



Ausgabe 149

Mitte Juli 2016

Liebe Leserinnen und Leser, liebe Kolleginnen und Kollegen,

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

RATTUS LIBRI ist als Download auf folgenden Seiten zu finden:

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

www.beam-ebooks.de/kostenlos.php

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

www.foltom.de

www.geisterspiegel.de/

www.littera.info

www.phantastik-news.de

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

Ältere Ausgaben unter:

www.light-edition.net

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

Einzelne Rezensionen erscheinen bei:

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

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

Das Logo hat Lothar Bauer für RATTUS LIBRI entworfen:

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

Das Layout hat Irene Salzmännchen entworfen.

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

www.adobe.de.

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

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

Nun aber viel Vergnügen mit der Lektüre der 149. Ausgabe von RATTUS LIBRI.

Mit herzlichen Grüßen

Ihr RATTUS LIBRI-Team

Rubriken

Schwerpunktthema:

Artikel: Die faszinierende Welt der Spiele (Teil 1) mit Rezensionen Seite 04

Kinder-/Jugendbuch.....	Seite 17
History	Seite 30
Fantasy	Seite 32
Science Fiction	Seite 35
Mystery/Horror	Seite 38
Krimi/Thriller.....	Seite 41
Sekundärliteratur.....	Seite 44
Garten/Natur & Tier.....	Seite 46
Reise & Architektur	Seite 47
Religion/Trauerhilfe.....	Seite 48
Malen & Zeichnen/Therapie	Seite 49
Schreibwaren & Haushalt.....	Seite 50
Basteln & Spielen.....	Seite 51
Comic	Seite 52
Manga.....	Seite 80

Impressum

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

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

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

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

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

Irene Salzmann, Raiffeisenstr. 11, D - 85402 Kranzberg

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

Rezensenten dieser Ausgabe:

Karl E. Aulbach (KEA), Elmar Huber (EH), Armin Möhle (armö), Irene Salzmann (IS), Andrea Tillmanns (AT), Britta van den Boom (BvdB), Petra Weddehage (PW)

Logo © Lothar Bauer

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

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

Erscheinungsdatum: Mitte Juli 2016





Die faszinierende Welt der Spiele (Teil 1)

Schon immer haben die Menschen gern gespielt, in allen Zeitaltern und auf allen Kontinenten. Sogar innerhalb der Tierwelt sind Spiele belegt, durch die Jungtiere die fürs Überleben wichtigen Verhaltensweisen lernen, Ausdauer und Geschicklichkeit trainieren.

Die Wissenschaft erforscht schon seit längerem das Spielverhalten aus unterschiedlichen Blickwinkeln und teilt die Spielarten in verschiedene Gruppen ein, deren Grenzen fließend sind.

Wer mehr darüber erfahren möchte, findet eine Einführung in diese Thematik unter https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel#Definitionen_und_Merkmale nebst weiterführenden Links und einer Literaturliste.

Dieser Artikel will nicht allzu weit ins Detail gehen, sondern allgemein über Spiele und das Spielen berichten, dabei auch einige entsprechende Bücher und Spiele in Form von Rezensionen vorstellen.





Ein bisschen Geschichte

Spiele sind seit frühester Zeit belegt. Z. B. um ca. 3000 v. Chr. wurde in Ägypten das „Schlangenspiel“ entwickelt. Das „Go“ entstand um 500 v. Chr. in China. Die Wurzeln von „Schach“ reichen nach Indien und werden auf etwa 500 n. Chr. datiert. „Dame“ kennt man in Südfrankreich seit dem 12. Jh. „Monopoly“ wurde zu Beginn des 20. Jh. in den USA erfunden.

Von diesen ursprünglichen Formen leiten sich die gleichnamigen Brett-, Karten-, Würfel-, Strategie-, Geschicklichkeits- und Lernspiele her, wie man sie heute kennt, und ihre zahlreichen Varianten. Interessanterweise entwickelten sich viele Grundformen unabhängig voneinander an weit entfernten Orten, und über die Handelsstraßen kam es später zu einem Austausch. In der modernen Zeit wurden viele neue Spiele, basierend auf den gängigen Grundprinzipien, entwickelt, darunter „Die Siedler von Catan“, „Inkognito“, „Trivial Pursuit“, „Yatzi“ u. a. m.

Auch der sportliche Wettkampf fällt unter den Begriff Spiel, wobei die Fachwelt trennt zwischen Berufssportlern, die mit ihren Erfolgen Geld verdienen wollen, und Personen, die einen Sport allein oder in der Gruppe aus Freude an der Bewegung und für die Fitness ausüben. Bei den Olympischen Spielen der Antike ging es vordergründig um das Kräfteressen, doch die wichtigsten Aspekte waren der Ruhm und die Prämie (Land, Geld), die die Sieger erhielten.

Das Messen der Kräfte, der Schnelligkeit und der Geschicklichkeit ist weltweit bekannt, oft in Form von Initiationsriten und natürlich der mittelalterlichen Ritterspiele. Die Völker Mesopotamiens, die Maya und Azteken, ebenso die Chinesen kannten Ballspiele und spielten eine frühe Form des „Fußballs“, aber eher zu kultischen Zwecken.

In diesem Zusammenhang seien auch Karten und Würfel erwähnt, die oft als Orakel dienten und noch immer dienen.



Aber nicht nur der Sport und damit das Spiel wurden kommerzialisiert. In China kannte man eine Form des „Bingo“, mit dessen Erlös der Bau der chinesischen Mauer finanziert wurde. Auch in anderen Ländern führte man Lotterien ein, um Gelder für die Kriegskasse oder die Versorgung von Alten und Kranken zu erhalten, u. a. im europäischen Mittelalter und während des amerikanischen Bürgerkriegs.

Bestand die Notwendigkeit, einträgliche Geldquellen zu finden, dann lockerten selbst puritanische Gesellschaftssysteme, die das Spielen als unnützes, lästerliches, ja, sogar teuflisches Zeitvertreib ächteten, ihre Regeln (aktuell haben der Iran und Saudi-Arabien das „Schach“ verbieten lassen, weil es unislamisch sei und die Spieler die Gebete vergessen könnten; Quelle: www.zeit.de, www.spiegel.de etc.).

In den Phasen zwischen der Verteufelung, insbesondere in den höheren Kreisen, gehörte das Spiel zum Alltag, wovon aus wertvollen Materialien künstlerisch gefertigte „Schach-“ und „Mühlespiele“ Zeugnis ablegen.

Waren Spiele früher eine Form des Wettstreits, so legen die modernen Spiele größeren Wert auf das Miteinander. Spielzüge werden mit Aufgaben verknüpft, welche die Teilnehmer dazu bringen, miteinander zu handeln und eine gemeinsame Strategie zu entwickeln, um weiterzukommen.

Bei „Die Siedler von Catan“ tauscht man Rohstoffe, um neue Siedlungen und Städte gründen zu können.

Bei „Monopoly“ muss man sich einigen, Straßen zu tauschen, um Häuser und Hotels auf einem kompletten Straßensatz bauen zu können.

Gerade das bekannte „Monopoly“ dient besonders häufig als Grundlage für zeitgenössische Varianten, die beliebte Motive aufgreifen, beispielsweise „Star Wars Monopoly“, „Herr der Ringe Monopoly“, „X-Men Monopoly“, „Spider-Man Monopoly“. Etwas Besonderes ließen sich die Macher für das amerikanische „Star Trek Monopoly“ einfallen lassen: Indem man alle vier Spielfelder – die vier Quadranten – zusammenlegt, ergibt sich ein riesiges Spielszenario.



Ausgehend von Telespielen - Konsolen, die am Fernseher angeschlossen wurden („Tennis“, „Squash“) - entstanden in den 1970er Jahren die ersten Videogames für den Computer. Man bekam sie im Cassetten-Format, später auf großen und kleinen Floppy-Discs und schließlich auf CD/DVD. Gleichzeitig erschienen handliche Gameboys und immer aufwändigere Spielekonsolen, die sich Fans zusätzlich zum PC zulegen mussten, da nicht alle Titel für jedes Gerät angeboten wurden. Einige der populärsten PC- und Konsolen-Games sind „Tetris“, „Super Mario Brothers“, „Tomb Raider“ und „Assassin's Creed“.

Seit es ein schnelleres Internet gibt, finden Online-Games wachsenden Zuspruch. Insbesondere Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, abgekürzt MMORPG, wie „EverQuest“, „Final Fantasy“, „The Elder Scrolls“ und „World of Warcraft“ führen Gleichgesinnte zu einem aufregenden Abenteuer zusammen. Vor allem Jugendliche treffen sich gern und verbringen nonstop mehrere Tage mit dem Spiel.



Nicht vergessen sollte man die (Live-) Rollenspiele – „Dungeons & Dragons“, „Das Schwarze Auge“ -, aus denen sich teilweise die heutigen MMORPGs und Mittelalter-Events (Spectaculum) als hübsche Alternative zur üblichen Kirmes entwickelt haben.

Ebenfalls zu nennen sind Trading Card Games, mit denen weniger gespielt, dafür mehr getauscht und gesammelt wird wegen der oft sehr schönen Motive von bekannten Künstlern, darunter Ciruelo Cabral und Gerald Brom für „Magic: The Gathering“.

Dass das Spielen auch Schattenseiten haben kann, belegen die vielen Spielsüchtigen, die wohl vor allem online und in den Casinos, die seit einigen Jahren überall wie Pilze aus dem Boden sprießen, ihre Bedürfnisse befriedigen.

Auch vom Rollenspiel ist bekannt, dass so mancher seinen Groll auf den Charakter eines anderen Teilnehmers aus dem Spiel ins ‚reale Leben‘ übertrug.



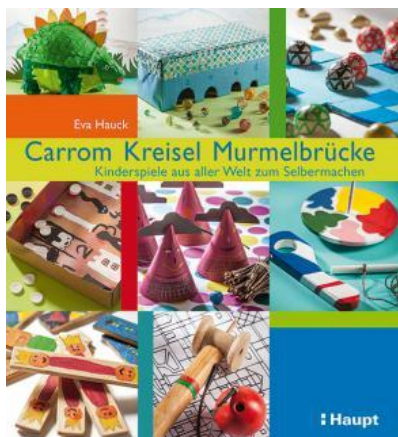
Allerlei rund ums Spiel - mit Rezensionen

Man kann alle Spiele auf verschiedene Weisen in Kategorien unterteilen.

Eine Möglichkeit ist das Einordnen in Kinder-, Jugend-, Erwachsenenspiele und solche, die von allen Altersgruppen mit eventuell entsprechend geringeren/höheren Anforderungen ausgeübt werden.

Je jünger die Teilnehmer sind, umso einfacher ist für gewöhnlich das Regelwerk und umso kürzer die Dauer einer Spielrunde („Hühnerhof“). Oft kommen körperliche Aktivitäten hinzu, um dem Bewegungsdrang gerecht zu werden („Schokolade auspacken“). Viele Kinderspiele finden aus diesem Grund oft im Freien statt, wo nach Herzenslust getobt werden darf („Fangen“).

Auch das Zeichnen/Basteln und Spielen mit dem Gebastelten gehört dazu.



Eva Hauck

Carrom – Kreisel – Marmelbrücke: Kinderspiele aus aller Welt zum Selbermachen

Haupt Verlag, Bern (CH), 09/2014

PB mit Klappenbroschur, Sachbuch, Kinderbuch, Werken & Basteln, Spielen, 978-3-258-60098-7, 240/2490

Projekte und Texte von Eva Hauck u. a.

Titelgestaltung und Zeichnungen im Innenteil von Susanne Nöllgen/GrafikBüro, Berlin

Fotos im Innenteil von Uli Staiger/die licht gestalten u. a.

www.haupt.ch

Im ‚bunten Deutschland‘ spielen Kinder in den Kindergärten und Schulen mit Gleichaltrigen aus vielen Ländern. Natürlich wirft das Fragen auf, z. B. wie die Familien der neuen Freunde früher gelebt haben, welche Speisen auf den Tisch kamen, welche Tiere und Pflanzen es dort gibt – und was die Kinder gespielt haben. Letzterem ist Eva Hauck zusammen mit ihren Co-Autoren nachgegangen und hat für das Buch „Carrom – Kreisel – Marmelbrücke“ von allen Kontinenten die 51 schönsten „Kinderspiele aus aller Welt zum Selbermachen“ zusammengetragen. Manche wirken recht exotisch, andere hingegen ähneln denen, die man kennt.

Man erfährt, woher das jeweilige Spiel stammt und welche langjährige Tradition es hat, liest die Regeln und bekommt eine altersgerechte Anleitung, wie sich die benötigten Utensilien mit einfachen Mitteln basteln lassen. Anschließend kann man all diese Spiele allein oder mit Kameraden ausprobieren. Erfreulicherweise gibt es Altersangaben sowohl für die Bastler als auch für die Spieler, denn der Schwierigkeitsgrad ist verschieden. Insbesondere für einige Werkanleitungen kann auch mal die Hilfe eines älteren Geschwisters oder Erwachsenen erforderlich sein.

Die Spiele sind nach den Kontinenten geordnet: Afrika, Asien, Australien und Ozeanien, Europa, Mittel- und Südamerika, Nordamerika. Jedem Spiel wurden vier Seiten gewidmet; zum einen für die Hintergrund- und Spielinformation, zum anderen für die Bastelanleitung. Alles ist reich illustriert mit Zeichnungen und Fotos, die wenigstens die Größe einer halben Postkarte haben und maximal über eine Seite gehen.

Gezeigt wird, wie die Menschen in ihren Heimatländern spielen, wie man das Spiel nachbaut und wie das Resultat aussehen kann. Für das Buch gebastelt haben Kinder in einem Alter von 5 bis 15 Jahre, sodass niemand, der das eine oder andere nach bastelt, mit den Werken von Erwachsenen konkurrieren muss, was grundsätzlich zu Enttäuschungen führen würde.

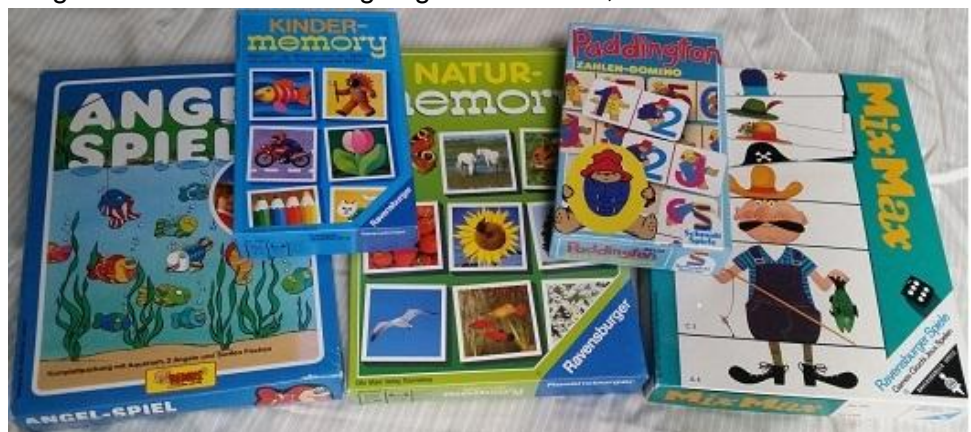
Die Erläuterungen sind sehr interessant, aber nicht kindlich geschrieben. Bei manchen Spielanleitungen muss man wirklich aufmerksam lesen und am besten schon das Spiel vor sich haben, um leichter zu verstehen, wie es funktioniert. Für den Bastelteil gibt es stets eine Materialliste und eine nachvollziehbare Beschreibung der Arbeitsschritte. Die Erklärungen sind nicht unnötig lang, mitunter aber sehr ausführlich. Es empfiehlt sich wirklich, sich an die jeweiligen Altersempfehlungen zu halten!

Dann wird man gewiss viel Spaß haben beim Ausprobieren von z. B. „Oware“ aus Ghana, „Tangram“ aus China, „Viritaka“ aus Fidschi, „Halatafi“ aus Island, „Patolli“ aus Mexiko und „Pakwsivu“ aus den USA (Hopi). Für Kinder zwischen 4 und 16 Jahre ist alles Mögliche dabei, vom Geschicklichkeits- und Erinnerungs- bis zum komplizierten Brettspiel, ferner Anleitungen zum Basteln einer Puppe, eines Segelwagens oder eines Musikinstruments.

Das Buch ist eine wirklich schöne Idee, da es der Zielgruppe zeigt, dass es auch etwas anderes als die bunten, teuren Sachen im Spielzeugfachhandel und die Playstation gibt - dass die Beschäftigung mit ungewöhnlichen, selbst gebastelten Spielen stolz machen und viel Freude bereiten kann. Für junge Familien, Kindergärten und Schulen ein sehr empfehlenswerter Titel! (IS)

Für sehr kleine Kinder eignen sich Legespiele, die es in verschiedenen Ausführungen gibt. Jeder kennt „Memory“, bei dem man Kartenpaare mit demselben Motiv finden muss; „Domino“, bei dem immer nur ein Stein mit der gleichen Punktezahl angelegt werden darf; sowie diverse Rechen- und

Leselernspiele, bei denen die passenden Motiv- oder Buchstabenkarten an die richtigen Stellen der Bildtafeln zu legen oder bei der elektronischen Variante durch Spezialstifte oder Tasten zu bestätigen sind.



Es geht aber noch einfacher und erlaubt es schon den Jüngsten ab ca. 3 Jahre, sich allein zu beschäftigen: „Knete“, die sich zu einfachen Gebilden formen lässt, mit denen gespielt werden kann; „Puzzles“ mit wenigen und extra großen Teilen; „Magnettafeln“ mit beweglichen Buchstaben und anderen Objekten; „Würfel-Karten-Spiele“, bei denen lustige Menschen oder Tiere aus auswechselbaren Teilen zusammengestellt werden (das kennt man auch als Zettelspiel für die etwas Größeren, wenn reihum jeder einen Kopf malt, den gefalteten Zettel dem Nachbarn gibt, dann den Oberkörper zeichnet usw.); „Sticker-Spiele“ mit einer Bildtafel, die mit einem Material beschichtet ist, auf dem man beliebig oft die dazu gehörenden Sticker anbringen und immer neue Bilder erschaffen kann.



Moses. Verlag (Hrsg.)

Wilde Safari

Meine Flexi-Stickerwelt 3

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Aufklappbarer Karton mit Landschaftsmotiv und 28 Flexi-Sticker, kreatives Kinder-Spiel, Natur & Tier, keine ISBN, Art.-Nr.: 30575, 24,8 cm x 21,8 cm x 1 cm (aufgeklappt: 45 cm x 21,8 cm), EUR 5,95

Titelgestaltung und Zeichnungen von Sandra Kretzmann

www.moses-verlag.de

www.kretzmann.info/

Für Kinder ab 3 Jahre offeriert der Moses. Verlag vier verschiedene „Flexi-Stickerwelten“ mit den Motiven „Feenzauber“, „Auf Reisen“, „Bauernhof“ und „Wilde Safari“.

Jedes dieser Sticker-Spiele besteht aus einem aufklappbaren Karton (drei Segmente) mit dem zum Thema passenden Hintergrundmotiv im Innern, im vorliegenden Fall einer typisch afrikanischen Landschaft. Die Titelillustration zeigt, wie man diese Landschaft mit den 28 (die Anzahl variiert bei den verschiedenen Motiven) auf der Rückseite klebenden Stickern gestalten kann. Beispielsweise findet man eine Elefantenkuh mit ihrem Kalb, ein Nashorn, einen Gepard, ein Krokodil, zwei Geier u. a. m.

Alle Sticker sind laut Beschreibung immer wieder verwendbar, da sie auf allen glatten Oberflächen (ohne Magnet) haften und sich wieder leicht ablösen lassen. Man kann sie abwaschen, und da sie recht stabil sind, gehen sie beim Spielen auch nicht so schnell kaputt. Ein bisschen Probieren muss man schon, entwickelt dann aber schnell das Gefühl dafür, wie man die größeren und kleinen Teile am besten abziehen kann.

Mit der „Flexi-Stickerwelt“ können sich Kindergartenkinder eine ganze Weile beschäftigen und immer wieder neue Szenarien gestalten, zu denen sie bestimmt auch stets eine spannende Geschichte zu erzählen wissen. Nebenbei lernen sie spielerisch die Namen der bekanntesten afrikanischen Tiere und ihren Lebensraum kennen. (IS)

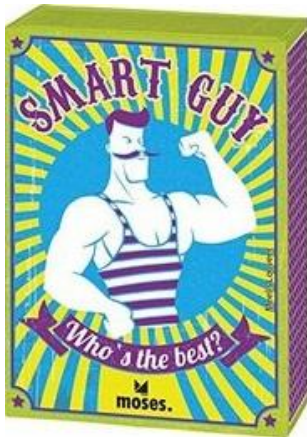
Je älter die Kinder werden, umso größer ist die Auswahl an unterschiedlichen Spielen, und auch der Anspruch wird höher. Nun spielt man „Kinder-Kniffel“, „Mensch ärgere dich nicht“, „Mau-Mau“, „Dame“, „Mastermind“ und „Scrabble“.

Dass Spielen pädagogisch wertvoll ist, muss man nicht betonen. Gelernt wird auf mehreren Ebenen: Vor allem müssen Kinder begreifen, dass sie nicht immer gewinnen können und eine Niederlage keinen Weltuntergang darstellt. Bei Würfelspielen sind Sieg oder Niederlage rein vom Glück abhängig, bei Karten- und Brettspielen kann man sich durch eine geschickte Strategie auch aus einer schlechten Ausgangsposition heraus manövrieren. Demzufolge bewirkt eine Niederlage, dass man künftig besser aufpasst, mehr überlegt und erkannte Fehler vermeidet.

Auch das Wissen darf man messen. Etliche „Quiz“-Sendungen laufen im Fernsehen auf nahezu allen Kanälen, man spielt im Internet „Quiz-Duell“, und schon lange auf dem Markt sind „Frage und Antwort-Spiele“ in Buch- und Kartenform sowie in Kombination mit einem Spielbrett, Würfeln und Figuren. Was den Erwachsenen Spaß macht, gefällt auch den Kindern, insbesondere wenn sie wissbegierig und belesen sind und auf diese Weise Kenntnisse erworben haben, die über das reine Schulwissen hinausgehen. Doch auch jene, die glauben, nicht mithalten zu können, wenn ein Einser-Schüler dabei ist, haben oft ein Spezialgebiet, in dem sie sich bestens



und auch besser als andere Mitspieler auskennen, oder es gibt Fragen, bei denen man einfach raten und Glück haben muss, sodass der Ausgang des Spiels stets ungewiss ist.



Meelis Looever

Smart Guy – Who's the best?

Moses. Verlag, Kempen, 05/2015

Aufschiebbare Karton-Box mit 54 Karten und 1 Sanduhr sowie 1 Anleitung, 12,4 cm x 9 cm x 4 cm, Quiz, für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahre, keine ISBN, Art.-Nr.: 90228, EUR 11,95

Titelgestaltung und Illustration von Kreativbunker

www.moses-verlag.de

<http://kreativbunker.com>

Der Schöpfer von „Smart Guy“ gibt unumwunden zu, dass „Stadt – Land – Fluss“ als Vorlage für dieses Spiel diene. In der gefalteten Anleitung schlägt er drei Spiel-Varianten vor, die unterschiedlich schwierig sind.

Für die einfachste benötigt man nur die Karten, die gemischt und als Stapel mit der Buchstabenseite nach oben in die Tischmitte gelegt werden. Der älteste Spieler nimmt die oberste Karte herunter und legt sie mit der Frageseite für alle gut sichtbar daneben. Das Lösungswort muss mit dem Buchstaben beginnen, die die Karte auf dem Nachziehstapel zeigt. Werden zwei oder drei Buchstaben offeriert, genügt es, die Lösung mit einem dieser Buchstaben zu nennen.

Alle dürfen mitspielen, und Sieger ist, wer als erster die Frage richtig beantwortet hat. Dieser erhält die Karte. Fällt niemandem eine Lösung ein oder lässt sich nicht ermitteln, wer der Schnellste war, bleibt die Karte liegen, eine neue Frage wird aufgedeckt, und der Gewinner bekommt dann beide oder mehr Karten. Der Sieg geht an den Spieler mit den meisten Karten.

Die zweite Variante sieht vor, dass jeder reihum dieselbe Frage beantworten muss. Kann jeder eine Antwort geben, bleibt die Karte liegen, und die nächste wird aufgedeckt. Weiß ein Spieler keine Antwort, gibt eine falsche oder wiederholt die eines anderen, muss er den Ablagestapel an sich nehmen. Nun deckt er die nächste Karte auf usw.

Sieger ist diesmal, wer die wenigsten Karten besitzt, sobald der Nachziehstapel aus nur noch einer Karte besteht.

Für die dritte Möglichkeit benötigt man die Sanduhr, pro Spieler einen Notizblock und Stift. Diesmal soll jeder auf die Frage so viele Begriffe mit dem oder den entsprechenden Anfangsbuchstaben notieren, wie ihm einfallen – bis die Zeit um ist.

Für jedes Wort, das kein anderer nennt, gibt es 3 Punkte, für Begriffe, die wenigstens ein weiterer Spieler notierte, gibt es 1 Punkt, wurde keine Lösung gefunden, gibt es 2 Minuspunkte. Gewinner ist, wer am Ende die meisten Punkte hat.

Gesucht werden z. B. Begriffe rund um den „menschlichen Körper“, „Gesteine“, Dinge, die man „im Wald“ findet, Namen aus „Märchen“, „Deko- und Einrichtungsgegenstände“ und „Helden der Kindheit“.

Wer nun glaubt, dass jene Buchstaben am häufigsten vorkommen, bei denen man am schnellsten eine Lösung findet, irrt. Die einzige Hilfe bei den schwierigen Buchstaben ist, dass ein zweiter oder sogar dritter aufgeführt ist, der allerdings nicht minder kompliziert ist.

Wem fällt ein „Gewässer“ mit „X/Y/Z“ ein? Oder „Gauner und Halunken“ mit „O“? Oder etwas „in den Bergen“ mit „S“? Oder „Feldfrüchte“ mit „C/F“? – Wenn bestimmte Fragen und Buchstaben aufeinander treffen, kann das Quiz wahrlich knifflig werden, selbst wenn kreative Antworten erlaubt sind.

„Smart Guy“ ist so kurzweilig wie „Stadt – Land – Fluss“ und dürfte allen Spielern, großen und kleinen, viel Spaß bereiten. Sind die Teilnehmer jünger, empfiehlt sich für den Anfang die erste

Variante, und ist man nach mehreren Runden recht fit, kann man die zweite und dritte ausprobieren. (IS)

Ähnlich und doch anders funktionieren „Rate-Geschichten“. Hierbei geht es weniger um Wissen als um eine blühende Fantasie, die es den Teilnehmern erlaubt, skurrile Handlungsabläufe zu rekonstruieren, die zu einem bestimmten Geschehnis geführt haben.

Besonders bekannt sind „Black Stories“ und „Black Stories Junior“, die es zu den verschiedensten Themen und für unterschiedliche Altersgruppen gibt, z. B. mit Titeln wie „Last Man Falling“, „Das Verhör“, „English Edition“, „Pink Stories“ und „In 80 Rätseln um die Welt“.



Corinna Harder, Jens Schumacher
Black Stories - Dark Tales Edition

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Kartenrätsel in einer Schachtel, 9,3 cm x 2,5 cm x 13,4 cm, 50 Karten, vierfarbig illustriert, für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahre, keine ISBN, Art.-Nr.: 108016, EUR 9,95

Titelmotiv und Illustrationen von Bernhard Skopnik

www.moses-verlag.de/de/

<http://black-stories.de/>

<https://www.facebook.com/BlackStories.offizielle.Fanpage>

www.kreativwerk.de

www.jensschumacher.eu

www.b-skopnik.de/

Als wären die „Black Stories“ nicht ohnehin schwarz(humorig) genug, legt der Moses. Verlag heuer eine spezielle „Dark Tales Edition“ auf, die „50 rabenschwarze Rätsel aus dem Reich der Mythen und Legenden“, so der Untertitel, bietet.

Das Spielprinzip bleibt dabei wie gehabt: Ein „Gebierter“ liest den Mitspielern den Text auf der Vorderseite einer der Spielkarten vor. Dieser kurze Text stellt quasi den Schluss einer skurrilen Geschichte dar, die auf der Rückseite der Karte steht und dem Gebierter bekannt ist. Die Spielgruppe stellt dem Gebierter nun reihum Fragen zum Geschehen, die dieser mit „ja“ oder „nein“ beantworten kann und so immer näher zum Ziel, sprich, dem Ausgangspunkt der Geschichte führt. Eine gewisse Kreativität sollte man hier jedoch mitbringen, denn die Logik spielt bei den „Black Stories“ eine untergeordnete Rolle.

In der „Dark Tales Edition“ begegnet man beispielsweise einem Einbrecher, der dummerweise eine Gorgone überfällt; oder Dorian Gray, dessen Bild nach seinem Tod wieder sein jugendliches Aussehen erhält; darüber hinaus noch zahlreichen weiteren fantastischen Figuren aus Mythologie, Literatur und Popkultur, als das wären King Kong, Zyklopen, Godzilla, Frankenssteins Monster, der Golem, eine Banshee, Nessie, Ghule und ein Sukkubus. Eine gewisse Sattelfestigkeit im fantastischen und mythologischen Fach ist also angeraten.

Allgemein seien die „Black Stories“ einer eingeschworenen Runde empfohlen, die auch eine Enttäuschung wegstecken kann. Bei diesen skurrilen Geschichten geschieht es bestimmt mehr als

einmal, dass man sich mit den Fragen in eine Sackgasse manövriert und das Spielgeschehen zu stocken droht. (EH)

Noch etwas weiter gehen Spiele, die sich als Gedächtnistrainer verstehen.

Es gibt relativ einfache Formen, die helfen sollen, dass Senioren die geistige Fitness lange erhalten bleibt, und Aufgaben



stellen wie z. B. „Nenne 10 Vornamen, die mit A beginnen“ oder „Finde 7 Worte, die man anstelle von ‚gehen‘ verwenden kann“. Auch das „Memory“ trainiert neben der Beobachtungsgabe die Merkfähigkeit. Selbst das Kreuzworträtsel ist nicht nur ein Wissensabfragen, sondern verankert viele wiederkehrende Antworten im Gedächtnis. Ums Merken geht es überdies bei Kennlernspielen, bei denen man die Namen der anderen Personen im Kreis aufsagen muss, oder bei „Ich packe meinen Koffer“.

Gezieltes Training für alle Altersgruppen im Rahmen eines Spiels findet man immer öfter.



OCO ODO, Alexander Mario Maier

Happy Numbers – Der etwas andere Gedächtnistrainer für 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Box mit 100 Bild + je 13 Aufgaben- und Master- + 6 Duellkarten, 40 Steine, 1 Sanduhr (60 Sek.), 1 Anleitung, Familienspiel für 3 – 6 Spieler ab 12 Jahre, keine ISBN, Art.-Nr.: 90219, EUR 24,95

Titelgestaltung und Illustrationen auf den Karten von Niklas Groschup, OCO ODO, Alexander Mario Maier, Ursula Graß

www.moses-verlag.de

www.ocadoo.com

Den meisten Menschen fällt es relativ leicht, sich Worte und Bilder zu merken, aber mit Zahlen tun sich viele schwerer, weil sie abstrakt sind. Mit „Happy Numbers“ erhält man nun die Möglichkeit, seine Merkfähigkeit von Zahlen spielerisch zu trainieren – mit Empfehlung der Gedächtnis-Weltmeisterin Christiane Stenger.

Sie und etliche andere haben Eselsbrücken entwickelt, um sich vieles besser merken zu können. Im Falle von „Happy Numbers“ sind es Bildmotive, die um die Zahlen herum gezeichnet wurden. Beispielsweise erscheint die 18 als Schneemann mit Besen, die 37 als geflügelter Drache, die 99 als Eule. Die Bilder sind einfach und wirken fast schon naiv.

Allerdings reichen die Bilder alleine noch nicht. Auf der einen Seite jeder Karte befindet sich die Zahl, auf der anderen die Zahl mit Bild und drei weiteren Gedächtnisstützen: Name der Figur, ihre Tätigkeit und ein typisches Merkmal. Auch diese Dinge hat man sich einzuprägen, insbesondere die Zahl und den Namen. Im Spiel soll man aus diesen Informationen eine kurze, verrückte und daher einprägsame, kurze Geschichte entwickeln, die keinen Anfang und keine Ende haben muss, sondern nur im Gedächtnis bleiben soll. Durch das Anlegen weiterer Karten wird die Geschichte

länger, und jeder Spieler muss sich mehr merken, um auf die Fragen antworten können, die auf den Aufgaben- und Masterkarten bzw. für Fortgeschrittene auch auf den Duellkarten stehen. Das Prinzip dürfte bekannt sein: In z. B. Jugendgruppen werden stets Kennlernspiele inszeniert, wobei jeder reihum seinen Namen nennt und die seiner Vorredner mit aufzählt. „Ich packe meinen Koffer“ funktioniert genauso.

Zu Beginn des Spiels werden ein Block und ein Stift bereitgelegt, die Bild-, Aufgaben- und Masterkarten gemischt (die Duellkarten werden erst bei fortgeschrittenen Spielern mit einbezogen). Etwa 20 Bildkarten liegen verdeckt auf dem Tisch mit der Zahlenseite nach oben. Je nach Teilnehmerzahl erhält jeder Spieler 2 oder 1 Bildkarte. Derjenige mit der höchsten Zahl fängt an.

Nun werden die Karten umgedreht, aneinandergelegt, und gemeinsam wird eine Geschichte entwickelt. Diese wird reihum wiederholt, nicht wortwörtlich, sondern sinngemäß, muss aber die Schlüsselwörter wie den Namen der Figur beinhalten. Durch das Anlegen zusätzlicher Bildkarten wird die Geschichte erweitert. Sind alle Karten ausgelegt, werden sie umgedreht, so dass die Zahlenseite oben ist. Nur die zuletzt ausgespielte Karte bleibt als Gedächtnisstütze mit der Bildseite liegen.

