch sehr persönlich und subjektiv eingefärbte - und manchmal sogar widersprüchliche - Beschreibungen.

Der zweite Bereich beinhaltet weitergehende Informationen für den Spielleiter, um seine Kampagne besser auszugestalten. Neben weiterführenden Hintergrundbeschreibungen zu Gefahren, Bedrohungen und Gegnern, wird hier mit Irrtümern aufgeräumt und das Beziehungsgeflecht zwischen den einzelnen Parteien genauer aufgegliedert. Natürlich dürfen auch die obligatorischen Tabellen und Werte der Nichtspielerfiguren (NSCs) oder Tipps für kleinere Abenteuer und Szenarien nicht fehlen.

Im dritten Teil bietet eine Kampagne in sechs Teilen einen schnellen Einstieg in die Region und zeigt, was man mit dem Gebiet letztendlich alles anstellen kann. Auf der Suche nach einem jungen Mann, der in Hamburg in die Klauen einer Sekte geraten ist, gelangen die Helden in die SOX und enträtseln dort die wahren Hintergründe eines zwei Jahre zurückliegenden Unfalls, der eine Forschungseinrichtung zerstörte. Dabei wird auch jemand auf sie aufmerksam, dessen Macht und Gerissenheit nicht zu unterschätzen ist - ebenso wie sein Wahnsinn...

Mit SOX ist die Region Saar-Lo thringen-Luxemburg gemeint, also ein Gebiet, dass vor allem Luxemburg, das Saarland und das nördliche Lothringen umfasst und Städte wie Clervaux, Bitburg, Trier, Metz und Saarbrücken einschließt. |

Im Jahr 2008 wurde die Gegend durch einen Gau im Kernkraftwerk Cattenom radioaktiv verseucht. Auch wenn man die Region weiträumig evakuierte, den Meiler abschaltete und versiegelte, so blieb doch die Verstrahlung, und Regenfälle verschlimmerten die Lage noch.

Es blieb nichts anderes übrig, als die Zone weiträumig mit einer hohen Mauer zu umgeben, um eine weitere Ausbreitung der Verseuchung zu verhindern. Denn die SOX war noch immer voller Leben.

Nicht nur Tiere blieben dort, auch unverbesserliche Menschen wollten sich nicht entwurzeln lassen und kehrten in ihre Heimat zurück. Zusammen mit Aussteigern, verstoßenen Metamenschen und nicht zuletzt auch zwielichtigen Glücksrittern begannen sie, die neue Bevölkerung der Region zu bilden, auch wenn sie dafür einiges auf sich nehmen mussten.

In den nachfolgenden Generationen kam es immer häufiger zu Mutationen des Geistes und des Körpers, und die überlebenden Kinder wurden nach und nach zu einer weiteren Bevölkerungsgruppe der SOX, den Strahlenpunkts.

Doch die Region wurde nur eine kurze Weile sich selbst überlassen. Da nun keine Regierung mehr Anspruch auf die SOX erhob, begannen die großen Konzerne, sich für die Gegend zu interessieren und erwirkten die Erlaubnis, dort Fabriken und Forschungseinrichtungen aufzubauen. Schließlich erlangten sie sogar die gemeinsame Kontrolle darüber, was anderenorts verbotenen oder sogar unter schwere Strafen gestellten Experimenten, Giftmüllverklappung und der Herstellung von illegalen Produkten nun gänzlich Tür und Tor öffnete.

Damit niemand hinter ihre Machenschaften kommt, werden die Mauer und die Zugänge zur SOX streng bewacht, und nur mehrfach geprüfte Konzernangehörige haben Zugang zu den Fabriken und Forschungseinrichtungen. Doch wie so oft ist kein Netz feinmaschig genug, um nicht durchbrochen zu werden, denn auch Schmuggler. Glücksritter und Schieber wie die ‚Geisterratten‘ profitieren von der herrenlosen Zone und sind diejenigen, an die man sich wenden muss, wenn man in die Region hinein- und auch sicher wieder hinauskommen möchte.

Und jenseits der Mauer lauern außer mutierten Tieren und Insekten, tierhafte oder wahnsinnige Wesen, die man kaum noch menschlich nennen kann. Nicht zu vergessen, die allgegenwärtige Strahlung stellt eine große Gefahr für die neugierigen Besucher dar. Die Verseuchung hat sogar Einfluss auf die astrale Ebene und die Magie genommen und nicht nur tote und verzerrte Gebiete sondern auch toxische Geister hervorgebracht, die bloß auf Vernichtung aus sind.

Ferner ist hinter den Mauern ein Kult entstanden, der nur ein Ziel hat: „Die Jünger der reinigenden Flamme“ sehen in der atomaren Strahlung die ultimative Reinigung der Menschheit und wollen diese Segnung in die Welt hinaus tragen...

All das findet sich ausführlich beschrieben auf den 128 Seiten des Quellenbandes wieder. Vor allem die Beschreibungen des ersten Teils wissen zu überzeugen, sind sie doch sehr interessant und atmosphärisch und führen den Leser wie einen Neuling, der sich erst informieren möchte, in die Region ein.

Die schnoddrige und lockere moderne Sprache tut ein Übriges dazu, sich gleich heimisch zu fühlen und genüssliche Schauer über den Rücken rinnen zu lassen, denn das, was man da vorgesetzt bekommt, ist nicht ohne.

Sehr viel Raum wird den verschiedenen Gruppen eingeräumt, die in und mit der SOX zu tun haben: Einmal den verschiedenen Bewohnern, die tagtäglich auf ihre Weise ums Überleben kämpfen und dabei teilweise schon ihre Menschlichkeit verloren haben, dann den Konzernen und ihren Angestellten, die sich mehr oder minder frei in der SOX bewegen, dem Wachpersonal vor der Mauer und nicht zuletzt den Schattengestalten, die sich mittels alter Tunnel und neuen Verbindungen ungehindert von den verstrahlten Gebieten in die Außenwelt begeben können, wenn sie entsprechend bezahlt werden.

Auch die Magie, die gerade in der Saar-Lothringen-Luxemburg-Region besondere Anomalien aufweist, wird eine Menge an Aufmerksamkeit gewidmet, denn sie kann den Spielern neben den Auswirkungen der Verstrahlung und Giftmüllverseuchung besonders zu schaffen machen, da ihre Geschöpfe und Anwender keinerlei Skrupel haben; ebenso wenig wie die heimlichen Herrscher die inzwischen auch schon jenseits der Mauern ihre Fäden ziehen und mit denen die Spieler in der sechsteiligen Kampagne zu tun bekommen.

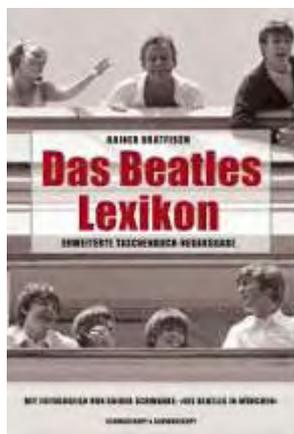
Abenteuer in der SOX verlangen also nicht nur geistige und logistische Fähigkeiten, um die Sicherheitsmaßnahmen der Konzerne auszutricksen, sondern auch eine gesunde Portion an Überlebenswillen und -training von den Spielern, denn gerade die heimtückische Wildnis hat es in sich und kann den Ausgang einer Mission nachhaltig beeinflussen.

Der Quellenband bietet damit gegenüber anderen Regionalbeschreibungen eine interessante Abwechslung, entspinnt er doch ein Szenario, das Erinnerungen an die klassischen Endzeitfilme wie etwa „Der Omega-Man“ weckt und deren düster-zynische Atmosphäre herauf beschwört und bis zum Ende aufrecht erhält.

In der SOX müssen die Helden viele lieb gewonnene Errungenschaften zurücklassen und sich einer Umgebung stellen, in der nur der Stärkste, Schnellste und Gerissenste überlebt, und Wachsamkeit wie Sorgfalt oberstes Gebot ist.

Das dürfte eine schöne Abwechslung zu den eher städtischen Abenteuern in den Megaplexen und den technisch besser ausgestatteten, zivilisierten Gegenden der Allianz deutscher Länder bieten. Dafür haben die Herausgeber und ihre Autoren ausführliches und stimmungsvolles Material zusammen getragen, das einfach nur Lust macht, sich in die SOX zu stürzen und den Nervenkitzel selbst zu erleben. (CS)

Lexikon/Musik



Rainer Bratfisch Das Beatles Lexikon

Schwarzkopf & Schwarzkopf, Berlin, 3/2007

erweiterte Taschenbuch-Neuausgabe, Sachbuch, Musik, Biographie, 978-3-89602-701-6, 704/1490

Titel- und Innenfotos von Rainer Schwanke: „Die Beatles in München - 1966“

Sonstige Fotos und Abbildungen aus diversen Quellen

Die Beatles waren und sind noch immer ein Phänomen. Obwohl weitere Künstler die Musik des 20. Jahrhunderts genauso prägten – Glen Miller, Elvis Presley, Frank Zappa, um nur einige wenige zu nennen -, so hat kein Zweiter und auch keine andere Band vergleichbare Erfolge vorzuweisen

und ist selbst heute noch populär bei alten und jungen Fans der Pop-Musik.

Warum das so ist, lässt sich nur schwer erklären. Vielleicht lag es am Zeitgeist der 60er Jahre, an der Aufgeschlossenheit der jungen Menschen gegenüber dem Neuen in vielen Bereichen, das den

Beatles zu ihrer Popularität verhalf. Zudem sorgten die Medien (Fernseher zogen in alle Haushalte ein) für eine flächendeckende Verbreitung von Informationen, Bildern und Musik. Der Westen hatte sich vom 2. Weltkrieg erholt, man durfte sich amüsieren und konnte sich auch wieder etwas leisten (Schallplatten, Magazine).

Die fröhlichen, eingängigen Melodien der Beatles in der ersten Hälfte der 60er Jahre trafen den Nerv dieser Generation. Obwohl das Erscheinungsbild der Musiker nach heutigen Maßstäben brav und konservativ wirkt, ließen die Pilzköpfe nicht nur die Haare junger Männer länger werden, sondern standen auch als Zeichen für das Aufbegehren gegen überholte Konventionen.

Ab der zweiten Hälfte der 60er bis zur Trennung der Beatles 1970 wurde die Musik experimenteller: Einflüsse aus Fernost und der Drogenkonsum spiegeln sich in vielen Songs wider wie auch der Wunsch nach Frieden und Freiheit als Reaktion auf Ereignisse wie den Vietnam-Krieg.

Danach pflegte jeder der Beatles seine Solo-Karriere, wobei Paul McCartney und John Lennon viele Jahre in den Hitparaden die obersten Plätze belegten, während es um George Harrison nach dem Skandal um den Song „My Sweet Lord“ stiller wurde und Ringo Starr nie an die Erfolge seiner Beatles-Zeit anknüpfen konnte.

Sie alle machten weiterhin Schlagzeilen, sei es durch Benefizkonzerte oder durch Konflikte mit den Behörden. 1980 starben John Lennon und 2001 George Harrison, doch der Mythos um die Beatles besteht weiter.

In all den Jahrzehnten haben viele Autoren über die Beatles geschrieben, ihr Leben und Schaffen beleuchtet, Skandale an die Öffentlichkeit gezerzt, Personenkult betrieben, mal mehr, mal weniger seriös Bericht erstattet. Der Musikjournalist und Autor Rainer Bratfisch wählte einen anderen Weg:

„Das Beatles Lexikon“ ist tatsächlich ein richtiges Lexikon mit einer Vielzahl Stichwörter und keine unterhaltsam geschriebene Biographie. Natürlich liest man das Buch nicht von der ersten bis zur letzten Seite durch, sondern schlägt gezielt Begriffe nach, blättert darin, schaut sich die Abbildungen an, überfliegt hier und da einen Eintrag, entdeckt immer wieder Neues und Interessantes, was man vorher nicht über die Beatles wusste.

Einige Stichworte: Abbey Road, Comics, Marianne Faithful, Heroin, Jefferson Airplane, Let It Be, One, Peter Sellers, Tokyo Beatles Fan Club, Woodstock, Zapple Records. Berücksichtigt wurden Persönlichkeiten aus der Musik- und Filmszene, wichtige Events, Songs und ihre Cover-Versionen, Firmen, Orte – einfach jeder und alles, der oder das mit den Beatles zu tun hat. Der Autor hat die gesammelten Informationen, ohne zu werten, so aufbereitet, dass sich manches wie eine unterhaltsame Anekdote liest wie das Verhältnis der Beatles zu ihren Autos und dem Autofahren oder neutral stehen gelassen wird wie das Thema Drogen. Es wird zitiert aus Interviews, Zeitschriften und anderen Quellen.

Abgerundet wird der Band durch zahlreiche SW-Abbildungen und einen Fototeil in der Mitte. Letzteres ist ein wahres Bonbon für die Fans, da es sich um bisher unveröffentlichte Aufnahmen Rainer Schwankes handelt, die während des Beatles-Konzerts in München 1966 entstanden sind. Ferner findet man eine Bibliographie deutschsprachiger Bücher über die Beatles.

Rainer Bratfischs Lexikon erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Es ist das Buch eines – wie er selbst sagt – „kritischen Fans“ für Fans, die konkrete Begriffe nachschlagen wollen oder Freude daran haben, nach Wissenswertem zu stöbern.

„Das Beatles Lexikon“ wendet sich nicht ausschließlich an eingefleischte Fans, für die es eine wahre Fundgrube an Informationen darstellt, sondern auch an Musik-Freunde allgemein oder die Leser von Sachbüchern und Biographien. Als Ergänzung zur eigenen LP-/CD-Sammlung oder als Geschenk bereitet es sicher viel Freude. (IS)



Josef Rother, Eckart Breitschuh u. a.

Das Gesetz des Waldes

Argstein 1

Egmont Verlagsgesellschaften mbH, Köln, 2/2007

PB, Comic, Fantasy, 978-3-7704-3053-6, 64/850

Umschlaggestaltung: Stefan Dinter

<http://www.argstein.com/>

Der blinde Greis Xaver Elch erzählt oft die Geschichte von Baron Rupprecht von Argstein und dem Roten:

Der Baron war ein mordlüsterner Jäger, der in seiner Trophäensammlung das Geweih des Goldenen Hirsches haben wollte. Als er im Zorn seinen Förster ermordete, erschien ein rot gekleideter Fremder, der ihm eine magische Gewehrkugel anbot, die nie ihr Ziel verfehlt. Als Gegenleistung wollte der Rote dem Baron und seinen Nachkommen als Berater dienen, „bis in alle Ewigkeit“. Der

Baron ging auf den Handel ein und schoss den Goldenen Hirsch zwar, fand aber den Kadaver nicht, so lange er auch suchte. Das trieb ihn schließlich in den Wahnsinn. Zweihundert Jahre später, in der aktuellen Handlungszeit des Comics, hat der regierende Baron den Pakt mit dem Roten gekündigt.

Im Wald des Argstein-Tales leben gefährliche Kreaturen. Als Kasper Rehms vor den Schlägen seines älteren Bruders in den Wald flüchtet, versucht ein nacktes Moosweiblein, ihn zu verstecken. Der große Bruder Lukas findet die beiden auf einer Lichtung und fordert Kasper auf zurückzukommen. Da fallen alle anderen Moosleute über die Menschen her. Nur der zufällig auftauchende Förster Gereon und die Baroness Krista können die Brüder retten.

Danach beobachten der Förster und Krista, wie die so genannten Aufhocker einen Hirsch erlegen. Als sie Schüsse hören, forschen sie nach und entdecken, dass alle Moosleute von Lukas mit magischen Freikugeln erschossen wurden. Der Rote hat wieder einen Dummen für seine Intrigen gefunden.

Als später noch ein Wildschwein durch eine Freikugel stirbt, bekommen es Förster Gereon und die Dorfbewohner zusätzlich noch mit König Schwarzer Keiler zu tun. Eine Wildschwein-Stampede leitet den Showdown ein: Der Rote hat wieder einmal Mensch und Natur gegeneinander ausgespielt.