Jetzt beginnt die Phase der Mini-Spiele, in der überprüft wird, wie gut man sich das Wesentliche hatte merken können. Ein Spieler nimmt eine Aufgabenkarte, stellt die entsprechende Frage, dreht, falls ein Zeitlimit gegeben ist, die Sanduhr um, und die anderen müssen innerhalb von 60 Sekunden antworten. Wer richtig antwortet, darf sich so viel Steine nehmen, wie die Karte bestimmt. Anschließend werden neue Bildkarten gezogen, und die Geschichte kann wieder verlängert werden. Am Ende jeder Runde darf, sofern jemand 4 Steine besitzt, eine Masterkarte gezogen werden. Wurde die Aufgabe gelöst, ist das Spiel beendet, und der Sieger steht fest.

Natürlich gibt es noch einige Details mehr zu beachten. Zudem werden die Regeln für Fortgeschrittene und Experten verkompliziert. An dieser Stelle darauf einzugehen, ist jedoch müßig. Am besten macht man sich zunächst mit den Grundregeln des Spiels durch eine Proberunde vertraut, und wenn alle Teilnehmer nach mehreren Spielen fit genug sind, kann man sich immer noch mit den zusätzlichen Regeln befassen.

Ob man sich auf diese Weise tatsächlich Zahlen leichter merken kann, ist wohl eine persönliche Erfahrung, da jeder auf andere Weise lernt. Die Idee mit den Eselsbrücken an sich ist bekannt und bewährt, obwohl es manchmal komplizierter ist, sich diese zu merken als die Sache, um die es eigentlich geht.

Auch die illustrierten Zahlen sind nicht wirklich eine Gedächtnisstütze, denn da sie in das Motiv integriert wurden, ist es mitunter schwierig, auf Anhieb zu erkennen, worum es sich handelt. Schon in der Merkphase des Spiels kann man darum leicht durcheinander geraten.

Von daher kann man nur sagen, dass jeder das Spiel selbst ausprobieren muss, sofern ihm die Idee gefällt, um entscheiden zu können, ob diese Art des Gedächtnistrainings Spaß bereitet und klappt. (IS)

Nachdem das Augenmerk bisher auf Spielen gelegen hat, die man überwiegend in der Wohnung spielt, nun einige Worte zu den Zeitvertreibern im Freien, bei denen es sich vor allem um Bewegungsspiele handelt.

Gespielt wurde und wird meist im Hof oder Garten (wenn vorhanden), auf dem Spielplatz, auf den Grünflächen, die um die Häuser angelegt sind, auf der verkehrsberuhigten (Spiel-) Straße und im Pausenhof auf der Schule. Allein kann man nicht viel unternehmen: Nicht überall gibt es einen Kletterturm, eine Schaukel, ein kleines Karussell oder eine Rutsche. Schon für die Wippe braucht man einen Partner, der nicht viel schwerer oder leichter sein darf, ebenso für „Tischtennis“, „Badminton“ und andere „Ballspiele“. Kaum ein Kind hat längere Zeit Spaß daran, einen Ball immer nur gegen eine Mauer zu werfen oder zu treten,



und auch das „Springseil“ und das „Jo-Jo“ werden irgendwann langweilig. Oft braucht man einige Mitspieler mehr, um wirklich für eine Weile Spielfreude und Kurzweil zu erfahren: „Fangen“, „Fischer, welche Fahne weht heute?“, „Gummi-Twist“, „Himmel und Hölle“ (ein Hüpfspiel – aber auch ein Fingerspiel aus gefaltetem Papier trägt diesen Namen), „Klicker“ etc. Sogar das „Quiz“ und „Wortspiele“ kann man als Outdoor-Games spielen beim Spaziergang mit den Eltern oder Großeltern. Kinder im Grundschulalter lassen sich gut bei Laune halten mit „Ich sehe was, was du nicht siehst, und es ist gelb ...“; „Stadt – Land – Fluss“ mündlich; „Welche berühmte Person bin ich?“; „Teekesselchen“; zusammengesetzte Worte bilden, wobei das zweite zum ersten Wortteil des neuen Doppelwortes wird (Hausfrau – Frauenschuh – Schuhsohle ...) usw. Früher sah und hörte man die Kinder all diese Spiele spielen. Inzwischen nicht mehr. Die Spielkonsolen haben das Freizeitverhalten stark beeinflusst. Man findet auch keine verlorenen Spielzeugautos, kleine Figuren (Disney, Ritter, Lego) und Murmeln mehr. Dass einige Discounter solche Dinge gelegentlich im Rahmen einer Aktion (Murmeln, eiförmige Stehaufmännchen, Sammelbilder) den Kunden schenken, hat keinen neuen Hype ausgelöst, allenfalls die Eltern etwas wehmütig an die bunten Klicker zurückdenken lassen, die sie früher einmal besessen hatten und die viel hübscher waren als die Murmeln mit Gesichtern ... (man findet sie aber noch in Spielzeuggläden und in den Shops der Glasmanufakturen).



Mirka Jedamzik
Die schönsten Murrel-Spiele
Spiele-Klassiker

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Metall-Box mit Anleitungsbuch à 72 Seiten und einem Beutel mit 21 Murmeln, Kinder-/Familienspiel für mehrere Spieler ab 3 Jahre, keine ISBN, Art.-Nr.: 3158, EUR 11,95

Titelgestaltung von Melanie Dahmen unter Verwendung einer Illustration von Dorothea Tust

Zeichnungen im Anleitungsbuch von

Dorothea Tust, Fotos von Ralf Kreusels

www.moses-verlag.de

Bevor Gameboy & Co. auf den Markt kamen und die Kinder noch viel im Freien spielten, besaß nahezu jeder ein Säckchen mit Murmeln. Kurzfristig entdeckte man die hübschen, bunten Glaskugeln wieder, u. a. aufgrund von Aktionen diverser Discounter, die die Kunden mit ein oder zwei Klickern für den Einkauf belohnten, aber eine neue Murrelmania wurde nicht ausgelöst. Von daher muss man solche „Spiele-Klassiker“ eher als Nostalgie-Offerten betrachten, die sich an ältere Erwachsene wenden, die einst noch damit spielten und nun meinen, dass die eigenen Kinder oder eher Enkel vielleicht auch Spaß daran haben könnten (wenn die Playstation doch mal kaputt ist ...).

„Die schönsten Murrel-Spiele“ beinhaltet die Regeln für 24 mehr oder minder bekannte Spielmöglichkeiten, die in aller Welt gesammelt wurden. Damit man gleich loslegen kann, findet sich ein Beutelchen mit 21 bunten Murmeln im klassischen Design. Der eine oder andere hat vielleicht sogar noch welche und genau solche, die inzwischen um die 50 Jahre und älter sein dürften ...

Die Anleitungen sind leicht verständlich und auch für junge Spieler nachvollziehbar. Es wird erklärt, wie man die Murmeln wirft oder schnippt, auf welchem Untergrund man spielen sollte, welche Regeln bei den jeweiligen Spiel-Varianten gelten.

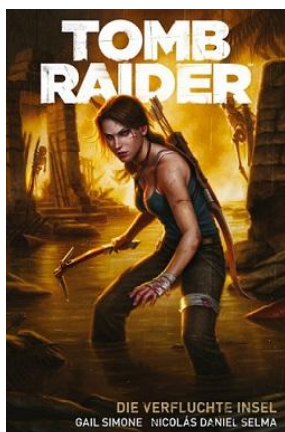
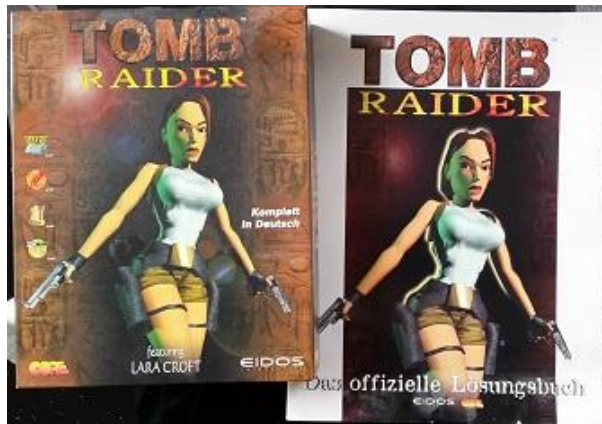
Das Set ist eine schöne Idee, aber wohl eher etwas für Nostalgiker, denn ob in der heutigen Zeit Murmeln wirklich noch mit den PC-Games mithalten können ...? (IS)

Da PC- und Konsolenspiele sowie das Internet einen nachhaltigen Einfluss auf das Spielverhalten ausgeübt haben, kommt man nicht darum herum, auch auf diesen Bereich einzugehen.

Interessanterweise ist mit vielen dieser Games ein gewaltiges Merchandising verbunden, d. h., es werden Regelwerke und Bildbände, Romane und Comics/Mangas, Kalender und Poster, Sammelkarten und (Action-) Figuren, (Trick-) Filme und Soundtracks, Shirts u. v. m. offeriert, sodass eingefleischte Fans durch zusätzliche Medien angesprochen und gebunden werden bzw. umgekehrt durch Bücher zum Spiel finden.

Beispielsweise zu „Tomb Raider“ sind seit 1996 rund 20 Games für verschiedene Plattformen erschienen, zwei Spielfilme (ein dritter ist in Planung) und einige Erotik-Parodien, 9 Romane, 50 Comics bei Top Cow und weitere bei Dark Horse, die auch auf Deutsch erschienen sind/erscheinen, nebst unzähligen Crossovers mit „Witchblade“, „Fathom“ etc. und diversen Variant-Cover, Trading Cards und Action Figuren ... Für manches davon zahlen Sammler horrenden Summen.

Erfreulich ist, dass man, um die Romane und Comics lesen zu können, die Games meistens nicht kennen muss. Nur in einigen Fällen, in denen konkrete Bezüge zu den Geschehnissen im Spiel geknüpft werden und diese als bekannt vorausgesetzt werden, wird man Probleme haben, in der Handlung Fuß zu fassen.



Gail Simone
Die verfluchte Insel
Tomb Raider 1

Tomb Raider 1 - 6: Season of the Witch, Crystal Dynamics/Square Enix/Dark Horse, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 05/2015

PB mit Klappenbroschur, Comic, Adventure, Urban Fantasy, Mystery, Krimi, Action, 978-3-95798-227-8, 148/895

Aus dem Amerikanischen von Andreas Kasprzak

Titelillustration von Dan Dos Santos

Zeichnungen von Nicolás Daniel Selma, Juan Gedeon, Michael Atiyeh

www.paninicomics.de

www.darkhorse.com

www.square-enix.com

www.tombraider.com

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

www.dandossantos.com

<http://dsillustrations.deviantart.com>

<http://nicoselma.blogspot.com>

<http://juangedeon.daportfolio.com>

<http://m-atiyeh.deviantart.com>

Mit dem Band „Tomb Raider 1: Präludium“ startete bei Dark Horse - in Deutschland bei Panini - eine völlig neue Reihe über die Game-Heldin Lara Croft. Anders als in der 50 Episoden umfassenden Serie von Top Cow, die sich an den früheren Spielen orientierte, ist die aktuelle Titelfigur eine junge Frau voller Zweifel, die sich noch bewährend muss, um die Anerkennung der Fachwelt zu erlangen. Sie wird Mitglied einer Crew von Abenteurern, die das frühjapanische Königreich Yamatai sucht. Schnitt.

Nun setzt die Handlung des aktuellen Spiels ein. Wer es kennt, weiß, was passiert. Alle anderen haben Pech gehabt bzw. müssen im Internet recherchieren.

Schnitt.

„Tomb Raider 1: Die verfluchte Insel“ („1“ steht auf dem Rücken des Bandes, als „2“ wird er auf der Homepage von Panini geführt ...) spielt nach den Ereignissen, die auf der Insel Yamatai fast allen Teilnehmern der Expedition das Leben gekostet haben. Wer zurückkehrte, versucht zu oder hat vergessen, was im Detail passiert ist, und bemüht sich, sein Leben normal weiterzuleben. Dagegen haben jedoch die Solarii (ein lateinischer Name für eine japanische Sekte?), die Diener der Sonnengöttin, etwas. Sie sind bestrebt, Lara und den anderen einige Artefakte abzufragen, die für ein Ritual benötigt werden, welches, wenn es Erfolg hat, das Gesicht der Erde dramatisch verändern könnte. Um das zu verhindern und um ihre entführte Freundin Sam zu befreien, trommelt Lara die Überlebenden zusammen, um erneut nach Yamatai zu reisen, doch schon auf der Überfahrt werden sie angegriffen und voneinander getrennt. Schließlich fällt Lara ihren Feinden in die Hände.

An sich ist die Story spannend, auch wenn man einen Comic vermisst, der die Lücke (das Game) zwischen den beiden Bänden schließt. Zwar wird in Rückblenden und Dialogen aufgerollt, was geschehen ist, aber der Bruch in der Kontinuität der Handlung ist dennoch spürbar.

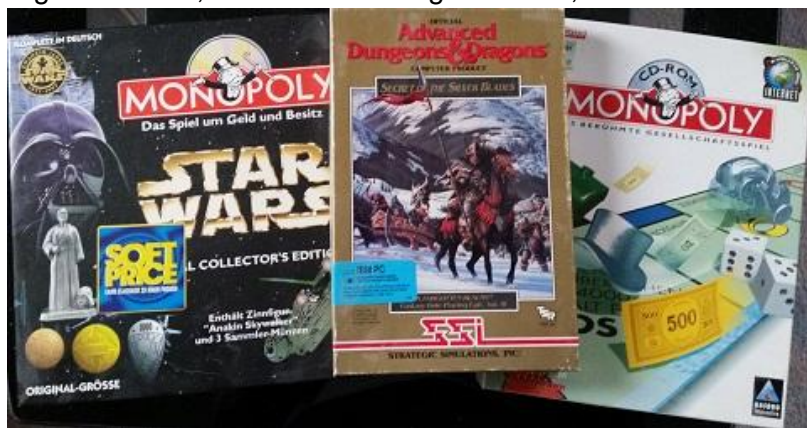
Das wahre Manko ist jedoch die Qualität der Illustrationen. Während das Cover von Dan Dos Santos zum Kauf einlädt und an die schönen Top Cow-Ausgaben erinnert, überkommt einen beim Aufschlagen des Bandes sogleich die Ernüchterung. Die Zeichnungen sind sehr comichaft und schlicht, außerdem sehr einfach koloriert. Stellenweise wirken die Protagonisten falsch proportioniert, und ihre Gesichter sind fast schon hässlich (z. B. auf dem Backcover).

Schade, aber so kann die neue Serie nur schwerlich an alte Zeiten anknüpfen. Die meisten Sammler werden sich vermutlich nach den großartigen Illustrationen des leider zu früh verstorbenen Michael Turner zurücksehnen oder auch nach denen von Andy Park, Billy Tan und den übrigen Künstlern, die die fortlaufende Reihe und das Bild von „Tomb Raider“ in den diversen Top Cow-Crossovers prägten. Dark Horse setzt den Titel fort, aber überzeugen kann diese Lara Croft mit den Zeichnern von „Präludium“ und „Die verfluchte Insel“ nicht. (IS)

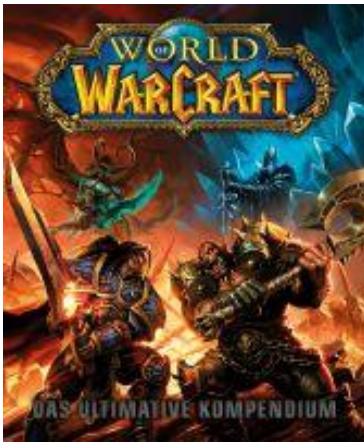
Auch sehr schöne Artbooks werden zu Games angeboten. Je nach Gewichtung des Inhalts sind die einen eher als Regelwerke einzustufen, welche oft mit Screenshots illustriert wurden, die anderen als Kunstbildebände mit Werken namhafter Maler.

Es empfiehlt sich immer, in Regelwerke vor dem Kauf hineinzuschauen. Benötigt man den Band, um im Spiel weiterzukommen oder versteckte Extras zu finden, dann ist die Anschaffung von Nutzen. Sieht man sich hingegen als Sammler von Artbooks, kann auf den Kauf die Enttäuschung folgen, wenn der Bildgehalt gering ist und man vor allem Anleitungen findet.

Ein richtiges Mekka für Artbooks ist Japan. Zu vielen populären Games aller Genres finden sich reich illustrierte Bände, aber auch hier gilt: Vorsicht, wenn es ein Regelwerk ist, denn dann erhält man nur seitenlange Anleitungen in einer Sprache, derer bloß die Wenigsten mächtig sind, und nur ein paar schöne Illustrationen zuzüglich einer Handvoll Screenshots. Einige Games, zu denen japanische Artbooks über den Fachhandel bezogen werden können, sind „Devil May Cry“ (Horror), „Gakuen Heaven“ (Boys Love-Dating Game) und „Lamento – Beyond the Void“ (Boys Love mit Cat-Boys).



In den USA wurden und werden ebenfalls Artbooks zu bekannten Games publiziert. Teilweise sind sie auch in Deutsch erhältlich. Die fantastischen dominieren: „The Art of Blizzard Entertainment“, „The Elder Scrolls V“, „The Art of Assassin's Creed III“ etc.



Kathleen Pleet und Anne Stickney

World of Warcraft – Das ultimative Kompendium

World of Warcraft: Ultimate Visual Guide, Blizzard Entertainment, USA, 2013

Panini Books, Stuttgart, 01/2016

HC-Album, Sekundärband, Artbook, Dark Fantasy, Horror, 978-3-8332-2895-7, 200/3990

Aus dem Amerikanischen von Thomas Gießl, Tobias Toneguzzo, Esther Lemmerz

Titelillustration von N. N.

Zeichnungen und Abbildungen im Innenteil von verschiedenen Künstlern

www.paninicomics.de

www.blizzard.com

www.worldofwarcraft.com

„World of Warcraft“ von Blizzard Entertainment gilt als das derzeit bedeutendste und erfolgreichste aller MMORPGs. Seit 2004 wird es regelmäßig um neue Inhalte erweitert, sodass langjährigen Spielern die Faszination nicht verloren geht und immer mehr Neulinge in den Bann gezogen werden.

Die Welt Azeroth wurde von mächtigen Geschöpfen geformt, die jedoch nicht verhindern konnten, dass sich auch das Böse in Form der Alten Götter und ihrer Handlanger niederließ. Um diese Feinde zu bekämpfen, schlossen Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und andere Wesen Bündnisse: Während sich die Allianz dafür einsetzt, dass die Ordnung auf Azeroth erhalten bleibt und Gerechtigkeit herrscht, ist die Horde um Unabhängigkeit und die Mehrung des eigenen Wohlstands bemüht, was beide Parteien zu Gegnern macht. Dazwischen gibt es weitere Völker, die neutral bleiben wollen, sich jedoch notgedrungen auch mal auf die eine oder andere Seite schlagen, um gegen neue, mächtige Widersacher überhaupt eine Chance zu haben.

Vor diesem Dark Fantasy-Hintergrund mit Horror-Elementen erleben die Gamer einzeln und in Gruppen spannende Abenteuer. Die wesentlichen Details zum Spiel kann man nun in „World of Warcraft – Das ultimative Kompendium“ nachlesen.

Der Band ist sowohl Artbook als auch Leitfaden durch die Welt Azeroth: Man erfährt, wie der Planet entstanden ist, in welchen Reichen die verschiedenen Lebewesen beheimatet sind, wie ihre namhaften Anführer und Helden heißen, ob sie zur Allianz oder Horde gehören, welche Waffen und Fortbewegungsmittel es gibt u. v. m. Auch eine Chronologie ist enthalten, die berücksichtigt, was in den aufeinanderfolgenden Spielerweiterungen geschieht. Dank dieses Bands vermag sich ein Neuling mit Azeroth rasch vertraut zu machen, und wer schon länger spielt, kann so manches Detail nachschlagen, das ihm entfallen ist.

Alle Erläuterungen sind reich illustriert. Die durchgehend farbigen Abbildungen haben wenigstens halbes Kreditkartenformat und belegen maximal zwei Seiten. Die meisten Bilder bewegen sich zwischen halbem und ganzem Postkartenformat. Geschaffen wurden sie von verschiedenen Künstlern, die am Ende des Buchs gelistet sind. Man stößt auf Namen wie Brom, Greg Capullo, Samwise Didier, Dan Dos Santos, Jim Lee und Chris Metzen, die man auch als Illustratoren anderer Spiele, aus zahlreichen Fantasy-Artbooks und von Comics kennt. Sogar aus den bei DC erschienenen „WoW“-Comics sind Zeichnungen abgedruckt worden. Infolgedessen sind die Illustrationen stilistisch nicht einheitlich, doch das Meiste gefällt sehr, und nur einzelne Bilder fallen in die ‚Na ja-Kategorie‘.

Auch wenn man kein Gamer ist, sondern Sammler schöner Artbooks, wird man an diesem Kompendium sehr viel Vergnügen haben. Es ist ansprechend gestaltet mit festem Cover einschließlich Foliendruck und hochwertigem Kunstdruckpapier. Das Layout ist gefällig und abwechslungsreich. Die Texte sind informativ und die Bilder großartig. Diesen Band wird man sicher immer wieder gern in die Hand nehmen und sich an den farbenprächtigen, fantasievollen Illustrationen erfreuen.

Für Fans des Spiels ist der Titel natürlich ein tolles Nachschlagewerk und eine gelungene Ergänzung der „WoW“-Sammlung, denn es gibt ja auch Romane, Comics, Trading Cards, Kalender u. v. m. Für Gamer und die Freunde schöner Bilder ein *must have*. (IS)



Natürlich gibt es noch sehr viel mehr zum Thema „Spiele“ zu sagen – Fortsetzung in Teil 2.

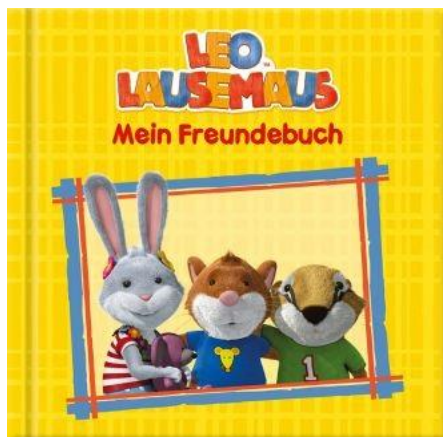
Text und Layout © Irene Salzmann

Rezensionen © Elmar Huber, Irene Salzmann

Fotos © Irene Salzmann, Richard Salzmann

Coverabbildungen © Haupt Verlag, Moses. Verlag, Panini Comics

Kinder-/Jugendbuch



Andrea Dami (Idee), N. N. (Text), Marco Campanella (Illustrationen)

Leo Lausemaus – Mein Freundebuch

Topo Tip (TV-Serie), Dani International/Giunti Publishing Group, Italien, 2013

Helmut Lingen Verlag, Köln, 05/2015

HC wattiert, Kinderbuch, Freundebuch, Leseanfänger, Tiergeschichten, 978-3-945136-29-4, 48/795

Aus dem Italienischen von Frieda Böhm

Titelmotiv und Abbildungen im Innenteil von Giunti Editore und Marco Campanella

www.lingenverlag.de

www.lingenkids.de

www.leo-lausemaus.de

www.dami-int.com

www.giunti.it/autori/anna-casalis/

www.marcocampanella.it/doc/home.htm

Kinder im Vorschulalter kennen „Leo Lausemaus“ aus dem Fernsehen, aus Büchern und Hörbüchern. Auch eine eigene Website hat er, auf der man Neues erfahren und spielen kann. Nun gibt es sogar ein „Freundebuch“.

Die Freundebücher haben quasi das Poesie-Album abgelöst, in das man noch vor einigen Jahrzehnten Angehörige und gute Freunde ein Sprüchlein schreiben und dieses durch Zeichnungen oder Stammbuchbilder/Sticker verzieren ließ. In die Freundebücher trägt man auf entsprechend gestalteten Seiten seine persönlichen Daten, die Adresse und eine Widmung oder einen Spruch ein, ergänzt mit einem Passbild, Zeichnungen oder Stickern. Ab dem Grundschulalter gehen diese Bücher herum.

Der Helmut Lingen Verlag offeriert mit „Leo Lesemaus – Mein Freundebuch“ eines für Kindergartenkinder, denn nicht immer sieht man seine Kameraden in der Schule wieder und hätte doch gern eine Erinnerung an die Spielgefährten der frühesten Jahre.

Dementsprechend gibt es nur wenige Zeilen zum beschriften. Beim Eintragen von Name, Adresse, Geburtsdatum, Bezeichnung der Kindergartengruppe usw. helfen gewiss die Eltern oder ältere Geschwister, falls es mit den Buchstaben nicht so recht klappt. Alles andere braucht nur angekreuzt, ausgemalt oder von dem Kind selbst gezeichnet zu werden. Auch Platz für ein Foto ist vorgesehen. Hinzu kommen auf allen Seiten bunte Abbildungen der bekannten Figuren aus der TV-Serie. Natürlich haben sich auch Leo und seine Kameraden im „Freundebuch“ verewigt, sodass man gleich mal abgucken kann, was die so geschrieben und gemalt haben.

Das „Freundebuch“ ist recht hübsch gestaltet, gibt aber wirklich sehr viel vor und lässt den Kindern bloß wenig Raum für die eigene Kreativität, dabei möchten Kinder ab drei Jahre meist mehr machen als nur Ankreuzen und Ausmalen. Hier wäre weniger mehr gewesen. (IS)



Monica Davis

Plötzlich Dämon

Baumhaus Verlag/Bastei Lübbe, Köln, 04/2014

TB, Jugendbuch, Adventure, Urban Fantasy, 978-3-8432-1073-7, 380/899

Titelgestaltung von Julia Jonas/Guter Punkt, München unter Verwendung von Motiven von shutterstock

www.baumhaus-verlag.de

www.luebbe.de

www.bastei.de

<http://davismonica.blogspot.com>

www.guter-punkt.de

www.shutterstock.com

Daniel, der zu den eher unbeliebten Kids in seiner Schule zählt, ist hoffnungslos in seine Klassenkameradin und Nachbarin Vanessa verknallt. Bei einer Party kommen sich die beiden jungen Leute endlich näher. Der junge Mann schwebt auf rosa Wolken.

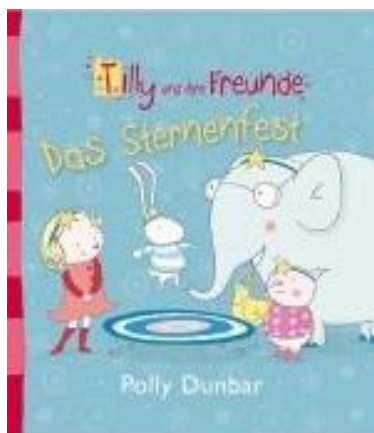
Doch er wird ganz schnell auf den Boden der Tatsachen zurückgeholt. Ein Mädchen erscheint in seinem Zimmer, das aber nur er sehen kann. Jetzt ist Daniel überzeugt davon, verrückt zu sein. Doch weit gefehlt: Die hübsche Unbekannte stellt sich als Marla vor. Zudem erfährt er, dass sie seine Halbschwester und eine waschechte Dämonin ist. Sie ist gekommen, um ihn in die Unterwelt mitzunehmen. Dort soll er seinen rechtmäßigen Platz als Herrscher über alle Dämonen einnehmen. Der junge Mann ist völlig überfordert mit dieser Aussage. Als sich allerdings seltsame Kräfte in ihm offenbaren, kann er nicht mehr leugnen, dass an Marlas Offenbarungen etwas dran ist. Doch wie immer gibt es zwei Seiten bei der Geschichte. Als Daniels Freundin Vanessa und seine Familie in Gefahr geraten, muss sich der Halbdämon entscheiden, wem er sein Vertrauen schenkt.

Die Story liest sich abenteuerlich und sehr angenehm. Gekonnt erzeugt die Autorin die nötige Spannung, um die Leser in ihre Welt zu ziehen. Dabei sind ihre Protagonisten allen menschlichen Versuchungen ausgesetzt. Nicht immer sind ihre Entscheidungen richtig. Vor allem Daniel wird am Anfang durch die Macht, die seine Kräfte ihm geben, korumpiert. Dank seiner Freundin Vanessa und anderen ungewöhnlichen Protagonisten wird ihm jedoch geholfen, sich eigenständig zu entscheiden, ob er künftig als Dämon agieren oder es lieber sein lassen will.

Monika Davis ist es hervorragend gelungen, den Zwiespalt, in dem sowohl Daniel als auch Marla stecken, hervorzuheben. Die romantischen Momente werden vor allem weibliche Teenager ab 14 Jahre ansprechen. Allerdings sollten sich grundsätzlich die Fans von interessanten Abenteuern mit fantastischen Elementen diesen Roman vormerken.

Die deutsche Autorin (Monika Dennerlein) kann mit amerikanischen Kolleginnen wie Karen Mahoney („Iron Witch“), durchaus mithalten. Sie bringt in ihrem Roman alles unter, was die Zielgruppe an einer fantastischen Geschichte mag: attraktive Protagonisten, einen Helden mit zwiespältigen Gefühlen, die große Liebe, interessante Figuren auf der Seite des Lichts, bössartige Gegenspieler in Form der finsternen Dämonen, welche recht menschliche Züge aufweisen.

Die Vielfalt an Gefühlen und die daraus entstehenden Aktionen werden von Monikas Davis dazu genutzt, eine abenteuerliche Story zu kreieren, die aus der Masse an Büchern dieses Genres hervorstechen vermag. Leser und Leserinnen ab 14 Jahre sollten sich den Namen der Autorin unbedingt merken, um sich auch von ihren weiteren Titeln gut unterhalten zu lassen. (PW)



Polly Dunbar
Das Sternenfest

Tilly und ihre Freunde 3

Tilly and Friends, GB, 2015

Helmut Lingen Verlag, Köln, 05/2015

HC wattiert mit kartonierten Seiten, Kinderbuch, Bilderbuch, Tiergeschichten, Fantasy, 978-3-945136-12-6, 24/795

Aus dem Englischen von N. N.

Titelmotiv und Abbildungen im Innenteil von Polly Dunbar

www.lingenverlag.de

www.lingenkids.de

www.pollydunbar.com

Tilly und ihre Freunde wollen im Garten zelten. Nachts entdeckt Tippelchen einen blauen Stern am Himmel, der einsam wirkt. Tippelchen bittet ihn, herunterzukommen und mit ihm zu spielen, aber der Stern zwinkert bloß. Tilly und die anderen laden den Stern zu einem Sternenfest ein, doch weiterhin bleibt er am Himmel. Nun wollen alle gern zu ihm kommen und besteigen eine Rakete ...

Bis Anfang 2015 war „Tilly und ihre Freunde“, ein Projekt der britischen JAM Media und von Walker Productions Limited, im KiKa zu sehen. Die jeweiligen Trickfilm-Episoden orientieren sich inhaltlich an den Geschichten der gleichnamigen Buchreihe von Polly Dunbar. Die einfach gezeichneten Bilder und kurzen Texte in großer Schrift sind an Kinder ab drei Jahre adressiert – zum Vorlesen und gemeinsamen Betrachten.

In „Das Sternenfest“ möchten Tilly und ihre Tierfreunde mit einem Stern spielen. Für die Zielgruppe dürfte dies nachvollziehbar sein, ebenso der Umstand, dass das nicht funktioniert, was auch erklärt wird. Aber zum Glück ist der Stern gar nicht so einsam, wie es anfangs schien, und schön bzw. tröstlich ist, dass man ihn jede Nacht wiedersehen kann.

Junge Bücherfreunde werden hiervon weder überfordert noch aufgeregt, und die Bemühungen, den Stern auf die Erde zu rufen, liefern Anregungen zum Spielen und Basteln. Von daher eine gelungene, altersgerechte Lektüre, die man sogar noch hätte abrunden können, wenn vom Verlag ein kleines Bastelset für Sternenschmuck und ein einfaches Rezept für Sterneneckse beigelegt worden wären. (IS)



Lauren Frankel

Das Schweigen der Hyazinthen

Hyacinth Girls, USA, 2015

Egmont-INK, Köln, 08/2015

PB mit Klappenbroschur, Jugendbuch, Drama, 978-3-86396-078-0, 366 + 12

Leseprobe aus Rainbow Rowells „Zwei Worte vor und eins zurück“/1499

Aus dem Amerikanischen von Theda Krohm-Linke

Titelgestaltung von www.buerosued.de unter Verwendung eines Motivs von Trevillion/Dana France

Autorenfoto von Rosalind Hopley

www.egmont-ink.de

www.trevillion.com

Rebecca fällt aus allen Wolken, als ihre Pflegetochter Callie von der Direktorin bezichtigt wird, eine Mitschülerin gemobbt zu haben. Die Dreizehnjährige bestreitet das, und etliche andere Schüler sagen zu ihren Gunsten aus. Robyn, das angebliche Opfer, jetzt als die wahre Täterin abgestempelt, wechselt an eine andere Schule.

Einige Monate später ereignen sich erneut unschöne Dinge, und wieder soll Callie dahinterstecken, was sie schließlich sogar zugibt. Aber dies belastet das Mädchen und Rebecca weniger als die Entdeckung, dass Robyn auf Rache zu sinnen scheint: Erst tauchen am Grab von Callies Mutter hasserfüllte Briefe auf, dann folgen Selbstmorddrohungen.

Vergeblich versucht Rebecca, mit Robyns Mutter zu sprechen, damit sie professionelle Hilfe für ihre Tochter in Anspruch nimmt. Als die Situation eskaliert, fährt Rebecca selbst mit einem Bekannten an den Ort, an dem sich Robyn umbringen will, um sie aufzuhalten. Doch das Mädchen taucht nicht auf, und Callie meldet sich nicht auf Rebeccas Anrufe. Plötzlich keimt ihr ein schlimmer Verdacht ...

Seit einer geraumen Weile gehört Mobbing zu den Themen, die AutorInnen in ihren (Jugend-) Büchern gern verarbeiten. Nachdem diese Problematik lange totgeschwiegen wurde, Opfer keinerlei Unterstützung erhielten und man ihnen sogar nahelegte, 'sich nicht so anzustellen und sich mit den Peinigern zu vertragen', ist so viel passiert, dass Eltern, Pädagogen, Psychologen u. a. endlich hellhörig wurden, die Angelegenheit ernst nehmen und um Hilfe für Betroffene bemüht sind. Es dürfte praktisch kaum jemanden geben, der nicht irgendwann einmal von anderen anhaltend und grundlos schikaniert wurde als Kind und/oder Erwachsener.

Aber bis das Umfeld reagiert, ist der Terror meist schon voll im Gange. Das Opfer selbst begreift zunächst nicht, was ihm geschieht, sucht in einem zweiten Schritt die Ursachen für die Anfeindungen bei sich und ist bald so eingeschüchtert, dass es letztendlich daran zweifelt, überhaupt Gehör und Beistand zu finden. Außerdem gehen die Personen, die andere mobben, sehr geschickt vor, sodass ihnen nicht immer gleich nachgewiesen werden kann, dass sie die Täter sind. Sie tun es, weil sie es *können*, nicht weil sie einen Grund haben. Und wer etwas mitbekommt, schaut lieber weg oder macht mit - aus Angst, das nächste Opfer zu sein (ein Verhalten, das man leider auch bei Kindergärtnern und Lehrern beobachten kann).

Die Autorin Lauren Frankel stellt im Rahmen dieses Themas auch die Frage: *„Kennen Sie Ihr Kind?“* (S. 11). Natürlich wünschen sich alle Eltern, dass die eigenen Kinder eine unbeschwerte Jugend verbringen können, und solange keine Klagen kommen, ist wohl alles in Ordnung. Gibt es plötzlich Probleme, blendet man sie gern aus, glaubt den Beteuerungen von Sohn oder Tochter, hofft, dass sich die 'kleinen' Probleme von selbst lösen, und schiebt die Schuld an den Geschehnissen auf andere. Vor allem wenn das Kind die Täterrolle innehat, wird dieser Fakt intensiv geleugnet, denjenigen, die zu vermitteln versuchen, sogar mit dem Anwalt gedroht.

In „Das Schweigen der Hyazinthen“ lässt die Autorin zwei – eigentlich: drei Personen die Ereignisse schildern: Rebecca und Callie, im kleineren Umfang per Email, Facebook etc. Robyn. Ferner wird zwischen Vergangenheit und Gegenwart hin und her gewechselt, denn das, was vor Jahrzehnten geschah, hatte bereits früh Einfluss auf die Beteiligten und lenkt die aktuelle Entwicklung.

Als Kind wurde Rebecca gemobbt und nur von ihrem Cousin Curtis und ihrer besten Freundin Joyce beschützt. Später lässt sich Joyce auf eine kurze Affäre mit jemandem ein, der eigentlich für sie tabu hätte sein sollen, wodurch die langjährigen Freundschaften schwer belastet werden. Statt abzutreiben, bringt Joyce Callie zur Welt und zieht sie gemeinsam mit Rebecca auf. Nach dem frühen Tod von Joyce und dem Vater des Kindes erhält Rebecca das Sorgerecht für Callie, die sie wie eine eigene Tochter liebt. Was genau passiert ist, wird nach und nach enthüllt und soll an dieser Stelle nicht verraten werden.

Callie wächst zu einem umgänglichen Teenager heran, hat gute Zensuren und zwei beste Freundinnen, Ella und Dallas. Anfangs scheint es, als habe tatsächlich Robyn Callie auf dem Kieker und nach deren Verschwinden wäre alles wieder in Ordnung, doch das Idyll trägt. Rebecca sieht nur, was sie sehen soll und will. Sie glaubt Callies Erklärungen auch dann noch, als bereits erste Zweifel in ihr keimen und sich zu bestätigen beginnen: Es ist natürlich einfacher und schöner, in einer heilen Welt zu leben und bei Problemen andere zu beschuldigen, denn das eigene Kind ist grundsätzlich ein Engel.

Man nimmt nichts vorweg, da der Leser ohnehin errät, was vorgeht, wenn man preisgibt, dass der Übergang vom Täter zum Opfer fließend ist. Gehörte Callie erst zu denen, die nahezu unantastbar waren und andere quälen konnten, ohne zur Rechenschaft gezogen zu werden, wird sie durch einen üblen Spitznamen, mit dem sie von ihren 'besten Freundinnen' belegt wird, ganz plötzlich selber zum Mobbing-Opfer, auf dem – Facebook sei 'Dank'! – immer mehr Personen herumhacken, im Internet und in der Schule, obwohl Callie ihnen nichts getan hat, viele sie nicht einmal kennen.

Erst jetzt begreift Callie, was sie, Dallas und Ella anderen angetan haben, wie sehr sie das Leben ihrer Opfer in eine Hölle verwandelt haben, aus der es kein Entkommen gibt. Sie selber fühlt sich wertlos und führt ihr Schicksal auf die Tragödie ihrer Eltern zurück. Zudem glaubt sie, dass Rebecca in ihr Joyce sucht und sie selbst niemals so perfekt sein könnte wie ihre ‚supertolle‘ Mutter. Schon dass sie gemobbt wird, ist in ihren Augen ein Beweis dafür, und so kann Callie ihr ‚Versagen‘ vor Rebecca nicht eingestehen und frühzeitig Hilfe suchen. Überhaupt, würden die Erwachsenen wirklich Beistand leisten wollen? Sie sind doch keinen Deut besser, wie Dallas‘ Vater, ein Radiomoderator, demonstriert, der in seiner Sendung die Mobbingopfer seiner Tochter lächerlich macht, indem er die Schwächen der Betroffenen beschreibt und die beleidigenden Spitznamen zum *Bonmot* kürt, ein Gag, der ihm viele *Likes* einbringt.

Prompt eskaliert die Situation, als Callie beschließt, ihre einstigen Opfer um Verzeihung zu bitten und etwas zu tun, das die Mobbing-Community an den Pranger stellt. Wird ihr das gelingen? Kann Robyn ihr vergeben? Werden die Täter endlich bestraft?

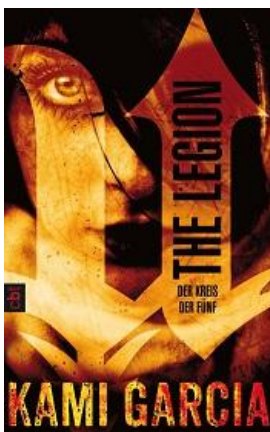
Und welchen Bezug zur Handlung hat der Titel „Das Schweigen der Hyazinthen“ (im Original: „Hyazinth Girls“)?

Die Autorin bezieht sich auf T. S. Eliot: „Das öde Land“ von 1922. Ein Auszug aus dem Gedicht ist dem Roman vorangestellt. Darin erwähnt wird das „*Hyazinthenmädchen*“. Thematisiert wird die Vereinzelung und Einsamkeit des Menschen. Rebecca und Joyce nannten sich in der Pubertät „*Hyazinthenmädchen*“, fasziniert von dem in ihren Augen romantischen, voller Gefühle steckenden Gedicht, das auf sie wirkte wie einst Goethes „Die Leiden des jungen Werther“ auf die zeitgenössischen Leser. Beide Mädchen waren bemüht, intensive Gefühle nachzuempfinden wie Liebe und Trauer, für die ihnen die Erfahrungen bzw. entsprechenden Erlebnisse noch fehlten.

Obwohl sie als Teenager füreinander schwärmten, blieb letztendlich jede von ihnen allein und musste selbst mit den Höhen und Tiefen des Lebens fertig werden. Viel Unglück hätte vielleicht vermieden werden können, hätten sie ihr Schweigen zur rechten Zeit gebrochen, auch Callie gegenüber, die man lange im Unklaren über die Identität ihres Vaters und den Tod der Eltern ließ, sodass sie sich selbst eine Geschichte bastelte, mit der sie ihre eigene Wertlosigkeit begründete.

Als Leser empfindet man durchaus Mitgefühl, denn Callie wirkt wie ein Opfer und wird schließlich eines, nachdem sie zu oft die falschen Entscheidungen traf. Zusammen mit Rebecca glaubt man ihren Beteuerungen, bis man durch den Perspektivenwechsel die Wahrheit von ihr selbst erfährt: Callie hat andere gemobbt, teils aus dem Gruppenzwang heraus, teils weil es irgendwie witzig war und sie sich kaum Gedanken über die Folgen machte. Zwar wusste sie, dass es nicht richtig ist - insbesondere ihr Verhalten gegenüber Robyn, mit der sie gern befreundet gewesen wäre, hat sie sehr belastet -, aber erst als die Rollen getauscht wurden, begreift sie im vollen Umfang, wie schlimm Mobbing wirklich ist.

Die Autorin baut die Geschichte spannend und glaubwürdig auf. Man errät zwar schnell, was los ist und passieren wird, doch dauert es eine ganze Weile, bis alle Puzzlestücke an ihrem Platz liegen und die Vermutungen bestätigen. Am Schluss greift leider *Deus ex Machina* ein, doch wurde auf diese Weise auch noch die letzte offene Frage beantwortet. Wie im richtigen Leben gibt es kein echtes Happy End und keine Patentlösung, wie man Mobbing verhindern und Täter bestrafen kann, aber das komplexe, vielschichtige Buch macht Betroffenen Mut und sollte auf die Liste der Schullektüren gesetzt werden. (IS)



Kami Garcia
Der Kreis der Fünf
The Legion 1

Unbreakable, USA, 2013

cbt-Jugendbuchverlag, München, 10/2013

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch, Mystery, Urban Fantasy, Action, 978-3-570-16270-5, 336/1699

Aus dem Amerikanischen von Eva Hierteis

Titelmotive von Tracie Taylor/Trevillion Images, shutterstock/Mihai-Bogdan Lazar

www.randomhouse.de/cbt/

www.kamigarcia.com
www.trevillion.com
www.shutterstock.com

Es passt nicht in Kennedys Welt, dass sie auf dem Friedhof einem Geist begegnet – weniger noch, dass dieser dann für den Tod ihrer Mutter verantwortlich ist. In letzter Sekunde wird sie selber davor gerettet, von dem Rachegeist umgebracht zu werden. Lukas und Jared, beide nicht älter als sie selber, finden Geister, Dämonen und Magie keineswegs ungewöhnlich, denn sie sind als Nachfahren eines geheimen Priesterbundes von ihren Eltern darauf vorbereitet worden, Gegner aus dem Jenseits zu bekämpfen. Auch Kennedy soll zu dieser Legion gehören, doch für sie ist alles vollkommen neu, was für die anderen alltäglich ist.

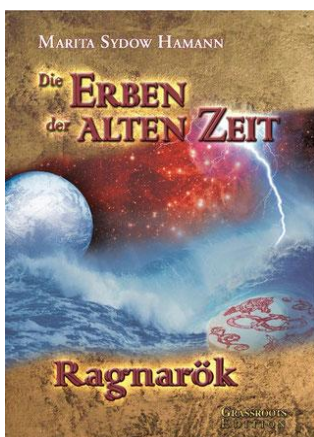
Trotz ihrer Zweifel bleibt sie bei der kleinen Gruppe von Jugendlichen, mit ihnen verbunden durch ein gemeinsames tragisches Schicksal und das eine ultimative Ziel, den Dämonen Andras zu vernichten, der sie zu töten versucht. Doch gehört sie wirklich dazu? Was kann sie schon gegen einen Dämon ausrichten?

Der Grundgedanke der Geschichte enthält alle Elemente für einen spannenden Roman. Aus ihrer Alltagswelt gerissen, eröffnet sich Kennedy eine ganz neue, düstere Facette der Realität, in der sie zwangsweise einen Platz einnehmen muss, um zu überleben. Mit ihren vier Kampfgefährten der Legion sucht sie nach einer Waffe, die es ihnen endlich ermöglichen wird, den Dämon zu vernichten, den ihre Vorfahren auf die Welt losgelassen haben. Der Leser teilt Kennedys Verwirrung, ihre Irritationen über die Geisterwelt und ihre Regeln sowie natürlich die Unsicherheit, als zwei verfeindete Brüder gleichermaßen um sie zu werben beginnen. Auch an Kampffaktionen, an Flucht und Grusel gibt es keinen Mangel.

Trotzdem schafft es das Buch nur an wenigen Stellen, spannend zu sein. Es ist gut geschrieben, Kami Garcia versteht ihr Handwerk, doch die Geschichte wirkt allzu vertraut, es mangelt ihr an echten Innovationen. Das Aufeinandertreffen unserer Realität mit der Geisterwelt ist von anderen Autoren, auch im Jugendbuchbereich, stimmungsvoller beschrieben worden, die Mitglieder der Legion sind reine Scherenschnittcharaktere, die über ihre Stereotypen kaum hinaus wachsen können, und auch Kennedy mit ihrer unablässigen Unsicherheit in allzu vielen Bereichen entspricht lediglich dem neuen Heldinnentyp der ewigen Zweiflerin, die trotzdem im richtigen Moment Stärke findet und somit sich selber und den anderen ihren Wert beweist.

Das Buch ist wie ein Computerspiel aufgebaut: Die jungen Protagonisten finden Hinweise auf die Bauteile einer Waffe, fahren an einen vergessenen Ort – jeweils etwas gruseliger und tragischer als der vorherige -, begegnen dort einem Geist, bekämpfen und besiegen ihn und entdecken einen neuen Hinweis. Diese okkulte Schnitzeljagd gipfelt selbstverständlich in einem Endkampf und einem Cliffhanger, der das zweite Buch nahezu unabdingbar macht, sofern man wissen möchte, wie die Geschichte weiter geht.

Nicht nur wegen des leichten Inhaltes sind die 336 Seiten schnell gelesen, denn der Druck des Hardcovers ist so weit und groß, als wäre das durchaus auch brutale Werk für eine weitaus jüngere Altersgruppe gedacht. (BvdB)



Marita Sydow Hamann

Ragnarök

Die Erben der alten Zeit 3

Grassroots Edition des Verlags Santicum Medien GmbH, Villach (A), 1. Auflage: 09/2014

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch/All Age, Fantasy, SF, 978-3-9503658-8-7, 544/1980

Titelgestaltung von Stefan Sternbacher unter Verwendung eines Motivs von Pamela Drauch

Karte von Marita Sydow Hamann

Autorenfoto von Sophie Wolter

www.grassroots-edition.com

www.marita-sydowhamann.com

Dank eines Amuletts gerät das Waisenmädchen Charlie in ein epochales Abenteuer. Sie wird in eine Welt versetzt, in der die nordischen Sagen ihren Ursprung haben. Mit Hilfe der Geschwister Kunar und Tora gelingt es ihr, den Händen Odens zu entweichen. Dieser will Charlie das Amulett abjagen, weil eine große Macht in ihm zu wohnen scheint. Doch das Amulett besteht aus drei Teilen: Eines davon hat Oden in seinem Besitz. Das zweite gehört Charlie. Einen dritten Teil des Amuletts nennt Sora ihr Eigen, ein Mädchen, das in einer hochtechnisierten Welt lebt.

Das Menschenmädchen Hanna, das von der Erde stammt, wird von Oden verschleppt. Durch die Einmischung der Schwarzwelfen und anderer fantastischer Wesen entgeht wenigstens Charlie Odens Häschern.

Endlich liegt der dritte Teil der sagenhaften, fantastischen Geschichte von „Die Erben der alten Zeit“ vor! Der Autorin gelingt es sehr gut, lose Fäden und verschiedene Handlungsstränge zusammenzuführen. Vor allem schafft sie den Spagat, Science Fiction- und Fantasy-Elemente sinnvoll in ihre Erzählung einzubinden.

Charlie, Sora, Biarn, Tora, Kunar, Ragnar, Hanna und ihre Verbündeten versuchen alles, um den grausamen Despoten Oden davon abzuhalten, sich die Erde Untertan zu machen. Doch wie besiegt man ein Wesen, das scheinbar unsterblich ist? Die Antworten werden den Freunden nur langsam enthüllt. Sie treffen auf Schwarzwelfen, und sogar ein Drache befindet sich in ihren Reihen. Nach und nach schaffen es Sora und Charlie, die Geheimnisse des dreigeteilten Amuletts zu enträtseln. In ihm schlummert die Lösung, um Vanaheim, die Erde und die technologisch weit entwickelte Welt Euripides vor den Klauen Odens zu bewahren.

Die Hauptprotagonisten entwickeln sich stetig weiter. Die gefährlichen Abenteuer, die die Freunde bestehen müssen, schweißen sie zu einer Gemeinschaft zusammen, die vertrauensvoll Schulter an Schulter steht. Marita Sydow Hamann lässt auch romantische Momente in ihre Erzählung einfließen. Diese Begebenheiten sind rar gesät und wirken keinesfalls kitschig, sondern passen einfach zu dem großartigen Abenteuer.

Der flüssige Erzählstil der Autorin bewirkt, dass der 544 Seiten starke Wälzer rasch gelesen werden kann. Wer Geschichten sucht, die einzigartig sind und sich aus dem Gros der fantastischen Romane heraushebt, sollte sich die Trilogie „Die Erben der alten Zeit“ unbedingt zulegen. Die Story fesselt einen ebenso sehr wie einst die „Harry Potter“-Bände. (PW)



Kirsten Hinkler, Marc Hartmann

Mein Name ist Lennox

Waldhuhn-Verlag, Berlin, 11/2014

HC, Kinderbuch, Bilderbuch, Kunst-Märchen, Surrealismus, 978-3-943671-05-6, 32/1495

Titelillustration und Zeichnungen im Innenteil von Kirsten Hinkler und Marc Hartmann

www.waldhuhn-verlag.de

Ist es ein Kinderbuch oder eines über Kunst?

Die Grenzen verschwimmen bei diesem Werk der beiden im eigenen Verlag publizierenden Berliner Künstler, und das ist auch Absicht.

Inspiziert von ihren eigenen Kindern erschaffen sie eine Geschichte, die junge Betrachter ebenso wie erwachsene Leser anspricht, mit detailreichen, dezent kolorierten Collagenbildern, die ohne comichafte Überzeichnungen auskommen.

Sie erzählen die Geschichte des Jungen Lennox, der quasi selbstverständlich mit seiner Familie in Baumhäusern wohnt. Wie in einem Traum entwickeln sich die Szenen auseinander, wird das Gießen des Baumes im Sommer zu einem Abenteuer auf hoher See, der Winter verwandelt den Baum in einen riesigen Schneemann. Alles ist ständig im Fluss, nicht nur die Geschehnisse, sondern auch die Umgebung, der Baum und selbst die Personen. Erlebnisse aus der realen Kinderwelt werden in ein surrealistisches Netz eingeknüpft.

Die Texte sind poetisch und manchmal geruhsam, dann wieder rasch, oft ein wenig atemlos. Sie sind auf eine Weise geschrieben, die Assoziationen auslöst und den Vorleser zu einem Singsang verleitet. Lennox erzählt von seinen Abenteuern, die er mit seiner Familie und den Freunden im Wechsel der Jahreszeiten erlebt. Die Collagenbilder und die Texte verschmelzen dabei zu einer sehr modernen Geschichte, die verschiedene Altersgruppen anspricht.

„Mein Name ist Lennox“ ist ein ungewöhnliches, auch eigenwilliges Kinderbuch mit einer ganz eigenen Ästhetik. (BvdB)



Monika Larsen, Andrea Ballhause, Christiane James (Texte)
Outdoor-Handbuch – für kleine Entdecker und Naturforscher
Der echte Scout

Helmut Lingen Verlag, Köln, 03/2015

HC mit wattiertem Umschlag, Spiralbindung und Verschlussgummi, Kinderbuch, Outdoor-Sachbuch, Natur & Tier, Spielen & Basteln, 978-3-942453-99-8, 64/995

Titelillustration von Alexa Riemann

Farbzeichnungen im Innenteil von Alexa Riemann, Christoph Heuer, Linden Artists LTD, London, Thinkstock

Fotos von dpa-Picture-Alliance GmbH, Thinkstock

Extra: Mit Kompassverzierung aus Pappe am Verschlussgummi

www.lingenkids.de

www.monikalarsen.de

<http://naturfoto-ballhause.de>

www.alexariemann.de

www.christophheuer.com

www.lindenartists.co.uk

www.thinkstockfotos.de

www.oicture-alliance.com

Das „Outdoor-Handbuch“ von Scout wendet sich an „kleine Entdecker und Naturforscher“ im Grundschulalter, die nicht ständig vor dem Fernseher, dem PC oder der Playstation abhängen wollen. Bevor jedoch gerade drauf los in den nächsten Wald oder sonst wohin gestürmt wird, geben die Autoren nützliche Hinweise, wie z. B. man sich richtig und mit Rücksicht auf Pflanzen und Tiere in der Natur, insbesondere am Wasser, verhalten sollte, was man auf seinen Erkundungstouren mitnehmen kann, was bei kleinen Verletzungen und starker Sonne zu tun ist. Bastelt man sich auch noch einen „Abenteuerbeutel“ nach Anleitung, kann man darin gleich die wichtigsten Dinge verstauen.

Nach 10 Seiten mit Ratschlägen kann das Abenteuer endlich beginnen! Die Autoren warten mit Spielideen auf, die bereits die Kinder früherer Generationen begeistert haben: wie man sich aus Zweigen und Laub einen Unterschlupf baut, wie man mit Hilfe eines runden Holzstücks und einem Streifen Papier einem Freund eine Geheimbotschaft hinterlässt, wie man (nur im Beisein Erwachsener!) ein Pyramidenfeuer entfacht, in dem man dann gleich ein Stockbrot backen kann, etc.

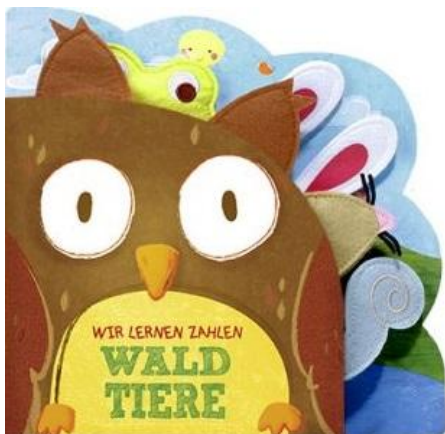
Das ist aber noch längst nicht alles. Es finden sich außerdem lehrreiche Informationen, wie man sich mit einem Kompass, einer Uhr oder anhand der Sterne orientieren kann, wie sich mit Hilfe der Wolken das Wetter der nächsten Stunden bestimmen lässt, wodurch sich die Spuren von Waldtieren unterscheiden, welche Arten von Knoten es gibt usw.

Dazwischen werden regelmäßig weitere Hinweise gestreut, wie man auf Insektenstiche oder –bisse reagieren sollte, wie man sich bei einem Gewitter schützt, welche Maßnahmen zu ergreifen sind, falls man sich verlaufen hat, welche Pflanzen gefährlich bzw. welche Früchte essbar oder giftig sind u. a. m.

Die Spiel- und Bastelideen, Hinweise und Informationen gehen bunt durcheinander und ineinander über, sodass jedes Kind schnell ein Thema entdeckt, das es interessiert - eine Seite, die es genauer liest und anschaut. Die Texte sind kurz, verständlich und sprechen den Leser direkt an. Mal ergänzt ein Merkzettel, der auf z. B. spezielle Utensilien verweist, dann ein Extra-Tipp oder ein Warnhinweis

die Erklärungen Dazu gibt es viele passende, farbige Illustrationen und Fotos, welche die Ausführungen veranschaulichen.

Der Titel liefert auf mehr als 60 Seiten viele Anregungen und Wissenswertes für Unternehmungen im Freien, die von Kindern ab 6 Jahre teils allein/mit Freunden, teils in Begleitung Erwachsener durchgeführt werden können. Ein schönes Buch, das sicher die Freude an der Natur wecken und die Zielgruppe öfters von Multimedia weg locken kann. Als Mitbringsel bestens geeignet! (IS)



Helmut Lingen Verlag (Hrsg.)

Waldtiere

Mein kleines Fühlbuch – Wir lernen Zahlen

N. N., GB, 2015

Helmut Lingen Verlag, Köln, 03/2015

HC mit verstärkten Pappseiten und Filz-Fühlelementen, Kinderbuch, kreatives Lernen, Zahlen, Natur & Tier, 978-3-945136-11-9, 12/795

Aus dem Englischen von N. N.

Titelillustration und Farbzeichnungen im Innenteil von N. N.

www.lingenkids.de

„Mein kleines Fühlbuch – Wir lernen Zahlen“ anhand niedlicher „Waldtiere“ beschränkt sich auf den Zahlenraum 1 bis 5 und ist an Kinder ab 12 Monate adressiert. Die 12 Seiten sind idealerweise aus stabiler Pappe, aber ob die Fühlelemente aus Filz widerstandsfähig genug sind, um rufende Hände oder ‚das Fühlen mit dem Mund‘ (orale Phase) zu überstehen, das mitunter noch im Alter von drei Jahren ‚praktiziert‘ wird, dürfte erst der Härtest zeigen.

Hübsch gestaltet ist das Buch ja: Bunte, kindgerechte Bilder von einer Eule, zwei Eichhörnchen usw. wecken zunächst das Interesse an Büchern allgemein. Dazu tragen natürlich auch die Fühlelemente ihren Teil bei, denn mal ragt hier ein Eichhörnchenschwanz, mal da eine Maulwurfschnauze hervor, die weich und griffig sind und zum Betasten einladen. In zweiter Linie, wenn das Kind Mengen erfassen kann, darf es die Tiere zählen. Auf jeder Seite gibt es einen Satz zum Vorlesen, sodass später auch nach bekannten Buchstaben und Wörtern geschaut werden kann. Auf diese Weise wird das Buch zu einem Begleiter des Kindes in den frühen Jahren und vermittelt ein erstes Zahlenverständnis.

Eine hübsche Idee – und ein schöneres, nützlicheres Mitbringsel für junge Eltern bzw. deren Kinder als der xte Strampler, der nach zwei Mal Tragen eh schon wieder zu klein ist. (IS)



Rita Lüder, Frank Lüder

Die geheimnisvolle Welt der Pilze

Das Natur-Mitmachbuch für Kinder 4

Haupt Verlag, Bern (CH), 1. Auflage: 07/2015

PB, Kinderbuch, Sachbuch, Natur & Tier, 978-3-258-07911-0, 128/2490

Titelgestaltung von pooldesign.ch

Fotos, Illustrationen und Hintergrundmuster im Innenteil von Rita und Frank Lüder sowie aus verschiedenen Quellen

Autorenfotos von N. N.

www.haupt.ch

www.naurerleben.net

www.kreativpinsel.de/kreativpinsel.html

Inzwischen weiß man, dass Pilze eine eigene Gattung sind. Sie faszinieren durch ihr vielfältiges Aussehen und ihre biologischen Eigenarten, sie sind schmackhaft als Speisenzutat, und man kann mit ihnen auch basteln. Einen kleinen Einblick in die abwechslungsreiche und spannende Thematik

geben Rita und Frank Lüder mit „Die geheimnisvolle Welt der Pilze“, einem „Natur-Mitmachbuch für Kinder“.

Im Wechsel werden reich illustrierte Informationen geboten, die nicht zu kompliziert, aber anspruchsvoll genug sind, dass sich wissenschaftlich interessierte Kinder ernst genommen fühlen und sich erste Fachausdrücke aneignen können, und Anleitungen zu Exkursionen sowie Bastelarbeiten gegeben. Das Buch selbst fordert seinen Benutzer auf, aktiv zu werden und in dafür vorgesehene Felder Beobachtungen zu notieren, zu zeichnen und Fotos einzukleben, Wissensfragen zu beantworten u. a. m.

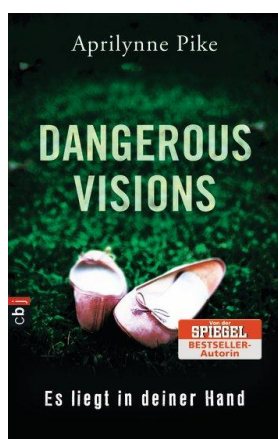
Durch diese Mischung aus Wissensvermittlung und Aktivitäten kommt keine Langeweile auf, aber man vermisst andererseits einen roten Faden, ein aufeinander Aufbauen der Themen. Da sich die Autoren offenbar bewusst waren, dass sie gewissermaßen hin und her springen, fügten sie Querverweise ein, auf welchen Seiten man weiterführende Informationen schnell finden kann.

Die Beschreibungen und Erklärungen sind sehr schön und gut verständlich. Viele Illustrationen und Fotos veranschaulichen die kurzen Texte. Bastelanleitungen werden stets Schritt für Schritt erläutert. Indem das Wissen abgefragt und angewandt wird, bleibt es leichter im Gedächtnis.

Was man jedoch vermisst, ist eine konkrete Übersicht über giftige und genießbare Pilze. Zwar wird aufgelistet, welche Sorten man für die Küche sammeln kann und welche man stehen lassen sollte, doch sind diese Angaben in die Texte eingebaut und wurden nicht speziell hervorgehoben, sodass der Sammler leicht durcheinander kommen und das Falsche mitnehmen kann.

Auch raten die Autoren einerseits, die Pilze im Wald zu lassen, da sie vielen Tieren als Nahrung dienen und für den Abbau von totem Holz, Laub usw. wichtig sind, oder ungenießbare Sorten, die man versehentlich nach Hause gebracht hat, in einen Ast zu hängen, damit sie noch ihre Sporen verbreiten können, andererseits regen sie dazu an, aus Pilzen Gestecke zu basteln, Tinte zu gewinnen, mit ihren Stoffe zu färben, zu stempeln usw. Nun ist natürlich nicht anzunehmen, dass aufgrund der Lektüre Heerscharen von Kindern die Wälder auf Pilze plündern und keine mehr übrig bleiben, dennoch hat man ein schlechtes Gewissen, werden Nahrungsmittel bzw. nützliche Pflanzen und Pilze zum Spielen verwendet. Gerade in Hinblick auf die vielen Menschen, die an Hunger sterben, sollte man schon bei Kindern die Achtung vor der Natur wecken und ihnen den bewussten Umgang mit Pflanzen, Pilzen, Tieren und eben auch Speisen vermitteln.

Die Gestaltung des Buchs ist äußerst gelungen, und die Informationen sind sehr schön aufbereitet. Allein der Umstand, dass Pilze – Nahrungsmittel und eine ökologisch wichtige Gattung – wie Spielzeug behandelt werden, missfällt. (IS)



Aprilynne Pike

Es liegt in deiner Hand

Dangerous Visions 1

Sleep No More, USA, 2014

cbj-Verlag, München, 03/2015

HC mit Schutzumschlag, Jugendbuch, Mystery, Urban Fantasy, 978-3-570-15, 382/1699

Aus dem Amerikanischen von Karen Gerwig

Titelgestaltung von Semper Smile, München unter Verwendung eines Fotos von plainpicture/Vanessa Chambard

Autorenfoto von Georgina Cranston

www.cbj-verlag.de

www.aprilynnepike.com

www.sempersmile.de

Seit sie drei Jahre alt ist, wird die sechzehnjährige Charlotte regelmäßig von Visionen heimgesucht. Als sie den Tod ihrer Tante Sierra vorhersieht, greift sie ein und zahlt teuer dafür: Ihr Vater stirbt, und die Mutter ist für den Rest ihres Lebens an den Rollstuhl gefesselt. Daraufhin schärft Sierra ihr ein, nie wieder zu versuchen, die Zukunft zu beeinflussen, und jede Vision abzuwehren. Das Warum wird Charlotte nicht erklärt, und auch sonst wird sie im Unklaren über ihre Gabe gelassen. Sie weiß

nur, dass sie und ihre Tante Orakel sind und es eine mysteriöse Schwesternschaft gibt, der sie sich eines Tages anschließen soll.

Nachdem Charlotte geraume Zeit relativ harmlose Visionen hatte, sieht sie unerwartet den Tod einer Mitschülerin. Dass sie nichts tun konnte – getan hat –, setzt ihr schwer zu, vor allem als sie eine merkwürdige SMS erhält, in der ihr ein Unbekannter genau das zum Vorwurf macht. Als ein weiterer Schüler ermordet wird, den sie gekannt und zu warnen versucht hat, nimmt sie Kontakt zu dem Mann namens Smith auf, der selber zwar kein Orakel ist, aber über sie Bescheid weiß und Charlottes Geheimnis kennt.

Weil sie nicht mit dem Wissen leben kann, dass sie durch ihre Untätigkeit mit schuld ist an den weiteren Opfern des Serienmörders, lässt sie sich von Smith anleiten, wie sie in ihre Visionen zurückkehren und die Jugendlichen beeinflussen kann, nicht in die tödliche Falle zu laufen. In der übergeordneten Ebene versucht sie, den Mörder zu entlarven, um sein Treiben zu beenden, aber sein Gesicht bleibt im Dunkeln.

Immerhin gelingt es Charlotte, einige Schüler zu retten. Außerdem kommt sie ihrem Schwarm Linden näher. Darüber vernachlässigt sie ihre Übungen, und es ereignen sich Morde, die sie nicht vorhergesehen hat. Aber schlimmer noch: Plötzlich sieht sie sich selbst voller Blut und wie sie andere tötet. Und in ihrer Hand befindet sich ein Messer! Hat etwa sie selbst die Jugendlichen getötet und darum keine Vision gehabt? Sierra kann sie sich nicht anvertrauen, denn möglicherweise hat sie etwas mit den Morden zu tun. Doch auch gegenüber Smith wächst Charlottes Misstrauen.

Aprilynne Pike hakt in ihren Jugendbüchern die gängigen Themen ab, die Mädchen ab 12 Jahre, sofern sie sich für Fantasy und Mystery begeistern, mögen: Elfen, Göttinnen und nun Seherinnen. Als Quell der Inspiration dienen ihr die gängigen Sagen und Märchen, in diesem Fall das Motiv der Pythia, das Orakel von Delphi.

Zunächst lernt man das Umfeld von Hauptfigur Charlotte kennen und erfährt, dass sie eine unausgebildete Seherin ist, die ihre Gabe nicht anwenden darf, weil sie damit schon einmal ein großes Unheil auslöste. Da man ihr nicht erklärt, warum sich die Orakel verbergen und ihre Talente verleugnen, dauert es nicht lange, bis sie die Regeln bricht, nach Wissen zu streben beginnt – die Bibliothek der Tante ist für sie tabu –, unter Smiths Anleitung experimentiert und Dinge erfährt, die auch er ihr verschwiegen hat, und aktiv eingreift, um Leben zu retten und einen Mörder zur Strecke zu bringen.