Es gibt noch mehr Comics um den Förster Gereon aus dem Argstein-Tal. Trotzdem ist das Heft ohne Vorkenntnisse zu verstehen, da dem Leser alle handelnden Figuren und ihre Beziehungen zueinander vorgestellt werden.

Die Geschichte um das Gesetz des Waldes ist gut erzählt. Auch die Dialoge wirken natürlich. Allerdings wurden auch keine Klischees aus Märchen, Sagen und Horror-Geschichten ausgelassen.

Der Held ist natürlich Förster Gereon mit einem Bodybuilder-Körper. Ihn nervt die sturköpfige Tochter des Barons, die überall dabei sein will. Die Waldkreaturen haben nichts anderes im Sinn als Menschen zu fressen. Und die Menschen wiederum wollen am liebsten diese Elementarwesen ausrotten. Daran hat sich auch in unserer Gegenwart fast nichts geändert. Bloß gibt es bei uns keine sprechenden Keiler von Elefantengröße und keine missgebildeten Moosleute. Gereon steht zwischen den Fronten und muss Menschen und Waldkreaturen voreinander schützen. Wie amerikanische Superhelden setzt er dabei auch selbstlos sein Leben aufs Spiel und bekommt es nicht einmal gedankt.

Es ist schwierig zu erkennen, ob den Lesern ein verantwortungsvoller Umgang mit der Natur nahe gebracht werden soll oder ob die Charaktere einfach aus ähnlichen Vorgängergeschichten zusammengewürfelt wurden, um bekannte Gruselgeschichten („Der Freischütz“) neu zu erzählen.

Zimperlich gehen die Figuren nicht miteinander um. Bei den Gewaltdarstellungen spritzen Blut und Eingeweide. Die teilweise grob hin gekrakelten Zeichnungen lassen aber keinen angemessenen Ekel aufkommen. Teilweise erinnern die Illustrationen auch an Mangas oder francobelgische Funnies. Die Kolorierung ist sauber, weist aber in manchen Bildern seltsame Karomuster auf.

Fazit: Eine Schwarzwald-Saga für Liebhaber von Action- und Fantasy-Comics mit Lokal-Kolorit, die keine allzu hohen Ansprüche an die Zeichnungen stellen. (BK)



Diverse Autoren

Asterix & Obelix – Durch Dick und Dünn

Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln, 10/2006

HC, Ehapa-Comic-Collection, Comic, Humor, Philosophie, 3-7704-3054-9/978-3-7704-3054-3, 48/800

Titel und alle Innenillustrationen von Albert Uderzo

www.asterix.de

<http://de.asterix.com>

Praktisch jeder kennt Asterix und Obelix – ihre Freundschaft ist legendär. Selbst wenn sie einmal streiten, versöhnen sie sich wenig später wieder. Was auch passiert, beide wissen, dass sie sich aufeinander verlassen können. Wer wünscht sich nicht solch einen Freund? Und wer ihn hat, kann sich glücklich preisen.

Dieser kleinen Band enthält eine Sammlung der 24 schönsten und charakteristischsten Zeichnungen - durchgehend in Farbe - von Albert Uderzo, die die Freundschaft von Asterix, Obelix und ihren Kameraden widerspiegeln. Auf jeder gegenüberliegenden Seite findet sich ein thematisch passendes Zitat, beispielsweise von Cicero, Friedrich Schiller, Friedrich Nietzsche, Oscar Wilde, Jean-Jaques Rousseau, Robert Lembke und anderen Dichtern, Philosophen und Rednern. Es sind Sprüche, wie man sie ins Poesie-Album schreiben würde, über die man nachdenken und sich freuen kann.

Der Büchlein ist natürlich nicht wirklich ein Comic sondern ein hübscher Geschenkband, den man einem lieben Menschen mitbringen kann, um ihm zu sagen, wie wichtig er einem ist und wie sehr man diese Freundschaft schätzt. (IS)



Jeph Loeb, Michael Turner u. a.

Batman/Superman 2: Supergirl

Superman & Batman 8 – 13, USA, 2004

Panini, DC Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 6/2006

PB, Superhelden, SF, Fantasy, 3-86607-147-7, 148/1495

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Supergirl ist ein Charakter, der schon so einiges durchmachen musste. Supermans Cousine wurde getötet, kam zurück ins DC-Universum als Klon, und nun ist sie wieder in ihrer Eigenschaft als zweite Überlebende des Untergangs von Krypton dabei.

Auf dem Meeresgrund entdeckt Batman ein Raumschiff, aber er kommt zu spät: Wer auch immer der Passagier gewesen ist, hat es längst verlassen. Kurz darauf trifft er auf ein Mädchen, das über mächtige Kräfte verfügt, die denen von Superman nicht unähnlich sind. Die Fremde fürchtet sich, kann sich nicht verständlich machen und wird von Batman mit Hilfe eines Klumpens Kryptonit überwältigt.

Superman identifiziert das Mädchen als seine Cousine Kara Zor-El. Binnen kürzester Zeit lernt sie Englisch und vieles, das wichtig ist, um sich auf der Erde zurechtzufinden. Obwohl sein Freund für Kara bürgt, bleibt Batman misstrauisch, denn er hält sie für gefährlich, und bestimmt lehnt Krypto sie nicht grundlos ab. Selbst Wonder Woman zeigt Zweifel und bringt das Mädchen nach

Themyscira, um sie im Auge zu behalten. Allerdings können die Amazonen nicht verhindern, dass Kara von Darkseid entführt wird.

Superman, Batman und Wonder Woman bitten Big Barda, sie alle nach Apokolips zu bringen. In der Zwischenzeit verwandelt Darkseid Kara in eine seiner Female Furies und schickt sie gegen ihren Cousin in den Kampf. Wird es den Helden gelingen, das Mädchen zu retten – und ist sie diesen gefährlichen Einsatz überhaupt wert?

Die Story aus der Feder von Jeph Loeb setzte Star-Zeichner Michael Turner („Witchblade“, „Fathom“, „Soulfire“ usw.), Spezialist für idealistisch-realistisch schöne Frauen, ansprechend in Szene. Selbst wenn die Handlung weniger spannend und dramatisch wäre, so würde man diesen Sammelband mit den „Supergirl“-Episoden allein schon der Zeichnungen wegen zu den Highlights von DC zählen.

Nahezu alle wichtigen und beliebten Helden aus dem Umfeld von Superman und Batman geben sich hier ein Stelldichein, und sei es auch nur für ein, zwei Szenen: Wonder Woman, die Teen Titans, die Outsiders, die JSA und die JLA heißen Supergirl am Ende willkommen. Als Bösewicht ist mit Darkseid einer der übelsten Gegner dabei.

Supergirl ist ein verwirrter, ängstlicher Teenager in einer Welt, die sie nicht kennt. Sie freut sich, ihren Cousin finden und ist traurig über die Skepsis von Batman, Wonder Woman und Krypto. Das Misstrauen jener Charaktere wird überzeugend dargestellt; oft genug sind sie diejenigen, die berechnete Warnungen aussprechen. Superman liefert den Kontrast, indem er sich gutgläubig und fast schon blind gibt, doch hat er ein plausibles Motiv: Wenn Kara tatsächlich seine Cousine ist, ist er nicht mehr der letzte Kryptonier und hat sogar eine Blutsverwandte. Wie alle Menschen sehnt auch er sich nach etwas Glück. Schon bald zeigt sich, dass die Sorge, Supergirl könnte zu einer Bedrohung werden, nur zu real ist. Darkseid erkennt sie als Waffe, und so schnell gibt er seine Pläne nicht auf. In Folge bleibt die Geschichte spannend und dramatisch bis zur letzten Seite. Das Ende ist angemessen, wenngleich man sich einige Soap-Elemente vielleicht hätte sparen können.

Das Paperback präsentiert eine abgeschlossen Erzählung, in der Supergirl im Mittelpunkt steht und einige der wichtigsten DC-Helden eine tragende Rolle spielen. Als Sammler wird man sich den mitreißenden Band sicher nicht entgehen lassen wollen. Aber auch Gelegenheits-Leser und die Freunde schön gezeichneter Comics sollten zugreifen. Hier stimmt einmal alles: die Story ist reizvoll, die Illustrationen sind großartig, für rund 15 Euro bekommt man knapp 150 Seiten spannenden Lesestoff, für den man keine Vorkenntnisse mitzubringen braucht. (IS)



Mike Carey, Dan Jurgens u. a.

Fantastic Four – Die Film-Adaption 1

Fantastic Four, USA, 2005

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 7/2005

PB, Superhelden, SF, 60/450

Nach einem Drehbuch von Mark Frost und Michael France

Titelfoto von 20th Century Fox

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Mittlerweile sind einige der bekanntesten Superhelden auch ins Kino gekommen: „Superman“, „Supergirl“, „Batman“, „Hulk“, „Spider-Man“, „X-Men“, „Ghost-Rider“ etc. Auch die „Fantastic Four“, die wohl dienstälteste

Superhelden-Familie, haben es endlich geschafft, doch fand der Film bei den Kritikern keinen so großen Anklang.

Bei Panini ist der Comic zum Movie erschienen, „Fantastic Four – Die Film-Adaption“, die teils auf den Ereignissen basiert, die vor bald fünfzig Jahren in den ersten Heften der gleichnamigen Serie geschildert wurden, teils einige dichterische Freiheiten aufweist, abgestimmt auf den Geschmack der Zuschauer von heute bzw. auf das, was die Specials Effects ermöglichen.

Der Wissenschaftler Reed Richards und sein Freund Ben Grimm können den reichen Unternehmer Victor von Doom als Sponsor für ein neues Projekt gewinnen. Allerdings müssen sie diesen und zwei seiner Leute, Sue und Johnny Storm, als Crewmen an Bord des Shuttles

akzeptieren. Während Reed und Ben außerhalb des Schiffs einige Messungen vornehmen, zieht ein kosmischer Sturm auf. Von Doom will sich retten und die Schilde hochfahren, wird daran jedoch von Sue gehindert. Alle werden mit Strahlung kontaminiert.

Zurück auf der Erde entdecken die Fünf, dass sie sich verändert haben: Reed ist plötzlich in der Lage, seinen Körper nach Belieben zu dehnen. Sue verfügt über die Gabe, sich unsichtbar machen und Kraftfelder erschaffen zu können. Johnnys Körper ist entflammbar, und er vermag in dieser Form zu fliegen. Jeder gewöhnt sich schnell an die neuen Fähigkeiten und ist begeistert von den Möglichkeiten, die sich daraus ergeben – nur nicht Ben. Er verwandelte sich in ein Monster aus Stein mit titanischer Muskelpower.

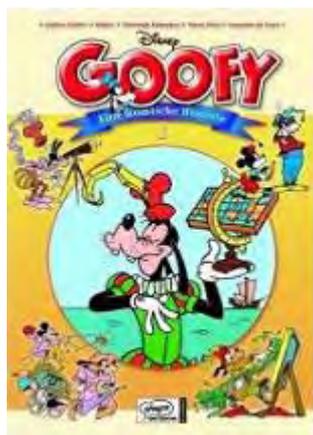
Auch von Doom ist betroffen von dieser Entwicklung, doch hält er geheim, was mit ihm passierte. Unter dem Versprechen, Ben seine ursprüngliche Gestalt zurückgeben zu können, lockt von Doom ihn in eine Falle, denn er will noch mehr Macht...

Wer die Comic-Serie kennt, entdeckt auf Anhieb die Modifikationen. Ob man sich eventuell Anleihen bei „Ultimate Fantastic Four“ holte, wissen nur die Sammler der jüngeren und vom Mainstream-Marvel-Universum unabhängigen Reihe.

Beispielsweise wurde – im Comic - Victor von Doom, ein einstiger Kommilitone von Reed Richards, bei einem fehlgeschlagenen Experiment entstellt und trägt seither eine Rüstung. Als Herrscher von Latveria missbraucht er seine Möglichkeiten, die teils auf Technik, teils auf Magie beruhen, um die Fantastic Four u. a. Superhelden zu bekämpfen. Die blinde Künstlerin Alicia Masters, die sich mit Ben Grimm anfreundet, ist ursprünglich keine Farbige. Sue und Johnny zählen nicht zu von Dooms Mitarbeitern, und dieser ist auch nicht der Finanzier der Expedition ins Weltall.

Die Story konzentriert sich auf die fünf Hauptfiguren, die mit ihren neuen Fähigkeiten überraschend schnell umzugehen lernen und mit Ausnahme von Ben keine nennenswerten Probleme damit haben. Natürlich entpuppt sich von Doom sehr bald als der Bösewicht, der die anderen reinzulegen versucht und jeden skrupellos tötet, der seinen Plänen im Weg steht. Viel Interaktion zwischen den Figuren, wirklich romantische Momente und eine daraus vielschichtigere Handlung findet man nicht.

So ist die in sich abgeschlossene, ansprechend gezeichnete Film-Adaption für die Sammler eine nette Ergänzung und für Neueinsteiger ideal zum Hineinschnuppern in die Serie, doch man darf nicht zu viel erwarten. (IS)



Diverse Autoren und Zeichner

Goofy – eine komische Historie 1

Egmont VGS Verlagsgesellschaft, Köln, 11/2006

HC, Ehapa Comic Collection, Funny, 3-7704-3059-X/978-3-7704-3059-8, 240/2200

Aus dem Amerikanischen von Michael Czernich

Vorwort von Michael Czernich

Goofy und alle anderen Charaktere sind Eigentum von Disney Enterprises

Nachdem Micky Maus, Donald Duck & Co das Licht der Welt erblickt hatten, schafften sie es sehr schnell, die Herzen der Leser zu erobern, da sie das spießbürgerliche Idyll so perfekt parodieren, dass man sich selbst und seine Mitmenschen in ihnen wieder erkennt. Außer kleinen Anekdoten aus dem allseits bekannten Alltag werden auch immer wieder spannende Abenteuer präsentiert.

Die Idee, mit Charakteren des Disney-Universums historische Persönlichkeiten auf die Schippe zu nehmen, geht auf einige brasilianische Comic-Künstler zurück.

Der vorliegende Band offeriert fünf in sich abgeschlossene Erzählungen, in denen zur Abwechslung nicht der kluge Alleskönner Micky im Mittelpunkt des Geschehens steht sondern sein tollpatschiger Freund, der bauernschlaue Goofy: Gaststars sind Klarabella und Kater Karlo.

In „Goofy als Leonardo da Vinci“ wird geschildert, wie sich der Titelheld einen ersten eher unrühmlichen Namen durch zahlreiche merkwürdige Erfindungen macht, die mehr Chaos als

Nutzen bringen. Schließlich verlässt er sein gestresstes Elternhaus, um in Florenz in die Lehre eines bekannten Malers zu gehen. Natürlich treibt Goofy den Maestro schnell an den Rand des Wahnsinns, doch lernt er auch, worauf es ankommt, will er die Kunden zufrieden stellen.

„Goofy als Christoph Columbus“ möchte beweisen, dass die Erde rund ist. Dafür benötigt er jedoch entsprechende Geldmittel, die ihm von der spanischen Königin gegen den Willen ihres skeptischen Gatten zur Verfügung gestellt werden. Davon können Goofy und Micky drei Schiffe kaufen, mit denen sie tatsächlich bis an den Rand der bekannten Welt gelangen.

„Goofy als Galileo Galilei“ will ein Fernrohr bauen. Dafür benötigt er zwei Linsen und zwei Plakatrollen. Dies alles zu beschaffen ist gar nicht so leicht, denn der Optiker würde ihm lieber eine Brille verkaufen, und des Metzgers Frau braucht die Rollen für ihre Salamis. Doch Goofy ist nie um Ideen verlegen.

Micky ist „Marco Polo“ und Goofy sein treuer Begleiter auf der gefährlichen Reise in das Reich des Kubilai Khans. Bis sie ihr Ziel erreichen, erleben sie viele Abenteuer mit dem skurrilen Eigner eines Schiffes, einem Hüte fressenden Kamel und einer Bande Wüstenräuber. Kubilai Khan kann das alles toppen: Er lässt jeden hinrichten, der gegen die Etikette verstößt, und Goofy weiß natürlich nicht, wie man sich dem Herrscher der Mongolen zu nähern hat.