Tatsächlich beschäftigt Charlotte die Frage, wozu die Visionen gut sind, wenn sie sie ignorieren soll, und ob es nicht in Wirklichkeit ihre Aufgabe ist, die Todesfälle zu verhindern. Da Sierra stets den Fragen ausweicht und sich geheimnisvoll gibt, nährt sie unabsichtlich Charlottes Misstrauen ihr und der Schwesternschaft gegenüber. Aber auch Smith ist nicht der, der er vorgibt zu sein, und als sie ihn endlich durchschaut und die Puzzleteile zusammensetzt, ist es längst zu spät, ist sie nicht mehr ihr eigener Herr und hält Linden, den sie aus tiefstem Herzen liebt, das Messer an die Kehle.

Im Prinzip folgt das Buch in seinem Aufbau dem Schema aller anderen Bücher der Autorin: Ein Mädchen muss seine Besonderheit verbergen, jemand will ihre Gabe zu finsternen Zwecken benutzen, sie weiß nicht, wem sie vertrauen kann, nichts und niemand ist so, wie es auf den ersten Blick hin scheint, einige Antworten werden erst gegen Ende bzw. in den nächsten Bänden gegeben. Zu Mystery und Fantasy kommt eine jugendfreie Prise Romantik. Die Handlung eskaliert erst langsam, dann spitzt sich alles ganz schnell zu.

Hier finden sich meist auch die Schwächen der Geschichte, denn die Protagonistin stellt nicht die richtigen Fragen bzw. zieht nicht die richtigen Schlüsse, die so offensichtlich sind (Charlotte weiß, dass der Mörder ein Mann ist, aber mit einem Mal sieht sie sich selbst in dieser Rolle, ferner hat sich ein Messer manifestiert ...), und um die Chance zu bekommen, sich aus dem Schlamassel zu befreien, benötigt sie die Hilfe von *Deus ex Machina*.

Aprilynne Pike schreibt flüssig und unterhaltsam, sie kreiert sympathische Identifikationsfiguren, ihre Ideen faszinieren – und sind an 12- bis 16-jährige adressiert. Das reifere Publikum empfindet ihre Titel als zu vorhersehbar und stolpert über die genannten Schwächen. (IS)



Barbara Schinko
Schneeflockensommer

Tyrolia-Verlag, Innsbruck (A), 10/2015

HC, Kinder-/Jugendbuch, Drama, 978-3-7022-3484-3, 158/1495

Titelgestaltung und SW-Abbildung im Innenteil von Nele Steinborn unter Verwendung eines Fotos von 123rf.com

Autorenfoto von N. N.

www.tyrolia-verlag.at

http://barbara_schinko.public1.linz.at/Wordpress/

www.steinborn.at

Die 14-jährige Marie ist fortgelaufen, weil sie schwer an einem Geheimnis - an einer Schuld - trägt. Sie schläft in einigermaßen geschützten Winkeln, ernährt sich von Abfällen und trinkt aus Pfützen. Als sie in den Bergen von einem Gewitter überrascht wird, sucht sie Zuflucht im Keller eines abgelegenen Hauses. Bei der Suche nach etwas Essbarem wird sie von ‚Eisen-Berta‘ ertappt, der die Anwesenheit des Mädchens nicht entgangen war.

Sie lässt Marie in einer Kammer schlafen und gibt ihr zu Essen. Im Gegenzug soll sie sich im Haus nützlich machen und sich um die Ziegen kümmern. Dabei leistet ihr der um ein Jahr ältere Linus, Sohn des Gastwirts, gern Gesellschaft. Im gleichen Maße, wie Marie zurückhaltend und schweigsam ist, ist er offen und redselig. Trotz seines behutsamen Vorgehens gelingt es ihm nicht, das Mädchen aus der Reserve zu locken und herauszufinden, was es bedrückt.

Als die 11-jährige ‚Rapunzel‘, Tochter vermögender Eltern, die für diesen Sommer die Burg gemietet haben, zu ihnen stößt, zieht sich Marie noch mehr zurück. Die unbeschwerte Fröhlichkeit des jüngeren Mädchens erscheint ihr unerträglich, und ein bisschen eifersüchtig ist sie auch, weil sie Linus‘ Aufmerksamkeit, die sie erst ablehnte, nun teilen muss. Aus einem Impuls heraus stiehlt sie Rapunzels geliebtes Märchenbuch.

Am schlimmsten ist für Marie jedoch, dass sich eine der Ziegen durch ihre Unachtsamkeit verletzt. Berta will den jungen Bock schlachten, um ihn von seinem Leid zu erlösen. Marie mag das nicht zulassen und kümmert sich rührend um das Tier, dessen Schicksal ihre Schuldgefühle noch vergrößert. Ihr wird klar, dass sie sich den Folgen all ihrer Tat stellen muss.

Barbara Schinko entführt ihre Leser in die eigentümliche Welt eines abgelegenen österreichischen Bergdorfs, in dem die Zeit stehen geblieben zu sein scheint. Die alten Sagen und Märchen sind noch Bestandteil des Alltags, schüren zugleich Ängste und Hoffnungen und wirken sich somit auf das Leben der Menschen aus. Für Marie, die auf der Flucht vor sich selbst ist und dem, was sie getan hat, wird das Haus der strengen, aber gutherzigen ‚Eisen-Berta‘ zu einem Heim auf der dünnen Grenze zwischen der bitteren Realität und einem aus ihr entrückten Ort.

Auch wenn es Marie dort zunächst nicht gefällt und sie mit Bertas resoluter Art Probleme hat, erledigt sie die ihr aufgetragenen Arbeiten und ist bei allem Trotz dankbar, dass niemand auf Antworten beharrt. Linus geht ihr anfangs auf die Nerven, aber mit seiner freundlichen Beharrlichkeit erreicht er, dass Marie ihn schließlich akzeptiert ... und mehr. Sogar ‚Rapunzel‘, in der Marie lange einen Störfaktor sieht, der sie wütend macht, ist ihr wichtig, weil das Märchenbuch des Mädchens in Marie etwas erweckt.

Was Marie bedrückt, bleibt lange im Dunkeln. Man kann nur raten, dass es etwas so Schlimmes ist, dass sie keinen anderen Ausweg sah, als aus ihrem eigenen Leben zu fliehen - aus Angst vor dem, was mit ihr geschehen würde, wenn man sie zur Rechenschaft zieht. Auf den letzten Seiten, auch unter der Einflechtung des Märchens von „Frau Holle, der Goldmarie und der Pechmarie“, erfolgt die Auflösung, aber nicht in allen Details, sodass die transzendente Atmosphäre gewahrt wird.

Überträgt man die Personen auf die Märchenwelt, ist Flora aus dem Burgturm Rapunzel, und so wird sie auch von den anderen genannt. Linus möchte ein Prinz sein, aber Rapunzel findet, dass zu ihm als Sohn des Wirts eine Figur aus „Tischlein, deck dich“ besser passt. Berta ist selbstverständlich Frau Holle, die das einzig Richtige tut, um die Pechmarie aus dem Märchen zu erlösen, in dem sie sich schon gefangen fühlte, bevor die Situation mit der geheimnisvollen Goldmarie außer Kontrolle geriet.

Der „Schneeflockensommer“ – Marie friert viel, und auf den Gipfeln fällt sogar im Sommer ein wenig Schnee, der hier zu einer Metapher für Einsamkeit, Schuldgefühle, Verzweiflung, Selbsthass wird –

gibt dem Mädchen Zeit, mit sich ins Reine zu kommen. Zuerst ist sie ängstlich und flieht, dann zornig und trotzig, aber zugleich auf dem Weg zur Akzeptanz, und weil sie etwas findet, das ihr viel bedeutet, ist sie endlich bereit, zu dem, was geschehen ist, zu stehen und um Vergebung zu bitten.

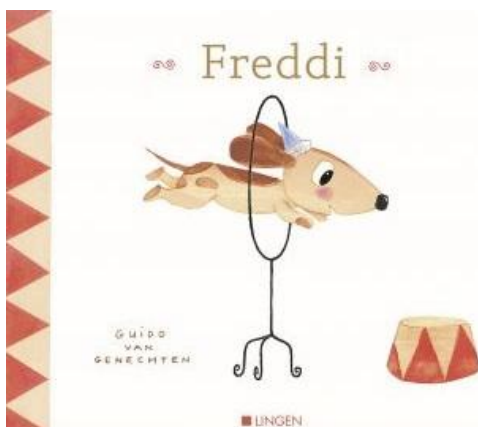
Obwohl das Buch nicht zu den sogenannten Spannungslektüren zählt, hat Barbara Schinko die Handlung so geschickt aufgebaut, dass doch ein Spannungsbogen zu finden ist. Alles, was Marie in dem abgelegenen Dorf erlebt, erfährt eine stetige Steigerung und treibt die Protagonistin immer weiter, bis alles aus ihr herausbricht und eine Entscheidung gefällt wird. Einfühlsam und nachvollziehbar wird beschrieben, was Marie empfindet und wie sie sich weiterentwickelt.

Man ist fasziniert von der komplizierten Geschichte des Mädchens und möchte den Roman erst aus der Hand legen, nachdem man die letzte Seite umgeblättert hat. Jugendliche ab 13 Jahre und erwachsene Leser halten mit „Schneelockensommer“ einen wirklich ungewöhnlichen, auf ganz eigene Weise fesselnden Band in den Händen, der auch als Schullektüre geeignet ist.

Das umlaufende Coverbild, das man im Innern als Trennseiten zwischen den drei Teilen wiederfindet, ist eine sehr gute Wahl und passt hervorragend zu Titel und Inhalt.

Ein großartiges, dramatisches Buch, das man durchaus in die Rubrik *all age* einordnen kann – und das neugierig macht, ob es noch weitere solche Perlen von Barbara Schinko gibt.

Übrigens wurde „Schneeflockensommer“ mit dem Österreichischen Kinder- und Jugendbuchpreis 2016 ausgezeichnet: www.kunstkultur.bka.gv.at/site/7983/default.aspx. (IS)



Guido van Genechten

Freddi

Freddi, B/NL, 2014

Helmut Lingen Verlag, Köln, 08/2015

HC, Kinderbuch, Bilderbuch, Tiere, Suchen & Finden, 978-3-945136-41-6, 28/1295

Aus dem Niederländischen von Kanut Kirches

Titelillustration und Zeichnungen im Innenteil von Guido van Genechten

www.lingenkids.de

www.guidovangenechten.be

Der Hund Freddi hat sein Herrchen verloren und sucht nach ihm voller Verzweiflung. Aber überall sind so viele Menschen ... Nach und nach erinnert sich Freddi, wie Herrchen aussieht. Hilft ihm das weiter?

Doppelseitige Bilder und wenig Text machen das Buch interessant für Kinder zwischen 3 und 5 Jahre. Die kurzen, einfachen Sätze kann man vorlesen, sodass das Kind genauso wie Freddi anhand der Beschreibungen Herrchen suchen kann.

Tatsächlich ist er nie weit entfernt, aber da man aus derselben Perspektive sucht wie der Hund, sieht man immer nur Schuhe und Beine, erst später Körper und Gesichter. Die Menschen und ihre Kleider sind so bunt und vielfältig gemustert, dass es gar nicht so leicht ist, Herrchen auf Anhieb zu entdecken.

Wer ist wohl schneller: Freddi oder der kleine Betrachter?

Das Suchen & Finden-Buch ist altersgerecht illustriert und liebevoll gestaltet.

Man kann die Seiten eine ganze Weile lang betrachten und immer wieder Neues entdecken, dazu gemeinsam mit dem Kind lustige oder spannende Geschichten zu den Personen und Dingen erfinden, die abgebildet sind. Die Beobachtungsgabe und Fantasie der Zielgruppe wird auf diese Weise spielerisch geschult.

Ein hübsches Buch für zu Hause und den Kindergarten! (IS)



Katharina E. Volk
Kuschelgeschichten

Helmut Lingen Verlag, Köln, 07/2015

HC wattiert mit kartonierten Seiten, Coverfensterstanzung und Lesebändchen, Kinderbuch, Leseanfänger, Adventure, Fantasy, Tiergeschichten, 978-3-945136-34-8, 48/995

Titelmotiv und Abbildungen im Innenteil von Alexa Riemann

www.lingenverlag.de

www.lingenkids.de

www.poesievolk.de

www.alexariemann.de

Die Brüder Paul und Linus machen mit ihren Eltern Urlaub am Meer. Obwohl Paul nach dem vielen Spielen müde ist, kann er nicht schlafen, weil die Mutter sein Schnuffeltuch nicht gefunden hat. Die Jungen laufen noch einmal an den Strand – vielleicht liegt es dort. Stattdessen finden sie jedoch ein Piratenschiff, dessen Kapitän nicht einmal weiß, was ein Schnuffeltuch ist. Aber er hat eine Idee: Von der Piratenflagge schneidet er drei Streifen ab, zwei für die Jungen, einen für ihn selbst. Ob nun alle drei gut schlafen können?

Insgesamt sieben Geschichten zum Vorlesen und für Leseanfänger zum selber Lesen sollen das Einschlafen erleichtern. Erzählt wird von Kindern und freundlichen Piraten, von kleinen Gespenstern und Zauberern, von einer Reise mit dem Wolkenschiff, von einem Nilpferdmädchen, das gern für einen Tag eine Prinzessin wäre, und von einem Engel mit einem verstauchten Flügel.

Die Texte sind nett und einfach geschrieben, sodass sie Kinder ab drei Jahre nicht überfordern. Auch wenn es kleine Spannungsmomente gibt, bleibt die Handlung ruhig und altersgerecht, sodass Aufregung oder gar Alpträume kein Thema sind.

Ergänzt wird mit passenden Illustrationen auf jeder Seite. Das Titelbild ist repräsentativ für den Inhalt. Die Gestaltung des festen, wattierten Covers erinnert an ein altes, wertvolles Buch mit Goldbeschlagnagel an den Ecken. In die Mitte ist ein Fenster gestanzt, das einen kleinen Blick auf die darunter liegende, aus stabilem Karton bestehende Seite erlaubt. Außerdem gibt es ein Lesebändchen mit daran befestigtem Lesezeichen.

„Kuschelgeschichten“ ist ein hübsch gestaltetes Kinderbuch mit angenehmen Gute-Nacht-Geschichten und vielen kindgerechten Abbildungen. (IS)

Mehr Kinder-/Jugendbuch unter Religion/Trauerhilfe.

History



Tanja Kinkel

Manduchai – Die letzte Kriegerkönigin

Argon Verlag, Berlin, 09/2014

Nach Tanja Kinkels „Manduchai – Die letzte Kriegerkönigin“, Droemer Verlag, München, 09/2014

14 CDs in Schutzhüllen in aufklappbarer Karton-Box, Hörbuch, History, Drama, 978-3-8398-1345-4, Laufzeit: ca. 1072 Min., gesehen 07/15 für EUR 27,-

Ungekürzte Lesung von Tanja Fornaro

Titelgestaltung von Stephan Siebert Berlin nach dem Entwurf von Network! Werbeagentur GmbH, München unter Verwendung eines Motivs von Timothy Allen/gettyimages.com

Autoren- und Sprecherfoto von Helmut Henkensiefken und

Renate Neder

1 Booklet à 12 Seiten mit Abbildungen von hecke71/Fotolia.com

Obwohl die Geschehnisse in dem Hörbuch „Manduchai – Die letzte Kriegerkönigin“ chronologisch nicht genau datiert werden, kann man die Geschichte auf das 15. Jahrhundert festlegen, denn zu diesem Zeitpunkt war die Fremdherrschaft über China in Form der Nachfahren Dschingis Khans (Yuan-Dynastie) von den Ming-Kaisern beendet worden (auf die wiederum die mongolische Qing-Dynastie folgen sollte, die letzte, bevor China zur Republik wurde).

Manduchai ist eine historisch belegte Persönlichkeit, die von ca. 1448 – 1503 gelebt haben soll. Ihr legendärer Werdegang bietet genug Raum für Spekulationen und eine spannende Erzählung, wie sie von Tanja Kinkel gewoben wurde. Als gesichert gilt, dass Manduchai bis zu der Volljährigkeit ihres Ziehsohns Batu Möngke/Dayan Khan, dem letzten Nachkommen aus Dschingis Khans Linie, als Regentin fungierte, ihn trotz ihres Altersunterschieds heiratete und ihm acht Kinder gebär. Durch ihre Siege über konkurrierende Stämme erreichte sie die Einigkeit der Mongolen, die dadurch wieder zu einem Machtfaktor in China wurden.

Auch die Konkubine Wan Zhen'er ist keine Erfindung. Nachdem der entmachtete Kronprinz Zhu Jianshen (1428 – 1487) wieder in seiner ursprünglichen Position bestätigt worden war und als Kaiser Chenghua den Thron bestiegen hatte, nahm sie großen Einfluss auf seine Politik. Da der gemeinsame Sohn starb, ließ Wan Konkurrentinnen und deren Söhne ermorden, um den eigenen Status zu erhalten, ebenso die Kaiserin, weil diese schließlich doch mit einem Erben, Zhu Yutang, aufwarten konnte. Danach fiel Wan in Ungnade, und ihre Spur verliert sich.

Tanja Kinkels Roman bzw. das Hörbuch schildert den Werdegang dieser beiden grundverschiedenen Frauen, die an einer Stelle mit den Damen eines Schachspiels verglichen werden. Beiden gemein ist, dass sie machtbewusst und bereit sind, alles dafür zu tun, um eine führende Position zu erlangen. Allerdings strebt Manduchai die Regentschaft zum Wohle ihres Volkes an und bringt dafür viele Opfer. Dame Wan hingegen ist egoistischer. Sie weiß, dass sie nur dann auf ein gutes und abgesichertes Dasein hoffen kann, wenn sie die Favoritin des Kaisers ist. Sie kennt keine Skrupel, als sie eine Chance sieht, ihn auf den Thron zu bringen und an seiner Seite zu bleiben.

Wie Manduchai vom kleinen Mädchen zur verantwortungsbewussten Anführerin der Mongolen heranreift und wie Wan sich von ihrer Stellung als Kinderfrau des abgesetzten Thronfolgers zur Konkubine und wichtigsten Frau an der Seite des Kaisers hoch kämpft, wird im Wechsel erzählt. Zum Verbindungsglied zwischen ihnen wird der Eunuch Ma Jing, von den Mongolen Murmeltier genannt.

Motiviert durch den Traum von einem besseren Leben verließ Ma Jing sein Heimatdorf und opferte seine Männlichkeit, um eine Anstellung im Palast zu erhalten. Nach einer Schlacht fiel er in die Hände der Mongolen, wurde zu Manduchais Diener und im Rahmen des Möglichen sogar ihr Vertrauter und Freund, später außerdem ein Helfer Wans. Auch er beteiligt sich als Vermittler an den gefährlichen Machtspielen und muss letztendlich begreifen, dass er niemals in einen höheren Rang aufsteigen wird, da er von den Mongolen keine vollständige Akzeptanz zu erwarten hat und sein eigenes Volk bzw. Wan leichten Herzens bereit ist, ihn für den persönlichen Vorteil zu opfern. In den Augen aller ist er ein Verräter, obwohl er immer wieder zur Schadensbegrenzung beigetragen hat und gar nicht anders handeln konnte.

Manduchai und Wan verkörpern ihre jeweiligen Völker. Die Mongolen leben aktiv ihre Bräuche, sind ursprünglich und tapfer. Die Chinesen blicken zwar auch auf uralte Traditionen zurück, schaffen sich aber bei Bedarf neue, die Zivilisation hat sie verweichlichen lassen, und vieles ist bereits mehr schöner Schein als Sein.

Natürlich gibt es auf beiden Seiten vorausschauende Persönlichkeiten, die bereit sind, mehr über den Feind zu erfahren und von ihm zu lernen, doch stellen sie eine Minderheit dar und können ihre Erkenntnisse nur sehr vorsichtig nutzbringend einsetzen. Wan und mehr noch Manduchai tun es trotz regelmäßiger Rückschläge mit Erfolg.

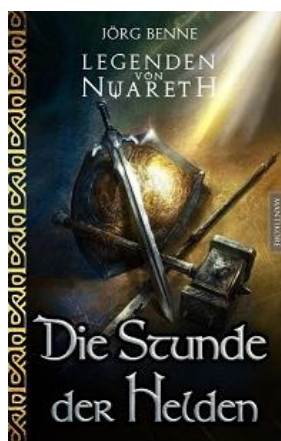
Als Leser bzw. Zuhörer nimmt man Anteil am Schicksal der beiden Frauen, die mehr erreicht haben als man ihnen zugetraut hätte, mehr als viele andere Frauen in der Geschichte. Ihr Lebensweg ist

spannend und detailreich aufbereitet, sodass man sich die Welt, in der sie leben, plastisch vorstellen kann.

Tanja Fornaro liest mit angenehmer Stimme, und man lauscht gern ihrem Vortrag beim Erledigen der Hausarbeit oder während einer Fahrt. Schneller als man denkt, sind die 14 CDs durch – und der Roman war so fesselnd, dass man sie bei Gelegenheit wieder einlegen wird.

„Manduchai“ ist ein unterhaltsamer historischer Roman, der als Hörbuch besonders kurzweilig erscheint. (IS)

Fantasy



Jörg Benne

Die Stunde der Helden

Legenden von Nuareth 1

Mantikore Verlag, Frankfurt am Main, 1. Auflage: 05/2015

TB, Fantasy, 978-3-945493-21-2, 352/1295

Titelgestaltung von Karolina Gardovic unter Verwendung eines Motivs von Alberto Dal Lago

www.mantikore-verlag.de

www.nuareth.de

<http://joergbenne.de>

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

<http://alb77.deviantart.com/>

Der Schreiber Felahar macht sich auf in die weite Welt, um Abenteuer zu erleben und seine Geschichten zum Besten zu geben. Schon bald merkt er, dass sein Vorhaben ihm nicht gerade den Bauch füllt. In einem Dorf lernt er die Helden Dalagar, Huk und Wim kennen. Fasziniert davon, seinen Helden, um die sich zahlreiche spannende Geschichten ranken, näher zu kommen, überzeugt er die raubeinigen Gesellen, gemeinsam mit ihm weiterzureisen.

Dabei gerät er in eine gefährliche Situation nach der anderen. Im Laufe der Zeit werden aus den Weggefährten Freunde. Felahar muss erkennen, dass nicht jeder Held unbedingt heldenhaft handelt, dass aber in jedem ein Held steckt.

Einst erzählte Jörg Benne seinen Lesern im Dreiteiler „Das Schicksal der Paladine“ von seiner fiktiven Welt Nuareth. Allerdings richtet sich die Trilogie, die im Koios-Verlag erschien, eher an jugendliche Heranwachsende.

Nun entführt der Autor zusammen mit dem Mantikore Verlag sein Publikum erneut in die fantastische Welt von Nuareth. Diese Story dürfte allerdings einem deutlich erwachseneren Kreis gefallen.

Die fantastischen Elemente sind eher rar gesät. Vielmehr dreht sich alles um die Erlebnisse des Geschichtenerzählers Felahar, der sich aufmacht, die Abenteuer von drei legendären Helden zu erzählen. Diese entpuppen sich im Laufe der Zeit als eher normale Menschen bzw. Nicht-Menschen mit Fehlern und Neigungen, die das Bild des strahlenden Helden ins Wanken bringen.

Geschickt verknüpft der Autor die Erlebnisse seines Anti-Helden mit den Schicksalen seiner Reisebegleiter und sendet sie von einer vertrackten Katastrophe in die Nächste. Dank des flüssigen Schreibstils werden sich Leser, die nicht ganz alltägliche, packende Geschichten mögen, schnell in die Story einfinden. Jörg Benne gelingt es immer wieder, sein Publikum in den Bann seiner Romane zu ziehen.

Wem das Abenteuer gefällt und wer gerne „die Legenden von Nuareth“ erkunden möchte, hat unter www.nuareth.de die Gelegenheit, mit einem eigenen Charakter diese Welt zu bespielen. (PW)



Florian Dirks

Von großen und kleinen Zauberern – Märchen zum Lesen und Vorlesen

Shaker Media, Aachen, 08/2012

PB, Kunst-Märchen, Fantasy, 978-3-86858-856-9, 214/1590

Titelmotiv/Innenillustration von N. N.

Autorenfoto von N. N.

www.shaker-media.de

Florian Dirks, Jahrgang 1938, Texter von Fernsehfilmen, bietet in „Von großen und kleinen Zauberern“ 10 „Märchen zum Lesen und Vorlesen“. Diese fantastisch anmutenden Erzählungen erinnern ein wenig an Kunstmärchen wie „Der kleine Muck“ von Wilhelm Hauff und an Schwänke wie „Till Eulenspiegel“. Verbindendes Element sind jedoch nicht in allen

Geschichten die erwähnten Zauberer, sondern eher die Magie an sich, die mal mehr, mal weniger angewandt wird oder einfach vorhanden ist.

Etwas unglücklich gewählt ist „Mit der Zeit“, die zweitlängste Geschichte, als Auftaktstory, um den Leser auf das Kommende einzustimmen.

Die Erzählung über die Wanderung der beiden naiven, aber gutherzigen Zeiger Tick und Tack – man ahnt rasch, worauf sie hinauslaufen wird – ist recht überraschungsarm und daher zäh. Zwar erleben die beiden seltsame Dinge, doch bei wiederholter Wanderung klären sich die Vorkommnisse, an denen ein bis zwölf Dinge beteiligt sind, logisch und erwartungsgemäß auf, und so geht es weiter und weiter, wie ... natürlich ... bei einer Uhr.

Nach diesem Beitrag geht man schon mit sehr viel geringeren Erwartungen an die nächste Geschichte heran, ist dann aber froh, doch weitergelesen zu haben, denn „Die drei Apfeldiebe“ verärgern einen Zauberer und bekommen eine Lektion erteilt, die sie zur Besinnung bringt und zu guten Menschen macht.

Der Autor bedient sich hier vermutlich eher zufällig und nicht bewusst der den Märchen und Mythen innenwohnenden und wiederkehrenden Symboliken (z. B. drei Brüder, drei Prinzen, drei Freunde; die verbotenen Frucht [Apfel] im Garten Eden, der Apfel der Eris, der vergiftete Apfel von Schneewittchen), so dass hier schon sehr viel mehr ‚Märchen-Feeling‘ aufkommt.

Die wohl schönste und längste Erzählung rankt sich um „Die Zaubergeige“, die ihr Besitzer, wenn er alt ist und genug vom Leben als Wandermusiker hat, immer einem Nachfolger überlässt, der sowohl ihm als auch der Geige geeignet erscheint. Auf diese Weise gelangt auch Jörg in den Besitz dieses besonderen Instruments, lernt es zu spielen und seine wundersamen Eigenschaften zu schätzen. Gemeinsam erleben sie viele Abenteuer, machen die Menschen mit ihren Melodien glücklich, klären sogar einen Mord auf und finden die richtige Braut für Jörg.

„Und wenn sie nicht gestorben sind ...“ knüpft nun tatsächlich an ein bekanntes Märchen an und erlaubt es den beiden Hauptfiguren, ihre Geschichte im Nachhinein an den Orten, an denen sie spielt, aus ihrer Sicht zu erzählen und fast schon aufzuführen. Hier scheint der Autor nicht so recht gewusst zu haben, ob er sich des traditionellen Tons bedienen oder wie weit er in zeitgenössischer Sprache erzählen sollte.

„Felix, der Rabe“ ähnelt etwas der Geschichte um „Die drei Äpfel“, denn auch hier beging jemand einen Fehler, für den er bestraft wurde. Damit der Zauber von Felix genommen wird, sucht er nach einem ehrlichen Menschen, der ihm selbstlos hilft und für ihn bürgt.

„Nock und der Kaufmann“ ist die erste von insgesamt fünf „Nock“-Erzählungen, die sich um den gleichnamigen Jüngling mit Zauberkräften und seine Familie ranken. Diese lebt abgeschieden in einem Wald, doch eines Tages wird es Nock zu langweilig, und er möchte die Welt kennenlernen. Von da an findet er sich in immer neuen Abenteuern wieder, die ihm Gelegenheit geben, guten Menschen in Not zu helfen und bösen eins auszuwischen.

„Und die Moral von der Geschicht“ ...“ (Wilhelm Busch: „Das Bad am Samstag Abend“): Besser, man bleibt ehrlich und legt sich nicht mit gerissenen Zauberern an.

Insgesamt ist Florian Dirks eine nette, unterhaltsame Sammlung märchen- und schalkhafter Geschichten gelungen, die für kleinere Kinder teilweise zu lang und langweilig sowie nicht traditionell genug ist. Von daher möchte man das Buch lieber etwas älteren Lesern von wenigstens 10 Jahre und Erwachsenen empfehlen.

Ein Manko, das man leider erwähnen muss, ist die sprachliche Unsicherheit und das vermutliche Fehlen eines Lektors/Korrektors, denn regelmäßig stolpert man z. B. über Fehler bei der Groß-/Kleinschreibung (sie/Sie, ihre/Ihre etc.) und Zeichensetzung. Schade, wenn ausgerechnet an dieser Stelle gespart wird, denn Rechtschreibprogramme finden längst nicht alle Fehler und korrigieren sogar noch welche hinein. Bei einer Neuauflage wäre hier Handlungsbedarf.

Sehr hübsch und passend wirkt das Cover, das vor einem schwarzen Hintergrund ein leuchtendes Buch zeigt, aus dem sich die magischen Geschichten auf der Suche nach einem Leser erheben. Das Motiv findet sich auch im Innenteil vor dem Inhaltsverzeichnis und in blasser Variante auf der ersten Seite jeder Geschichte, den Text unterlegend.

Ein hübsch gestaltetes Buch mit einigen sehr schön erzählten Märchen und vermeidbaren Rechtschreibfehlern. (IS)



Matthew Sturges
Schattenspäher

The Office of Shadow, USA, 2010

Bastei Lübbe, Köln, 1. Auflage: 09/2011

TB, Fantasy 20006, 978-3-404-20006-1, 522/1400

Aus dem Amerikanischen von Christina Deniz

Titelgestaltung von Guter Punkt, München unter Verwendung einer Illustration von Chris McGrath via Uwe Luserke

www.luebbe.de

www.bastei.de

www.matthewsturges.com

www.guter-punkt.de

<http://christianmcgrath.com>

Der Ex-Häftling Perrin Alt langweilt sich enorm. Als Klostermönch fristet er nun den Rest seiner Tage.

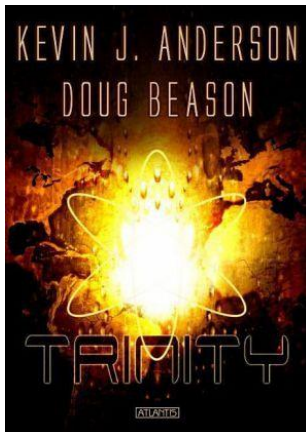
Unvermittelt bittet ihn Königin Titania, das Geheimnis der Einszorn-Waffe zu ergründen. Hierzu muss er sich den ‚Schatten‘ anschließen, einer Geheimorganisation von Spionen, die so geheim ist, das man sie für eine Legende hält. Zusammen mit dem Thaumaturgen Eisenfuß und der Empathin Sela begibt Perrin sich auf die gefährvolle Mission. Dabei wird nicht nur sein Schicksal entschieden sondern, auch das des Volkes der Seelie.

Mit seinem Fantasy-Abenteuer „Midwinter“ schaffte es Matthew Sturges auf die Bestsellerlisten. Nun kehrt er zurück zu dem elfenähnlichen Volk der Seelie.

Wieder einmal gelingt es ihm, eine dramatische Geschichte im Sword and Sorcery-Style zu erzählen. Diese beinhaltet alles, was sich Genre-Fans erhoffen. Es gibt zahlreiche Abenteuer, scheinbar unüberwindbare Gefahren und einen Hauch Romantik. Um das alles und seine Protagonisten herum webt er eine fantasievolle Welt. Ausnahmslos sind die Akteure interessante und eigenständige Charaktere mit so mancher Eigenheit.

Einmal mehr ist die Welt, die der Autor ersonnen hat, mit den beliebten Elfen bevölkert, die sogar noch gefährlicher und heimtückischer sein können als der Mensch mit seinen schlimmsten Veranlagungen. Routiniert führt Matthew Sturges seine Leser durch die eine farbenprächtige Welt und beschert ein spannendes Abenteuer. (PW)

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



Kevin J. Anderson/Doug Beason

Trinity

The Trinity-Paradox, USA, 1991

Atlantis Verlag, Stolberg, dt. Erstausgabe: 10/2012

TB, SF, 978-3-941258-98-3, 336/1390

Aus dem Amerikanischen von Heinz Zwack

Titelgestaltung und –illustration von Timo Kümmel

Mit Interviews der Autoren von Christian Endres

www.atlantis-verlag.de

www.wordfire.com

www.dougbeason.com

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

Als die Atomwaffengegnerin Elisabeth Devane (in der Gegenwart, versteht sich) ein Experiment auf dem Versuchsgelände von Los Alamos zu sabotieren versucht, tötet das außer Kontrolle geratene Gerät nicht nur ihren Partner, sondern schleudert sie in die Vergangenheit. Und zwar in das Jahr 1943, und ohne räumliche Versetzung. Elisabeth Devane findet sich in einer Wildnis wieder, und erst nach einem Gewaltmarsch erreicht sie Los Alamos, das sich noch im Aufbau befindet.

Dr. Robert Oppenheimer und viele andere Wissenschaftler sind bereits vor Ort und forschen an der US-amerikanischen Atombombe.

Elisabeth Devane gelingt, sich jener Epoche anzupassen und Mitarbeiterin des Manhattan-Projekts zu werden. Als Atomwaffengegnerin versucht sie sich erneut als Saboteurin – mit dem Ergebnis, dass Dr. Edward Teller stirbt, der in unserer Welt als umstrittener ‚Vater der Wasserstoffbombe‘ bekannt ist, gegenüber dem ‚Komitee für unamerikanische Umtriebe‘ Robert Oppenheimer denunzierte und während seiner Karriere in der Waffenforschung tätig blieb (u. a. am SDI-Programm Ronald Reagans).

Aber „Trinity“ war bereits zu einem Alternativwelt-Roman geworden, nachdem Elisabeth Devane durch eine unbedachte Äußerung für eine Änderung der Historie gesorgt hatte.

„Trinity“ ist der zweite Einzelroman des Autorenteam, der in einer deutschen Übersetzung vorliegt. Kevin J. Anderson ist mit Romanen in den „Star Wars“- , „Akte X“- und „Der Wüstenplanet“-Universen sowie mit einer eigenen Reihe in Erscheinung getreten. Sein Co-Autor Doug Beason ist deutlich weniger produktiv; in seinem Fall ist es bei jenen zwei gemeinsamen Veröffentlichungen mit Kevin J. Anderson im deutschen Sprachraum geblieben.

Die Autoren entwickeln aus dem Eingriff Elisabeth Devanes konsequent weitere Abweichungen von der Historie, wie wir sie kennen, und greifen auch diverse (Neben-) Aspekte aus ihr auf (beispielsweise die Furcht der Alliierten von einer ‚schmutzigen‘ Bombe Deutschlands, die sich in „Trinity“ realisiert).

Neben der Darstellung eines alternativen Geschichtsverlaufes ist es wohl auch die Intention der Autoren, die Wandlung einer Atomwaffengegnerin zu einer -befürworterin zu schildern. Sie beziehen damit natürlich eine politische Position, die wohlwollend als konservativ und weniger wohlwollend als reaktionär zu bezeichnen ist. Zwar setzen die USA in der Welt von „Trinity“ ihre Atomwaffen skrupellos zur Durchsetzung ihrer machtpolitischen Interessen ein (nach dem Ende des Zweiten Weltkriegs), was die Tatsache ignoriert, dass die Sowjetunion ab 1949 auch über Atombomben verfügte. Okay, in unserer Welt, vielleicht nicht in der von „Trinity“.

„Trinity“ ist als Alternativwelt-Roman nicht sonderlich elegant. Die Autoren beweisen einerseits eine profunde Kenntnis der seinerzeitigen geschichtlichen Vorgänge und ihrer Protagonisten. Über zwei Handlungsebenen kommt der Roman nicht hinaus; die zweite, die in Deutschland spielt, wird durch die Aktivitäten Elisabeth Devanes notwendig. Die Darstellungsweise und Sprache der Autoren ist mitunter weitschweifig. Vor allem aber bedienen sich Kevin J. Anderson und Doug Beason des Kunstgriffs eines Sturzes in die Vergangenheit, um die Veränderungen in der Historie anzustoßen.

Bei den herausragenden Alternativwelt-Romanen der Science Fiction – so in „Das Orakel vom Berge“ von Philip K. Dick, „Wenn das der Führer wüsste“ von Otto Basil, „Die Verwandlung“ von Kingsley Amis, „An den Feuern der Leyermark“ von Carl Amery, „Der große Süden“ von Ward

Moore, „Pavane“ von Keith Roberts u. a. m. – ergeben sich die alternativen Geschichtsverläufe aus den geschilderten Welten selbst. Und bedurften keines Einflusses aus einer anderen Zeit oder aus einem anderen Universum.

So bleibt für „Trinity“ nur der Platz für eine Randnotiz in dem reizvollen Subgenre der Alternativwelten. (armö)



Claire North (Catherine Webb)

Die vielen Leben des Harry August

The First Fifteen Lives of Harry August, GB, 2014

Lübbe Verlag, Köln, 12/2015

HC mit Lesebändchen, SF, 978-3-431-03930-6, 492/1999

Aus dem Englischen von Eva Bauche-Eppers

Titelgestaltung von Anke Koopmann/Guter Punkt, München

www.luebbe.de

www.kategriffin.net/

www.guter-punkt.de

Claire North ist ebenso wie Kate Griffin ein Pseudonym der britischen Autorin Catherine Webb, Jahrgang 1986, die bereits seit ihrem 14. Lebensjahr vor allem Fantasy-Romane publiziert. Der jetzt bei Lübbe veröffentlichte Roman „Die vielen Leben des Harry August“ gilt als ihr bis dato bestes Werk und wurde nicht nur für den Arthur C. Clarke-Award nominiert, sondern gewann auch den John W. Campbell Memorial-Award als bester SF-Roman des Jahres 2015.

Man stelle sich vor, dass es vereinzelt Menschen wie Harry August gibt, die ihr Leben leben, sterben und dann wieder in ihrem eigenen Körper zur Welt kommen, allerdings so, dass sie ab einem Alter von etwa drei Jahre auf die Erinnerungen ihres Vorlebens zurückgreifen können. Und das immer und immer wieder. Im Detail gar nicht so einfach, daraus Nutzen zu ziehen. Man weiß wohl so ungefähr, dass dieses und jenes geschehen ist, aber wann ist z. B. dieser Krieg ausgebrochen, wann genau wurde dies oder jenes erfunden, welche Aktien wurden wann erfolgreich ...? - Was nützen Kenntnisse über etwas, dass es noch nicht gibt und das man mit eigenen Mitteln auch nicht erschaffen kann?

Harry August hat gegenüber den meisten dieser Kalachakras den Vorteil, dass er ein fotografisches Gedächtnis besitzt. So kann er dem Weltkrieg entweder ausweichen oder sich für einen ruhigen Posten bewerben. Trotzdem gerät er in Bedrängnis, als er seiner Frau davon erzählt, die entsetzt ist und ihn in einem Irrenhaus ablädt, wo durch seine Vorhersagen der Geheimdienst auf ihn aufmerksam wird und letztlich versucht, sein Wissen durch brutalste Folter bis auf den letzten Tropfen auszuquetschen.

Bei der Gelegenheit erfährt er, dass es noch mehr Menschen seiner Art gibt, die sich im Chronos Club lose zusammengeschlossen haben. Selbstmord rettet ihn letztlich aus dieser Situation, und im nächsten Leben nimmt er Kontakt zum Club auf. Der Club kümmert sich um die Wiedergeborenen mit dem Geist von Erwachsenen, in dem er z. B. Privatschulen installiert, die es erlauben, die Kinder aus ihrem Umfeld zu holen, in dem sie ansonsten immer wieder Kindheit, Schule etc. durchlaufen müssten.

Ansonsten ist Grundkonsens im Club, dass man sich nicht in die Ereignisse einmischen sollte, die man aus seinen früheren Leben als geschehen kennt, sondern sich eben ein behagliches Leben einrichtet. Einige gibt es jedoch, die den Verlauf der Zeit ändern, Erfindungen vorziehen, Entwicklungen verhindern oder beschleunigen wollen. Meist endet dies in katastrophalen Ergebnissen, weil die Dinge aus dem Ruder laufen, die Menschen noch nicht reif sind für bestimmte Dinge.

Eine der genialsten Ideen des Buches sind die Zeitnachrichten. Harry August lebt beispielsweise immer von 1919 bis um das Jahr 2000, je nachdem, das kann sich unterscheiden. Kurz bevor er stirbt, besucht ihn ein wiedergeborenes junges Mädchen im Krankenhaus, die vielleicht von 1995 bis 2080 lebt, und richtet ihm eine Botschaft aus der Zukunft aus, die über diese seltsame Kette weit aus der Zukunft zurückgetragen wird und schildert, dass die Welt dort vor dem Ende steht. Harry

nach seiner nächsten Wiedergeburt gibt die Nachricht dann ins 19. Jahrhundert weiter etc. Die Nachrichtenkette umgekehrt funktioniert über tote Briefkästen, behauene Steine mit Nachrichten usw.

Schließlich findet man so heraus, dass es ein Zeitgenosse von Harry ist, der für diese Entwicklungen verantwortlich ist. Ihn zu stoppen, wird sehr schwer, weil er insgeheim den Club sabotiert, indem er den Kalachakras durch Elektroschocks das Gedächtnis raubt, sodass sie sich in ihrem nächsten Leben nicht mehr erinnern können. Eine weitere Methode ist, die Eltern des Kindes auszumachen und die Zeugung zu verhindern. Das führt dazu, dass dieser Kalachakra dann nie existieren wird.

Daher ist das Geheimnis, wo Harry immer geboren wird, und das Wissen, das er mehr durch Zufall bisher wahren konnte, plötzlich überaus kostbar, und er muss es durch weitere Selbstmorde schützen, um es nicht in der Folter preiszugeben. In jedem Leben zieht er den Kreis um seinen Widersacher, der mit der Entwicklung eines Quantenspiegels die letzten Fragen beantworten und den Untergang auslösen will, enger und versucht seinerseits, den Ort von dessen Geburt herauszufinden, um mit seiner Auslöschung alle Entwicklungen rückgängig zu machen.

Die Autorin hat ein grandioses Szenario mit einer in der Form vermutlich noch nie da gewesenen Idee geschaffen. Der Kampf der beiden Widersacher spielt sich meist auf einer völlig anderen, psychologisch hintergründigen Ebene ab, als der Leser dieser Zeilen vermuten wird. Wirklich ein fantastisches Werk!

Einzige Kritik ist vielleicht, dass sich die Sache vor allem zum Ende hin etwas zu sehr in die Länge zieht und man am Schluss auch gern erfahren hätte, wie es denn mit Harry August weiterginge. Aber vielleicht kommt da noch was – der englische Titel lässt da ja einen gewissen Spielraum. Auf jeden Fall ist der Band ein Meilenstein. (KEA)



Dirk van den Boom
Seer'Tak City-Blues
Rettungskreuzer Ikarus 9

Atlantis Verlag, Stolberg, 06/2013 (1. Auflage: 2001)

PB, SF, 978-3-86402-102-2, 68/490

Titelgestaltung von Timo Kümmerl unter Verwendung einer Illustration von Klaus G. Schimanski

www.atlantis-verlag.de

www.rettungskreuzer-ikarus.de

www.sf-boom.de

<http://timokuemmel.wordpress.com>

www.sam-smiley.net

Roderick Sentenza kann es nicht fassen: Sally McLennane verdonnert ihn und die Crew des Rettungskreuzers Ikarus dazu, für sie zu spionieren. Allerdings merkt er schnell, dass ihr Anliegen einen sehr ernsten Hintergrund hat. Auf Seer'Tak, eine Kuppelstadt, die auf einem riesigen Asteroiden errichtet wurde, verschwinden immer wieder Leute. Tatsächlich betrifft dies auch Menschen, die Old Sally direkt unterstellt sind. Äußerlich gefasst, doch innerlich murrend, nimmt Sentenza den Auftrag an.

Wie es der Catzig will, trifft er dort auf eine alte Bekannte. Jason Knight und seine umwerfende Begleiterin Shilla sowie deren Raumschiff, die Celestine, befinden sich ebenfalls vor Ort. Zudem trifft eine Priorin der Galaktischen Kirche auf die beiden Crews. Sie hat ebenfalls den Auftrag, nach verschwundenen Schäfchen ihrer Gemeinde zu suchen.

Schnell wird deutlich, dass in der verruchten Stadt schon ein anderer regiert als Kefir Hammet, der die besonderen Eigenschaften der Sonne des Systems nutzte, um sich hier ein Imperium aufzubauen. Kronprinz Joran, der sowohl Jason Knight als auch Roderick Sentenza einst übel mitspielte, erscheint auf der Bildfläche. Endlich haben der Captain der Celestine und sein Pendant von der Ikarus etwas gefunden, das sie verbindet. Natürlich macht Joran außerdem Jagd auf die Mitglieder der Ikarus.

Wieder einmal gerät die Mannschaft des „Rettungskreuzers Ikarus“ in ein gefährliches Abenteuer. Die Crewmitglieder um Sentenza versuchen alles, um dieser Bedrohung Herr zu werden, und geraten dabei selber in den Fokus eines Gegners, der Charakterzüge aufweist, die eines Kronprinzen unwürdig sind.

Kronprinz Joran war es einst, der Sentenzas Karriere beendete. Bei einem Unfall, an dem er selber die Schuld trug, wurde seine vorher recht ansehnliche Gestalt zerstört. Da sein Körper die Implantate nicht annimmt, wurden die fehlenden Teile durch Cyber-Technologie ersetzt. Sein Aussehen wurde seinem Charakter einfach nur angepasst, könnte man sagen. Die Psyche Jorans, die eh schon einen grausamen Zug an sich hatte, fällt seither langsam dem Wahnsinn anheim. Er schob die Schuld an dieser Tragödie Sentenza unter und hegt seither einen Groll gegen diesen.

Zudem werden weitere interessante Charaktere in die Handlung eingebunden, die ein Garant dafür sind, dass die Story abenteuerlich und gefährlich gerät. Skyta, die Söldnerin der Schwarzen Flamme, und Siridan Dante, die Priorin der galaktischen Kirche, sind interessante Frauen, von denen das Publikum in Zukunft bestimmt noch öfters lesen wird.

Dankenswerter Weise gibt es zu Beginn der Geschichte eine kleine Einführung in die laufende Story. So erhalten auch interessierte Leser, die die Reihe erst jetzt für sich entdecken, die Gelegenheit, sich schnell in die Handlung einzufinden.

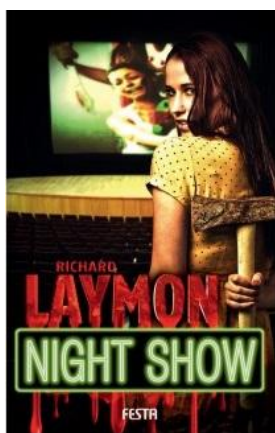
Dirk van den Boom ist es gelungen, eine Story zu entwickeln, die die Leser recht schnell in ihren Bann zieht. Der Cliffhanger sorgt zudem dafür, dass der nächste Band mit Spannung erwartet werden darf.

SF-Fans, die Serien wie „Perry Rhodan“ mögen, werden auch von dieser Reihe mit interessanten Ideen, vielfältigen Charakteren und genügend Action versorgt. Die technischen und medizinischen Erfindungen werden allerdings nicht ganz so ausführlich besprochen, sondern sinnvoll in die Erzählung eingebunden. So gerät die Story nicht in Gefahr, mit derartigen Details zu langweilen.

Der Spaß am „Ikarus“-Universum hat und sich weitere Bände sichern möchte, bekommt auf der Atlantis-Verlagsseite weitere Bände der Serie vorgeschlagen. Außerdem finden sich hier unzählige Reihen und Einzelromane verschiedener Genres, die bestimmt die Neugierde der Leserschaft wecken werden. (PW)

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

Mystery/Horror



Richard Laymon

Night Show

Horror TB 52

Night Show, GB, 1984

Festa Verlag, Leipzig, 02/2013

TB, Horror, Thriller, 978-3-86552-204-7, 320/1280

Aus dem Amerikanischen von Michael Krug

Titelmotiv von Kealan Patrick Burke

www.festa-verlag.de

www.richardlaymon.de/

www.kealanpatrickburke.com/

www.elderlemondesign.com/

Ein übler Streich am Abend des Schulabschlusses führt dazu, dass die hochnäsige Linda panisch vor ein fahrendes Auto läuft. Wieder aus dem Unfallkoma erwacht, schmiedet sie einen tödlichen Racheplan gegen ihre ehemaligen Mitschüler. Und während Linda sich von Opfer zu Opfer killt, hat es den Rädelführer Tony nach seinem Schulabschluss nach Hollywood verschlagen, wo er alles daran setzt, die Special Effects-Künstlerin Danielle „Dani“ Larson, kennenzulernen, für die er ein gefährliches Interesse entwickelt hat.

Wie gewohnt kommt Richard Laymon auch in „Night Show“ ohne großartige Charakterstudien aus. Ohne Zeit zu verschwenden, platziert er seine Spielfiguren, um dann sofort eine schweißtreibende Eröffnungsszene abzubrennen. Danach trennen sich die Handlungsstränge. ‚Zuhause‘ in Claymore knöpft sich Linda nach ihrem Erwachen aus dem Koma einen nach dem anderen von Tonys Kumpels vor; in der Traumfabrik findet sich Dani Larson nicht nur unversehens in einer Liebesbeziehung mit ihrem Kollegen Jack Somers wieder, sie sieht sich außerdem von einem bedrohlichen Spinner (= Tony) verfolgt, der von ihr das Handwerk der Spezialeffekte erlernen möchte. Und weil das so gut passt, hält er es für eine gute Idee, die „*Königin des Horrorfilms*“ selbst zu Tode zu erschrecken, bevor er sich in ihr Leben schleicht und immer wieder unangemeldet in ihrem Haus auftaucht.

Dem Leser ist natürlich schon sehr bald klar, dass Tony einen veritablen Dachschaten hat und damit zu einer - im schlimmsten Fall tödlichen - Gefahr für Dani und ihren neuen Freund werden wird. Dani dagegen gibt Tony ein ums andere Mal eine weitere Chance, sein unpassendes Verhalten wieder gut zu machen.

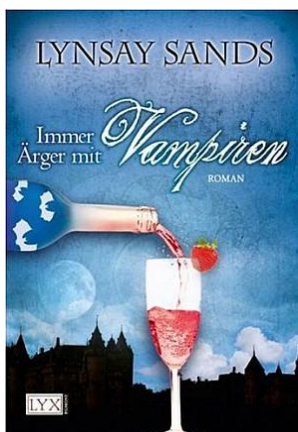
Wie die meisten anderen Romane des Autors ist auch „Night Show“ aus einer sachlich-beobachtenden Position erzählt; geradlinig, einfach und ohne schriftstellerische Feinheiten. Nahezu minutiös schildert der Autor Alltägliches, Banales und Nebensächliches, nur um dem Leser im gleichen Plauderton unvermittelt eine Axt in den Rücken zu rammen, bildlich gesprochen. Zwischendurch erhascht man noch einige mehr oder weniger verstohlene Blicke auf nackte Haut und horizontale Action. Die typische Laymon-Mischung also, die die Fans schätzen und die dem Autor auch 14 Jahre nach seinem Tod noch eine Ausnahmestellung unter den Horrorauteurs sichert.

Das Feeling von „Night Show“ ist das eines B-Movies der 1980er (der Roman wurde 1984 geschrieben). Trotz eines gewissen Schmuddelfaktors souverän produziert, aber kein Meisterwerk. Bei der Lektüre drängen sich fast zwangsläufig die Gesichter von Jamie Lee Curtis oder Dee Wallace als Dani Larson und Tom Atkins als Jack Somers ins Gedächtnis.

Aufgrund der thematischen und örtlichen Nähe eignet sich „Night Show“ außerdem perfekt für ein Double Feature mit Richard Laymons „Licht aus!“ (Festa Verlag, 2012).

Das Festa-Taschenbuch ist wie gewohnt hochwertig verarbeitet und sieht auch nach der Lektüre noch aus wie neu. Das Covermotiv von Autorenkollege Kealan Patrick Burke passt wie die Faust aufs Auge und damit wesentlich besser als das Motiv des Originalcovers.

Auch bei „Night Show“ hat Richard Laymon seine typische Roman-Formel zur Anwendung gebracht. Ein objektiver Blickwinkel, gepaart mit der Unvorhersehbarkeit und Brutalität der Gewaltspitzen und einer gehörigen Portion Sex. (EH)



Lyndsay Sands
Immer Ärger mit Vampiren
Argeneau-Serie 4

Dark & Hungry, USA, 2004

Egmont-LYX, Köln 06/2009

TB mit Klappenbroschur, Romantic Mystery, Urban Fantasy, Erotik, 978-3-8025-8200-4, 360/995

Aus dem Amerikanischen von Regina Winter

Titelgestaltung von HildenDesign, München unter Verwendung eines Motives von Michael C. Gray/Shutterstock

www.egmont-lyx.de

www.lynsaysands.net

www.hildendesign.de

www.shutterstock.com

Bastien Argeneau freut sich für seinen Bruder Lucien, dass dieser sich mit Kate Leever verlobt hat. Doch seine Freude bekommt einen kleinen Dämpfer, als er gefragt wird, ob deren Brautjungen bis zur Hochzeit bei ihm wohnen kann. Dem Eigenbrötler ist dies nicht so ganz recht, aber da er seine Hilfe anbot, kann er nun schlecht einen Rückzieher machen. Entgegen seiner Erwartungen kommt

mit Kates Cousine Terri ein Wirbelwind ins Haus, der sein Leben buchstäblich völlig durcheinanderwirbelt. Die hübsche Frau zieht ihn unwiderstehlich an.

Doch Bastien und seine Familie teilen ein brisantes Geheimnis. Sie sind Vampire und ernähren sich von Blut. Wie zum Teufel soll er das vor Terri geheim halten? Als noch sein Vetter Vincent auftaucht, wird es kompliziert. Im Gegensatz zu den meisten Vampiren kann dieser sich nicht von gespendetem Blut ernähren, sondern muss sozusagen frisch ‚von der Tanke zapfen‘, sprich, vom Spender.

Das heißt, dass Bastien nicht nur Terries hübschen Hals schützen muss, sondern auch den Kollegen von Terri, der durch ein Missgeschick verletzt wurde und nun ebenfalls im Penthouse des ans Alleinsein gewöhnten Junggesellen einquartiert wurde. Bastien fängt an, die Gesellschaft von Terri zu genießen - und nicht nur weil sie so verdammt sexy ist.

Lyndsay Sands Vampir-Reihe um die Familie Argeneau erfreut sich in den USA größter Beliebtheit. Die Mischung aus Liebesroman, Horror/Fantasy und attraktiven Vampiren funktioniert.

Ihre Charaktere sind ausnehmend sehr anziehend. Die einzelnen Hauptfiguren bekommen verschiedene Charakterzüge, doch haben sie alle eine Sache gemeinsam: Jeder Vampir sehnt sich nach seinem/r Lebenspartner/in. Diese erkennen sie daran, dass sie nicht ihre Gedanken mit ihnen teilen können. Zudem gibt es weitere Signale wie der Appetit auf normale Nahrung.

Die jeweiligen Protagonisten werden gelungen in die laufende Story eingeführt, und schnell findet die Leserin heraus, wer mit wem besonders gut harmoniert. Terri hat einen schweren Schicksalsschlag erlitten und ist sehr vorsichtig, wenn es um eine neue Bekanntschaft geht. Daher ist sie über sich selbst erstaunt, weil sie Bastien so schnell verfällt. Bastien, der vor der Bekanntschaft mit der quirligen Terri ein Eigenbrötlerdasein führte und als Arbeitstier verschrien war, bekommt dank der jungen Frau wieder Spaß am Leben. Vincent ist der lustige junge Mann, der für allerlei humorige Szenen sorgt.

Einziges Manko: Die beiden Hauptfiguren landen zu schnell im Bett, und die Handlung wird außer mit detailliert beschriebenen Liebeszenen mit witzigen wie peinlichen Momenten gefüllt. Zudem sind einige Themen, die für Chaos sorgen, eher durchschnittlich.

Wer einen guten Liebesroman mit heißen, erotischen Szenen sucht, der im Stil der sogenannten Historicals gehalten ist, darf sich auf romantische und sinnliche Beschreibungen freuen, die dem Genre Vampir-Roman nicht unbedingt zu einem neuen Höhenflug verhelfen, aber für reichlich Kurzweil sorgen. (PW)



Andrea Tillmanns

Das Labyrinth im Wald

Ziemlich böse Nachtgeschichten 3

chichili agency, Berlin, 10/2012

eBook/ePub (221 KB), Horror, keine ISBN, 48/099

Titelgestaltung von N. N.

www.chichili.de

www.andreatillmanns.de

Claudia, Michael, Anke und Tobi, die zusammen in einer WG leben, beschließen, für einige Tage durch die Eifel zu wandern und zu zelten. Sie sind bestens ausgerüstet, doch womit sie nicht gerechnet haben, ist das Versagen von Handy und Kompass. Dennoch lassen sie sich nicht entmutigen, übernachten auf einer Lichtung und ziehen am nächsten Tag weiter. Der Wegweiser zu einem Labyrinth weckt ihre Neugier, und so weichen sie von der geplanten Route ab – keine gute Idee ...

Schon früh stellt Andrea Tillmanns die Weichen für eine unheimliche Begegnung, die fast das fatale Ende der jungen Wanderer zur Folge hat. Unaufhaltsam lässt sie die zunächst harmlose Situation eskalieren durch Ahnungen und seltsame Begebenheiten, die dem Leser die Gewissheit vermitteln, dass die Protagonisten durch ihren Wagemut in eine Falle laufen.

Genauso überzeugend legt sie den Charakteren aber auch rechtzeitig die Mittel in die Hände, um sich gegen das Grauen durch Improvisation und Fantasie verteidigen zu können. Das ist sehr gut

gemacht, alles ist durchdacht worden, und es gibt keinen plötzlich auftauchenden *Deus ex Machina* oder ein vom Himmel fallendes Rettungsmittel.

Die Story liest sich spannend, man fiebert mit den verängstigten, gejagten Figuren mit und wird angenehm von ihrer Findigkeit überrascht.

Die dritte der „Ziemlich bösen Nachtgeschichten“ unterhält packend, gruselig und ohne unnötiges Blutvergießen, ganz so, wie man es schätzt. (IS)

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

Krimi/Thriller



Barbara Buechner, Alisha Bionda (Hrsg.)
Sherlock Holmes und das verschwundene Dorf
Meisterdetektive 4

Fabylon Verlag, Markt Rettenbach, 07/2013

TB im Überformat, Mystery-Krimi, 978-3-927071-78-0, 200/1490

Reihenlayout von Atelier Bonzai unter Verwendung einer Umschlag- und Innenillustrationen von Crossvalley Smith

www.bbuechner.at/

www.fabylon-verlag.de/

www.fabylon.de

<http://alisha-bionda.net/>

www.atelierbonzai.de/

<http://crossvalley-design.de/>

„Auf den ersten Blick hielt ich es (das Bild) für eine ländlich-einfältige Darstellung des Jüngsten Gerichts, denn über einem Abgrund schwebend war ein Dorf zu sehen, das von offensichtlich toten Personen bevölkert wurde, denn sie waren alle in Leichentücher gekleidet und hatten die Unterkiefer mit Tüchern hochgebunden. Gleichzeitig jedoch waren sie – was einen unbeschreiblichen schauerlichen und bedrückenden Eindruck machte – bei ihren alltäglichen Beschäftigungen dargestellt, beim Melken, Holzhacken, Kochen und Kinderhüten.“

(„Die Musik des Teufels“)

„Die drei Kameraden“:

Sherlock Holmes wird zu einem Herrenabend mit tödlichem Ausgang gerufen. Drei hochrangige Militärs wurden bei einem Gelage vergiftet. Das tödliche Gift war offensichtlich in der Mitternachtsmahlzeit der Herren, doch weder die Köchin noch die Herrin des Hauses kommen als Täterin in Frage.

„Der unsichtbare Würger“:

In dem billigen Kurort Bagnell Bath, nahe Dartmoor, wurde einer der weiblichen Gäste geschändet und erwürgt in einem verschlossenen Raum aufgefunden. Ist tatsächlich der Geist der Hexe Sarah Potts, deren Grab kürzlich einer neuen Straße weichen musste, für den Tod der Frau verantwortlich?

„Die Musik des Teufels“:

Im Herrenhaus Murkin Hall sind gleichzeitig alle Hausbewohner und Bediensteten, insgesamt 25 an der Zahl, ohne Anzeichen von Gegenwehr eines noch unbestimmten Todes gestorben. Der Verdacht lastet auf Arthur, einem Sohn des Hauses, dessen Verlobung mit der Tochter des derzeitigen Innenministers den Fall zu politischem Dynamit macht. Mycroft Holmes ruft seinen Bruder für die Aufklärung zu Hilfe. Sollte tatsächlich das seltsame Geschenk zweier Fremder – eine Spieluhr – für das unerklärliche Massensterben verantwortlich sein? Da erfährt Holmes von einer lokalen Legende, nach der in einem benachbarten Dorf bereits einige Jahrhunderte zuvor über 150 Menschen zur gleichen Zeit unter unergründlichen Umständen gestorben sind.

„Vater Eisenhut und der verfluchte Wald“:

Nach Abschluss des Falles „Teufelsmusik“ erhält Lestrade für seine bemerkenswerten Leistungen Sonderurlaub zugestanden, den er wie schon des Öfteren in einem Häuschen nahe Leigham Forest

verbringen will. In den Wald selbst macht Lestrade keinen Schritt mehr, ranken sich doch seltsame Legenden von Mondmenschen und einem Höllenloch um das Gehölz. Niemand der Einheimischen betritt den Leigham Forest trotz des verlockenden Wildangebots, und lieber nehmen die Ansässigen einen weiten Umweg in Kauf, statt den Wald zu durchqueren. Nicht zuletzt werden den Mächten, die dort wirken sollen, drei ungeklärte Todesfälle zugeschrieben.

„Die Verbrechen des Doktor Freund“:

Eine Serie von Giftmorden im deutschen Hamburg schlägt Wellen bis nach London - genauer gesagt: in die Pathologie von London, wo der jüdische Doktor Herschel Libeskind unter Verdacht gerät, eben jener Täter aus Hamburg zu sein, der sich nach England abgesetzt hat. Für einige Zeitgenossen macht ihn seine jüdische Herkunft zum Verbrecher per se. Es gibt noch einen weiteren Verdächtigen, der jedoch in Hamburg in einer Irrenanstalt sitzt und keine Gelegenheit hatte, diese zu verlassen. Da Holmes in London unabkömmlich ist, reist Watson – auf Mycroft Holmes Vermittlung hin – nach Hamburg, um den Fall aufzuklären.

„Die beiden Sonderlinge“:

Völlig überraschend sucht die Ehefrau von Dr. Herschel Libeskind Sherlock Holmes und Dr. Watson in der Baker Street 221b auf. Sie berichtet ihnen, dass ihr Mann ihre Ehe vor seinem Arbeitgeber geheim halten musste, da er sonst kaum eine Chance auf Anstellung bei dem strengen, aber brillanten Dr. Johnson gehabt hätte. Nun allerdings will Johnson Libeskind mit seiner eigenen Tochter verheiraten. Dieser ist zerrissen zwischen seinem Wunsch zu lernen und der Liebe zu seiner Frau. Mrs Libeskind drängt den Detektiv, ihr in dieser Situation zu helfen, da sie ansonsten selbst eine Entscheidung herbeiführen würde.

„Ich fühlte – und den Gesichtern meiner Gefährten war anzusehen, dass viele von ihnen dasselbe empfanden –, dass wir uns in unmittelbarer Nähe von etwas Grauenhaftem befanden, sei es nun menschlichen oder nicht menschlichen Ursprungs. Entweder hatte hier ein Massenmörder gewütet, oder etwas noch Unheimlicheres war am Werk gewesen.“

(„Die Musik des Teufels“)

Die Wiener Autorin Barbara Büchner liefert nach einigen Einzelbeiträgen in „Sherlock Holmes“-Anthologien („Sherlock Holmes – Der verwunschene Schädel“, Voodoo-Press, „Sherlock Holmes und das Druidengrab“, Fabyon Verlag, beide Hrsg. Alisha Bionda) mit „Sherlock Holmes und das verschwundene Dorf“ nun eine ganze Sammlung mit Kurzgeschichten um den wohl berühmtesten Detektiv der Welt ab.

Die Sammlung wird als Episodenroman bezeichnet, was hier im Wesentlichen bedeutet, dass die Ereignisse in einer angedeuteten zeitlichen Abfolge passieren, allerdings nicht inhaltlich aufeinander aufbauen. Dem Lesegenuss tut dies keinen Abbruch. Die Autorin beweist hiermit, dass sie verstanden hat, wie die „Sherlock Holmes“-Geschichten funktionieren. Wie „Holmes“-Erfinder Arthur Conan Doyles – prominentestes Beispiel: „Der Hund der Baskervilles“ – präsentiert sie in jeder Episode ein undurchsichtiges Rätsel, das, unterstützt von einem geschickten Story-Aufbau, zunächst nicht mit rationalen Methoden erklärt werden kann. So balancieren die Geschichten stets auf dem reizvollen Grat zum Fantastischen.

Im Gegensatz zu vielen anderen AutorInnen, bei denen das Spiel mit dem Fantastischen bemüht wirkt oder schlicht zu einem ‚Zuviel des Guten‘ führt, hat Barbara Büchner ihre Storys stets vollständig unter Kontrolle und verhindert ein Abkippen auf die eine oder andere Seite.

Des Weiteren muss man Barbara Bücher bescheinigen, dass sie den angenehmen Ton der Originalerzählungen sehr gut trifft, ohne dass dies aufgesetzt wirkt.

Lediglich der Titel erweist sich als verzeihliche Augenwischerei, denn ein verschwundenes Dorf kommt im Buch nicht vor. Am ehesten beziehen sich Titel und Coverbild auf die Episode „Die Musik des Teufels“, in der die Bewohner eines kleinen Dorfes unter ungeklärten Umständen gestorben sind.

„Das verschwundene Dorf“ ist als Band 4 von Alisha Biondas „Meisterdetektive-Reihe“ im Fabyon Verlag erschienen. Wie von einem Buch unter ihrer Herausgeberschaft nicht anders zu erwarten, ist der Band auch ein Schmuckstück fürs Auge geworden. Das großartige Covermotiv von Crossvalley Smith fügt sich nahtlos in das von Atelier Bonzai gestaltete Reihenschema ein. Im Inneren finden sich zu jeder Geschichte eine s/w-Entry-Illustration von Crossvalley Smith.

Die reizvollen Geschichten dieser Sammlung spielen gekonnt mit dem Unerklärlichen. Im Zusammenspiel mit dem schmucken Äußeren ist „Sherlock Holmes und das verschwundene Dorf“ eine absolute Empfehlung nicht nur für „Sherlock Holmes“-Fans. (EH)



Merle Kröger
Cut!

Argument Verlag, Hamburg, 2003, Neuauflage: 05/2015

TB, Krimi, 3-88619-876-6, 208/995

Titelgestaltung von Martin Grundmann

www.argument.de

<http://merlekroeger.de>

www.martingrundmann.de

Maditas Traum von einem eigenen Programmkino ist zu ihrem Leidwesen gerade zu Ende gegangen, als sie beschließt, gemeinsam mit ihrem Freund Nick als Detektive zu arbeiten. Eigentlich nur zur Übung wollen sie Maditas leiblichen Vater suchen, von dem sie lediglich wissen, dass er Inder ist – mehr ist von Maditas Mutter, die in einer Traumwelt voller Ängste lebt, nicht zu erfahren.