Goofy ist der Dschinni, den Micky als „Aladin“ aus der Lampe zaubert. Diese sollte er für Ali Baba besorgen, der prompt seine Räuber auf Micky hetzt, um das begehrte Objekt doch noch in seinen Besitz zu bringen. Mehrmals kann Micky seine Spuren verwischen, doch dann ist Goofy gefordert, etwas zu unternehmen, um seinen Herrn zu schützen und bei ihm bleiben zu können.

Allen Geschichten ist gemein, dass Goofy die größeren Handlungsanteile besitzt und eine bessere Figur macht als Micky. Das ändert sich erst in den beiden letzten Erzählungen, in denen Micky der Titelheld ist, ein wenig. Trotzdem, was wäre aus dem Mäuserich geworden, ohne den Erfindungsreichtum von Goofy, der stets die Situation rettet?

„Goofy – eine komische Historie“ hält alles, was der Titel verspricht: Der aufwändig gestaltete Band lädt ein zu einer farbenfrohen und kuriosen Reise durch die Geschichte und praktisch um den ganzen Globus herum. Dabei veräppelt Goofy namhafte Persönlichkeiten und Märchenfiguren, historische Ereignisse und Entdeckungen. Situationskomik, Wortwitz und die detailreichen Illustrationen entlocken so manches Schmunzeln.

Erwähnenswert ist vor allem die zeichnerische Gestaltung von „Galileo Galilei“ und „Marco Polo“, in denen es dem Künstler gelungen ist, eine fortlaufende Bildzeile zu schaffen, in die die Aktionen eines zweiten Panels passend in den Hintergrund des ersten eingefügt wurden. Diese für die 70er Jahre ungewöhnlichen Szenarien sind einfach großartig.

Disney-Fans, Sammler schöner Comic-Alben und die Freunde des hintergründigen Humors sollten sich diesen gelungenen Themen-Band nicht entgehen lassen. Fast 250 Farbseiten bedeuten eine Menge Lesespaß für Jung und Alt. (IS)



**Ange, Alberto Varanda, Philippe Briones & Stéphane Paitreau
Akanah**

Die Legende der Drachenritter 2

La geste des chevaliers dragons: Akanah, Frankreich, 2003

Splitter-Verlag, Bielefeld, 2/2007

HC-Album, Comic, Fantasy, Action, 978-3-939823-34-6, 48/1280

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Wo ein Drache auftaucht, beginnt das Böse, sich auszubreiten. Es verändert die Menschen, die Tiere, sogar das Land. Allein Jungfrauen können sich unbemerkt dem Monster nähern und es töten. So entstand der Orden der Drachenritter.

Akanah wurde als junges Mädchen von einem Ritter gerettet (Bd. 1: „Jaina“). Ihren Bruder musste sie mit eigenen Händen töten, als er sich verwandelte. Die Erinnerung an diese Tat verfolgt Akanah immer noch. Sie schloss sich als Schülerin dem Orden an und begleitet nun mit einer Freundin Ritter Oris auf einer gefährlichen Mission: Wieder verheert ein Drache das Land.

Während der langweiligen Reise schlagen Akanah und Eleanor immer wieder über die Stränge. Die jungen Frauen wollen sich amüsieren und provozieren Raufereien in Kneipen, sie stehlen Rum, betrinken sich und lachen insgeheim über die alte Meisterin, die ein strenges Auge auf ihre Schützlinge hat. Dann kommt der ruhige Jan, ein Aman-Priester, an Bord des Flugschiffes. Er erinnert Akanah an ihren Bruder. Ohne es zu wollen, verliebt sie sich. Jan verspricht ihr die Ehe, wenn sie beide ihre Aufträge überleben, und Akanah beginnt, von einem glücklichen Familienleben zu träumen.

Plötzlich verändern sich die ersten Männer an Bord des Schiffes. Einer nach dem anderen wird zu einem blutrünstigen Monster. Kann das geweihte Amulett Jan vor dem üblen Einfluss schützen?

Auch dieser Band der „Drachenritter“-Saga ist in sich abgeschlossen, so dass man die Geschehnisse aus dem ersten Album, auf die nur kurz Bezug genommen wird, nicht kennen muss, um der Handlung folgen zu können. Im Mittelpunkt der Ereignisse stehen andere Protagonisten, die ihre eigene Geschichte haben.

Die Hauptfigur Akanah ist eine junge Kriegerin, die glaubt, dass ihr das Leben mehr bieten müsste als Unterricht, Kampftraining und die misstrauischen oder lüsternen Blicke der Männer, die oft den Respekt missen lassen, den die Ritter, die ihr Leben im Duell mit einem Drachen riskieren, verdient haben. Zusammen mit ihrer Freundin Eleanor lässt sie sich zu mancher Torheit hinreißen, und nur mit viel Glück entkommen sie jedes Mal heil der kritischen Situation, in die sie sich selber manövrierten. Sie lästern über ihre strenge Meisterin, doch am Ende soll sich zeigen, dass die Erfahrungen des Alters mehr wert sind als jugendlicher Übermut.

Als Akanah Jan kennen lernt, scheint sich ein Ausweg aus dem unbefriedigenden Leben für sie zu bieten. Obwohl der Gedanke, in einer Bruchbude hausen und ein Kind nach dem anderen gebären zu müssen, auch nicht verlockend ist, ist sie überzeugt, fern vom Orden glücklich werden zu können. Das Schicksal schlägt jedoch erbarmungslos zu und lässt Akanahs Hoffnungen wie eine Seifenblase zerplatzen, aber auf andere Weise, als sie befürchtet hat. Und der Kampf gegen den Drachen fordert weitere Opfer.

Akanahs Geschichte ist tragisch, denn immer dann, wenn sie gerade Hoffnung schöpft, trifft sie ein neuer Verlust. Die unerwarteten Wendungen überraschen auch den Leser und sorgen dafür, dass er gespannt von der ersten bis zur letzten Seite die Geschehnisse verfolgt. Die Handlung steigert sich vom übermütigen Geplänkel zu Beginn bis zum dramatischen Höhepunkt am Ende des Albums und wird immer düsterer, was sich auch in den Farben widerspiegelt, die kräftiger werden und immer weniger bunt sind.

Die Zeichnungen sind realistisch-idealisiert und sprechen Leser beiderlei Geschlecht an, vor allem die Fans schöner Frauen. Die Hintergründe sind detailreich, die Kämpfe werden dynamisch in Szene gesetzt.

„Die Legende der Drachenritter“ ist eine spannende Fantasy-Serie, in der nicht nur gekämpft wird, sondern auch die Sorgen und Träume der Protagonisten eine Rolle spielen, politische Intrigen und gesellschaftliche Konventionen Einfluss auf die Ereignisse nehmen. Zielgruppe ist das etwas ältere Publikum, das all die Feinheiten zu schätzen weiß. (IS)



Peter David, Mike Wieringo u. a.

Im Netz von Spider-Man 1: Das Andere – Evolution oder Tod, Teil 1 – 4

Friendly Neighborhood Spider-Man 1 + 2, Marvel-Knights: Spider-Man 19, The Amazing Spider-Man 525, USA, 2005/06

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 5/2006

Comic, Superhelden, SF, Mystery, Action, 100/595

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Marvel Deutschland hat in diesem Heft Episoden aus mehreren („Spider-Man“-) Reihen zusammengezogen, um den Lesern zu ermöglichen, einen Story-Arc komplett und in der richtigen Reihenfolge zu genießen. Die vier ersten Folgen sind in der neuen monatlichen Serie „Im Netz von Spider-

Man“ zu finden.

Es hat sich viel verändert seit der Titel übergreifenden Storyline „House of M“. Peter Parker lebt mit MJ und Tante May mietfrei in einem Gebäude, das Tony Stark gehört. Überdies ist er ein Mitglied der neu formierten Rächer. Endlich kommt er etwas zur Ruhe – hat er nun auch einmal ein bisschen Glück?

Die Ahnung, dass sich Neues Unheil zusammenbraut, macht Peter zu schaffen. Erst sind es nur Träume und Visionen, dann manifestieren sich seine Befürchtungen in einer seltsamen Krankheit, die rein zufällig entdeckt wird, als sich Spider-Man in Behandlung geben muss, nachdem ihn der Schurke Tracer verletzte.

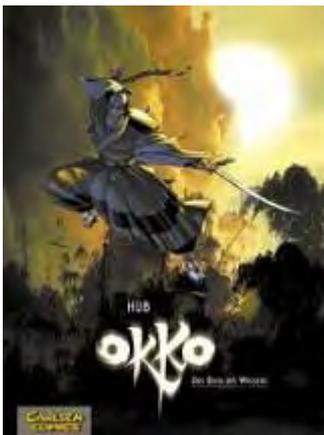
Peter wendet sich an seinen Freund Tony, an Reed Richards, Hank Pym - sogar Bruce Banner wird aufgestöbert, die Mysterien von Wakanda und die Magie von Dr. Strange werden zu Rate gezogen. Alles vergebens. Selbst Tracer zieht sich frustriert zurück, weil er nicht gegen einen sterbenden Spider-Man kämpfen will. Ist das das Ende von Peter Parker alias Spider-Man?

Schon oft befand sich Spider-Man in einer ähnlichen Situation. Sein Leben hing an einem seidenen Faden oder er stand quasi von den Toten wieder auf. Im Gegensatz zu früher muss er diese Krise diesmal nicht allein bewältigen, denn er hat treue Freunde gefunden, die alles für ihn tun würden, und eine Familie, die sein Geheimnis kennt – und für die er überleben will. Kein Leser zweifelt daran, dass es ihm auch gelingen wird. Die Frage lautet: Wie? Und daraus schöpft der Mini-Zyklus seine Spannung.

Einfühlsam wird geschildert, wie die Ängste Peter zusetzen und auch sein Umfeld in Besorgnis stürzen. Wie üblich verbirgt er seine Gefühle hinter der Maske von Spider-Man und kompensiert durch coole Sprüche, doch wer ihn kennt, durchschaut ihn. Nicht immer kann er sich kontrollieren, was Ox zu spüren bekommt. Peter zeigt sich als normaler Mensch, der Angst und Wut empfindet. Der Leser kann sich leicht in die Lage des Protagonisten versetzen und mit ihm leiden.

Natürlich werden darüber die actionreichen Kämpfe nicht vergessen. Der skurrile Tracer erweist sich als eine harte Nuss, die auch Iron-Man nicht so schnell knacken kann. Wolverine, Dare-Devil, Spider-Woman und viele andere beliebte Helden haben kurze Auftritte, was die Fans stets freut.

Die Zeichnungen sind von unterschiedlicher Qualität, denn verschiedene Künstler arbeiten an den jeweiligen Serien, darunter auch Mike Deodato, dessen realistisch-idealistischer Stil immer ein Highlight darstellt. Insgesamt darf man sehr zufrieden sein mit der Story und den Illustrationen. Auch Gelegenheitsleser werden viel Spaß an der Geschichte haben und gespannt auf die Fortsetzung warten. (IS)



Hub & Stéphane Pelayo

Das Buch des Wassers

Okko 1

Okko – Le cycle de l'eau I + II, Frankreich, 2005/06

Carlsen-Verlag, Hamburg, 12/2006

SC-Album, Comic, Fantasy, 3-551-76795-5/978-3-551-76795-0, 96/1990

Aus dem Französischen von Martin Budde

Unruhige Zeiten herrschen in Pajan. Der Ronin Okko zieht zusammen mit dem maskierten Krieger Noburo und dem Sake liebenden Mönch Noshin umher. Ihnen schließt sich der Fischerjunge Tikku an, dessen Schwester Kleiner Karpfen, eine Kurtisane, von Unbekannten entführt wurde. Er hofft, mit Hilfe der drei Männer seine Schwester wieder zu finden. Das ist auch Noburos Wunsch, denn er hatte ein Verhältnis mit Kleiner Karpfen und wurde von den Fremden im Kampf verletzt.

Sie folgen dem leuchtenden Fisch, den Noshin mit seiner Magie beschwören konnte, erreichen das Ziel jedoch zu spät: Kleiner Karpfen wurde von einer Riesin erwählt und segelte mit ihr weiter. Was Okko und seine Begleiter vorfinden, sind die Leichen unzähliger anderer Frauen, die auf grausame Weise abgeschlachtet wurden – und die tragische Geschichte eines Mannes, auf dem ein Fluch lastet.

Okko und sein Gefolge erleiden an der Küste einer Insel Schiffbruch. Schnell begreifen sie, dass es hier und in dem schwebenden Schloss nicht mit rechten Dingen zugeht. Zwar werden sie vom Fürsten des Satorro-Clans und seiner Frau gastfreundlich aufgenommen, doch das exzentrische Paar kann schließlich nicht mehr das schreckliche Geheimnis ihrer wahren Identität verbergen...

Die Fantasy-Serie ist in einem fiktiven mittelalterlichen Japan angesiedelt, wie die leicht verfremdeten Begriffe und der kulturelle Hintergrund deutlich machen. Okko ist ein herrenloser Samurai, der mit zwei eigentümlichen Begleitern durch ein Land wandert, das unter den Fehden rivalisierender Clans leidet. Doch marodierende Truppen und Räuber sind nicht die einzige Gefahr für die einfache Bevölkerung: Blutrünstige Dämonen sorgen immer wieder für Unheil.

Der Leser ahnt beim Auftauchen der riesenhaften Frau sogleich, dass es der Titelheld und seine Kameraden mit einem dämonischen Gegner zu tun bekommen. Gespannt begleitet man Okko, Noshin, Noburo und Tikku auf der Suche nach Kleiner Karpfen und der unheimlichen Fremden. Unerwartete Wendungen und immer neue Enthüllungen lassen das Rätsel um die Entführung zunächst noch größer werden, bevor die überraschende Auflösung präsentiert wird. In Folge fasziniert der Band von der ersten bis zur letzten Seite.

Die ungewöhnlichen Charaktere geben hier noch nicht alle Geheimnisse preis. So erfährt man nicht, weshalb Okko zum Ronin wurde und welche Bewandnis es mit dem nahezu unverwundlichen Noburo und dem zauberkundigen Mönch Noshin hat. Allein Tikku, aus dessen Perspektive manche Szenen geschildert werden, scheint ein normaler Mensch zu sein, der keine dunkle Vergangenheit mit sich trägt. Das macht neugierig auf die Fortsetzung, die vielleicht Antworten auf die offenen Fragen gibt.

Die ansprechenden Zeichnungen sind relativ realistisch und beschönigen oder idealisieren nichts. Ruhige Szenen wechseln sich ab mit dynamischen Kampfhandlungen. Gedeckte Farben schaffen eine eigentümliche, zwielichtige Atmosphäre.

„Okko 1“ ist ein reizvolles Comic-Album, das zwei Episoden beinhaltet, so dass man ein in sich abgeschlossenes Abenteuer erhält. Handlung, Charaktere und Zeichnungen können überzeugen. Der Band wendet sich an das etwas reifere Publikum, das spannende Samurai-Comics und – Mangas mit einer großen Portion Fantasy zu schätzen weiß. Zielgruppe sind die Leser von Titeln wie beispielsweise „Kogaratsu“, „Blade of the Immortal“, „Basilisk“ und „Vagabond“. (IS)



Christophe Arleston, Adrien Floch & Crazytoons
Seufzer der Sterne

Die Schiffbrüchigen von Ythaq 3

Les naufragés d'Ythaq: Le soupir des étoiles, Frankreich, 2006

Splitter-Verlag, Bielefeld, 2/2007

HC-Album, Comic, SF, Fantasy, 978-3-939823-06-3, 64/1380

Aus dem Französischen von Tanja Krämling

Das Luxusraumschiff Kometenstaub ist über dem Planeten Ythaq abgestürzt. Seine Crew und die Passagiere sind über eine mittelalterlich anmutende Welt versprengt worden. Navigatorin Granit, Techniker Narvath und die nervige Callista schlagen sich gemeinsam durch auf der Suche nach den anderen und einer Möglichkeit, Ythaq wieder verlassen zu können.