Ihre ersten, wenig professionellen Ermittlungen führen sie schließlich nach Bombay – und in die direkte Nachbarschaft, in der der eine oder andere mehr zu wissen scheint, als er offenbart. Doch weshalb sterben plötzlich Menschen im Umfeld ihrer Ermittlungen? Warum soll Madita ihren Vater nicht finden? Und was hat all dies mit einer unrühmlichen Episode in der deutsch-indischen Geschichte zu tun?

Dieser Kriminalroman fällt insbesondere durch seine ungewöhnliche Erzählweise auf. Kapitelweise wechselnde Erzählperspektiven findet man auch in anderen Romanen; dass die Hauptperson aber den Leser in der zweiten Person direkt anspricht, ist gewöhnungsbedürftig. Auch die teils lyrische, teils verschlungene Sprache passt zwar zur Geschichte, macht es dem Leser aber ebenfalls nicht leicht, dieses Buch am Stück zu lesen. Wer durchhält, wird mit einer geschichtlich interessanten und gleichzeitig aktuellen Thematik belohnt.

Kein Buch für Menschen, die leicht zu lesende, flüssig geschriebene Romane zum am Stück-Lesen mögen, sondern trotz der Krimihandlung eher für Leser geeignet, die sich auf ungewöhnliche Erzählweisen einlassen wollen. (AT)



Johan Theorin

Blutstein

Öland 3

Blotläge, Schweden, 2010

Piper Verlag, München/Zürich, Nachdruck: 05/2012

TB, Krimi, 978-3-492-27448-7, 446/999

Aus dem Schwedischen von Kerstin Schöps

Titelgestaltung von Cornelia Niere unter Verwendung eines Fotos von Chris Strong/Getty Images

www.piper.de

www.johantheorin.co.uk

Mit „Blutstein“ führt Johan Theorin seine Leser zum dritten Mal auf die schwedische Insel Öland – und in eine Krimihandlung hinein. „Blutstein“ setzt das Jahreszeiten-Quartett des Autors fort, das mit „Öland“ (2007, deutsch als gebundene Ausgabe 2008 bzw. als Taschenbuch 2009, Piper Verlag) und „Nebelsturm“ (2008, deutsch als gebundene Ausgabe 2009 bzw. als Taschenbuch 2011, Piper Verlag) begann. „Öland“ spielt im Herbst, „Nebelsturm“ in den Monaten Oktober bis Dezember und „Blutstein“ konsequenterweise im schwedischen Frühjahr.

Drei Familien bestimmen den Roman. Der pensionierte Kapitän Gerlof Davidsson (der bereits in „Öland“ und „Nebelsturm“ wichtige Rollen spielte) verlässt das Altersheim und zieht in sein

Sommerhaus in Stenvik. Per Mörner zieht auch nach Stenvik, in ein kleines Häuschen am Rand des Steinbruchs, das er geerbt hat, und zwar mit seinen beiden Kindern und später auch seinem Vater. Ein im Vergleich zu dem von Gerlof Davidsson ungleich luxuriöses Sommerhaus haben sich dagegen der Autor Max Larsson und seine Ehefrau Vendela gebaut. Das Ehepaar Marie und Christer Kurdin bewohnt ein ähnliches Haus, spielt aber eine Nebenrolle, bis es Per Mörner gegen Ende des Romans eine entscheidende Information liefert.

Zunächst hält sich Pers Vater, Jerry Morner (ja, die Schreibweise ist korrekt), gar nicht in Stenvik auf. Ein konfuse Anruf bringt Per dazu, nach seinem Vater zu suchen – und er kann ihn retten, bevor sein Filmstudio in Flammen aufgeht (und zwei Menschen getötet werden). Die Ermittlungen überlässt Per Mörner der Polizei. Erst nach dem Mord an seinem Vater – und nach etwa zwei Dritteln des Romans – schaltet er sich selbst ein. Und scheucht den Mörder mehr oder minder per Zufall auf.

„Blutstein“ ähnelt in mancher Hinsicht dem vorangegangenen „Nebelsturm“. Auch „Blutstein“ konzentriert sich mehr auf die authentische und atmosphärisch dichte Darstellung von Charakteren, Einzelschicksalen und Schauplätzen (sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart) als auf eine Krimihandlung. Aufgrund der zahlreichen Protagonisten ergeben sich regelmäßige Wechsel der Erzählperspektiven. Das Motiv für den Mord an Jerry Morner und für die vorherigen mutet immerhin plausibel an. Der Angriff des Mörders auf Per Mörner ist dagegen wohl eher den Konventionen des Genres geschuldet, denn mit den Geschäften seines Vaters hatte Per nichts zu tun.

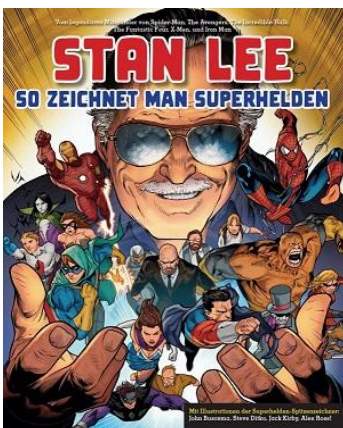
In „Blutstein“ führt der Autor ebenfalls ein fantastisches Element ein, das gegen Ende des Romans in das Rationale gerückt wird. In „Nebelsturm“ war es der Fluch des Hof Äludden, der angeblich für zahlreiche Todesfälle in der Vergangenheit verantwortlich war; in „Blutstein“ sind es: Elfen und Trolle, die Münzen, Schmuck u. a. entgegennehmen, wieder verschenken und Wünsche erfüllen (mitunter mit fatalen Folgen).

„Blutstein“ wird Krimi-Leser möglicherweise enttäuschen, weist aber durchaus andere Stärken auf. Einerseits zeigt sich Johan Theorin als souveräner und routinierter Autor, sowohl was den sorgsam Aufbau der Familiengeschichten und ihre Verbindungen untereinander als auch seinen Stil angeht. Andererseits überrascht und irritiert es schon, dass er in einigen Aspekten seinem vorangegangenen Roman „Nebelsturm“ folgt. Für sich betrachtet ist „Blutstein“ ein guter Roman, was sich erst im Vergleich zu den ersten Romanen des Autors relativiert.

Ist Johan Theorin vielleicht doch kein so souveräner Autor, wie es nach „Öland“ und „Nebelsturm“ zunächst erschien?! Oder folgt er nur legitimen Methoden im literarischen Geschäft?! Denn dass Autoren ihre Motive und Plots in weiteren Werken kopieren, ist nicht unüblich, sei es aus Unerfahrenheit, Unkreativität, Mutlosigkeit und Unsicherheit, auch was den kommerziellen Erfolg ihrer Romane angeht. (armö)

Mehr Krimi/Thriller unter Comic.

Sekundärliteratur



Stan Lee & Danny Fingeroth, Keith Dallas, Robert Sodaro (Coautor)
So zeichnet man Superhelden

Stan Lee's How to Draw Superherors, Dynamite Entertainment, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 07/2015

PB mit Klappenbroschur im Alben-Format, Sachbuch, Bildband, Zeichnen, Comics, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, 978-3-95798-248-3, 224/2499

Aus dem Amerikanischen von Jon Dinter

Titelillustration von Ardian Syaf

Illustrationen im Innenteil von John Buscema, Steve Ditko, Jack Kirby, Alex Ross u. a.

www.paninicomics.de
www.powentertainment.com
<http://dannyfingeroth.com>
<http://ardian-syaf.deviantart.com>
<http://ditko.blogspot.com>
<http://kirbymuseum.org>
www.alexrossart.com

Nach „So zeichnet man Comics“ veröffentlicht Panini nun eine weitere Zeichenschule, die von Altmeister Stan Lee nebst Coautoren verfasst wurde: „So zeichnet man Superhelden“. Kennt man den ersten Band, ahnt man, was einen im zweiten erwartet, nämlich eine Fülle an Informationen, nützlichen Ratschlägen und Anekdoten, dazu sehr viele, überwiegend farbige Beispielbilder, welche die Texte veranschaulichen.

Um sich den beliebten Superhelden zu nähern, geht Stan Lee zunächst auf den klassischen Helden an sich ein, auf Personen, die schon seit frühesten Zeiten (Gilgamesch, Odysseus, Artus, Robin Hood ...) die Menschen ihres Umfelds beeindruckten, indem sie über sich hinauswuchsen und etwas schafften, was keinem anderen geglückt ist. Mit Kraft und Verstand haben sie sich Bedrohungen (Urängste, reale Gefahren) gestellt und andere beschützt. Natürlich gibt es auch moderne Helden, beispielsweise Feuerwehrmänner, die ihr Leben riskieren, um Menschen aus brennenden Häusern zu retten, oder Katastrophenhelfer, die in Erdbeben- und Hochwassergebiete reisen, um die notleidende Bevölkerung zu versorgen und sie beim Wiederaufbau zu unterstützen. Sie alle liefern reichlich Inspiration für die literarischen bzw. die Superhelden, die gleichfalls durch ihren Einsatz und ihr Pflichtbewusstsein aus der Masse herausragen und dank besonderer Fähigkeiten oder Utensilien sogar Probleme lösen können, an denen der Normalbürger mit größter Wahrscheinlichkeit scheitern würde.

Die Geburtsstunde der Superhelden markiert das erste Erscheinen von „Superman“ bei DC. Der Erfolg dieser Figur bewirkte die Entstehung vieler weiterer Heroen, darunter „Batman“, „Das Phantom“, „Captain America“, „Spider-Man“, „Hulk“ usw. Im Laufe der Jahrzehnte befassten sie sich mit all dem, wovor sich die Menschen gerade besonders fürchteten (der Zweite Weltkrieg, atomare Verseuchung, terroristische Anschläge etc.), und bemühten sich, den Lesern Mut zuzusprechen, meinungsbildend zu wirken, zumindest auf dem Papier die Welt ein wenig sicherer zu machen und spannend oder humorig zu unterhalten. Daran hat sich bis heute nichts geändert.

Nach diesem Exkurs ist der praktische Teil an der Reihe. Schritt für Schritt erklärt Stan Lee, wie man einen Superhelden konzipiert, ihn mit Freunden und Feinden umgibt, sein Einsatzgebiet und die Motivation festlegt – und was sonst noch von Bedeutung ist für eine funktionierende Story. Teilweise überschneiden sich die Informationen mit denen aus „So zeichnet man Comics“, doch liegt hier der Schwerpunkt tatsächlich auf der Entwicklung von Superhelden und –heldinnen, ihren menschlichen und tierischen Sidekicks, notwendigen Nebenfiguren, Schurken, Monstern, Robotern und dem Equipment.

Einmal mehr wird erklärt, wie aus geometrischen Gebilden (Kugel, Dreieck, Rechteck) ein menschlicher Körper skizziert und zur ausgeführten Zeichnung nebst Kolorierung gestaltet wird. Hinzu kommen Hinweise, wie sich Superhelden optisch von ihren ‚normalen‘ Freunden durch Größe und Muskelmasse unterscheiden, wie man die individuellen Eigenarten der verschiedenen Heroen durch Kleidung, Farben/Schatten und Körperhaltung hervorhebt und wie man sie mit passendem Hilfsmitteln versieht.

Stan Lee legt zwei Haupt-Typen für Superhelden fest: Der eine ist der übermächtige, starke, praktisch unverwundbare „Superman“-Klon, der andere orientiert sich an „Batman“, der seinen Helden-Status durch intensives Training, eine umfassende Bildung und nützliche Gadgets erworben hat, wodurch er kompensiert, dass er eigentlich ein ‚normaler‘ Mensch ist. Ihre weiblichen Pendants funktionieren ähnlich nach den legendären Vorbildern „Wonder Woman“ und „Elektra“. Es liegt in der Hand des Schöpfers, sie so aufzubauen, dass sie sich von ihren Kollegen im Detail unterscheiden und das Interesse des Lesers wecken.

Veranschaulicht werden die Erläuterungen sowohl durch Abbildungen namhafter Figuren, die nahezu jeder kennt - zu sehen sind u. a. die Werke von Vinicius Andrade, John Romita Jr., Frank Miller, John Byrne, Jim Lee, J. Scott Campbell -, als auch durch eigens für dieses Buch entworfene

Figuren. Die Auswahl unterstützt sinnvoll die Texte und erfreut das Auge, da die Zeichenschule gewissermaßen auch als Bildband zu sehen ist.

In der Summe ergänzt „So zeichnet man Superhelden“ den Vorgängerband „So zeichnet man Comics“. Anders als in den meisten Zeichenschulen wird hier jedoch weniger Wert auf trockene Theorie bis ins letzte Detail beim Zeichnen gelegt, sondern mehr auf das Allgemeine und das Gesamtbild geachtet, damit der Leser überhaupt erfasst, worum es eigentlich geht und was wirklich wichtig ist. Alles andere – Perspektive, Schattenwurf, Schraffuren u. a. m. – wurde und wird in diversen Bänden schon ausführlich genug behandelt, doch das allein reicht nicht, um eine überzeugende Figur zu entwerfen und eine spannende Story um sie herum zu weben.

„So zeichnet man Superhelden“ ist aufgrund des persönlichen Erzähltons und der zahlreichen Anekdoten, welche die Informationen auflockern, eine kurzweilige Lektüre, aus der man so manches erfahren und lernen kann. Darüber hinaus erreicht der Titel Bildbandqualität, wodurch er auch für Sammler von Artbooks reizvoll ist. (IS)

Garten/Natur & Tier



Michaela Theis

Die Gartenkünstlerin gibt Einblicke in ihr Gartenparadies – Gartendekoration und Kunst sowie praktische Tipps zur Pflege und Gestaltung

Shaker Media, Aachen, 06/2009

PB im Alben-Format, Sachbuch, Garten/Natur & Tier, Bildband, 978-3-86858-269-7, 146/2990

Titelfotos und Fotos im Innenteil, Text und Gestaltung von Michaela Theis

www.shaker-media.de

www.theis-art-gallery.de

Schon das Cover von „Die Gartenkünstlerin“ lockt mit drei reizvollen Fotos eines in voller Blüte stehenden Gartens nebst Kunst-Objekten aus Ton, Metall und Glas. Die Autorin des Paperbacks im Alben-Format möchte „Einblicke in ihr Gartenparadies“ geben, dabei „Gartendekoration und Kunst“ zeigen, die von ihr selbst gefertigt wurde, „sowie praktische Tipps zur Pflege und Gestaltung“ eines Blumen- und Nutzgartens erteilen. Zunächst stellt sie sich und ihren Garten kurz vor: Michaela Theis ist Gärtnerin und gestaltende Künstlerin aus Leidenschaft und verbindet beide Anliegen auf ihrem 1000 m² großen Grundstück in der Nähe von Berchtesgaden. Die weiteren Farbfotos, die wenigstens die Größe einer halben Postkarte haben und bis zu zwei Seiten belegen können, sprechen für sich.

Mit Bewunderung begleitet man die Autorin auf ihrem Rundgang durch einen wahren Prachtgarten. Wer selber über einen – i. d. R. – kleineren Garten verfügt, bekommt eine Ahnung, wie viel Zeit, Arbeit und Geld investiert wurde und regelmäßig investiert werden muss, damit die Beete und Rabatten nicht verwildern und vom Unkraut überwuchert werden, die Pflanzen keinen Schädlingen zum Opfer fallen und man das ganze Jahr über Freude an einer üppigen Blütenpracht sowie im Herbst an einer guten Ernte hat.

Vor allem die zahlreichen Fotos, die das Buch zu einem sehr schönen Bildband machen, sollen auf den Betrachter wirken. Zwischen den Gewächsen setzen immer wieder Skulpturen, bepflanzte Keramikgefäße, Leuchten u. a. Akzente. Auch wenn man selbst vielleicht weniger zu ‚Nippes‘ neigt, muss man zugeben, dass die Kompositionen aus Blüten und Kunst durchaus überlegt und reizvoll sind, ja, zur Gestaltung dieses Gartens hervorragend passen.

Michaela Theis lehnte sich bei der Planung an traditionellen Bauerngärten an, fand außerdem Platz für einen Steingarten mit alpinem Bewuchs, einen Senkgarten, der mediterranen Pflanzen eine Heimat bietet, ein Rosarium, einen Laubengang und einen Nutzgarten mit Gewächshaus. Abgerundet wurde mit einem künstlich angelegten Bach und einem Teich sowie einer Hütte für gemütliche Stunden und verschiedenen Sitzgelegenheiten in lauschigen Ecken.

Man sieht, hier wurde nichts dem Zufall überlassen. Die Art und Höhe der Pflanzen orientieren sich an Standort und Zweck (z. B. zum Schutz der empfindlicheren Gewächse vor Wind und zu viel Sonne), Farben und Blütezeiten sind sorgfältig abgestimmt, sodass immer etwas bunt aus dem Grün heraus leuchtet. Falls Veränderungen oder Erneuerungen notwendig sind, wird auch dies konsequent durchdacht und stimmig eingefügt. Und natürlich muss man immer am Ball bleiben, um den Garten im Griff zu haben. Ohne Freude an den anfallenden Arbeiten würde es kaum funktionieren.

Die Tipps, wie die Autorin vorgeht, sind eher allgemeiner Natur und gehen nicht groß ins Detail. Sie setzt voraus, dass jemand, der dieses Buch kauft, ihre Liebe zum Garten teilt und selbst einige Erfahrung hat, sodass ihre Hinweise eher als Anregung zu verstehen sind, etwas Neues auszuprobieren. Konkreter wird sie, wenn es um die Wasserversorgung und Unkrauteindämmung beim Anlegen eines neuen Beets sowie die Eliminierung unerwünschter Schädlinge geht. Hier spricht sie aus der Praxis, und das ist wirklich nützlich.

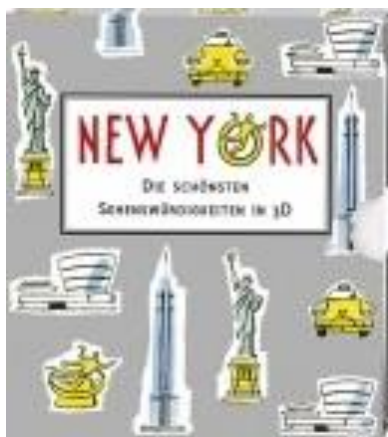
„Die Gartenkünstlerin“ präsentiert sich als sehr schöner Bildband, der in erster Linie Gartenfreunde inspirieren soll, ist aber nicht wirklich ein Gartenratgeber, der erklärt, wie man die verschiedenen Pflanzen pflegt und was zu tun ist, wenn Probleme auftreten.

Gleichzeitig betreibt Michaela Theis mit diesem Titel Werbung für ihr Kunsthandwerk: Die abgebildeten Objekte sind ausnahmslos handgefertigte Unikate und können erworben werden (Direktverkauf und übers Internet). Auch Auftragsarbeiten werden übernommen. Des Weiteren finden Gartenevents und Töpferkurse statt. Der Garten darf natürlich gegen eine Eintrittsgebühr besichtigt werden. Die Öffnungszeiten und weitere Informationen findet man unter www.theis-art-gallery.de.

Ein inspirierender Foto-Bildband, nach dessen Lektüre man seinen Garten am liebsten auch so anlegen möchte ..., wäre nicht die viele, viele damit verbundene Arbeit ... Aber solche schönen Bücher erlauben immerhin zu träumen. (IS)

Mehr Garten/Natur & Tier unter Kinder-/Jugendbuch.

Reise & Architektur



Moses. Verlag (Hrsg.)

**New York - Die schönsten Sehenswürdigkeiten in 3 D
City Skylines**

New York: A Three-dimensional Expanding City Skyline (Three Dimensional Skyline), GB, 2011

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

*Pappschuber mit gefaltetem 3-D-Leporello/Mini-Pop-up-Bilderbuch,
Reise, Architektur, 10,5 cm x 11,5 cm, 978-3-89777-817-7, 16
Doppelseiten, EUR 6,95*

Aus dem Englischen von N. N.

Titelgestaltung und Zeichnungen von Sarah McMenemy

www.moses-verlag.de

www.sarahmcmenemy.com

Im Moses. Verlag findet man unter dem Stichwort „City Skylines“ fünf verschiedene Motive: „Berlin“, „Rom“, „London“, „Paris“ – und „New York“.

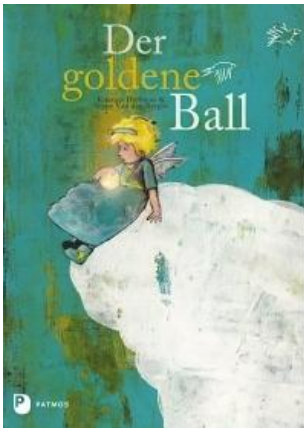
Hierbei handelt es sich um Mini-Pop-up-Bücher, die im passend designten Schuber ausgeliefert werden. Zieht man das vorliegende Büchlein „New York“ heraus, braucht man es nur auseinanderzuziehen, und die Skyline der Stadt nimmt Gestalt an. Dreht man das Buch um, kann man auf der Rückseite weitere Abbildungen bestaunen, die plastisch hervortreten.

Zu jedem Gebäude oder Bauwerk liest man den Namen und eine kurze Erklärung, die ein ungenannter Autor verfasst hat. Natürlich mit dabei ist die „Freiheitsstatue“, die „Brooklyn Bridge“,

der „Times Square“, das „Guggenheim Museum“ u. a. m. Sogar ein kleiner Übersichtsplan ist dabei, sodass man sehen kann, wo sich die Objekte befinden.

Für jemanden, der gerade von einer Reise aus New York zurückgekehrt ist oder sie antreten möchte, ist das hübsch gezeichnete und raffiniert gefaltete/geschnittene Mini-Pop-up ein nettes Mitbringsel, das ganz gut als Zierde z. B. auf den Schreibtisch passt. (IS)

Religion/Trauerhilfe



Kristien Dieltiens (Text) & Seppe Van den Berghe (Zeichnungen) **Der goldene Ball**

De gouden bal, B/NL, 1997

Patmos Verlag der Schwabenverlag AG, Ostfildern, 08/2015

HC, Familienbuch, Religion/Trauerhilfe, 978-3-8436-0681-6, 38/1499

Aus dem Niederländischen von Brigitte Durst

*Titelgestaltung von Clavis Uitgeverij, Hasselt – Amsterdam – New York
unter Verwendung einer Illustration von Seppe Van den Berghe*

www.patmos.de

www.seppevandenbergh.com

Jeden Tag spielt das Himmelskind mit seinem goldenen Ball. Egal, wie hoch es ihn wirft, er kehrt jedes Mal zurück. Einmal jedoch wirft das Kind den Ball nach unten – und er bleibt verschwunden. Traurig beginnt es das Spielzeug zu suchen, und jemand sagt ihm, es müsse zur Erde hinab, eine Reise von neun Monaten, und dort wäre es dann ein Menschenkind. Sobald es den goldenen Ball gefunden hat, kann es wieder zurück in den Himmel.

Das Kind macht sich auf den langen Weg. Dabei begegnet es den Sternen, der Sonne, dem Mond und dem Wind. Bei den einen muss es seine Locken, bei den nächsten sein Krönchen, dann sein Kleid und schließlich die Flügel lassen. Als es am Ziel ankommt, hat es einen Vater und eine Mutter und wächst langsam heran. Es freut sich, ein Menschenkind zu sein, denn das Leben ist schön, obwohl es leider auch Dinge gibt, die nicht so schön sind – wie krank zu sein und nicht mehr gesund zu werden. Plötzlich findet das Kind den goldenen Ball wieder ...

Es gibt nichts Schlimmeres, als einen geliebten Menschen zu verlieren. Besonders tragisch ist es, wenn ein kleines Kind stirbt, das noch sein ganzes Leben vor sich hatte. Keiner der Hinterbliebenen weiß, wie er damit umgehen, wie das Leben für die Trauernden weitergehen soll, warum das überhaupt passiert ist, wie Gott – wenn man an ihn glaubt – so etwas zulassen konnte. Tatsache ist, man kommt nie darüber hinweg, der Schmerz bleibt, man lernt, mit ihm zu leben, denn man muss ja weitermachen, auch für die anderen, die noch da sind.

Auf sensible Weise versuchen die an „Der goldene Ball“ beteiligten Künstler, über das sensible Thema zu sprechen und durch „eine warmherzige Geschichte voller Poesie den Abschied von einem kleinen Menschen, den man liebte – und darüber, wie glücklich wir trotz allem sein können, ihn eine Zeitlang an unserer Seite gehabt zu haben“ (Klappentext) vor allem an die schönen Zeiten zu erinnern, die das Kind und die Angehörigen gemeinsam erleben durften - eine Bereicherung für alle.

Für manche mag es auch ein Trost sein zu wissen, dass das Kind nun an einem ‚besseren Ort‘ weilt, an dem es frei ist von Schmerzen und Angst, an dem es sich an seine glückliche Zeit erinnert und anderen davon erzählt, sodass weitere Himmelskinder auf die Erde hinab kommen wollen. In diesen dunklen Monaten ist das vielleicht der erste Lichtblick für junge Eltern und die übrigen Angehörigen.

Die Geschichte ist unaufdringlich und voller Melancholie erzählt. Die Texte sind in die ein- und doppelseitigen Illustrationen integriert. Die Farben der meditativ ausgerichteten Bilder geben die jeweiligen Stimmungen wider: hell und freundlich, als das Kind seine Umwelt erkundet, dunkel und bedrohlich, als die Eltern den Verlust bewältigen müssen, wieder heller, als das Kind den Himmel erreicht und sich die Eltern allmählich an das gemeinsam erlebte Schöne erinnern können.

Obwohl das Buch Trost zu spenden bestrebt ist, liest es sich ausgesprochen traurig. Man kann eigentlich gar nicht sagen, welchem Personenkreis es zu empfehlen ist – auf jeden Fall eher Pfarrern und Seelsorgern, Kindergärtnern und Grundschullehrern sowie Psychologen, die mehr oder weniger häufig mit solchen Situationen konfrontiert werden und sich Fragen stellen müssen, warum der Spielgefährte plötzlich nicht mehr kommt, was dem Mitschüler zugestoßen ist usw. Für aktuell Betroffene dürfte das Buch jedoch zu aufwühlend sein. (IS)

Malen & Zeichnen/Therapie



Georgia Amson-Bradshaw

Muster & Formen

Kreativ kritzeln 1

Explore & Draw Patterns, GB, 2014

Moses. Verlag, Kempen, 03/2015

PB mit Klappenbroschur im Alben-Format, Kinderkreativbuch, Malen & Zeichnen, Spielen, 978-3-89777-697-5, 64/995

Aus dem Englischen von Anika Reimann

Titelgestaltung von Kirsten Küsters

Zeichnungen im Innenteil zum Ausmalen von Owen Davey

www.moses-verlag.de

www.owendavey.com

„Muster & Formen“ möchte Kinder ab ca. 7 Jahre dazu anregen, die Umwelt mit ganz anderen Augen zu betrachten und dabei die Vielfalt der Muster zu entdecken, die uns umgibt. Nicht alle sind gleich, manche sind harmonisch, andere chaotisch, einige erfüllen einen bestimmten Zweck. In einem zweiten Schritt soll der Leser des Buchs „kreativ kritzeln“, indem er die Formen zeichnet, aus ihnen Muster bildet und mit Farben experimentiert.

Der Titel fordert auf 64 farbigen Seiten dazu auf, die Buntstifte auszupacken und den kurzen Anleitungen und Erklärungen der Autorin Georgina Amson-Bradshaw zu folgen. Der Künstler Owen Davey lieferte die dazu passenden, naiv wirkenden und an Stoff- oder Tapetenmuster erinnernden Illustrationen, die man ausmalen oder fertigzeichnen, mitunter durch eigene Ideen gestalten soll.

Die Aufgaben sind vom Anspruch her verschieden, erfordern aber in den meisten Fällen viel Geduld, denn nicht alle Kinder haben Spaß daran, eine Seite nur mit Karos oder Streifen zu füllen, wenn es doch so viele spannendere Motive gibt. Solche Aufträge werden eher von größeren Kindern ab 10 Jahre erfüllt, denen der Stil der Vorgaben jedoch schon zu kindlich sein dürfte.

Davon einmal abgesehen kann jeder, der gern zeichnet, das eine oder andere aus dem Buch lernen über Formen, Muster, Farben, optische Täuschungen etc. Ganz witzig sind auch die Aufgaben, bei denen man mit dem Stift zwischen den Zehen oder mit geschlossenen Augen malen soll.

„Muster & Formen“ ist ein kurzweiliges Buch, mit dem sich vor allem jene Kinder gern befassen werden, die eher ruhig sind und sorgfältig arbeiten, die lieber kreativ sind und gern zeichnen, statt draußen herumzutoben. (IS)



Patrice Fustier

Zauberhafte Gärten

Collection Art-thérapie – Malen & Entspannen 2

Art Thérapie. Jardins Extraordinaires. 100 Coloriages Anti-Stress, Frankreich, 2014

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

HC im Alben-Format, Malen & Zeichnen, Therapie, 978-3-89777-819-1, 128/1295

Aus dem Französischen von Ingrid Ickler

Titelgestaltung von Tatjana Obermann unter Verwendung einer Illustration von Nicole Dassonville

Seitdem kleine und große Zeichner schon vor einer geraumen Weile den Spaß am Ausmalen von Mandalas entdeckten, ist das Interesse an neuen Motiven und Formaten stetig gewachsen. Der Moses. Verlag bietet mittlerweile in der „Collection Art-thérapie“ sechs großformatige Bücher an mit unterschiedlichen Themen, z. B. „Katzen“, „Keltische Kunst“ – und auch „Zauberhafte Gärten“.

Ziel dieser Titel ist es, Personen, die in der Freizeit gern zu Buntstiften greifen möchten, sich aber nicht recht zutrauen, frei Hand etwas zu zeichnen, eine Alternative zu bieten, sodass sie über das Ausmalen den Weg zu eigenen Entwürfen finden. Noch wichtiger ist jedoch das Anliegen, durch das Malen eine entspannende Beschäftigung zu offerieren, die hilft, den stressigen Alltag für eine Weile zu vergessen.

Je nach Interesse kann man sich ein Malbuch mit ansprechenden Motiven aussuchen und gleich loslegen. Die Titel sind so gestaltet, dass man den Band flach auf den Tisch legen darf, ohne den Buchrücken zu beschädigen. Der Innenteil wartet mit rein weißen Seiten aus festem Papier (Zeichenkarton) auf, der den normalen Druck eines Stiftes aushält und das Bemalen von Vorder- und Rückseite ermöglicht. Wer nicht in das Buch hinein malen will, kann die Seiten, die er verwenden möchte, problemlos kopieren.

„Zauberhafte Gärten“ beinhaltet ca. 100 ein- und doppelseitige Illustrationen der Künstlerin Sophie Leblanc, die an typische Jugendstil-Motive angelehnt sind und von Gärten, botanischen Zeichnungen und bedruckten Stoffen inspiriert wurden. Tigerlilien, Orchideen, Passionsblumen, Tulpen, Kleeblüten, aber auch Schmetterlinge, Bienen, Vögel, Fische u. a. m. warten darauf, mit bunten Farben veredelt zu werden. Man kann die Zeichnungen auch als Vorlage heranziehen, wenn man z. B. für jemanden eine Grußkarte gestalten möchte.

„Zauberhafte Gärten“ erfreut durch eine Vielfalt wunderschöner floraler Ausmalmotive, mit denen man sich sehr lange und ausgiebig zur Entspannung beschäftigen kann. Der Titel ist aufgrund der teilweise doch sehr anspruchsvollen, feinen Zeichnungen an Erwachsene adressiert, doch auch größere Kinder können sich erfolgreich an dem einen oder anderen Bild versuchen. (IS)

Mehr Malen & Zeichnen/Therapie unter Sekundärliteratur.

Schreibwaren & Haushalt



Moses. Verlag/papier & feder (Hrsg.)

Sticker-Sammlung: Summer Garden

Moses. Verlag, Kempen, 03/2015

Mini-TB mit 28 Sticker-Bögen mit 285 selbstklebenden Stickern, Schreibwaren, Haushalt, 14,4 x 10,6 x 0,6 cm, Art.-Nr.: 80585, EUR 5,95
Titel- und Stickermotive von Sandra Kretzmann

www.moses-verlag.de

www.kretzmann.info

Sticker sind hübsch und nützlich: Man kann damit Poesie-Alben und Freundschaftsbücher, Briefe und Grußkarten, Foto-Alben und Tagebücher u. a. m. verzieren und persönlich gestalten.

Aber auch im Haushalt finden sie als Etiketten und Schmuck Verwendung, beispielsweise auf Gläsern mit selbstgemachter Marmelade und eingelegten Gurken, auf Flaschen mit frisch gefertigtem Likör und Obstwein, auf liebevoll verpackten Geschenken für einen Gruß oder den Namen und in Heften mit eingeklebten/eingetragenen Rezepten als besondere Markierung etc.

Der Moses. Verlag offeriert ein kleines Büchlein mit 285 selbstklebenden Stickern, die insbesondere für den Gebrauch im Haushalt geeignet sind. Die bunten Motive nennen sich „Summer Garden“ – unter diesem Stichwort finden sich auch weitere Schreibwaren im vergleichbaren Design. Alle floralen Motive sind mehrfach vorhanden. Es gibt rechteckige, wolken- und streifenförmige, ovale, runde usw. in verschiedenen Größen, die fast immer mit einem freien Feld für die Beschriftung aufwarten, dazu oft mit Zeilen und einzelnen Worten („an“, „für“, „von“, „with love“ u. a. m.) versehen.

Die Sticker lassen sich leicht abziehen. Wie gut der Kleber auf der Rückseite haftet, dürfte abhängig vom Material des Objekts sein, das verziert wird.

„Sticker-Sammlung: Summer Garden“ ist ein optisch ansprechender Haushaltshelfer und ebenfalls für das Beschriften von Geschenken u. ä. geeignet. Als nützliches Mitbringsel dürfte es auch überall willkommen sein. (IS)

Basteln & Spielen



Nicola Berger, Christel Org **50 blitzschnelle Bastelideen**

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Aufklappbare Erlebnis-Box mit 50 kartonierten Karten, 1 Anleitung, Kinder-Spiel, Basteln & Spielen, keine ISBN, Art.-Nr.: 21085, EUR 5,95

Titelgestaltung und Zeichnungen von Nastja Holtfreter

Autorenfotos von N. N.

www.moses-verlag.de

www.nicolaberger.de

www.nastjaholtfreter.de

Wenn Kinder des Wetters wegen im Haus spielen müssen, stellt sich bald die Langweile ein, denn die Bücher sind alle schon gelesen, die Hand ist vom Malen müde, für das Brettspiel bräuchte man ein oder zwei Mitspieler ... Was nun? – Basteln! In den Schubladen liegt bestimmt so manches herum, was sonst keiner braucht und aus dem sich etwas Neues machen lässt.