Während sie einem Hinweis folgen, der sie zu weiteren Wrackteilen der Kometenstaub führen soll, werden sie von dem Söldner Dhokas und seiner Truppe verfolgt. Doch auch andere Schiffbrüchige haben den Absturz beobachtet und wollen den Raumer bergen. Als wäre das nicht schon genug, verschwinden plötzlich Callista und Tao.

Auf der Suche nach ihren Gefährten wird Granits Gruppe von monströsen Insekten und gefährlichen Faltern angegriffen. Ihre Retter bringen sie in die verborgene Feng-Stadt Wetra zu Tao, der ihnen etwas Überraschendes enthüllt, derweil Callistas Zustand allen Anlass zur Besorgnis gibt...

Die Geschichte knüpft nahtlos an die Ereignisse des vorherigen Bandes an. Da es keine Zusammenfassung gibt und sich auch nicht jedes wichtige Detail aus der laufenden Handlung

erschließen lässt, sollte man unbedingt die anderen beiden Alben gelesen haben, um die Protagonisten und die Situation zu kennen.

In diesem Band erfährt der Leser, dass die Kometenstaub nicht das einzige Schiff ist, das über Ythaq abstürzte, und dass die Überlebenden anderer Raumer gleichfalls nach den Wrackteilen des Luxusliners suchen, um den Planeten, der zu ihrem Gefängnis wurde, vielleicht verlassen zu können. Einige von ihnen entdecken, dass in ihnen erstaunliche Fähigkeiten schlummern, auf die sie vorher keinen Zugriff hatten. Immer mehr drängt sich der Verdacht auf, dass all diese Abstürze keine Zufälle sein können.

Aufschluss könnte das Logbuch des ersten Schiffs geben, das vor dreihundert Jahren auf Ythaq landete und dessen Besatzung die Geschicke dieser Welt zu lenken begann. Allerdings haben sich dieselben Monster-Insekten, von denen Granit und ihre Begleiter attackiert wurden, in den unterirdischen Bibliotheken der Feng niedergelassen – und das Logbuch gilt seither als verloren. Todesmutig begeben sich die Freunde in die gefährlichen Höhlen unter Wettra, doch müssen sie für das Wissen auch einen Preis entrichten. Ob er das wert war, verrät der nächste Band.

Die Geschichte ist spannend, witzig, stellenweise auch ein wenig erotisch. Sympathische Protagonisten und ihre üblen Gegenspieler agieren vor einer farbenprächtigen, exotischen Kulisse. Im Vordergrund stehen die Rätsel, die sich um den Planeten Ythaq ranken. Auf jede Information folgen zwei neue Fragen, so dass die Neugierde des Lesers wach gehalten wird. Es macht wirklich Spaß, die aparten Zeichnungen zu betrachten und die vielen, liebevoll ausgearbeiteten Details zu entdecken.

Abgerundet wird das Album durch einen Blick hinter die Kulissen: Das kreative Team wird vorgestellt. Skizzen, ausgeführte Illustrationen und eine Charakter-Galerie verraten ein wenig über die Arbeitsweise der Künstler und erfreuen das Auge. Eine sehr schöne Idee.

„Die Schiffbrüchigen von Ythaq“ ist eine amüsante SF-Serie, die auch einige Fantasy-Elemente enthält und vor allem die Leser von Titeln wie „Lanfeust von den Sternen“ oder „Marlysa“ anspricht. Die Storys von Christophe Arleston sprühen stets vor Ideen und Überraschungen, und in ansprechende, dynamische Zeichnungen umgesetzt wurden sie diesmal von Adrien Floch. (IS)



J. Michael Straczynski, Ron Garney u. a.

Spider-Man 35: Civil War

Amazing Spider-Man 532, Spider-Man Unlimited 9 + 11, USA, 2005/06

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 3/2007

Comic, Superhelden, SF, Action, 52/395

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Genauso wie Konkurrent DC seinem Universum gerade erst ein neues Gesicht durch die „Identity Crisis“ verpasste, erlebt jetzt auch die Welt der Marvel-Heroen eine dramatische Neuerung:

Nach verheerenden Kampfhandlungen zwischen unbekanntem Superhelden, denen die Kinder einer Schule zum Opfer fielen, beschließt das Weiße Haus eine Registrierungspflicht für alle Kostümierten. Wer seine Identität nicht preisgeben will, gilt künftig als Verbrecher. Werden er oder Freunde, die ihn decken, gefasst, drohen ihnen jahrelange Haftstrafen.

Peter Parker alias Spider-Man arbeitet seit geraumer Weile für Tony Stark, auch bekannt als Iron Man. Vergeblich haben sich beide bemüht, dieses Gesetz aufzuhalten, durch das alle, die mit einem Kostüm für das Recht eintreten, und ihre Angehörigen zu Zielscheiben für Verbrecher und auch für die polizeiliche Willkür werden könnten. Jeder Einzelne muss nun für sich entscheiden, ob er sich und seine Familie diesem Risiko aussetzen will oder ob er als so genannter Staatsfeind untertauchen muss.

Während Tony Stark zähneknirschend für das neue Gesetz eintritt, zieht Peter zunächst MJ und Tante May zu Rate. Er kann und will nicht allein für sie eine Entscheidung fällen, die ihr künftiges Leben beeinflussen wird. Alles in ihm sträubt sich dagegen, die Menschen, die er liebt, dem Rachedurst seiner Gegner auszusetzen, doch er fühlt sich auch Tony Stark verpflichtet. MJ und Tante May sind bereit, das Wagnis einzugehen. Wie wird sich Peter letztlich entscheiden?

Diese Episode stellt die Hauptgeschichte des Comic-Heftes dar, die einen neuen, Serien übergreifenden Story-Arc einleitet, der für die meisten Helden des Marvel-Universums gravierende Veränderungen bringen soll. Während der Hintergrund hier sehr ernst ist und reale Vorbilder hat wie die weltweit zunehmenden Terroranschläge, sorgen die beiden anderen in sich abgeschlossenen Erzählungen für Action und Humor: Spider-Man wird von Elektro zufällig in eine Art Magnet verwandelt, an dem alles haften bleibt, was er berührt, und der Lehrer Peter Parker muss seine Schüler bei einem Museumsbesuch retten, als das Ding und Crusher Creel ihren Kampf ins Innere des Gebäudes verlagern.

Die kurzen Side-Stories sind schnell vergessen, doch „Civil War“ lädt zu reichlichen Spekulationen ein. Man darf annehmen, dass manche Freunde zu Feinden werden und nichts mehr so sein wird, wie es bisher war. Die Checklist, die dankenswerterweise auf dem Backcover zu finden ist, verrät, welche weiteren Hefte und Paperbacks man zwischen Februar und Juli kaufen sollte, wenn man die komplette Erzählung lesen möchte. Außer „Spider-Man“ findet man natürlich Top-Titel wie „X-Men“, „Wolverine“ und „Avengers“ darunter – auf jeden Fall sind es eine Menge Bände, die zusammen einiges kosten werden. Arme Taschengeldempfänger!

Den wahren Fan wird das sicher nicht davon abhalten, seine Sammlung zu erweitern und die spannende Storyline zu genießen, während es sich die Gelegenheitsleser vermutlich zweimal überlegen, ob sie alles, nur ihre Lieblingsserien oder doch nichts davon erwerben wollen, wenn zu befürchten ist, dass man bei Einzelbänden ein Abenteuer ohne richtigen Anfang und befriedigendes Ende erhält. (IS)



Jim Balent
Hexenkrieg
Tarot – Witch of the Black Rose 1

Tarot – Witch of the Black Rose 1 – 5 + Maidens & Monsters, USA, 2006

Paninicomics, Nettetal-Kaldenkirchen, 1/2006

PB, Comic, Horror, Dark Fantasy, 3-8332-1399-X, 156/1695

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Jim Balent fiel vor Jahren positiv als Zeichner von „Catwoman“ auf. Leider hat Panini/Dino diese Serie nie nach Deutschland gebracht, so dass die Sammler allenfalls durch einige Crossover mit „Batman“ und „Azrael“ in den Genuss kamen, das Können dieses Künstlers zu bewundern.

Seit einigen Jahren unterhält Jim Balent sein eigenes Label BroadSword Comics und publiziert mit „Tarot“ eine Reihe, die er nicht nur gezeichnet, sondern auch selbst geschrieben hat. Mit dem Titel realisiert er seine eigenen Phantasien, kleidet sein Interesse am Okkulten in ansprechende Illustrationen und lässt vor allem das männliche Publikum an seiner Freude an schönen Frauen teilhaben.

Vor Jahrhunderten wurden zwei magische Bücher geschrieben, eines mit Sprüchen der Harmonie und des Lichts, eines mit dunklen Zaubern, die vom Hexenrat verboten wurden. Beide Bände gab man in die Obhut der Hexen der Schwarzen Rose.

Getrieben von ihren traumatischen Kindheitserlebnissen bringt Raven Hex das verbotene Buch in ihren Besitz. Sie plant, sich an der Menschheit für alle Gräueltaten zu rächen, die diese an den Hexen begingen. Eine neue Welt der Magie soll entstehen, in der die Hexen herrschen.

Um ihren Zauber wirken zu können, benötigt Raven Leichen, die sie von einem Friedhof stiehlt, nicht ahnend, dass sie dadurch die Aufmerksamkeit von Skeleton-Man auf sich lenkt. Es gelingt Jon Webb, der seit einem Unfall mit den Geistern der Toten sprechen kann, jedoch nicht, Raven aufzuhalten. Er wird verletzt, und nur Tarots Eingreifen verhindert Schlimmeres.

Von Tarot und ihrer Mutter erfährt Jon von Ravens Plänen und bietet sofort seine Hilfe an. Gemeinsam wollen sie ihre Gegenspielerin aufhalten, doch der Zauber ist schon zu weit fortgeschritten und gerät außer Kontrolle...

Man merkt der Handlung, die von Genre-Klischees und bekannten Symbolen (Kürbisse, Spinnen, Tarot-Karten, Salems Hexen, Nekromantie...) lebt, an, dass sie von einem Zeichner konzipiert wurde, der als Autor über wenig Erfahrung verfügt. Einen Vergleich mit „Catwoman“, geschrieben

von Doug Mönch, Chuck Dixon u. a., hält „Tarot“ nicht stand. Geht man daher mit zu hohen Erwartungen an diese Serie heran, wird man zwangsläufig enttäuscht. Tatsächlich dient die oberflächliche Story nur dazu, eine Kulisse zu schaffen, vor der sich hübsche Frauen in knappen Kostümen rekeln können.

Entsprechend wenig erfährt man auch über die Charaktere, die man in die Schubladen ‚gute Hexen‘, ‚böse/fehlgeleitete Hexen‘, ‚Monster‘ und ‚Helfer‘ einsortieren kann. Titelheldin Tarot bekommt mit Jon schnell einen Sidekick und Love-Interest zur Seite gestellt, doch bei aller Freizügigkeit ist sicher nicht damit zu rechnen, dass man auch ihn mal in Stripper-Posen zu sehen bekommt.

Möchte man sich an farbenprächtigen, detailreichen Zeichnungen erfreuen, so kommt man voll auf seine Kosten. Die Panels sind aufwändig und phantasievoll gestaltet. Da sich der Künstler nicht mehr von den strengeren Auflagen eines großen Verlags wie DC gängeln lassen muss, fallen seine Abbildungen erheblich deftiger aus, so dass auch ab und zu nackte Brüste - und mehr! - zu sehen sind.

Die Zeichnungen sind realistisch-idealistisch, wie man es von Superhelden-Comics gewöhnt ist. Allerdings sollte man das Faible von Russ Meyer für überdimensionierte Melonen-Brüste teilen...

Die Comic-Serie „Tarot“, die zunächst im Lifestyle-Magazin „Mystic & Entertainment“, dem nur wenige Ausgaben vergönnt waren, erschien, wird nun als Paperback publiziert. Im ersten Band findet man fünf Episoden, so dass dem Leser der komplette Mini-Zyklus „Hexenkrieg“ vorliegt, plus eine unabhängige Bonus-Story. Ergänzt wird mit einer Cover-Galerie.

Die Gestaltung des Bandes ist sehr aufwändig: Cover mit Folien-Druck, hochwertiges Glanzpapier, brillante Farben, sauberer Druck. Für knapp 17 Euro bekommt man rund 150 Seiten voller mehr oder minder nackter Frauen. Stellt man keine hohen Ansprüche an Handlung und Charaktere, sondern ist mit schönen Bildern zufrieden, hat man viel Freude an „Tarot“.

Die Serie wendet sich in erster Linie an die Fans der Superhelden, vor allem an männliche Leser – und nur bedingt an die Freunde der dunklen Literatur. (IS)



Mark Millar, Adam Kubert, Andy Kubert u. a.

Die ultimativen X-Men: Menschen von morgen 1

Ultimate X-Men 1 – 6, USA, 2006

Panini, Marvel Deutschland, 1/2006

PB, Comic, Superhelden, SF, 3-86607-158-2, 164/1495

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Die Menschheit fürchtet die Mutanten noch mehr, seit Magneto uns seine Anhänger die Welt erobern und ein Utopia errichten wollen, in dem der Homo Superior die dominante Spezies ist. Diese Pläne versucht Professor Xavier zu vereiteln, indem er junge Mutanten um sich schart, die für eine friedliche Koexistenz mit dem Homo Sapiens eintreten. Cyclops und Jean Grey

rekrutieren die ersten Mitglieder der X-Men: den vagabundierenden Hank McCoy, die Autodiebin Ororo Monroe und den Waffenhändler Pjotr Rasputin.

Magneto wird rasch aufmerksam auf die Aktionen des Kontrahenten und entsendet seinen gefährlichsten Verbündeten: den Killer Wolverine. Gleich nach seiner Ankunft in New York fällt dieser den Militärs in die Hände. Die X-Men, inzwischen verstärkt durch Iceman, ahnen nicht, dass der gefährliche Mann, den sie befreien sollen, den Tod des Professors plant.

Gleich beim nächsten Einsatz ist Wolverine mit von der Partie. Es gelingt den X-Men, die Tochter des Präsidenten aus der Gewalt Magnetos zu befreien, aber dafür müssen sie einen harten Preis entrichten: Beast wird schwer verletzt, und Jean ringt in der Klinik um sein Leben.

Schnell lässt sich Jean auf eine Affäre mit Wolverine ein – beide sind fasziniert voneinander. Die Enttäuschung über ihre Entscheidung treibt Cyclops in die offenen Arme von Magneto. Das hat weitreichende Konsequenzen...

Viele Superhelden-Serien wie „Spider-Man“, „Avengers“ oder „X-Men“ haben es inzwischen auf mehrere hundert Hefte gebracht, ferner zu vielen fortlaufenden Zweit-Serien, abgeschlossenen Mini-Reihen und Spin Offs. Ein sehr komplexes Universum ist daraus entstanden, in dem immer

neue Charaktere agieren. Ohne Vorkenntnisse ist es bald nicht mehr möglich, sich zurechtzufinden – und daran konnte auch das Resetten oder der Neustart von so manchem Titel nichts ändern.

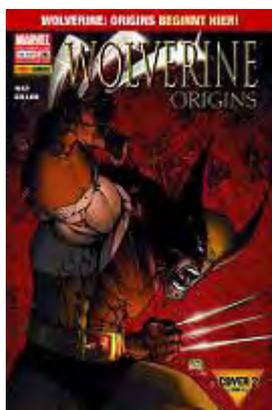
Um jungen Lesern die Superhelden dennoch schmackhaft zu machen und den Einstieg in die faszinierende Welt von Marvel-Comics zu erleichtern, schuf man die „Ultimate“-Series, darunter auch „Ultimate X-Men“. Der vorliegende Sammelband umfasst die Episoden 1 – 6, die zuvor schon in einzelnen Heften publiziert wurden. Unabhängig von den Original-Reihen öffnet sich hier eine moderne, zeitgenössische Phantasie-Welt voller SF-Elemente, die auf die Bedürfnisse der Zielgruppe abgestimmt ist.