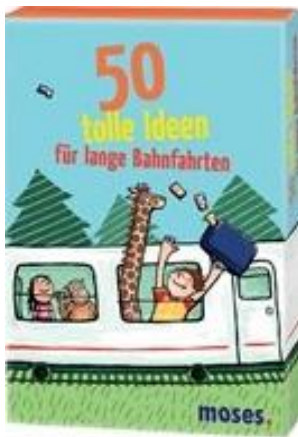
Nicola Berger, Autorin weiterer Erlebnis-Boxen, und Christel Org, Erzieherin, verraten Kindern ab einem Alter von ca. 5 Jahre „50 blitzschnelle Bastelideen“, für die man nichts weiter benötigt als verschiedene Scheren, Kleber, Stifte und Farben, Papiere und Pappe, Schachteln sowie kleine Dekoartikel (Knöpfe, Perlen, Streusternchen usw.).

So ausgerüstet, kann man sofort loslegen und z. B. ein „Buuuuuh-Monster“, „Mein kleines Kommödchen“, eine „Kleine Privat-Druckerei“, das Spiel „Plattfisch wedeln“, eine „Zauberflasche“ oder „Sägemehlbilder“ gestalten.

Die Autorinnen sprechen das Kind direkt an („Du brauchst ...“) und bedienen sich einer gut verständlichen Sprache und nachvollziehbarer Erläuterungen.

Auf jeder der 50 bunten Karten findet sich eine kurze Anleitung zu dem Motiv auf der Vorderseite: Für „Leuchtender Stern“ wird zunächst gelistet, was man alles braucht, nämlich quadratisches, schwarzes Faltpapier, Schere, buntes Transparentpapier und einen Klebestift. Es folgt die Schritt für Schritt-Anleitung, in der erklärt wird, wie man das schwarze Papier zwei Mal zu einem Dreieck faltet und kleine Dreiecke ausschneidet, sodass nach dem Auseinanderfalten ein gezackter Stern mit Löchern entsteht. Das Transparentpapier wird auf die Rückseite über die Löcher geklebt. Hängt man mehrere dieser Sterne in der Adventszeit ans Fenster, hat man eine schöne, bunt leuchtende Deko.

Gewiss ist nicht alles wirklich interessant, schließlich hat jeder andere Neigungen, aber das eine oder andere, an dem man sich versuchen möchte, ist bestimmt zu finden – und dann ist der langweilige Tag plötzlich ganz schnell vorbei. (IS)



Carola von Kessel

50 tolle Ideen für lange Bahnfahrten

Moses. Verlag, Kempen, 01/2015

Aufklappbare Erlebnis-Box mit 50 kartonierten Karten, 1 Anleitung, Kinder-Spiel, Basteln & Spielen, keine ISBN, Art.-Nr.: 21086, EUR 5,95

Titelgestaltung und Zeichnungen von Ina Worms

Autorenfotos von Calin Kruse

www.moses-verlag.de

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

www.ina-worms.de

Bestimmt erinnert sich noch so mancher an die Spiele, die sie oder er als Kind gegen Langeweile auf längeren Reisen im Auto oder Zug spielte, z. B.

„Ich sehe was, was du nicht siehst“; lustige Worte auf Autokennzeichen entdecken; einen Namen sagen, und der nächste muss einen Namen finden, der mit dem Endbuchstaben des vorherigen beginnt; usw. Meist war wenigstens ein Mitspieler notwendig. Lesen war nur vorübergehend interessant, und für Basteleien hätte man allerlei einpacken und dabei noch die Schaukelei im Fahrzeug hinnehmen müssen, ganz zu schweigen vom Ärger, hätte man Schnipsel u. ä. verstreut.

In „50 tolle Ideen für lange Bahnfahrten“ braucht man lediglich etwas Papier, einen Stift und ein Handy mit Stoppuhr sowie natürlich die Box, die 50 bunte Karten enthält, die beidseitig illustriert sind und kürzere oder längere Anregungen, Rätsel und Spielideen bieten.

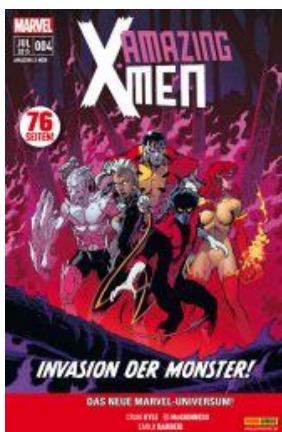
Beispielsweise gibt es ein „Reise-Rätsel“, eine „Geheimschrift“, ein „Buchstabenspiel“, etwas „Denksport“, die „Leckere Schlange“ (funktioniert wie das oben genannte Namen-Spiel), „Welches Lied ist das?“, den „Chaos-Koffer“ usw. Manches kann man allein spielen, für anderes braucht man einen Partner.

Im Prinzip handelt es sich um Rätsel, die etwas mit Reisen und dem Zug zu tun haben. Die Spiele kennt man von früher, sind es doch meist Abwandlungen von gängigen Rate- und Denksportaufgaben. Hat man noch in Erinnerung, wie die eigenen Eltern unterwegs einst für Ablenkung sorgten, braucht man die Box nicht, denn ob man ein Lied summt und den Titel erraten lässt, man eine prominente Persönlichkeit beschreibt, deren Namen die anderen erraten sollen, man nach Synonymen für ein Wort sucht ... Es ist alles schon mal in dieser oder ähnlicher Form dagewesen.

Sollen sich die Kinder selbst beschäftigen, oder es fällt den Erwachsenen nichts (mehr) ein, um die Langeweile zu bekämpfen, hilft die Box aus – im Auto wie im Zug oder sonstigem Verkehrsmittel. Auch als Mitbringsel ist sie geeignet für Kinder im Grundschulalter. (IS)

Mehr Basteln & Spielen unter Kinder-/Jugendbuch.

Comic



Craig Kyle, Chris Yost

Invasion der Monster!

Amazing X-Men 4

Amazing X-Men 8 - 10: World War Wendigo! Part 1 - 3, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 06/2015

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

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Ed McGuinness

Zeichnungen von Ed McGuinness, Carlo Barberi, Iban Coello, Mark Farmer, Walden Wong, David Meikis, Rachelle Rosenberg

www.paninicomics.de

<http://manvs.com>
<http://edmcguinness.deviantart.com>
www.carlobarberi.com
<http://ibancoello.blogspot.com>
<http://waldenwong.blogspot.com>
<http://waldenwong.deviantart.com>
www.rachellerosenberg.com

James Howlett/Wolverine reist nach Kanada, um bei seinen langjährigen Freunden James/Guardian und Heather Hudson/Vindicator von Alpha Flight nach dem Rechten zu sehen.

Seit einem Streit ist James verschwunden, und als die beiden seiner Spur folgen, machen sie eine grausige Entdeckung: ein Nest voller Wendigos, von denen sie sogleich attackiert werden.

Wie groß die Bedrohung durch die mythischen, menschenfressenden Monster ist, zeigt sich schon wenig später, als sich die X-Men nach Kanada begeben, um Wolverine zu suchen. Das Land ist abgeriegelt, damit die Wendigos sich nicht weiter ausbreiten, da ihr Fluch auf kanadischem Boden übertragbar ist. Die Avengers sind vor Ort, und auch Alpha Flight taucht auf.

Aber vielleicht zu spät, denn Wolverine, der seinen Heilungsfaktor verloren hat, wurde gebissen und verletzt als Wendigo die Schamanin Elizabeth Twoyoungmen/Talisman, ihre vielleicht einzige Chance, den Fluch zu brechen, schwer. Mit letzter Kraft fordert sie die X-Men und Alpha Flight auf, einen geheimen, magischen Ort aufzusuchen, der den Schlüssel zur Beendigung des Grauens bergen könnte ...

Im Prinzip verkörpert der Wendigo das Zombie-Motiv, das längst auf den Seiten der Superhelden auf die eine oder andere Weise Einzug gehalten hat.

Isst ein Kanadier Menschenfleisch, verwandelt ihn der Fluch in einen Wendigo, dessen Biss seinerseits den Fluch weitergibt. Allein außerhalb des Landes verliert die böse Magie ihre Macht; alternativ kann der Zauber durch einen kundigen Schamanen aufgehoben werden.

Nicht zum ersten Mal taucht die mythische Figur in den Comics auf, und auch nicht zum ersten Mal bekommt es Wolverine mit ihr zu tun.

Neu ist, dass er selbst Opfer des Fluchs wird, da er seinen Heilungsfaktor verloren hat. Man hat ihm wahrlich schon so manches angetan, aber ein mordlustiger und gefräßiger Wendigo war er bisher noch nicht. In dieser Form ist er nicht mehr der, der er einmal war, und bekämpft gnadenlos seine Freunde, die ihn und alle Menschen, über die der Fluch gekommen ist, zu retten versuchen.

Die Kameraden begeben sich in die Höhle des Löwen, nicht wissend, was sie dort erwartet und ob sie etwas bewirken können, da Talisman verletzt und keiner der anderen ein Magier ist.

Das Schicksal von so manchem bleibt auf diesen Seiten ungeklärt, ebenso die Identität dessen, der wirklich hinter allem steckt und nur einen kurzen Auftritt an Ende hat. Wie es weitergeht verrät erst der Fortsetzung, auf die man nach dem Cliffhanger gespannt wartet.

Die Illustrationen sind trotz dreier Zeichner relativ homogen und recht gefällig.

Interessant ist sicher auch, dass die X-Men nahezu wieder in der Formation zusammen sind, die sich in „Giant Size X-Men 1“ fand und in den 1970er Jahren lange das Kern-Team bildete:

Ororo Munroe/Storm, Piotr Rasputin/Colossus, Kurt Wagner/Nightcrawler, Rachel Grey/Marvel Girl (ersetzt Jean Grey, nannte sich früher Phoenix), Bobby Drake/Iceman, Jean-Paul Beaubier/Northstar (ursprünglich Alpha Flight), sowie die Neuzugänge Angelica Jones/Firestar (ursprünglich New Warriors, später Avengers), Santo Vaccarro/Rockslide - und Wolverine.

Die Kombination von Alt und Neu, teamübergreifende Action (Avengers, Alpha Flight) sorgt für neue Motive, Abwechslung und gute Unterhaltung.

Allerdings wird man auch den nächsten Band lesen müssen, möchte man erfahren, wie die Story endet. Außerdem sollte man ein wenig mit dem Marvel-Universum vertraut sein, um bei so vielen Protagonisten den Überblick bewahren zu können. (IS)



Rick Remender

Avengers & X-Men: Axis 1

Avengers & X-Men: Axis 1 + 2, Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 07/2015

Comic-Heft, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, Mystery, keine ISBN, 64/599

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Jim Cheung

Zeichnungen von Adam Kubert, Laura Martin, Matt Milla

www.paninicomics.de

<http://rickremender.com>

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

<http://adamkubert.com>

www.colorista.net

Es gelingt den „Uncanny Avengers“ aus dem Mutanten-Internierungslager auf Genosha, in das sie von Red Skull gesperrt worden waren, zu entkommen. Allerdings tötet Magneto den Feind, der sich das Gehirn und damit die mentalen Kräfte von Charles Xavier angeeignet hatte - mit fatalen Folgen:

Sein und der Tod des Professors führen zur Geburt von Red Onslaught, der noch bösartiger ist als die frühere dunkle Seite Xaviers, Onslaught, der nur unter großen Mühen hatte bezwungen werden können.

Red Onslaught sendet eine Hassbotschaft, mit der er die ganze Welt erreicht und die Menschen und Mutanten dazu bringt, einander zu bekämpfen. Die Gegenmaßnahmen, die die Helden ergreifen, haben nur begrenzt Erfolg oder verpuffen ganz. Aber es kommt noch schlimmer:

Red Onslaught verfügt über ganz spezielle Sentinels, die auf der Technik von Tony Stark und seinen Recherchen während „Civil War“, wie er die Kameraden im Ernstfall ausschalten kann, beruhen, und die der geniale Wissenschaftler durch Red Onslaughts geschickte Manipulationen sogar selbst erbaut hat, ohne sich daran zu erinnern.

Ein Avenger und ein X-Man nach dem anderen fallen. Es scheint keine Hoffnung mehr zu geben – doch dann erscheint jemand, mit dem keiner rechnete, und er hat sowohl einen Plan als auch die notwendige Verstärkung bei sich.

Es ist immer sinnvoll, wenn man die Vorgeschichte kennt, in dem Fall, wie der Konflikt zwischen den X-Men und Avengers mit Red Skull ins Rollen kam und wie er in „Uncanny Avengers 5“ vorläufig endete.

Sollte man die Episoden nicht gelesen haben, dann hilft eine kurze Einführung in die Handlung hinein, in der sich die vereinten Helden mit einem übermächtigen Gegner konfrontiert sehen, den einer von ihnen unabsichtlich geschaffen hat und der fast alle ihre Geheimnisse kennt, die er skrupellos gegen sie verwendet.

Der Kampf ist so gut wie verloren, Red Onslaught hat nahezu alle Mutanten und Personen mit speziellen Fähigkeiten eliminiert, indem er sie durch Pym-Partikel schrumpfte und gefangen nahm – sie zu töten wäre doch etwas zu heftig gewesen und hätte bestimmt so manchen Fan verschreckt.

Zu verraten, was bzw. wer als nächster eingreift, würde die Überraschung zerstören, sodass man nur anmerken möchte:

Diese Überraschung ist gelungen!

Die sich aus all dem ergebenden Konsequenzen dürften weitreichend sein und selbst die mutigsten Spekulationen übertreffen.

Abgerundet durch gefällige Illustrationen macht das Event neugierig auf das Kommende, und um keine wichtigen Details zu versäumen, sollte man alle Hefte der Haupthandlung und die Tie-Ins in der richtigen Reihenfolge lesen.

„Axis“ dürfte für alle Sammler zu einem neuen Highlight werden, vergleichbar „M-Day“, „Civil War“ und „Avengers vs. X-Men“. (IS)



**Gail Simone
Splitterregen
Batgirl 1**

Batgirl 1 – 6: Shattered/Cut Short, Cut Deep/A Breath of Broken Glass/An End to Dreams/A Candy Full of Spiders/A House Made of Spun Glass (Splitterregen/Tiefe Wunden/Unzerbrechlich/Ende eines Traums/Süßes und Saures/Glashaus im Kopf), DC, USA, 2011/12

Panini Comics, Stuttgart, 06/2012

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, 978-3-86201-459-0, 132/1495

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Adam Hughes

Zeichnungen von Ardian Syaf, Vicente Cifuentes

www.paninicomics.de

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

www.justsayah.com/

www.ardiansyaf.com/

<http://aiold.deviantart.com>

Kaum ist Barbara Gordon wieder als Batgirl zurück auf den Straßen von Gotham, muss sie gegen einen maskierten Killer namens Mirror antreten, der eine ganz persönliche Todesliste abarbeitet. Eine Liste auf der auch der Namen Barbara Gordon steht (# 1 - 4).

Auf ihrer Patrouille wird Batgirl Zeugin eines merkwürdigen Überfalls, in den eine Mafiafamilie und eine geheimnisvolle Frau namens Gretel verwickelt sind, die die Verbrecher offenbar unter ihrer mentalen Kontrolle hat. Beim nächsten Zusammentreffen mit Gretel hat diese Bruce Wayne in ihrer Gewalt, dem sie nun befiehlt, Batgirl zu töten (# 5 + 6).

Dass mit „New 52“ vieles im DC-Universum Einsteiger freundlich gestaltet werden soll, ist bekannt. Dass Barbara Gordon als Batgirl zurückkehrt und ihre Zeit als Oracle fast schmerzlos ad acta gelegt wird, ist nun doch eine der größeren Überraschungen, denn als an den Rollstuhl gefesselter Computergenie im Hintergrund hatte sie längst ihren zweiten festen Platz im DC-Universum inne, ebenso wie ihre Nachfolgerinnen im Batgirl-Kostüm. So werden einige Leser mit durchaus gespaltenen Erwartungen diese neue Serie testen.

Nun hat DC mit Gail Simone („Birds of Prey“) eine Autorin an Bord geholt, die nicht nur zu den Besten ihres Fachs gehört, sondern sich auch im „Bat“-Kosmos mehr als nur hinreichend gut auskennt. Und Gail Simone legt auch sofort mit Action satt los, sodass man als Leser gar keine Gelegenheit hat, großartig über den neuen Status Quo nachzudenken. *Babs is back* und zeigt den bösen Jungs, dass es in Gotham eine neue Spielerin gibt.

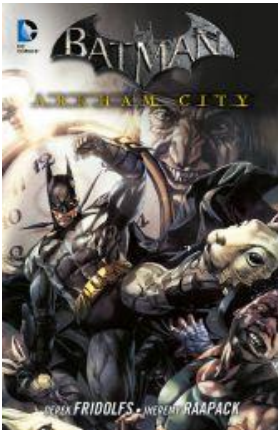
Erst nach und nach baut die Autorin die für die Figurenzeichnung notwendigen Charaktermomente ein, die schließlich aufzeigen, dass Barbara Gordon mit ihrer Vergangenheit noch nicht abgeschlossen hat. Auch der Umzug aus dem väterlichen Haus in eine Zweier-Wohngemeinschaft hilft nur wenig, die Alpträume vom Joker loszuwerden. Ein Zusammentreffen mit ihrem ehemaligen Liebhaber Dick „Nightwing“ Grayson und der übermächtige Schatten Batmans, der über ganz Gotham liegt, tragen nicht dazu bei, ihre Selbstzweifel hinter sich zu lassen.

Diese Momente heben die neue „Batgirl“-Serie weit über ein reines Actionspektakel hinaus und rücken sie in Sachen Charakterzeichnung in eine Reihe mit den parallel laufenden Serien „Catwoman“ und „Batwoman“. Und als wäre das nicht genug, gelingt es Gail Simone sogar, Batgirls Gegenspieler/In einen ambivalenten Hintergrund zu geben und Verständnis für ihre Taten zu wecken.

Zudem lanciert die Autorin noch einige verbindende Handlungselemente als Backstory, die die menschliche Seite von Barbara Gordon unterstreichen. So ist es z. B. nur eine Frage der Zeit, bis sie ihrer Mitbewohnerin ihre Geheimidentität enthüllen muss. Des Weiteren treten ein Verehrer und ihre Mutter, die die Familie Jahre zuvor verlassen hatte, (wieder) in Barbaras Leben.

Mit Ardian Syaf wird „Batgirl“ von einem Zeichner betreut, der schon lange Jahre für DC tätig ist und das (düstere) „Bat“-Flair perfekt einfängt. In einigen Momenten erinnern Syafs getuschte Bilder sogar an die Zeichnungen von „The Dark Knight“-Zeichner David Finch.

Genialer Serienauftakt: „Batgirl“ hat alles, was eine Superheldenserie ausmachen sollte. Ein perfektes Gleichgewicht zwischen Action- und Charaktermomenten. (EH)



Derek Fridolfs

Batman: Arkham City 4

Batman: Arkham Unhinged 9 - 13: Vicki in Wonderland/Operation: Kill Joke/Clown Court/Repentance/Eviction Notice (Vicki im Wunderland/Operation: Tötet Joker/Clown vor Gericht/Zeit der Reue/ Rausgeworfen), DC, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 04/2014

PB, Comic, Superhelden, Action, Krimi, SF, keine ISBN, 164/1699

Aus dem Amerikanischen von Jörg Fassbender

Titelmotiv von Mico Suayan

Zeichnungen von Mico Suayan, Peter Nguyen, Jheremy Raapack, Bruno Redondo,

Mico Suayan, Eric Nguyen

www.paninicomics.de

<http://dfridolfs.blogspot.com>

<http://dfridolfs.deviantart.com>

<http://micosuayan.deviantart.com>

<http://peter-v-nguyen.deviantart.com>

<http://raapack.blogspot.com>

<http://raapack.deviantart.com>

<http://brunoredondo.blogspot.com>

„Vicki im Wunderland“:

Nachdem Vicky Vales Nachrichtenhelikopter über Arkham City abgeschossen wurde, gelingt es Tweedledee und Tweedledum, die Journalistin gefangen zu nehmen und zum Mad Hatter zu bringen, der sie zu seiner neuen Alice macht. Dort warten bereits Poison Ivy, Catwoman und eine neue Wonderland Gang zur Teeparty auf.

„Operation: Tötet Joker“:

Der Pinguin will seinen ärgsten Rivalen in Arkham City, den Joker, tot sehen. Doch der bestellte Attentäter versagt, woraufhin der Pinguin Deadshot für den Job anheuert.

„Clown vor Gericht“:

Arkham City ist plötzlich wie ausgestorben, da alle Gefangenen sich im Gericht versammelt haben, wo dem Joker der Prozess gemacht werden soll. Die Jury besteht aus den Rivalen des Jokers, den Vorsitz führt Harvey „Two Face“ Dent.

„Zeit der Reue“:

Es gelang Hugo Strange, Quincy Sharp, den Bürgermeister von Gotham, als Kriminellen nach Arkham City zu bringen, wo dieser sich nach seiner Rettung durch Batman gemeinsam mit Vicky Vale und einigen Polizisten in einer Kirche verschanzen kann. Die Übermacht der Kriminellen stürmt die Kirche, da greift Azrael in das Geschehen ein.

„Rausgeworfen“:

Kurz nachdem Edward „Black Mask“ Sionis den Aufsehern in Arkham City entkommen ist, läuft er den Häschern des Pinguins in die Arme. Dieser lässt ihn frei im Gegenzug für das Versprechen, den Joker zu töten. Sionis willigt ein, verfolgt jedoch seinen eigenen Plan, die False Face Society neu zu formieren und aus Arkham City zu fliehen.

Wir erinnern uns: Auf Betreiben des Psychologen Hugo Strange wurde ein Teil von Gotham von einer Mauer eingefasst. In diesen abgeschlossenen Stadtteil, Arkham City, werden alle Verbrecher verfrachtet und mehr oder weniger sich selbst überlassen.

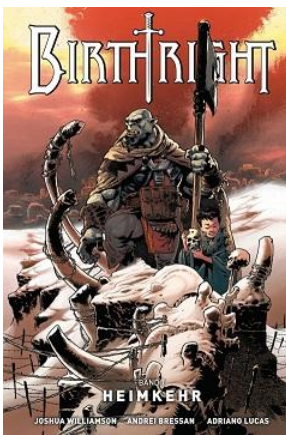
In der „Arkham Unhinged“-Serie (bzw. „Arkham City“, wie die deutschen Ausgaben heißen) erzählt Hauptautor Derek Fridolfs nun einzelne Geschichten aus Arkham City, wo sich schon längst eine neue Ordnung und ein neues Klassensystem gebildet haben. Die mächtigsten ‚Stadthalter‘ sind der Pinguin und der Joker, die sich immer wieder gegenseitig ans Leder wollen. Des Öfteren greift

Fridolfs auch Szenen aus dem Videospiel „Arkham City“ auf und spinnt diese weiter bzw. schreibt eine Vorgeschichte dazu.

So stellt „Arkham City“ also eine Art Elseworlds-Serie dar, in der es sich für Derek Fridolfs – unbelastet von der ‚offiziellen‘ „Batman“-Serienkontinuität – wild fabulieren lässt. Bisweilen taucht in „Arkham City“ auch gar kein „Bat“-Held auf, und der Autor lässt es die Schurken unter sich ausmachen.

Für angenehme Abwechslung sorgen die wechselnden Künstler, die Fridolfs Geschichten - jeder auf seine Art bemerkenswert - umsetzen. Im vorliegenden Band stechen besonders der (offenbar europäisch beeinflusste) Brasilianer Jheremy Raapack („Injustice: Götter unter uns“) und der Kanadier Eric Nguyen („Arrow“, „X-Men: Erste Klasse“) hervor, dessen Zeichenstil man sich sehr gut für eine „Bat“-Monatsserie vorstellen könnte.

Wie bereits die Vorgängerbände gefällt auch „Arkham City 4“ vor allem durch die wechselnden Künstler, die jede Geschichte zu etwas Besonderem machen. Da die Storys nicht in der Serienkontinuität verankert sind, ist „Arkham City“ auch für Gelegenheitsleser geeignet. (EH)



Joshua Williamson & Andrei Bressan

Heimkehr

Birthright 1

Birthright Volume 1: Homecoming (1 – 5), Image/Skybound, USA, 2015

Cross Cult, Ludwigsburg, 10/2015

HC, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Urban Fantasy, Dark Fantasy, Horror, Action, 978-3-86425-679-0, 128/2000

Aus dem Amerikanischen von Franz He

Titelillustration und Zeichnungen von Andrei Bressan und Adriano Lucas

www.cross-cult.de

www.imagecomics.com

www.skybound.com

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

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

Beim Ballspielen mit seinem Vater im Wald verschwindet der kleine Mickey Rhodes spurlos. Darüber zerbricht die Ehe von Aaron und Wendy, und der ältere Sohn Brennan versucht vergeblich, die Familie zusammenzuhalten. Aaron wird beschuldigt, Mickey ermordet zu haben, und ertränkt seine Depressionen im Alkohol. Wendy beginnt eine Beziehung mit einem der ermittelnden Beamten.

Ein Jahr später wird von der Polizei ein hünenhafter, bärtiger Mann festgenommen, der behauptet, Mickey zu sein. Er trägt merkwürdige Kleidung und archaische Waffen. Bei der Gegenüberstellung erkennt Aaron seinen erwachsenen Sohn, während Wendy und Brennan weniger sicher sind, dass es sich um den Vermissten handelt.

Brennan darf schließlich persönlich mit dem angeblichen Mickey sprechen. Dieser erzählt ihm von einer Welt namens Terrenos, auf der die Zeit viel schneller vergeht. Man hatte ihn damals hinüber geholt, weil eine Prophezeiung besagte, dass er der Held sei, der den grausamen Gottkönig Lore besiegen wird. Während seines Aufenthalts lernte Mickey zu kämpfen und erfüllte sein Schicksal.

Nun ist er auf die Erde zurückgekehrt, um das Leid zu verhindern, dass die Bewohner von Terrenos erfahren mussten, denn fünf Hexer sind übergewechselt und planen, die Menschen zu knechten. Mickey bittet Brennan, ihm zu helfen. Er muss frei kommen, seine Waffen finden und den Feind unschädlich machen, bevor es zu spät ist.

Aaron glaubt Mickey jedes Wort, während Brennan weiterhin skeptisch bleibt und Wendy nichts davon akzeptieren will. Prompt bricht Mickey aus. Aaron und Brennan helfen ihm zu entkommen und stehen nach der abenteuerlichen Flucht tatsächlich einem Fremden gegenüber, der magische Kräfte besitzt ...

„Birthright 1: Heimkehr“ beinhaltet die ersten fünf von bislang fünfzehn Episoden der gleichnamigen Fantasy-Comic-Serie.

Zunächst werden die Hauptfiguren eingeführt, in erster Linie die Familie Rhodes, die durch ein Drama auseinandergerissen wird. Selbst die überraschende Rückkehr von Mickey vermag es nicht, alles wieder ins Lot zu bringen, aber deshalb ist er auch nicht gekommen ...

Der Leser erfährt schon früh, dass etwas nicht stimmt und die Geschichte, die Mickey seinen Angehörigen erzählt, nur teilweise der Wahrheit entspricht. So verfolgt man, wie unterschiedlich Wendy, Brennan und Aaron auf ihn reagieren und welche Konsequenzen sie ziehen. In den jeweiligen Reaktionen spiegelt sich das vorherige Verhalten wieder: Wendy bezweifelt, dass der erwachsene Mann ihr kleiner Junge sein könnte, Brennan möchte glauben, Aaron ist frei von jeglichen Zweifeln und erfüllt von der Hoffnung, dass alles so werden könnte wie früher.

Indem sich Aaron und Brennan auf Micekeys Seite schlagen, werden sie in gefährliche Geschehnisse verwickelt, deren Ausmaße sie nicht ansatzweise erfassen. Nach wie vor wissen sie nur das, was ihnen verraten wurde, und das ist wenig, teilweise sogar gelogen. Die Begegnung mit dem Hexer öffnet nur einem von ihnen die Augen – vielleicht.

In Form von Rückblenden wird enthüllt, was sich unmittelbar nach Micekeys Ankunft auf Terrenos zugetragen hat. In den Dialogen fällt ein Stichwort, und statt Erklärungen in viele Sätze und statische Panels zu packen, werden passende, dynamische Szenen gezeigt. Durch sie lernt man weitere Handlungsträger kennen, die Mickey unter Einsatz ihres Lebens beschützten und ihn zu einem mächtigen Krieger ausbildeten. Und irgendwann ging etwas schief ...

Nach einem Cliffhanger endet der Band und macht dank zahlreicher Andeutungen neugierig auf die Fortsetzung.

Die Charaktere sind interessant, da sie individuell und vielschichtig angelegt wurden. Sie agieren teils auf vertrautem Terrain, in dem sich nun die Magie zu manifestieren beginnt, teils in einer tödlichen Fantasy-Welt, in der es kaum noch freie Völker gibt, sondern nur einen mächtigen Tyrann, der auf diesen Seiten noch nicht in Erscheinung tritt, seine mordenden Truppen und blutrünstige Monster. Die Zeichner konnten sich so richtig austoben bei der Darstellung von Terrenos und seinen Bewohnern.

Stilistisch bewegen sich die klaren, stimmungsvoll kolorierten Illustrationen im realistischen Bereich, vergleichbar schön gezeichneten Superhelden-Comics, aber ohne die für sie zumeist charakteristische Idealisierung. Es sind ganz normale Menschen ohne Muskelberge bzw. Eieruhrfigur, die hier mit dem konfrontiert werden, was man fantastisch nennt, und so muten auch nur die Wesen von Terrenos bizarr an oder sind als Krieger erkennbar.

Der Auftakt von „Birthright“ liefert spannende Fantasy-Action, die durch den regelmäßigen Wechsel von Zeit und Ort sowie die Stück für Stück-Enthüllungen gefällt, durch nachvollziehbare Charaktere überzeugt und von ansprechenden Zeichnungen abgerundet wird. Auch eine Cover-Galerie am Ende des Bandes fehlt nicht.

Die Gestaltung als Hardcover im Comicformat mit Kunstdruckpapier wirkt edel und rechtfertigt den Preis von EUR 20,-. (IS)



Ann Nocenti, John Layman, Scott McDaniel

Im Untergrund

Catwoman 5

Catwoman 22 - 26: Down Under/No Blood, no Foul/You Meet the Best People at Bottom Rock/Before the Claws Come Out/Diamonds Are A Girl's Worst Friend (Der Abstieg/Hier kommt die Braut/Rock Bottom/Erstes Krallenwetzen/Diamonds Are A Girl's Worst Friend), DC, USA, 2013/14

Panini Comics, Stuttgart, 08/2014

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, SF, Action, 978-3-95798-073-1, 124/1699

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Terry Dodson Zeichnungen von Rafa Sandoval, Scott McDaniel, Aaron Lopresti

www.paninicomics.de

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

<http://www.scottmcdaniel.net/>

<http://terrydodsonart.com/>

Sechs Jahre vor den aktuellen Ereignissen in Gotham ist Selina Kyle noch nicht die maskierte Meisterdiebin Catwoman sondern nur eine kleine Straßengauernerin, die die Unruhe der Bürger vor einem hereinbrechenden Wirbelsturm nutzt, um einem Passanten einen Rucksack zu stehlen, in dem sich eine professionelle Kletterausrüstung befindet. Mit dieser Ausrüstung verschafft sie sich Zutritt zur ‚Weltuntergangsparty‘ des Geschäftsmanns Arnett Crocker, mit dem sie noch eine Rechnung offen hat (# 25).

Nachdem der Pinguin mit schwerem Geschütz buchstäblich ein Loch in die Badlands gesprengt hat (siehe „Catwoman 4“) und ihr neuer Verbündeter Rat Tail darin in Gothams Untergrund verschwunden ist, beschließt Selina Kyle, ihm zu folgen und ihn zu retten. Ausgerüstet mit neuem technischem Gerät von Alice Tesla, gelangt sie durch einen Zugang unter dem Arkham Asylum nach Charneltown, dem unterirdischen Reich von Dr. Phosphorus und seinem Stamm. Von ihm erfährt sie, dass noch weitere, rivalisierende Stämme im Untergrund unter Gotham leben. Im Gegenzug für seine Hilfe bei der Suche nach Rat Tail, soll Catwoman Phosphorus‘ Tochter Tinderbox zu den Warhogs bringen und sie – als Friedensangebot – dem Sohn des Anführers als Braut übergeben (# 22).

Catwoman und Tinderbox werden von den Warhogs überwältigt. Der Stammesführer erklärt Catwoman, dass das Leben im Untergrund für ihn Sicherheit bedeutet. Als Bioingenieur ist er davon überzeugt, dass der Oberfläche über kurz oder lang ein Biokollaps bevorsteht. In seinem eigenen Labor forscht er an einem Bakterium, das die Menschheit gegen die Folgen eines solchen Ereignisses immun machen soll. Sein Sohn schlägt derweil Tinderbox als Braut aus, was die Hoffnung auf Frieden zwischen den Stämmen zunichtemacht. Bevor die Situation eskaliert, betritt eine Frau die Szene, die das Gesicht des Jokers trägt und sich selbst „Jokers Tochter“ nennt (# 23). Nach einem Kampf mit der Frau, die über die Nethers und einen ganzen Stamm an Frauen herrscht, findet Catwoman Rat Tail wieder, der sich nach seinem Sturz retten konnte. Tinderbox macht inzwischen gemeinsame Sache mit der Fremden, die nun beginnt, Charneltown zu fluten. Parallel dazu produziert Dr. Phosphorus mit Hilfe seiner Fähigkeiten Diamanten, die als hochwirksame Bomben eingesetzt werden können (# 24).