Natürlich trifft man auf bekannte und beliebte Charaktere, doch ihr Erscheinungsbild wurde geringfügig modifiziert, sie sind jünger und viel frecher als ihre Alter Egos. Selbst ihre Vorgehensweisen sind weniger subtil; die neue Härte macht sich hier deutlich bemerkbar. Geschildert werden bekannte Konflikte, die man neu inszenierte. Realisiert werden zudem Ideen, die in den Original-Serien nicht berücksichtigt werden können, da sie im Widerspruch zu den bisherigen Ereignissen stehen würden – und das wiederum liefert auch den Altlesern einen Anreiz, in diese Titel hinein zu schauen.

So besteht dieses X-Men-Team zwar aus vier von den ursprünglichen fünf Mitgliedern, doch statt Angel und später Polaris und Havoc ergänzen Storm, Beast und Wolverine die Gruppe. Unterlag Jean Grey früher als Marvel Girl den typischen Rollenklischees und fiel regelmäßig in Ohnmacht oder musste gerettet werden, so ist sie jetzt eine selbstbewusste junge Frau, die auf sich aufpassen kann und eine Schwäche für Bad Boys hat. Cyclops erweist sich hingegen als mental weniger stabil, denn er überlässt Jean, in die er verliebt ist, kampflös dem äußerst enigmatischen Wolverine, der für viele Überraschungen gut ist. Die anderen Figuren haben zwar ihre Handlungsanteile, stehen aber – zumindest in den vorliegenden Episoden – im Schatten dieser Drei.

Der erste Gegner der X-Men ist mit Erzrivalen Magneto und der Bruderschaft der bösen Mutanten ein harter Brocken, der nicht so leicht aus dem Weg geräumt werden kann. Daraus ergibt sich eine spannende, dramatische Story mit einigen überraschenden Wendungen. Während manche X-Men dunkler erscheinen, als man sie kennt, zeigen sich ihre Feinde teilweise viel positiver besetzt. Tatsächlich bleibt so manche Frage offen – auch nach den Motiven der Einzelnen, wobei Professor Xavier keine Ausnahme bildet. Garniert wird die Handlung mit wohl dosiertem Humor und etwas Romantik.

Die vagen Andeutungen am Ende machen neugierig auf die Fortsetzung, dennoch können die sechs Episoden auch allein für sich stehen. Das erfreut natürlich, denn nichts ist ärgerlicher, als ein Einzelheft aus einem laufenden Story-Arc zu erwischen oder ein Paperback, das den Schluss des einen und den Beginn des nächsten Zyklus' beinhaltet. So haben nicht nur die Sammler sondern auch die Gelegenheitsleser viel Spaß an diesem Band, der überdies recht ansprechend gezeichnet ist von Adam und Andy Kubert. (IS)



Daniel Way, Steve Dillon u. a.

Wolverine Origins 1

Wolverine 36

Wolverine Origins 1 + 2, USA, 2006

Panini, Marvel Deutschland, Nettetal-Kaldenkirchen, 1/2007

Comic, Superhelden, SF, Action, 48/395

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Nach Jahrzehnten hat Wolverine all seine Erinnerungen zurück und will sich an jenen rächen, die ihn einst manipuliert und missbraucht haben – die ihn in eine blutrünstige Waffe verwandelt haben, die unzählige Gräueltaten beging und sich an diesen sogar erfreute. Außer seinen Klauen setzt er das legendäre Muramasa-Schwert ein, das er dem Silver Samurai in einem blutigen Kampf abgenommen hat.

Wolverines Eindringen in das Weiße Haus stellt die Organisation SHIELD vor massive Probleme. Da es Dum Dum Dugan und seinen Leuten nicht gelingt, das Problem zu lösen, werden andere Kräfte aktiv und setzen einen Mann auf Wolverines Fährte, der jeden nur erdenklichen Grund hat,

den Mutanten zu hassen: Im Vietnam-Krieg war Nuke Wolverines Gefangener und wurde grausam misshandelt.



Wolverine debütierte in der Serie „The Incredible Hulk“ und fand kurze Zeit später Aufnahme im Team der neuen „X-Men“. Er war Gaststar in Serien wie „Alpha Flight“ und „Spider-Man“ und erhielt nach kleinen Mini-Serien schließlich seinen eigenen Titel. Von jeher war er einer der enigmatischsten Charaktere, da er als krasser Kontrast zu den konventionellen Superhelden geschaffen worden war: klein, bärtig, älter und weniger jugendlich-attraktiv, ein Raucher und Trinker mit wechselnden Beziehungen zu zweifelhaften Frauen, ein Raufbold mit der Bereitschaft zu töten. Nachdem er zunächst einen Berserker verkörperte, verlieh man ihm sehr bald einen Ehrenkodex, der sich am Bushido orientiert, was viele seiner Handlungen erklärte und ihn zugleich komplexer erscheinen ließ.

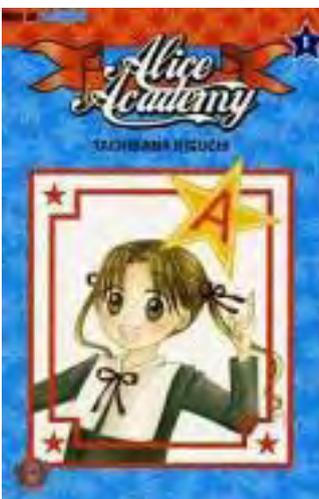
Die Vergangenheit von Wolverine war viele Jahre lang eines der best gehüteten Geheimnisse bei Marvel. Mehrmals wurde versucht, Licht in das Dunkel zu bringen, und genauso oft haben spätere Autoren die Ideen ihrer Kollegen verworfen. Nun hat man das Thema erneut aufgegriffen – doch ob das die endgültige Version bleiben wird?

Die Story wechselt zwischen Gegenwart und Vergangenheit. Getrieben von Racheplänen will Wolverine mit den Personen abrechnen, die ihn gezwungen haben, grausame Verbrechen zu begehen. Wie skrupellos er agierte, belegt das Beispiel Vietnam-Krieg. Der Leser lernt einen Wolverine kennen, der selbst den Berserker der frühen „X-Men“-Zeit in den Schatten stellt, und begreift, weshalb der Titelheld sich selbst verabscheut und offene Rechnungen begleichen muss, selbst wenn er dadurch der langen Liste an Verbrechen weitere hinzufügt.

Ungewöhnlich ist, dass man ihm ein Schwert verleiht, nutzte er doch sonst immer seine Klauen oder moderne Hightech-Waffen. Muramasa war der Name einer traditionellen Schwert-Schmiede in der späten Muromachi-Periode. Der Meister wird in der Legende als charakterlich ungefestigt beschrieben, und da sich seine Wesenszüge auf die von ihm geschmiedeten Waffen übertrugen, galten die Klingen als böse, als Verursacher von Gemetzeln, und sie verletzten oft auch ihre Besitzer. In verschiedenen Mangas und Animes tauchen sie auf als begehrte Waffen, die in der Lage sind, Dämonen zu besiegen, z. B. in „Samurai Deeper Kyo“. Man darf nun spekulieren, ob das Muramasa-Schwert zur Triebfeder von Wolverines Rachezug wird.

Der Comic ist eher durchschnittlich gezeichnet – aber das ist bekanntlich eine Geschmacksfrage. Um die Handlung beurteilen zu können, ist es noch zu früh, sind zwei US-Episoden zu wenig. Man kann im Moment nur hoffen, dass schon bald mehr Informationen über Wolverines Vergangenheit und seine Feinde enthüllt werden und der Story-Arc nicht nur in ein endloses Abschlagen ausartet. (IS)

Manga & Light-Novel



Tachibana Higuchi

Alice Academy 1

Gakuen Alice, Japan, 2003

Carlsen-Verlag, Hamburg, 11/2006

TB, Manga, Comedy, Mystery, Fantasy, 3-551-78781-6/978-3-551-78781-1, 182/500

Aus dem Japanischen von Claudia Peter

Mikan und Hotaru sind die besten Freundinnen. Sie besuchen dieselbe Grundschulklasse in einem kleinen idyllischen Dorf. Charakterlich könnten die beiden unterschiedlicher nicht sein. Hotaru ist sehr still und verschlossen und ist häufig abweisend gegenüber ihren Mitmenschen. Mikan ist offen und fröhlich und lässt ihren Gefühlen freien Lauf.

Urpötzlich muss Hotaru die Schule wechseln und lässt eine todunglückliche Mikan zurück. Hotarus neue Schule ist jedoch keine gewöhnliche Schule; es handelt sich dabei um die berühmte Alice Academy, zu der nur Kinder Zugang haben, die eine ganz besondere übersinnliche Begabung ihr Eigen nennen.

Als sich in der Dorfschule Gerüchte häufen, Hotaru würde die neue Schule nur besuchen, weil sie dafür eine Menge Geld bekommt, ist Mikan sehr enttäuscht. Die Wahrheit erfährt Mikan bloß zufällig. Hotaru hat das ganze Geld Mikans Schule geschenkt, da diese sonst wegen Geldproblemen hätte geschlossen werden müssen. Nun steht Mikans Entschluss fest: Auch wenn sie selbst über keine besondere Begabung verfügt, will sie ihrer Freundin um jeden Preis auf die Alice Academy folgen. Kurz entschlossen plündert sie die Ersparnisse ihres Großvaters und macht sich auf den Weg nach Tokyo.

Dort angekommen gerät das naive Mädchen prompt an zwei zwielichtige Typen, die ihr mit miesen Tricks das ganze Geld abknöpfen wollen. Im letzten Augenblick wird sie jedoch von einem charismatischen, gut aussehenden Mann gerettet, der sich als Lehrer von der Alice Academy entpuppt. Er erklärt der verdutzten Mikan, dass auch sie über ein Alice (eine besondere Kraft) verfügt und dass er sie an der Academy aufnehmen wird.

Leider ist Mikans Freude jedoch nur von kurzer Dauer. Hotaru verhält sich ihr gegenüber überraschend abweisend. Zu allem Überfluss macht Mikan sich auch noch den rebellischen Natsume zum Feind, der über das Feuer gebieten kann. Jetzt bleibt ihr nichts anderes übrig, als hinter das Geheimnis ihres eigenen Alice zu kommen.

Auf der Alice Academy geht es turbulent zu. Durch die Augen der Hauptfigur Mikan erlebt der Leser alle Merkwürdigkeiten und skurrilen Abenteuer hautnah mit.

Zugegeben ist die Idee von Kindern mit Superkräften und einer dazugehörigen Schule nicht gerade neu. Man denke nur an „Harry Potter“ oder „X-Men“. Allerdings hat dieser Manga durchaus Potential. Die Geschichte gefällt und wird mit einer gehörigen Portion Humor in Szene gesetzt. Auch die Spannung kommt nicht zu kurz, da die Aufnahmeprüfung, die Mikan bestehen muss, um endlich ihre besonderen Kräfte zu erwecken, nicht gerade ungefährlich ist.

Der Zeichenstil ist sehr ansprechend. Alle Figuren haben einen hohen Niedlichkeitsfaktor, was aber angesichts des Alters der Protagonisten vollkommen in Ordnung ist. Besonders gelungen ist die lebenslustige Mikan, die mit ihren Gefühlsausbrüchen ihre Freundin Hotaru oft an den Rand der Verzweiflung treibt. Hotaru selbst scheint zwar launisch und gefühllos, aber hinter dieser rauen Schale steckt ein butterweicher Kern, denn Mikan ist ihr sehr wichtig. Natsume ist ein kleiner Rebell und damit genauso heißblütig wie seine Feuerkräfte. Trotz seiner herablassenden Art ist er nicht unbedingt unsympathisch, da er sich sehr um seinen Freund Luca kümmert. Luca ist dazu in der Lage, mit Tieren zu kommunizieren.

Die anderen Schüler sind ebenfalls sehr interessant gestaltet, obwohl man in diesem Band leider noch nicht all zuviel über sie und ihre speziellen Kräfte erfährt. So hat die Zeichnerin aber noch genug Stoff für ihre weiteren Bände.

Neben den Schülern gibt es natürlich auch noch die Lehrer der Alice Academy. Jeder von ihnen verfügt ebenfalls über besondere Talente, denn nur so können sie mit den Superkräften ihrer Schüler zurechtkommen. Näher lernt man in diesem Band den charmanten und mysteriösen Lehrer Narumi kennen. Er ist dazu in der Lage, Pheromone zu versprühen und dadurch jeden nach seinem Willen zu lenken.

Die liebenswerte, phantastische Geschichte macht Lust auf mehr, denn natürlich wird in diesem Band nur der Grundstein für eine spannende und lustige Serie gelegt. Man freut sich darauf, mehr über die Charaktere und die Alice Academy zu erfahren.

Als nette Zugabe liefert die Zeichnerin ein paar Bonusseiten, mit einem Lageplan der Academy und einen Ausblick, was den interessierten Leser in Band 2 erwartet.

Besonders jüngeren Leserinnen und Lesern, die Fantasy mit einem guten Schuss skurrilem Humor mögen sei diese Geschichte sehr ans Herz gelegt. Doch auch ältere Leser können gerne einen Blick riskieren. (CZ)



Nobuhiro Watsuki

Buso Renkin, Japan 2003

Tokyopop, Hamburg, 2/2007

TB, Manga, SF, Fantasy, Action, 978-3-86580-871-4, 190/650

Nobuhiro Watsuki ist in Deutschland kein Unbekannter mehr, erschien doch über Jahre hinweg sein 28-bändiges Epos „Kenshin“ bei Ema und gehörte über lange Zeit zu den beliebtesten Reihen, da der Künstler gleichermaßen Jungen und Mädchen mit seiner abwechslungsreichen Geschichte aus der Meiji-Ära ansprach. In einer gelungenen Mischung aus Action und Hintergrund entwickelte er lebenswerte und einprägsame Figuren, mit denen man fühlte und litt. Weitere Reihen von Watsuki konnten den Erfolg leider nicht wiederholen, so dass es um den Autor ruhig wurde. Erst jetzt veröffentlicht Tokyopop mit „Buso Renkin“ aus dem „Shonen Jump“-

Magazin eine der aktuelleren Reihen des Künstlers.

Kazuki besucht noch die High-School. Er ist ein durchschnittlicher, etwas chaotischer Schüler, der am Leben vor allem Spaß haben will und sich nichts Böses dabei denkt. Dann ändert sich alles mit einem Schlag. Als er versucht, dem Mädchen Tokiko gegen eine seltsame Hybrid-Kreatur beizustehen, wird er selbst schwer verletzt und liegt im Sterben. Der Schmerz macht ihm sehr deutlich, dass das kein Traum sondern bittere Wirklichkeit ist.

Doch die geheimnisvolle junge Frau rettet ihm mit der Kunst der Alchemie das Leben. Sie heilt seine Wunden und gibt ihm die gleichen Kräfte, über die auch sie gebietet, um ihn als Hilfe im Kampf gegen die Homunculus-Monster zu gewinnen, die immer wieder auftauchen, um den Menschen Schaden zuzufügen.

Nach anfänglichen Zweifeln findet Kazuki Geschmack an seiner neuen Tätigkeit und stürzt sich eifrig in den Kampf gegen den geheimnisvollen Papillon und seine Kreaturen. Dabei entwickelt er nicht nur seine eigenen Fähigkeiten - das „Buso Renkin“ - sondern auch erste zaghafte Gefühle für seine toughe Mitstreiterin Tokiko, die davon allerdings nichts wissen will...

„Buso Renkin“ ist ein typischer „Shonen Jump“-Manga, der all das enthält, was Jungen so lieben: eine actionreiche Handlung mit vielen Monstern oder technischen Gimmicks, gegen die die Helden kämpfen müssen, dynamische Zeichnungen und eine durch viele Gags aufgelockerte Handlung.

Die Geschichte ist eher weniger wichtig. Zwar hält ein geheimnisvoller Gegenspieler im Hintergrund die Fäden zusammen, letztendlich erfährt man aber auch nicht viel über seine Motive und Beweggründe.

Selbst Tokiko und Kazuki sind nur skizzenhaft charakterisiert. Sie werden zwar vorgestellt, aber auf wenige markante Wesenszüge reduziert. Hier zitiert Watsuki bei sich selber. Er gibt offen zu, dass Kazuki mehr oder minder von Misao aus „Kenshin“ inspiriert wurde, der lustigen, aber auch leidenschaftlichen Erbin eines Ninja-Clans. In Tokiko scheint hingegen mehr Yahiko Myojin wieder geboren zu sein, der junge Schützling Kenshins, der es durch seine impulsive Art und sein rüdes Verhalten anderen Menschen nicht gerade leicht machte, ihn zu mögen.

Insgesamt lässt sich zu dem ersten Band der Serie noch nicht viel sagen. Die Charaktere werden eingeführt, ebenso wie ihre Gegenspieler, und sie dürfen sich in ersten Kämpfen bewähren. Wie sich „Buso Renkin“ weiter entwickelt und ob der Manga noch ein wenig an Tiefe gewinnt, lässt sich jetzt leider noch nicht sagen. Das bleibt abzuwarten. (CS)



Park Joong-Ki

Dan Gu 1, Korea, 2003

Panini, Planet Manhwa, Nettetal-Kaldenkirchen, 3/2007

TB, Manhwa, Fantasy, Action, 978-3-86607-314-2, 196/795

Aus dem Koreanischen von Udo Lee

Der Oberbefehlshaber sendet den Schamanenkrieger Yarang und dessen Leibwächter Batu aus, um das Grenzgebiet Kugais zu kontrollieren, da von dort Unruhen gemeldet wurden. Schon bald werden die beiden von einer wilden Horde angegriffen, die trotz immenser Verluste nur ein Ziel verfolgt: Yarang und Batu zu töten.

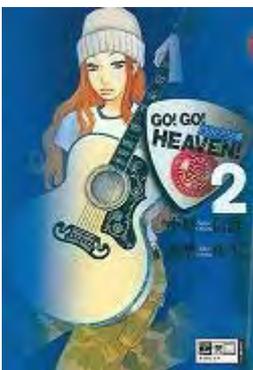
Nur knapp können sie den Angreifern entkommen. Allerdings ist Yarang so schwer verletzt, dass er Batu befiehlt, ohne ihn zu fliehen. In dem Anführer der Bande hat Yarang einen Schamanenkrieger erkannt, den er töten muss – andererseits droht seiner Tochter Yaki große Gefahr. Widerstrebend lässt Batu seinen Herrn zurück, um das Baby in Sicherheit zu bringen. Yarang stellt sich den Feinden zu einem Kampf auf Leben und Tod...

„Dan Gu“ ist koreanische Fantasy, wie man sie beispielsweise von Serien wie „Chronik eines Kriegers“ oder „Shin Angyo Onshi“ kennt: viel Action, Dark-Fantasy, aufwändige, dynamische Zeichnungen.

Der Künstler bedient sich eines reizvollen Hintergrunds, welcher der koreanischen Geschichte entlehnt ist, aber keine bestimmte Epoche oder historische Persönlichkeiten zum Vorbild hat. Übergriffe aus den Nachbarreichen, Rebellion und Intrigen gehören zur Tagesordnung. Vor dieser Kulisse agieren ein Schamanenkrieger und sein treuer Begleiter, ein hünenhafter Kämpfer, als Kundschafter. Noch bevor der Leser erfährt, worum es eigentlich geht, werden die beiden in eine erbitterte Auseinandersetzung verwickelt.

In einer Rückblende wird schließlich verraten, wer Yarang und Batu sind, nicht jedoch, welches Schicksal sie beide zusammenführte, was aus Yakis Mutter wurde oder welche besondere Stellung ein Schamanenkrieger innehat. Beide Männer sind einander sehr zugetan, und im ersten Moment, als Yarang die Kapuze vom Kopf gerissen wird, möchte man ihn für eine Frau halten, doch spätere Bilder beseitigen etwaige Zweifel. Ebenfalls unklar bleibt, welche Pläne der Oberbefehlshaber verfolgt, der am Ende des Bandes für eine Überraschung sorgt.

Die Zeichnungen sind sehr detailreich und realistisch. Es wird viel gekämpft, aber mit Informationen gezeit. Man sollte den nächsten Band abwarten, um mehr über die Handlung und die Protagonisten zu erfahren, bevor man sich für oder gegen einen Kauf entscheidet. Die Serie wendet sich in erster Linie an männliche Leser ab 14, die actionreiche Fantasy schätzen, aber auch an Genrefans beiderlei Geschlechts. (IS)



Shinji Obara & Yuko Amino

Go! Go! Heaven! 2

Go! Go! Heaven! Jiketsu Shojotai Vol. 2, Japan, 2005

EMA, Köln, 2/2007

TB, Manga, Drama, 978-3-7704-6646-7, 202/750

Aus dem Japanischen von Antje Bockel

Auf einer Internet-Seite für Selbstmordwillige lernen sich die Musikerin Julia, die Angestellte Aya, die Domina Himiko und die Autistin Mikael kennen. Sie beschließen, sich gemeinsam das Leben zu nehmen, aber nicht still und im Verborgenen sondern mit einem Paukenschlag. Sie formen eine Band und wählen ihren ersten Auftritt als Todestag, aber der Versuch misslingt.

Tatsächlich hat jede von ihnen Gründe, an ihrem Leben zu verzweifeln. Aya ist schwanger von ihrem Chef und hoch verschuldet. Immer wieder macht er ihr Hoffnungen auf eine gemeinsame Zukunft, und sie lässt sich hinhalten, bringt dabei noch nicht einmal den Mut auf, ihm von seiner Vaterschaft zu erzählen. Als Ayas Eltern zufällig erfahren, dass sie als Ledige ein Kind erwartet, wird sie übel beschimpft und flüchtet sich zu Julia, wo auch Himiko und Mikael Aufnahme

gefunden haben. Dann passiert etwas, was alle Erwartungen, die Aya gegenüber ihrem Lover noch hatte, zunichte macht.

Das alles interessiert allerdings niemanden. Stattdessen stürzen sich die Medien auf Suizid Shojotai, und jeder versucht, für sich Gewinn aus dem Unglück der jungen Frauen zu schlagen. Sie werden in Verträge gepresst und gezwungen, eine zweite Single aufzunehmen, die mit größter Wahrscheinlichkeit von den Rundfunksendern ebenso ignoriert wird wie die erste, die nach dem Suizid eines Mädchens auf dem Index landete. Julia ist umso frustrierter, dass niemand sie und ihre Freundinnen als Menschen sieht und keiner ihre Musik ernst nimmt. Selbst das Publikum strömt nur herbei, um die Band endlich sterben zu sehen. Obendrein läuft Julia die Zeit davon...

„Go! Go! Heaven!“ ist eine verstörende Serie für erwachsene, anspruchsvolle Leser, die sich nicht in eine heile Welt flüchten wollen, sondern sich mit realistischen Themen auseinandersetzen, die zum Teil tabuisiert werden wie Selbstmord, Inzest, Schwangerschaft und Abtreibung, Krankheiten u. v. m.

Obwohl die Protagonistinnen hatten sterben wollen, schöpfen sie Kraft aus ihrer Freundschaft, so verschieden sie auch sind. Julias heruntergekommene Bude wird zu einem Heim für jede von ihnen. Hin und wieder gelingt es ihnen sogar, die persönliche Tragödie für einen Moment zu vergessen und gemeinsam zu lachen, doch dann ereignet sich wieder etwas, das alle erneut in Depressionen stürzt. Bei Himiko ist es das Vergehen des Vaters, bei Mikael eine Kindheitserinnerung. Allein Julia outet nicht den Grund, weshalb sie sterben möchte. Der Journalist Yazawa entdeckt zwar ihr Geheimnis, muss jedoch versprechen zu schweigen.

Schonungslos und in allen Details schildert Shinji Obara - in Zeichnungen umgesetzt von Yuko Umino -, wie unsensibel und sensationshungrig die breite Masse und sogar Angehörige auf die Probleme der Hauptfiguren reagieren. Niemand ist bereit, den Frauen zuzuhören und ihnen zu helfen. Bestenfalls belanglose Worte und Medikamente sind die Antworten, die sie auf ihre Hilferufe erhalten. Auch Zahlen werden genannt: Jedes Jahr treiben allein in Japan der immer schlimmer werdende Leistungsdruck, die Konventionen einer unhumanen Gesellschaft und Hoffnungslosigkeit 30.000 Menschen in den Freitod.

Genauso wie die Protagonistinnen stammen sie alle aus unterschiedlichen sozialen Schichten und leiden unter verschiedenen Problemen. Gemein ist ihnen, dass sie niemanden haben, der ihnen Verständnis entgegen bringt, der ihnen hilft, sich selbst zu akzeptieren, der ihre Menschenwürde nicht verletzt. Der Manga ist wie ein Aufschrei, aber er bietet kein Patentrezept, wie Personen, die keinen Ausweg mehr sehen, gerettet werden können – wie vermieden werden kann, dass jemand überhaupt erst in eine solche Notlage gerät.

Die Geschichte steckt voller Feinheiten, die man beim einmaligen Lesen gar nicht alle entdeckt. Man sollte sich Zeit nehmen für diesen Titel, der nachdenklich stimmt, erschüttert und nicht so bald vergessen ist. (IS)



You Higuri

Grab der Engel, Japan, 2000

Carlsen-Verlag, Hamburg, 2/2007

TB, Manga, Fantasy, Romance, Drama, 978-3.551-78364-6, 208/600

Aus dem Japanischen von Jana Hartwig

Cover mit Metallicfolie

Ein mächtiger Zauber bannte den Gott Seth für Jahrhunderte in ein Buch. Der Dämon Baphomet schlägt ihm einen Handel vor: Seths Freiheit, wenn er dafür dem ersten Menschen, der ihm begegnet, das Verderben bringt. Dieses Schicksal trifft ausgerechnet die junge Mary Freiin von Vetsera.

Seth entflieht seinem Gefängnis und findet sich im Wien des späten 19. Jahrhunderts wieder. Ganz Europa fürchtet die Expansionspolitik Preußens. Ein alternder Kaiser Franz Joseph II von Habsburg kämpft für den Erhalt der österreichischen Monarchie und blockiert die Reformpläne seines Sohnes Rudolf, der den Krieg vorhersieht, der seine Heimat in wenigen Jahren verheeren wird.

Mit der Belanglosigkeit seines Lebens unzufrieden stürzt sich Rudolf ins Vergnügen. Dann lernt er Mary kennen, die sich unsterblich in ihn verliebt hat. Er ist fasziniert von ihrer Unschuld und ihrem

fröhlichen Wesen. Seth hingegen fühlt sich hin und her gerissen: Auch er entwickelt starke Gefühle für Mary und möchte sie retten, doch er hat den Pakt mit Baphomet zu erfüllen, der ihn auf schmerzhaft Weise an diese Pflicht erinnert und dem Gott seine magischen Kräfte raubt. Nachdem Rudolf ein Attentat auf den Kaiser vereitelte, beginnen die radikalen Reformer zu befürchten, dass der Kronprinz sie verraten wird. Damit nimmt das Unheil seinen Lauf...

You Higuri zählt mit zu den beliebtesten Mangaka. Durch ihre wunderschön gezeichneten, romantisch-tragischen Serien konnte sie in den letzten Jahren auch in Deutschland eine große Fangemeinde um sich scharen: „Seimaden“, „Gorgeous Carat“, „Gakuen Heaven“ und „Zeus“ sind nur einige davon. Der Fachhandel bietet zudem zwei prächtige Artbooks an, „Poison“ und „Jewel“ – schade, dass sich hier noch kein Verlag fand, um diese Bände herauszugeben. Mit etwas Glück kann man zudem Doujinshi finden, die die Künstlerin selbst gezeichnet hat und die Sidestories zu ihren Reihen enthalten, die durchaus auch einige explizite erotische Szenen beinhalten.

Wie schon in „Ludwig II“ greift You Higuri in „Grab der Engel“ ein Kapitel deutsch-österreichische Geschichte auf. Für Recherchen bereiste sie die Schauplätze, die in beiden Serien als Kulisse dienen. Vor diesem realistischen Hintergrund agieren sympathische, attraktive Charaktere, die den historischen Persönlichkeiten nachempfunden und zugleich mit viel dichterischer Freiheit einer phantastischen Handlung angepasst wurden. Dabei fließen auch Motive aus Claude Anets Tragödie „Mayerling“ und der jüdischen Mythologie ein.

In diesem Oneshot wird die tragische Liebe zwischen Kronprinz Rudolf und der jungen Adligen Mary Freiin Vetsera erzählt. Auch der österreichische Thronfolger ist wie sein Cousin Ludwig II von Bayern ein Freigeist, der sich den Konventionen unterwerfen muss und daran zerbricht. Mary bringt für kurze Zeit Licht in seine Düsternis, doch auch die Macht eines Gottes kann nicht ändern, was das Schicksal den beiden Menschen zugedacht hat. Vorübergehend darf man hoffen, aber das Ende ist vorgegeben.

Die tragische Geschichte weiß zu faszinieren, und die zarten, detailreichen Illustrationen sind wie immer ein Genuss. Den einzigen Wermutstropfen stellen die gelegentlich eingestreuten superdeformierten Abbildungen dar, die humorige Einlagen visuell unterstützen – das wäre nicht nötig gewesen und passt nicht wirklich zu den realistisch-idealistisch Zeichnungen.

„Grab der Engel“ ist ein apart gezeichneter Fantasy-Manga, der sich in erster Linie an Leserinnen ab 14 wendet, die romantische Geschichten um interessante Charaktere mögen. You Higuris Zeichenstil lässt sich am besten mit dem von Yamane Ayano („Target in the Finder“), Ryo Mizuno („In A Distant Time“) oder Yoko Matsushida („Yami no Matsuei“) vergleichen. Der Titel spricht ein Publikum an, das Gefallen an Titeln wie „Godchild“ (Kaori Yuki), „Emma“ (Kaoru Mori) oder „Cantarella“ (You Higuri) findet. (IS)



Kaho Miyasaka

Kare First Love 9, Japan, 2002

EMA, Köln, 2/2007

TB, Manga, Romance, Drama 3-770-46557-1/978-3-7704-6557-6, 186 /500

Aus dem Japanischen von Christine Steinle

Zur Vorgeschichte: Karin hatte bisher nicht sehr viel Glück mit Jungen in ihrem Alter und wechselte daher auf eine Mädchenschule. Zufällig begegnet sie Kiriya, der die benachbarte Jungenschule besucht, und verliebt sich unsterblich in ihn. Mit dem gemeinsamen Freundeskreis verbringen die beiden die Sommerferien in Okinawa. Dieser Ort ist für Kiriya mit vielen dunklen Erinnerungen verbunden. Sein Bruder Yuji ist hier ertrunken, und

Kiriya, der seinen Bruder sehr schätzte, fühlt sich für seinen Tod verantwortlich.

Trotzdem werden Karin und Kiriya ein glückliches Paar. Nachdem die beiden schon das Intrigenspiel von Kiriyas eifersüchtiger Ex-Freundin überwinden mussten, ziehen allerdings neue Wolken am Horizont auf.

Kiriya hat wie schon sein Bruder Yuji eine Leidenschaft: die Fotografie. Er möchte deswegen unbedingt an einem Fotowettbewerb teilnehmen und wird darin von seiner Freundin Karin nach besten Kräften unterstützt. Kiriyas Vater hat für diesen ‚Unfug‘ allerdings wenig Verständnis. Unter

dem Vorwand, dass es seiner Mutter nicht gut gehe, zwingt er seinen Sohn, nach Hause zurück zu kehren. Kiriya soll die Fotografie an den Nagel hängen und sich aufs Lernen konzentrieren, da sein Vater wünscht, dass er später die Firma übernimmt. Auf Grund seines schlechten Gewissens und den Tod seines Bruders geht Kiriya zunächst darauf ein. Als Karin ihm Mut zuspricht und noch einmal versucht, mit Kiriyas Vater zu reden, beginnt ihr Freund endlich, für seinen Traum zu kämpfen. Er fordert seinen Vater offen heraus. Belegt er bei dem Fotowettbewerb den ersten Platz, darf er weiter fotografieren. Gewinnt er nicht, wird er sich fortan dem Willen seines Vaters fügen.

Der neunte Band schließt nahtlos an diese Ereignisse an:

Als sein Vater beinahe von einem Wagen angefahren wird, rettet Kiriya ihm das Leben und landet mit ein paar Brüchen im Krankenhaus. Karin macht sich schreckliche Sorgen. Obwohl er von seinem Sohn vor dem Schlimmsten bewahrt wurde, verlässt Kiriyas Vater das Krankenhaus ohne ein Wort des Dankes. Kiriyas Freunde sind darüber sehr schockiert. Karin versucht alles, um ihren am Boden zerstörten Geliebten aufzumuntern. Später findet sie heraus, dass Kiriyas Vater seinen Sohn sehr liebt, dies aber nicht offen zeigen kann. Außerdem scheint er schwer krank zu sein. Er bittet Karin aber, darüber zu schweigen, da er bei seinem Sohn kein Mitleid erwecken will.

Karin freundet sich mit Kiriyas Mutter an, die seit dem Tod ihres ältesten Sohnes unter einem schweren Schock steht.

Als Kiriya spurlos von zu Hause verschwindet, macht sich Karin besorgt auf die Suche. Sie findet ihn an dem Ort, an dem er den letzten gemeinsamen Urlaub mit seinen Eltern und seinem Bruder verbrachte. Kiriya hat sich schweren Herzens dazu entschieden die Fotografie aufzugeben. Doch dann geschieht etwas, womit beide nicht gerechnet haben: Ein Schwarm Glühwürmchen erscheint, und Karin ist völlig überwältigt von diesem Anblick. Der junge Fotograf erkennt hier das ideale Motiv für seinen Wettbewerb. Doch wird er den Mut dazu aufbringen, das Foto noch rechtzeitig einzureichen? Wird er den ersten Preis gewinnen oder muss er aufgeben und sich seinem Vater beugen?

Die nachdenklich stimmende Liebesgeschichte um Karin und Kiriya ist sehr beeindruckend. Das Szenario ist realistisch geraten. Zwar gibt es durchaus auch Klischees wie die eifersüchtige Ex-Freundin, doch bleiben diese immer glaubhaft und wirken niemals übertrieben. Besonders gelungen sind der seelische Konflikt und das Familiendrama, in dem sich der Schüler Kiriya befindet.

Er fühlt sich für den Tod seines großen Bruders verantwortlich und glaubt, dass seine Eltern ihn deswegen hassen. Nicht selten zerbrechen Familien nach dem Todesfall eines Kindes. Der Zerfall und die Zerrissenheit, die der Tod eines geliebten Menschen bei einer Familie auslösen kann, werden realistisch und fast schon schockierend geschildert. Kiriyas Mutter ist seelisch erkrankt, und sowohl ihr Mann als auch ihr Sohn wissen nicht, wie sie mit dieser Situation umgehen sollen. Auch bei seinem Vater hat der Tod des Bruders Spuren hinterlassen. Kiriyas Vater möchte das Beste für seinen Sohn, doch die tragischen Ereignisse haben ihn unfähig dazu gemacht, seine wahren Gefühle zu offenbaren. So lebt er in ständiger Angst, seinen zweiten Sohn zu verlieren, obwohl er Kiriya gerade durch sein Verhalten dazu bringt, dass sich dieser seinem Vater immer mehr entfremdet.

Dies alles wird mit sehr viel Feingefühl geschildert, ohne dabei zu sehr auf die Tränendrüse zu drücken oder in den Kitsch einer schlechten Seifenoper abzugleiten.

Es ist rührend wie sehr sich Karin bemüht, ihrem Freund und seiner Familie zu helfen. Sie freundet sich mit Kiriyas Mutter an, die zum ersten Mal wieder neuen Lebensmut fasst. Außerdem bestärkt sie Kiriya in seinem Wunsch, als Fotograf tätig zu sein, da sie nicht nur sein Talent erkennt, sondern auch merkt, wie sehr sich Kiriya durch dieses Hobby mit seinem toten Bruder verbunden fühlt und dessen Arbeit fortsetzen möchte.

Auch die Nebencharaktere sind interessant und sympathisch gestaltet. Zum Beispiel gibt es da noch Kiriyas und Karins Freundeskreis, die alles daran setzten, die beiden Liebenden zu unterstützen. Kiriyas Vater wirkt niemals vollkommen unsympathisch, im Gegenteil, je mehr sich sein wahrer Charakter offenbart, umso mehr Verständnis und Mitleid entwickelt man für diesen Menschen und hofft, dass es irgendwann zu einem Gegenseitigen Verständnis und einer Aussöhnung zwischen ihm und seinem Sohn kommt.

Die Zeichnungen sind alle sehr gelungen. Das Alter der Protagonisten ist gut getroffen und das Charakterdesign ausgezeichnet. Besonders hübsch werden Karin und Kiriya in Szene gesetzt. Vor allem die Liebesszenen sind sehr zart und schön gezeichnet, und die Glühwürmchen-Szene in diesem Band trägt fast schon poetische Züge. Hintergründe tauchen nicht immer auf, doch ihr Fehlen stört in keiner Weise, da man sich so ganz auf die Gefühle der Charaktere und die ausdrucksstarken Gesichtszüge konzentrieren kann. Tauchen Hintergründe auf, passen diese sehr gut zum jeweiligen Handlungsort und wirken niemals überladen.

Wer Liebesgeschichten mag, die realistisch gestaltet sind und allzu übertriebene Klischees beiseite lassen, liegt mit „Kare First Love“ goldrichtig. Allerdings sollte man auch dem Drama und traurigen Geschichten nicht abgeneigt sein. Die Story ist zwar hoffnungsvoll und nicht zu deprimierend geraten, doch sollte man wissen, dass einen keine unbeschwerte Liebeskomödie erwartet, die im Manga-Genre ebenfalls sehr beliebt ist. (CZ)



**Oyuki Konno & Reine Hibiki
Rosen unter Marias Obhut 2**

Maria-sama Ga Miteru, Japan, 1999

Tokyopop, Hamburg, 1/2007

*TB im Kleinformat mit Klappbroschur, Light-Novel, Drama, Comedy,
978-3-86580-912-4, 258/750*

Aus dem Japanischen von Dorothea Überall

Titelbild und Innenillustrationen von Reine Hibiki

1 Farbseite

Die romantische Erzählung „Rosen unter Marias Obhut“ spielt an einer elitären japanischen Mädchenschule und ist eine so genannte ‚Light-Novel‘. Diese speziell an Jugendliche gerichteten Romane zeichnen sich durch eine abenteuerliche Handlung mit vielen Dialogen, Illustrationen im Mangastil und einem sehr einfach gehaltenen Schreibstil aus. Sie wollen die Leser in erster Linie unterhalten und nicht belehren. Nachdem die kleinformatischen Bücher in Japan in den letzten Jahren höchst beliebt wurden, hofft man, auch hier die von Manga und Anime begeisterten Jugendlichen mit interessanten Themen zum Lesen zurück zu führen. Ob dem engagierten Projekt von Tokyopop dies gelingt, bleibt abzuwarten.

Auf der katholischen Lilian High School werden alte Traditionen sehr ernst genommen. Seit ihrem Bestehen ist es dort Sitte, dass ältere Schülerinnen jüngere aus dem ersten Jahrgang als „petite soer“, als jüngere Schwester, annehmen und diese in alles einführen. Besonders beliebt ist es, von jemandem aus der elitären Schülerschaft, der ‚Yamayurikai‘, betreut zu werden, und so streben viele der jüngeren danach einer dieser ‚Rosen‘ aufzufallen.

Inzwischen ist die tollpatschige Yumi die ‚kleine Schwester‘ der Roten Rosenknospe Sachiko, auch wenn die Gründe ihrer Wahl eher seltsam und von der Älteren auch sehr eigensüchtig waren. Nun, wo die Probleme geklärt sind, sind die beiden ein Herz und eine Seele.

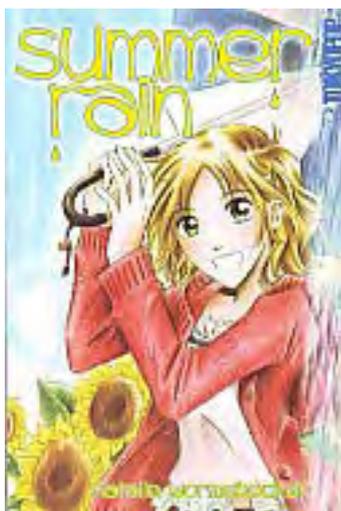
Das Schuljahr könnte in Harmonie verlaufen, wenn nicht plötzlich Rei, die gelbe Rosenknospe und ihre petite soer Yoshino ihre schwesterliche Verbindung aufkündigen würden, um ihrer eigenen Wege zu gehen. Da sie ihre Gründe verheimlichen, macht das Beispiel Schule.

Nach und nach beginnen auch die anderen Erstklässler, über ihre Beziehungen nachzudenken und kommen zu dem Schluss, dass sie ohne die Älteren besser dran sind. So lösen weitere Schülerinnen, eine nach der anderen, ihre Beziehungen, und das alte System gerät ins Wanken. Doch die älteren Schwestern sind nicht bereit, ihre Schützlinge so einfach gehen zu lassen und setzen alles daran, um die Probleme zu klären. Dazu gehört es auch herauszufinden, was Rei und Yoshino zu dem Bruch trieb...

„Rosen unter Marias Obhut“ wirkt auch in diesem Band märchenhaft, da die Lilian High School durch ihre scheinbar christliche Ausrichtung und altertümlich wirkende Regeln und Rituale weit von der japanischen (aber auch westlichen) Realität entfernt ist

Erneut steht die Verantwortung in einer Freundschaft im Vordergrund, und auch wenn es diesmal einige Probleme gibt, so kann alles am Ende doch sehr freundlich und gefühlvoll geklärt werden, als die Mädchen lernen, offen über ihr Verhalten und ihre Entscheidungen zu sprechen.

Der Manga stärkt damit vor allem das ‚Wir‘-Gefühl unter jungen Mädchen in einer Zeit des körperlichen und seelischen Umbruchs und plädiert für die Offenheit der Gefühle zueinander, damit sich das Vertrauen vertiefen kann und Missverständnisse keine fatalen Folgen haben. Das ist wohl die Hauptaussage der Light-Novel, die die Ereignisse gefühlvoll und ausführlicher als der gleichnamige Manga schildert. Wer möchte, kann sogar leichte Yuri-Anklänge erkennen, doch die Liebesbeziehungen zwischen den Mädchen sind eher verhalten und lediglich angedeutet vorhanden. (CS)



Nathalie Wormsbecher

Summer Rain

Tokyopop, Hamburg, 1/2007

TB, Manga, Romance, 978-3-86580-450-1, 168/650

4 Farbseiten

Einige der deutschen Comic-Verlage kümmern sich erstaunlich intensiv um den einheimischen Manga-Zeichner-Nachwuchs. Nicht nur in Wettbewerben, sondern auch jährlichen Anthologien wie „Manga Fieber“ von Tokyopop bekommen die jungen Künstler eine erste Chance, sich zu bewähren, um dann vielleicht selber einen ganzen Band oder gar eine Miniserie gestalten zu dürfen. Zu diesen Glücklichen gehört auch Nathalie Wormsbecher, die nach einigen Kurzgeschichten in verschiedenen Anthologien nun ihr erstes Taschenbuch vorlegt.

„Summer Rain“ erzählt die romantische Geschichte der jungen Lia Pranke, die unversehens die Gelegenheit bekommt, zwei Jungen aus ihrer Klasse näher kennen zu lernen.

Da ist zum einen der umschwärmte Kosuke Sorimachi. Er arbeitet neben der Schule auch noch als Schauspieler, ist hübsch, charmant - und wird leider auch von vielen anderen Mädchen angehimmelt. Das scheint er sogar zu genießen und gerne zu haben.

Anders Richters, der Klassensprecher, scheint sein genaues Gegenteil zu sein. Der gewissenhafte junge Mann ist etwas schroff und steif, manchmal scheint ihm Humor völlig fremd zu sein.

Aber in den nun kommenden Tagen entdeckt die natürliche und manchmal etwas naive Lia auch ganz andere Seiten an dem jungen Mann. Er kann genauso lustig und aufgeweckt wie Kosuke Sorimachi sein, wenn er will, und seine vor der Klasse zur Schau gestellte Maske ablegt.

Der nun folgende Sommer wird etwas schwierig für das junge Mädchen. Wie ein Schmetterling, der vom Duft der Blüten betört von einer Blume zur anderen flattert, pendelt sie zwischen den beiden Jungen herum, weil sie nicht weiß, für wen sie sich entscheiden soll. Denn beide haben neben den lichten und liebenswerten auch ihre schlechten Seiten oder Nachteile. Sie braucht eine ganze Weile, bis sie schließlich erkennt, dass sie einfach nur der Stimme ihres Herzens folgen muss, um glücklich zu werden.

Die erste Liebe kann so schön und auch so anstrengend sein - aber sie bietet auch genug Platz für romantische und zu Herzen gehende Geschichten. Dies hat sich Nathalie Wormsbecher wohl beim Zeichnen gedacht. Etwas verspielt, aber überhaupt nicht kitschig erzählt sie von Lias Weg durch einen zunächst verregneten Sommer und ihrer schwierigen Entscheidung. Sie stellt die Charaktere recht natürlich, wenn auch stark vereinfacht dar und spiegelt geschickt ihre Seelenqual bis zum Happy End für alle wieder.

Man merkt, dass die Künstlerin Spaß an ihrer Arbeit hatte - die Zeichnungen sind leicht und beschwingt, detailreich aber doch nicht zu überladen, und nicht zuletzt fügen sie sich sehr stimmig in die Geschichte ein.

Wer ein Faible für romantische und liebenswürdige Geschichten hat, in denen es um die erste Liebe geht, wird sicherlich mit „Summer Rain“ mehr als zufrieden gestellt werden, vor allem weil

die junge Künstlerin darauf verzichtet hat, ihre Erzählung all zu überdreht oder zu kitschig zu gestalten. Sowohl die Charaktere als auch die Entwicklung ihrer Beziehungen zu einander sind sehr glaubwürdig und lebensnah dargestellt. (CS)



Hinako Takanaga

Traumboyz

Dekiru otoko ga suki nan da, Japan, 2004

Tokyopop, Hamburg, 3/2007

TB, Manga, Boys Love, 978-3-86719-110-4, 162/650

1 Farbseite

Was „Boys Love“ betrifft, so ist Hinako Takanaga bei Tokyopop die führende Autorin. Neben Reihen wie „Kleiner Schmetterling“, „Küss mich Student“ und „Verliebter Tyrann“ ist mit „Skizzen der Liebe“ noch ein Kurzgeschichtenband erschienen. Nun folgt der zweite, „Traumboyz“, in dem die Künstlerin beweist, dass sie auch durchaus etwas deutlicher in der Darstellung der körperlichen Liebe zwischen ihren Helden werden kann und sich nicht nur auf Küsse und Umarmungen beschränkt.

Der Band enthält sieben kürzere Geschichten. Allein drei handeln von dem hübschen und erfolgreichen Koji, dem in der Schule alle zu Füßen liegen. Auch Shingo begehrt seinen besten Freund heimlich und möchte mehr als nur dessen Kumpel sein. Doch er glaubt nicht, dass Koji seine Leidenschaft dulden würde. Umso überraschter ist Shingo, als sein Freund ihn eines Tages überraschend flach legt und er sich unter ihm im Bett wieder findet. Der junge Mann ist geschockt und braucht erst einmal eine Weile, um damit fertig zu werden, dass ihm die Entscheidung aus der Hand genommen und sein Körper gewaltsam von dem anderen genommen wurde. Nun ist es an ihm zu zögern, ob er eine engere Beziehung wirklich will...

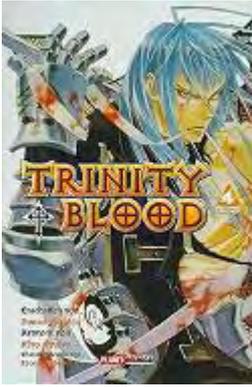
Junya pflegt eine heimliche Beziehung mit seinem Klassenlehrer, dem hübschen Yusuke. Nun, da er selber auf die Universität gehen will, hält er es nicht mehr für nötig, ihre Liebe geheim zu halten, schließlich wäre es jetzt kein Problem mehr, zusammen zu ziehen. Nur eines irritiert ihn: Warum zielt sich Yusuke trotz aller Liebe? Junya macht sich daran, das süße Geheimnis heraus zu finden. Daisuke Kunuki beginnt eine Lehre in einem Restaurant, weil er später einmal den Laden seiner Eltern übernehmen soll. Allerdings rechnet er nicht damit, dass bald schon sein Herz für den dortigen Küchenchef zu schlagen beginnt...

Und nicht zuletzt beginnt ein junger Student eine ungewöhnliche Sammelleidenschaft - er bringt die Gegenstände an sich, die sein heimlicher Schwarm - Tsuchida, sein Betreuer aus dem Wohnheim - gerade erst benutzt hat. Bis zu dem Tag, als der Betroffene hinter sein Geheimnis kommt.

Natürlich reicht die Seitenzahl der Geschichten nicht aus, um eine sich entwickelnde Beziehung mit allen Irrungen und Wirrungen zu schildern, daher sind die Hintergründe der Erzählungen auch nicht besonders ausgefeilt, sondern kommen sehr schnell zum Punkt und gelegentlich auch zur Sache.

Vor allem die ersten beiden Geschichten „Sunnyboy“ und „Honeyboy“ sprechen Bände, denn sie enthalten die deutlichsten Liebesszenen. Zwar bekommt man nicht unbedingt viel zu sehen, aber die Sprache, Gestik und Mimik der Figuren sind eindeutig. Immerhin verwischt die Künstlerin dabei ab und zu einmal die Grenzen. Nicht immer ist der jüngere und kindlichere Partner der passive Teil, der erst in die Liebe eingeführt werden muss, sondern in einigen der Geschichten ergreift er auch die Initiative und treibt den Älteren in die Enge.

„Traumboyz“ richtet sich mit seinem expliziteren Inhalt zwar deutlich an erfahrene und ältere Leser und Leserinnen, bleibt aber dennoch geschmackvoll und dezent genug, um denen zu gefallen, die es nicht so derb und deutlich mögen. Hinako Takanaga bleibt ihrer Linie treu, sich vor allem auf die Gefühle ihrer Helden zu konzentrieren, und dürfte damit die Fans wieder voll auf ihrer Seite haben. (CS)



Sunao Yoshida, Kiyo Kyujyo & Thores Shibamoto

Trinity Blood 4, Japan, 2005

Panini, Planet Manga, Nettetal-Kaldenkirchen, 3/2007

TB, Manga, SF, Horror, Fantasy, Action, 978-3-86607-303-6, 168/795

Aus dem Japanischen von John S.

Der Vatikan ist bestrebt, mit den Methusalems zu verhandeln und eine Lösung zu finden, damit Menschen und Vampire in friedlicher Koexistenz auf der Erde leben können. Allerdings gibt es auf beiden Seiten Gruppen, die das verhindern wollen und einen Krieg wünschen, der die jeweils andere Art total auslöscht.

Der Gesandte Ion Fortuna und sein Begleiter Radu werden prompt zu Gejagten der vatikanischen Inquisition. Zwischen ihnen und ihrem sicheren Tod stehen allein Pater Abel Nightroad und Schwester Esther Blanchett. Radu entpuppt sich als Verräter – und genau diesen Moment wählt der Inquisitor Bruder Petros für seine Attacke. Ganz knapp nur kann Nightroad seine Schützlinge in Sicherheit bringen.

Allerdings hat sich Nightroad schwere Verletzungen zugezogen, und sein düsteres Geheimnis belastet ihn immer mehr. Es bleibt ihm keine Zeit, sich zu erholen, denn die Inquisition hat das Versteck entdeckt und greift vehement an. Ion fällt Bruder Petros in die Hände, doch Radu geht dazwischen, um seinen Plan zu vollenden. Nightroad hat keine andere Wahl, als sich zu verwandeln – vor Esther -, will er sie und den Gesandten retten...

Auf einer postapokalyptischen Erde kämpfen Menschen und die ihnen überlegenen Vampire um die Vorherrschaft. Schon längst hätten Letztere den Sieg errungen, würde nicht der Vatikan mit seinen Kämpfern den Gegner in Schach halten. Allerdings verlieren bei diesem Konflikt alle, und nur eine friedliche Lösung kann das Überleben beider Völker garantieren. Allerdings gibt es viele Kräfte, die das verhindern wollen, sei es durch Sturheit und Arroganz, sei es, weil sie Pläne verfolgen, die noch nicht enthüllt wurden.

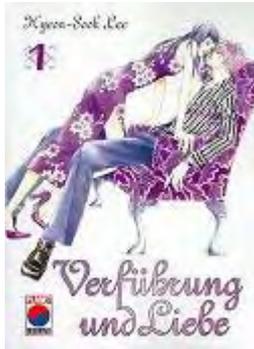
Im Zentrum des Geschehens steht Pater Abel Nightroad, ein unkonventioneller Spezial-Agent des Vatikans. Man nimmt nichts vorweg, verrät man, dass er die gefährlichste Geheimwaffe von Kardinal Catherina Sforza ist, ein Kresnik, ein Wesen, das sich vom Blut der Vampire nährt – nach vier Bänden ist das längst bekannt. So wechselt Nightroad immer wieder seine Persönlichkeit, um die Menschheit zu schützen: Mal ist er der attraktive, aber etwas trottelige Priester, der nur im Kampf erahnen lässt, über welches Potential er in Wirklichkeit verfügt, mal ein geflügelter, blutdurstiger Dämon, der praktisch unbesiegbar ist.

Sein furchtbares Alter Ego verbirgt Nightroad sorgfältig vor Außenstehenden. Nachdem Esther herausgefunden hat, dass Pater Tres Iqus ein Androide ist, vermutet sie, dass auch Nightroad ein Geheimnis mit sich trägt. Sie fühlt sich ausgeschlossen und ist traurig, dass er ihr nach allem, was sie gemeinsam durchgemacht, scheinbar nicht vertraut. In Folge setzt sie ihn unter Druck, ohne zu wissen, wie labil Nightroad gegenwärtig ist. Als er sich schließlich im Kampf offenbart, ist sie schockiert und spricht aus, wovor der menschliche Teil Nightroads sich fürchtet: dass er ein Monster ist...

Was genau ein Kresnik ist, woher er stammt, ob es mehr Wesen wie Nightroad gibt und wie er zu einem Streiter des Vatikans wurde, ist noch nicht geklärt worden. Vielleicht geben die nächsten Bände – oder die Romane zu „Trinity Blood“, die Panini für die kommenden Monate angekündigt hat – Auskunft. Ebenso offen bleibt für den Moment, ob Esther akzeptieren kann, was Nightroad ist und ob es nun zu Verhandlungen zwischen den Methusalems und den Repräsentanten der Menschheit kommen wird. Die Story endet nicht mit einem wirklichen Cliffhanger, aber spannend bleibt die Geschichte aufgrund der vielen Rätsel.

Die unvollendeten Romane des Schriftstellers Sunao Yoshida (ein anderer Autor soll das Werk fortführen) lieferten die Vorlage für die Anime-Serie, für die Thores Shibamoto das Charakter-Design entwarf. Danach zeichnete Kiyo Kyujyo die Manga-Serie, die noch nicht abgeschlossen ist. Die Bilder sind detailreich und dynamisch, doch wird nicht nur gesplattert, sondern auch die persönliche Tragik der Charaktere geschildert. Nightroads Betroffenheit über Esthers Reaktion ist erschütternder als das Gemetzel.

„Trinity Blood“ ist eine großartig gezeichnete Serie, in der SF- und Horror-Elemente dominieren. Die Handlung und die Charaktere entwickeln sich langsam, das Bild beginnt, sich erst nach der Lektüre von mehr als nur einem Band zu runden. Der Titel wendet sich an ältere weibliche und männliche Leser, die Reihen wie „Rebirth“, „Island“ und „Tenjo Tenge“ schätzen. (IS)



Hyeon-Sook Lee

Verführung und Liebe 1, Korea, 2004

Panini, Planet Manhwa, Nettetal-Kaldenkirchen, 3/2007

TB, Manhwa, Romance, Drama, 978-3-86607-7, 188/650

Aus dem Koreanischen von Udo Lee

Die junge Vertretungslehrerin Da-Woon Jeong wird schon nach wenigen Monaten zur Klassenleiterin befördert, da sie für eine schwangere Kollegin einspringen muss. Sie nimmt ihre Aufgabe sehr ernst und wird darum völlig aus dem Gleichgewicht geworfen, als ihr der attraktive Schüler Ryumin Avancen macht. Mal flirtet er mit ihr, dann wieder erzählt er rührselige

Geschichten über seine familiäre Situation, und im nächsten Moment behauptet er, alles wäre bloß ein Scherz gewesen.

Als Da-Woon Ryumin zufällig unterwegs begegnet, nimmt sie ihn aus Sorge mit nach Hause. Diesmal geht er zu weit und wird von ihr hinaus geworfen. Da-Woons jüngerer Bruder, ein Student, wird Zeuge dieses Vorfalles und beginnt, sich für Ryumin zu interessieren. Schließlich erinnert er sich, dass dieser früher dieselbe Schule wie er besuchte und ein Jahrgang unter ihm war. Prompt provoziert Ryumin auch ihn.

Da-Woon bleibt kaum Zeit, sich mit Ryumins seltsamen Verhalten zu beschäftigen, denn ihre Mutter hat ein Treffen mit einem potentiellen Heiratskandidaten eingefädelt. Dieser erweist sich als gar nicht mal so übel. Doch auch der schüchterne, tollpatschige Hyeon-U Nam, ein einstiger Kommilitone, der ebenfalls Anstellung an der Schule fand, macht sich Hoffnungen. Sogar eine Schülerin schwärmt für Da-Woon. Als Mi-Seon heimlich eine kleine Aufmerksamkeit in die Schreibtischschublade der Lehrerin legen will, wird sie ertappt und verdächtigt, die Prüfungsaufgaben einsehen zu wollen. Das hat ungeahnte Folgen...

„Verführung und Liebe“ ist ein kompliziertes Beziehungsdrama, in dessen Mittelpunkt die hübsche Lehrerin Da-Woon steht. Sie ist so sehr mit sich und ihrer Arbeit beschäftigt, dass sie vieles von dem, was sich um sie herum abspielt, nicht bemerkt. So entgeht ihr die Verliebtheit von Hyeon-U, dem immer dann ein Missgeschick passiert, wenn er ihr seine Gefühle gestehen will, und die Schwärmerei einer Schülerin, die durch ein Missverständnis in eine prekäre Lage gerät. Auch den geheimnisvollen Ryumin vermag sie nicht einzuschätzen, und diesem versucht nun ihr Bruder, auf die Schliche zu kommen.

Eine Schule liefert die Kulisse für romantische, peinliche und dramatische Begegnungen. Da-Woons Schüler stehen auf der Schwelle zum Erwachsenwerden. Es sind moderne, aufgeschlossene und mitunter sehr direkte Teenager, die einer Lehrerin auch mal unter den Rock schauen und über ihr Liebesleben spekulieren. Ryumins Freundin, die einiges über seine tragische Vergangenheit weiß, reagiert verärgert, als er sie zunehmend vernachlässigt und sich sein Interesse der wenig älteren Lehrerin zuwendet. Es wird thematisiert, wie grausam Schüler reagieren können, wenn einer der ihren oder ein Lehrer auffällt. Doch auch die Erwachsenen sind nicht besser, denn sie lassen sich zu Aggressionen hinreißen, wo Vernunft angebracht wäre.

Die vielen Personen stellen die Weichen für zahlreiche Konflikte in Da-Woons Privat- und Berufsleben. Sie ist zwar beliebt, doch Beliebtheit schafft auch Feinde. Fehleinschätzungen bewirken das Übrige. So endet der Band mit einem Cliffhanger. Die Konsequenzen, die sich daraus für Da-Woon und Mi-Seon ergeben, lassen sich nicht abschätzen. Die Zeichnungen sind ansprechend und unterstützen die Handlung.

Nach nur einem Band ist es schwer zu sagen, ob sich die Geschichte entwickeln oder abflauen wird. Shojō-Mangas, die um ähnliche Motive (Schülermilieu, First Love, Liebe zu einer älteren Frau) kreisen, findet man reichlich. Von daher empfiehlt es sich, die nächste Ausgabe von

„Verführung und Liebe“ abzuwarten und den Titel vielleicht auch mit Serien wie „Tramps Like Us“, „Crazy Love Story“ oder „Gib mir Liebe“ zu vergleichen, die sich an Leserinnen ab 16 wenden. (IS)



Kiyohiko Azuma

Yotsuba &!, Japan. 2003

Tokyopop, Hamburg, 3/2007

TB, Manga, Comedy, 978-3-86580-655-0,224/650

In Deutschland ist Kiyohiko Azuma durch „Azumanga Daioh“ bekannt geworden. Darin erzählt sie von den Abenteuern einer Mädchenklasse in den drei Stufen der Highschool. Zentriert um eine hochbegabte Zehnjährige, die zuerst nicht so ganz von den älteren Mädchen akzeptiert wird, schildert sie die Irrungen und Wirrungen der verschiedensten Schülerinnen und Lehrerinnen. War „Azumanga Daioh“ eher comicstripartig angelegt, so kehrt die Künstlerin in „Yotsuba“ zur klassischen Mangaform zurück.

Blühende Gärten, gepflegte Häuser und wohl gesittete Bewohner jeden Alters zeichnen die kleine Vorstadtsiedlung aus. Alles ist harmonisch und ruhig, bis ein Mann und seine kleine Tochter dort einziehen.

Die sechsjährige Yotsuba ist alles andere als gesittet und artig. Schon kurz nach der Ankunft zieht sie los, um sich alles anzusehen und stürzt ihren Vater in Verzweiflung, als er sie nicht mehr findet, da sie vergessen hat, ihm Bescheid zu sagen. Sie beäugt neugierig die Nachbarn und teilt sie gleich in entsprechende Kategorien ein. Dabei nimmt sie kein Blatt vor den Mund und sagt auch vor völlig Fremden, was sie denkt und fühlt. Ganz offensichtlich hat sie ihr Vater nicht im Griff. Auch in den kommenden Tagen mischt die Kleine mit ihrer unschuldig-chaotischen Art die Umgebung auf.

Sie veranstaltet wilde Verfolgungsjagden auf Balkonmonster und Insektenschwärme, stürzt sich in Blumenbeete und Vorgärten, die ihr nicht gehören, und bringt Kinder wie Erwachsene durcheinander. Aber niemand kann dem wuschelhaarigen Mädchen mit den großen Kulleraugen wirklich böse sein, und schon bald verstehen auch die verärgerten Nachbarn, warum sie kaum eine Strafe bekommt.

Die besondere Stärke von Kiyohiko Azuma ist die Umsetzung ganz alltäglicher Begebenheiten in amüsante Comic-Geschichten. Die Helden ihrer Erzählungen sind ganz normale Leute ohne herausragende Fähigkeiten und besitzen allenfalls ein paar liebenswerte Macken. Wie Rumiko Takahashi in „Maison Ikkoku“ und anderen Mangas konzentriert sie sich auf die zwischenmenschlichen Interaktionen der Figuren und spinnst daraus lustige Begebenheiten, über die der Leser gut schmunzeln kann, da er das eine oder andere mit Sicherheit schon selbst erlebt hat

„Yotsuba &!“ ist kein Action-Manga. Die eher ruhige Erzählung dürfte vor allem Fans von heiteren Familiengeschichten und jüngere Leser, die Yotsubas Alter gerade erst hinter sich gelassen haben, gefallen. (CS)