Die Auseinandersetzungen zwischen allen Parteien in Gothams Untergrund eskalieren. Warhog schluckt sein experimentelles Serum, um gegen Dr. Phosphorus antreten zu können. Catwoman nutzt Phosphorus‘ Diamanten als Bomben, um einen Ausgang an die Oberfläche frei zu sprengen, und muss gezwungenermaßen gemeinsame Sache mit Jokers Tochter machen, um wieder an die Erdoberfläche zu gelangen. Nur Catwoman und Rat Tail können schließlich die Oberfläche erreichen, bevor die Explosionen den Zugang zur Unterwelt wieder verschließen (# 26).

Das vorliegende Paperback enthält neben der „Catwoman Zero Year“-Ausgabe 25 noch einen kompletten Storybogen, der die Abenteuer der Meisterdiebin in Gotham Citys buchstäblicher Unterwelt schildert. Eine runde Sache also, sollte man meinen. Doch wie schon in den Vorgängerausgaben fährt Autorin Ann Nocenti auch hier einen chaotischen Schlingerkurs, und obwohl ihr zeitweise Scott McDaniel („Batman“, „Nightwing“) als Koautor zur Seite gestellt wurde, hat das, was Catwoman hier unter Gotham erlebt, weder Hand noch Fuß.

Die total bekloppte Handlung um mehrere rivalisierende Stämme, die offenbar schon seit Generationen unter Gotham leben, galoppiert sprunghaft, ziellos und ohne jegliches Gespür für Timing mal hierhin und mal dorthin. Der Leser bekommt ständig neue Wendungen vor den Latz geknallt, die überhaupt keinen Sinn machen und in keiner Weise nachvollziehbar aufeinander aufbauen. Am Ende stürzt die ganze Bude ein, ein Haken kommt darunter, und das Leben geht weiter. Alles auf Anfang, als wäre nie etwas passiert.

Einmal mehr beweist „Im Untergrund“, dass DCs Reaktivierung von Ann Nocenti als Comicautorin ein ordentlicher Schuss in den Ofen war; das Highlight des Bandes ist damit tatsächlich die schöne „Zero Year“-Nummer von Autor John Layman („Detective Comics“, „Marvel Zombies vs. Army of Darkness“), die für sich alleine steht und die Panini Comics aus der Heftreihenfolge herausgelöst und an den Anfang des Bandes gesetzt hat.

Immerhin bleibt Rafael „Rafa“ Sandoval „Catwoman“ als Zeichner hier noch treu, sodass man wenigstens in den Genuss der süffigen und dynamischen Bilder des spanischen Künstlers kommt.

Sandoval nimmt mit der hier enthaltenen # 26 seinen Abschied von der Serie und übergibt ab dem nachfolgenden „Gothopia“-Event an Pat Olliffe. Auch Aaron Loprestis („Justice League International“) Arbeit, der die etwas filigraneren Zeichnungen der „Zero Year“-Episode übernommen hat, gefällt außerordentlich gut.

Eine gelungene „Zero Year“-Episode von „Catwoman“, der Rest funktioniert mit der Figur Catwoman kein Stück und ist mit seiner schludrigen Erzählweise einfach nur ärgerlich. (EH)



Chris Roberson
Liebesgrüße aus Fabletown
Cinderella 1

Cinderella 1: From Fabletown with Love 1 - 6, Vertigo/DC, USA, 2010

„Fables“ wurde erdacht von Bill Willingham

Panini Comics, Stuttgart, 11/2011

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Urban Fantasy, Mystery, 978-3-86201-200-8, 144/1695

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Chrissie Zullo

Zeichnungen von Shawn McManus, Lee Loughridge

www.paninicomics.de

www.billwillingham.com

www.chrisroberson.net

<http://chrissiez.blogspot.com>

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

www.shawnmcmanus.net

Cinderella war schon vieles: Küchenmagd, Prinzessin, Schuhverkäuferin, Agentin ... In Fabletown lässt sie alle in dem Glauben, ihr gehöre ein Schuhgeschäft, das hauptsächlich von einem Angestellten betreut wird, während sie selber von Party zu Party und Modenschau zu Modenschau reist, an nichts anderem interessiert als an schönen Kleidern und Amüsement.

Allein Beast, der Sheriff von Fabletown, weiß, dass sein Vorgänger Bigby Wolf Cinderella im Nahkampf und im Umgang mit Waffen trainiert und sie zu seiner besten Agentin gemacht hat. In dieser Eigenschaft wird sie ausgesandt, um herauszufinden, wer magische Artefakte in die Welt der ‚Normalos‘ bringt; ein schweres Verbrechen, denn niemand Außenstehendes darf erfahren, dass die sehr realen Märchenwesen unter ihnen weilen.

Die Spur führt Cinderella nach Dubai, wo sie sich mit Aladin verbündet, der von Sinbad denselben Auftrag erhalten hat. Es gelingt ihnen, die Identität der Händler aufzudecken, doch muss der Handel ganz unterbunden und derjenige gefunden werden, der dafür verantwortlich ist und ‚Normalo‘-Waffen in eine Märchenwelt bringen lässt. In Ultima Thule begegnet Cinderella jemandem aus ihrer Vergangenheit, den sie dort nicht erwartet hätte ...

Nach „Jack of Fables“ und „Fairest“ ist „Cinderella“ ein weiterer Spinn Off von Bill Willingham's „Fables“. Diesmal steht Cinderella im Mittelpunkt eines magischen Agenten-Abenteuers und bekommt Aladin als charmanten Sidekick, den sie – nicht umgekehrt! – aus der Gewalt einer Person retten muss, an die sie keine guten Erinnerungen hat und die auch hinter dem Magie-Waffen-Transfer steckt.

Man fühlt sich bei der Lektüre ein wenig an „James Bond“ oder „Danger Girl“ erinnert, denn die Titelheldin erledigt genauso cool und selbstbewusst wie jene ihre Missionen und hat auch noch ein bisschen Zeit, um zu flirten. Allerdings bleibt die Romanze im Hintergrund, denn das spannende Abenteuer ist das Hauptanliegen von Autor Chris Roberson („House of Mystery“). Er wartet mit so mancher Überraschung auf und initiiert außerdem eine humorige Nebenhandlung.

Zeichnerisch umgesetzt wurde seine Idee von Shawn McManus, der auch einige „Fables“-Kapitel illustrierte. Das Cover von Chrissie Zullo ist nicht repräsentativ für den Inhalt, der stilistisch in eine andere Richtung geht und die Protagonisten kantiger und comichaft aussehen lässt.

In der Handlung steckt reichlich Potential, das viele weitere Geschichten erlaubt. Bisher ist nur ein weiteres Paperback erschienen – und die Panini-Ausgabe überzeugt durch gewohnte Qualität: Klappenbroschur, Kunstdruckpapier, sauberer Druck.

Als „Fables“-Leser wird man „Cinderella“ ebenfalls eine Chance geben wollen. Die toughe Agentin ist auf ihre Weise sogar noch witziger als „Jack of Fables“, der schon etwas zu abgedreht wirkt, und kann mit „Fairest“ mithalten, das von den weiteren Schicksalen der Schneekönigin Lumi, Briar Rose und Ali Baba erzählt und ebenfalls in gegenwärtig zwei Bänden vorliegt. (IS)



Robert E. Howard & Fred Van Lente (Adaption), John Jackson Miller, Jai Nitz, Timothy Truman & Benjamin Truman, Michael Avon Oeming
Der schwarze Kreis und andere Geschichten

Conan 20

Conan and the People of the Black Circle 1 – 4, Robert E. Howard's Savage Sword 6 + 7, My Space Dark Horse Presents 11, Conan - The Daughters of Midora and Other Stories, Dark Horse, USA, 2008 - 2014

„Conan“ wurde geschaffen von Robert E. Howard

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Fantasy, Sword & Sorcery, Adventure, 978-3-95798-289-5, 132/1699

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Ariel Olivetti

Zeichnungen von Ariel Olivetti, Philip Tan, Jason Paz, Moose Baumann, Kevin Maguire, Rosemary Cheetham, Nick Filardi

www.paninicomics.de

www.fredvanlente.com

www.farawaypress.com

www.ttruman.com

www.bentruman.com

<http://michaelavonoeming.blogspot.com>

www.arielolivetti.com.ar

<http://butones.deviantart.com>

<http://jasonpaz.deviantart.com>

<http://moosebaumann.deviantart.com>

www.lambiek.net/artists/m/maguire_kevin.htm

Nachdem der König von Vendhya durch Zauberei starb, wünscht seine Schwester Yasmina Rache, aber niemand wagt es, sich mit den Schwarzen Sehern von Yimshah anzulegen. Als sie von Conan, der die Afghuli anführt, und seinem Mut erfährt, will sie ihm seine gefangenen Männer übergeben, wenn er im Gegenzug die Mörder tötet. Es gelingt Conan jedoch, Yasmina zu entführen, aber den Spieß umdrehen kann er nicht, da sie beide Opfer von Verrätern werden. Letztendlich muss sich Conan mit einem seiner Feinde verbünden, um die Magier für alles büßen zu lassen und Yasmina aus ihrer Gewalt zu befreien.

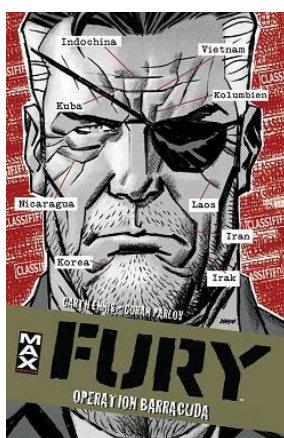
Die Titelstory „Der Schwarze Kreis“ ist nicht nur der längste und am schönsten gezeichnete Comic in diesem Band, sondern auch ein Beitrag, der auf einer Erzählung von Robert E. Howard beruht. Das Vorwort verrät, dass sie bereits in den 1970er Jahren Roy Thomas, John Buscema und Alfredo Alcala zu einer Adaption inspirierte, die gewiss wunderbar in das vorliegende Paperback gepasst hätte für eine faszinierende Gegenüberstellung von damaliger und heutiger Comickunst. Schade, dass man stattdessen mit Short-Stories auffüllte, die weder inhaltlich noch zeichnerisch mit „Der Schwarze Kreis“ mithalten können.

Freilich handelt es sich dabei ‚nur‘ um eine typische, spannende Sword & Sorcery-Geschichte voller Magie, schöner Frauen und wilder Kämpfe – aber das ist genau das, was „Conan“-Leser wünschen: packende Abenteuer vor einer farbenprächtigen, historisch anmutenden Kulisse (unschwer erkennt man die tatsächlich existierenden Vorlage: die Region um den Hindukusch), mythische Stätten

voller Gefahren und legendärer Schätze, tapfere Krieger und tatkräftige Amazonen, die sich übermächtigen Gegnern stellen ..., und alles wird umhüllt vom *sense of wonder*.

Den atmet diese Erzählung, die die Fans sofort in ihren Bann zieht, sowohl aufgrund der in sich abgeschlossen, nachvollziehbaren Handlung als auch wegen der wunderschönen, realistischen Illustrationen. Der Plot macht von der ersten Seite an neugierig auf das Kommende und strebt unaufhaltsam seinem Höhepunkt entgegen. Dabei erfüllt Conan zwar die klassische Rolle des Barbaren, aber er erweist sich auch als treuer Freund und Mann mit ausgeprägtem Gerechtigkeitsinn, der sich nicht zu schade ist, von Anderen Ratschläge anzunehmen. Yasmina mag zwar die verzärtelte Prinzessin sein, ist jedoch zudem eine willensstarke Frau, die in einer Männerwelt ihren Weg geht. Ihre Feinde sind machtgierige oder fehlgeleitete Menschen und finstere Zauberer. Ariel Olivettis aufwändige, äußerst aparte Zeichnungen setzen die Geschehnisse gelungen um, und man würde am liebsten noch sehr viel mehr „Conan“ von ihm sehen.

Angesichts dieser großartigen Story kann man leicht darüber hinwegblicken, dass alles Übrige mehr oder weniger unter die Rubrik ‚Lückenfüller‘ fällt – und trotzdem darf man dieses Paperback mit zu den besten der „Conan“-Reihe bei Panini zählen. (IS)



Garth Ennis

Fury MAX 2 – Operation Barracuda (Teil 2 von Marvel Max/Maximum 52: Fury MAX 1 – Kriegsgeschichten)

Marvel Max/Maximum 55

Fury MAX: My War Gone By 7 – 13: Mister Chained Blue Lightning/The Judgment of Your Peers/Nobody Does It Quite the Way You Do/The Sunny Slopes of Long Ago/My Brother Earned His Medals at My Lai in Vietnam/Before Man Was/War Waited/But yet We'll Write a Final Rhyme While Waiting Crucifixion (Jeder Schuss ein Treffer/Wer wirft den ersten Stein?/Keiner kann's so gut wie du/Die grünen Wiesen von dazumal/Mein Bruder sammelt seine Orden in My Lai in Vietnam/Noch bevor der Mensch erschaffen war, wartete der Krieg/Mit einem Liedchen auf den Lippen gehen wir den Gang zum Kreuz), Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 11/2013

PB mit Klappenbroschur, Comic, Superhelden, Thriller, Drama, Action, keine ISBN, 156/1699

Aus dem Amerikanischen von Robert Syska

Titelillustration und Zeichnungen von Goran Parlov

www.paninicomics.de

<http://garthennis.net/>

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

Nahezu am Ende seines Lebens angekommen, sitzt Nick Fury mit reichlich Whiskey und einem Aufnahmegerät alleine in einem Hotelzimmer und erinnert sich an seine vergangenen Einsätze (Teil 1 siehe „Marvel Maximum 52: Fury MAX 1 – Kriegsgeschichten“).

1970 erhält Nick Fury den Geheimauftrag, in Vietnam einen Mann namens Giap auszuschalten, der bereits 1954 Furies Weg kreuzte und der nun die Kampfausbildung der Vietnamesen organisiert. In einer Zweimannmission macht sich Fury gemeinsam mit Frank Castle auf den Weg, um Giap zu finden und zu töten.

Dieser erwartet die Amerikaner bereits, und so finden sich Fury und Castle in einer Gefängniszelle wieder, wo Giap ihnen seine Sicht der Dinge erklärt. Er verfügt über Beweise, die Furies Auftraggeber von der CIA belasten, Heroin von Kambodscha durch das Kriegsgebiet Vietnam bis zur Ostküste der USA zu transportieren, um so den Krieg zu finanzieren. Beweise, die damit das Ende des Krieges bedeuten würden.

In den USA erfahren Furies Befehlshaber, dass ihre Männer gefangen genommen wurden, und starten als Plan B einen Luftangriff, der sowohl die Giap als auch die lästigen Zeugen Fury und Castle ausschalten soll (# 7 - 9).

1984, Honduras: Um die Gerüchte über den Drogenhandel in diesem Gebiet auszuräumen, inspizieren Nick Fury und George Hatherly im Auftrag der CIA ein amerikanisches Lager, in dem

nicaraguanische Contras ausgebildet werden. Angeblich treiben die Amerikaner mit den Heroinpflanzen, die dort vernichtet werden sollen, einen lukrativen Handel.

Ungeachtet der militärischen Hierarchie hat das eigentliche Sagen in dem Lager ein Schwarzer namens Barracuda, der tatsächlich einige Geschäfte am Laufen hat, sich aber in der Zeit von Furys Besuch zurücknimmt und sogar den Stützpunktleiter als vorgeblichen Sündenbock opfert. Als Finte entfernt sich Fury aus dem Lager, kehrt jedoch zurück und entlarvt Barracuda und seine Gang als Drogendealer, die einen Teil des Gewinns einstreichen und mit dem Rest die Contras finanzieren.

Zurück in Washington erwartet Fury keine Unterstützung seiner Vorgesetzten. Senator Pug McCuskey sieht keinen Handlungsbedarf. Barracuda verschwindet spurlos aus Honduras. Fünf Jahre später spürt Fury Barracuda auf und präsentiert ihm die Quittung (# 10 - 12).

Mit diesem zweiten Band schließt Panini Garth Ennis' großartige, jedoch auch derb brutale „MAX“-Miniserie „My War Gone By“ ab, und es lohnt sich, sich vor der Lektüre noch einmal Teil 1 (erschienen als „Marvel Maximum 52: Fury MAX 1: Kriegsgeschichten“) zu Gemüte zu führen.

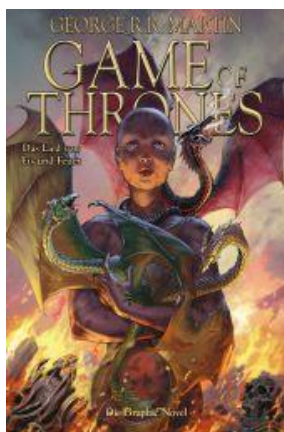
Diesmal erinnert sich der Colonel an Einsätze in Vietnam und Honduras, die beide gekennzeichnet sind von der durchaus begründeten Unterstellung, dass die obersten amerikanischen Befehlshaber aus dem Krieg in Drogenanbaugebieten nicht unerhebliche Vorteile ziehen und darüber hinaus auch bereit sind, ihre eigenen Leute, ohne mit der Wimper zu zucken, zu opfern. Fury realisiert das zwar, doch ist er auch ein Hund des Krieges, süchtig nach dem Kampf und nutzlos ohne seine Aufgaben. Ein böser und existenzieller Konflikt, in den der überzeugte Patriot hier von Autor Garth Ennis gedrängt wird und der „My War Gone By“ weit über das Einerlei der monatlichen Action-Comics hinaushebt. Dass Ennis als Hintergründe für seine Story tatsächlich die verbrecherischen Kriegsverstrickungen der USA thematisiert, dabei mal ganz außer Acht gelassen.

Neben diesem durchaus ernst zu nehmenden Aspekt liefert der Autor jedoch auch ein Fest für den Comic-Fan ab, indem er diesen zweiten Teil seiner Miniserie zu einem Crossover mit dem Punisher macht, nur eben zu einer Zeit, bevor Frank Castle zu dem Rächer mit dem Totenkopf-Emblem wurde. Auch die Figur Barracuda aus der „Honduras“-Storyline, stammt aus dem „Punisher“-Umfeld und wurde witziger Weise von Garth Ennis und Goran Parlov 2006 für ihren „Punisher“-Run erdacht und hier einfach ‚wiederverwendet‘.

Trotz dieser einzelnen Verweise ins Marvel-Universum funktioniert „My War Gone By“ als eigenständige Erzählung, losgelöst von der Marvel-Historie, und ist auch sehr gut ohne Vorkenntnisse zu lesen.

Die verbindende Backstory gestaltet sich nicht weniger dramatisch als Furys Einsätze. Sowohl sein Kumpel George Hatherly als auch sein Betthäschen Shirley, die Ehefrau des Senators McCuskey, sind, wie Fury selbst, sichtlich gealtert. Zeichner Goran Parlov setzt diese Altersentwicklung hervorragend um. Vor allem Shirley hadert mit dem Verlust ihrer Attraktivität und damit, dass sich ihr Ehemann Nutten ins Haus holt und sie somit zu einer endgültigen Entscheidung treibt. Die Abschlussnummer 13 bildet schließlich eine Art Epilog, der alle offenen Enden aufgreift und teils drastisch abschließt, ohne die Zwiespältigkeit der Figuren einzubüßen.

Grandioser Abschluss der „My War Gone By“-Miniserie, die komplexer ist, als es auf den ersten Blick scheint. Brilliant nutzt Garth Ennis historische Fakten als Hintergrund für seine ganz persönliche Nick Fury-Vision. (EH)



George R. R. Martin, Daniel Abraham

Game of Thrones: Das Lied von Feuer und Eis – Die Graphic Novel 4

Game of Thrones 19 – 24, Dynamite Entertainment, USA, 2014/15

Panini Comics, Stuttgart, 06/2015

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, High Fantasy, 978-3-95798-244-5, 196/1999

Aus dem Amerikanischen von Andreas Helweg

Titelillustration von Mike S. Miller

Zeichnungen von Tommy Patterson, Sandra Molina & Ivan Nunes

www.paninicomics.de

<http://www.hbo.com/#/game-of-thrones>

www.georgerrmartin.com

www.danielabraham.com
<http://sandramj.deviantart.com/>
<http://ivan-nes.deviantart.com>

Nach dem Tod von König Robert Baratheon besteigt sein selbstgefälliger und grausamer Sohn Joffrey dank der Hilfe seiner Mutter Cersei den Thron. Eddard Stark, Lord von Winterfell und ‚Rechte Hand‘ des verstorbenen Königs, wird enthauptet, damit er das Geheimnis von Cersei und ihrem Zwillingsbruder Jaime Lennister nicht verraten kann: Joffrey ist ihr gemeinsamer Sohn! Eddards Tochter Sansa bleibt eine Gefangene der Lennisters und soll zu einer Heirat mit Joffrey gezwungen werden, während ihre jüngere Schwester Arya durch die abgeriegelte Stadt Königsmund irrt und nach einer Möglichkeit sucht, in ihre Heimat zu fliehen.

Unterdessen hat Robb Stark, Eddards ältester Sohn, ein Heer ausgehoben, um die Nordländer vor den Lennisters und ihren Verbündeten zu beschützen. Eben so wenig wie seine Mutter Catelyn will er sein Knie vor den Mördern seines Vaters beugen. Als ihm während einer Schlacht Jaime in die Hände fällt, glauben beide, ein Druckmittel zu besitzen, um wenigstens die Freiheit der Mädchen zu erkaufen. Keine Einigung erzielen sie hinsichtlich der Frage, ob sie sich einem von Roberts Brüdern, Stannis oder Renly, die nach der Krone greifen wollen, anschließen sollen.

Als Eddards Bastard-Sohn Jon Schnee von all diesen Ereignissen erfährt, ist er hin und her gerissen zwischen dem Eid, den er der Nachtwache geschworen hat, und der Loyalität gegenüber der Familie. Schweren Herzens steht er zu seinem Wort, denn er weiß, dass hinter der Mauer aus Eis eine Gefahr lauert, die noch viel schlimmer ist als der Krieg, der bereits unzählige Leben gefordert hat.

Der Gnom Tyrion Lennister springt einmal mehr dem Tod von der Schippe, soll jedoch zusammen mit den Kämpfern der Bergstämme, die er rekrutieren konnte, auf Wunsch seines Vaters an der Front geopfert werden. Erst als Lord Tywin von Jaimes Gefangennahme erfährt, ändert sich seine Einstellung gegenüber dem verhassten zweiten Sohn. Er schickt Tyrion nach Königsmund, damit dieser verhindert, dass Joffrey noch mehr Unheil anrichtet, als bereits durch Eddards Tod geschehen. Robbs kluges Taktieren hat die Lennister-Armeen in Bedrängnis gebracht, und die Schwestern stellen ein wichtiges Pfand dar.

Fern von Westeros planen Daenerys Targaryen und ihr Gemahl Khal Drogo, die Ansprüche der jungen Frau auf den Thron mit einem gewaltigen Heer durchzusetzen. Das Vorhaben scheitert am überraschenden Tod Khal Drogos. Daenerys verliert das gemeinsame Kind und, von wenigen Getreuen abgesehen, die Unterstützung der Dothraki. Auf den Scheiterhaufen ihres Mannes legt sie die Dracheneier, die ihr einst zur Vermählung geschenkt wurden. Als das Feuer sie erfasst, geschieht ein Wunder.

Der vierte Comic-Band aus der Reihe „Game of Thrones“ schließt die Geschehnisse im ersten von geplanten sieben (fünf liegen derzeit vor) US-Romanen ab (die deutschen Ausgaben wurden jeweils in zwei Bände geteilt). Daniel Abraham, der die Adaption schrieb und von Tommy Patterson illustrieren ließ, fasst die wesentlichen Ereignisse, die man aus den Büchern bzw. der TV-Serie kennt, zusammen. Dabei räumt er allen wichtigen Charakteren an den Orten ihres Handelns gleichermaßen Platz ein, denn sie alle tragen ihren Teil zum Gesamtbild bei, das außerordentlich komplex verwoben ist. Selbst Taten, die zunächst begrenzte Auswirkungen zu haben scheinen, beeinflussen Menschen an ganz anderen Stätten.

Der Kampf um die Krone, die man glaubt, dem Kindkönig leicht entreißen zu können, ist nun im vollen Gange, auch wenn noch nicht jeder, der Ansprüche geltend machen kann, Position bezogen und damit begonnen hat, Verbündete um sich zu scharen. Die einzigen, die nicht nach der Macht streben, sind die Starks, die für ihr Land und seine Bewohner sorgen wollen, aber auf den gewaltsamen Tod ihres Lords antworten und die Armeen der Lennisters abwehren müssen. Auch Tyrion kennt seinen eigentlichen Platz und fügt sich widerwillig in die Notwendigkeit zu kämpfen, um am Leben zu bleiben. Die Nachtwache bleibt neutral, ahnt jedoch, dass dieser Krieg auch ihnen schadet, da die Ressourcen ausbleiben, um die Mauer verteidigen zu können gegen einen Feind, der nach wie vor unterschätzt wird und von dem niemand weiter südlich etwas weiß oder wissen will.

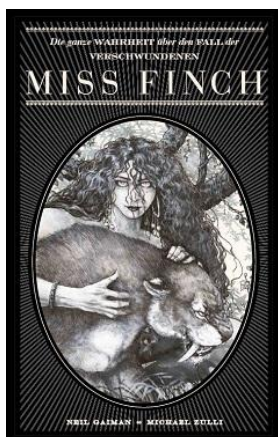
Daenerys muss erneut einen schweren Verlust verkraften. Ihre Ambitionen scheinen dadurch zunächst gestoppt. Außer einer Handvoll Getreuer ist ihr nichts geblieben. Doch die vielen Schicksalsschläge haben die junge Frau reifen und hart werden lassen, und sie ist nicht gewillt

aufzugeben. Sie folgt ihrem Instinkt. Etwas, womit niemand gerechnet hat, passiert – das Cover gibt diese Entwicklung leider vorweg -, und nach diesem Cliffhanger darf der Leser spekulieren, ob sich nun alles wieder zum Besseren für sie wendet.

Wie ihr weiterer Weg bleibt auch der der übrigen Protagonisten offen. Für jeden kann es gut oder böse enden, denn George R. R. Martin geht alles andere als zimperlich mit seinen Figuren um, wie nicht allein Eddards Ende deutlich macht. Man ahnt, dass es nur schlimmer werden kann und nicht jeder Sympathieträger mit dem Leben davonkommen wird. Diese Grausamkeit, die der Serie innewohnt, mag man einerseits als realistisch ansehen, schaffen es doch für gewöhnlich die Helden, sich ungeschoren aus den übelsten Notlagen zu befreien; andererseits belastet sie auch den Leser, der schon damit zufrieden wäre, wenn ‚die Bösen‘ bekämen, was sie verdient haben. Aber so funktioniert die Welt leider nicht – und auch nicht die des Autors.

Die Illustrationen von Tommy Patterson erreichen nicht ganz die Qualität des Titelbildzeichners Mike S. Miller. Hin und wieder stimmen die Proportionen nicht, mitunter wirken die Gesichter skizziert, dann wieder durch strenge, klare Linien leicht überzeichnet. Allerdings passt der Stil zum Genre und der Story – die idealisierten Superhelden-Schönheiten wären hier fehl am Platz.

Ob man nun zu der Serie über die Bücher, die Verfilmung oder die Comic-Adaption findet, man bekommt Lust, auch die anderen Medien auszuprobieren. Freilich gibt es immer gewisse Unterschiede, aber das Wichtigste ist, dass man sich gut und spannend unterhalten fühlt von diesem High Fantasy-Epos. Die Comic-Adaption ist den Künstlern gelungen und stellt somit eine Bereicherung jeder „Game of Thrones“-Sammlung (Bücher, DVDs, Bildbände etc.) dar. Allerdings sollte man die Comics von Band 1 an lesen, um die Charaktere kennenzulernen und die Zusammenhänge zu verstehen. Ein Quereinstieg ist nicht zu empfehlen, da Kenntnisse des Vorausgegangenen erwartet werden. (IS)



Neil Gaiman (Story), Todd Klein (Adaption)

Die ganze Wahrheit über den Fall der verschwundenen Miss Finch

Neil Gaiman Bibliothek 3

The Facts in the Case of the Departure of Miss Finch, Dark Horse, USA, 2008

Panini Comics, Stuttgart, 11/2010

HC, Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Mystery, Fantasy, 978-3-8667-889-5, 60/1295

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titellillustration und Zeichnungen von Michael Zulli

www.paninicomics.de

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

<http://kleinletters.com>

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

Ein amerikanischer Fantasy-Autor hält sich in London auf, um dort für eine englische Firma ein Filmdrehbuch fertig zu stellen. Er kommt nicht recht voran und ist für jede Ablenkung dankbar. Wie z. B. für die Einladung seiner Freunde Jonathan und Jane an diesem Abend in einen Zirkus und zum anschließenden Sushi-Essen. Die vierte Teilnehmerin an diesem Abend ist „Miss Finch“, eine anscheinend entfernte Verwandte von Jane, die diese offenbar eher den Regeln des Anstandes verpflichtet, denn aus Verbundenheit zu der Verabredung eingeladen hat.

Der Zirkus mit Namen ‚Theater der nächtlichen Träume‘ befindet sich in einem verzweigten Kellersystem; die Artisten dort sind als Punker, Nonnen, Stripper, Vampire, Monster und Untote verkleidet. Unter der Straßen der Stadt durchquert die Gesellschaft nun verschiedene Räume, die als Bühnen fungieren, wo immer neue, wunderliche Darbietungen auf die Besucher warten, jedoch verfehlen diese seltsamen Aufführungen mehr als einmal den guten Geschmack.

Plötzlich wird Miss Finch von einer hünenhaften Gestalt regelrecht aus dem Publikum gerissen, angeblich als ‚Freiwillige‘ für eine der folgenden Auftritte. Im letzten Raum treffen die Freunde ihre Begleiterin schließlich wieder. Hier ist Miss Finch nun die Königin des Dschungels, vor der sogar die anwesenden (ausgestorbenen) Säbelzahn tiger Respekt haben. Nachdem der letzte Raum

durchquert und die Vorstellung des ‚Theaters der nächtlichen Träume‘ zu Ende ist, bleibt Miss Finch verschwunden, und die drei Freunde treten den Weg ins Restaurant alleine an.

Schon zu Beginn der Geschichte, der im Sushi-Restaurant spielt, macht Neil Gaiman bzw. Todd Klein, der Gaimans Kurzgeschichte in die Comicform übertragen hat, klar, dass kurz zuvor etwas ganz und gar Unerklärliches passiert ist, das die Anwesenden nicht fassen und einordnen können. Von einem Zirkus ist hier die Rede, davon, dass eine gewissen Miss Finch verschwunden sei, und man wälzt den Gedanken, eine Vermisstenanzeige aufzugeben, doch würde ihnen niemand die Umstände von Miss Finchs Verschwinden abnehmen.

Auch die Geschichte, die nun als Rückblende präsentiert wird, wird geschickt ausgebreitet. Ein Abend unter Freunden kündigt sich an, eine alltägliche, unbeschwerte Situation, solange bis besagte Miss Finch ins Spiel kommt, die keiner der drei so richtig kennt. Man erfährt nur von einer vagen Pflicht Janes ihr gegenüber, doch nie den Grund dieser Pflicht. So offenbart sich die hochgeschlossene Miss Finch bald als zugeknöpfte und spröde Spaßbremse, ungeübt in dieser gesellschaftlichen Situation, die damit merklich an Entspannung einbüßt.

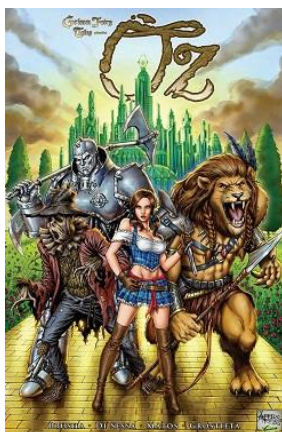
Auch die bizarren und teils derben Attraktionen des unterirdischen Zirkus‘ tragen dazu bei, dass die Situation für die Protagonisten immer unvorhersehbarer, surrealer und angespannter wird. In der Dschungelwelt jedoch, wo Miss Finch nach ihrem unfreiwilligen Verschwinden wieder auftritt, zeigt sie sich vollkommen verändert: stark, selbstsicher und ganz Herrscherin der Situation. Der Verdacht drängt sich auf, dass sie nun eine Trauminkarnation ihrer selbst aus ihren ‚nächtlichen Träumen‘ ist. Gaiman deutet am Ende an, dass Miss Finch aus freien Stücken in dem geheimnisvollen Zirkus bleibt, wo sie für immer die Königin des Dschungels sein darf.

Unterm Strich ist die Geschichte relativ simpel gestrickt, was durchaus in der Intention des Autors liegen kann. Mit dem geschickten Aufbau, dem surrealen Setting und einer Art Botschaft, die am Ende auf den Leser wartet, beweist Gaiman einmal mehr seinen Status als Meister des magischen Realismus‘, der meist bizarr, doch ohne abschreckende Schockeffekte daherkommt. So bleibt die poetische Stimmung seiner Geschichten durchweg erhalten, bis der Leser am Ende aus diesen berausenden Träumen wieder erwacht.

Mit Michael Zulli hat Todd Klein einen Künstler an der Hand, der bereits ‚Gaiman-geübt‘ ist. Gemeinsam haben beide u. a. an „Alice Cooper: The Last Temptation“ gearbeitet. Zulli hat außerdem viele weitere DC-/Vertigo-Titel gezeichnet. Sein Stil ist weniger amerikanisch geprägt und erinnert viel mehr an südamerikanische Künstler, wie z. B. Oscar Chichoni, die er mit einem erheblichen Anteil Poesie verknüpft.

Das Prosaoriginal der Geschichte ist enthalten in der britischen Ausgabe von Gaimans Geschichtensammlung „Smoke & Mirrors“. Die Betonung liegt auf ‚britische Ausgabe‘, denn in der deutschen Veröffentlichung, die 2001 unter dem Titel „Die Messerkönigin“ bei Heyne erschienen ist, sucht man die Geschichte vergeblich.

Fazit: Unaufdringliches und wunderbar poetisches Mystery-Märchen über die Macht der Träume und Wünsche. (EH)



Joe Brusha

Grimm Fairy Tales präsentiert Oz 1

Grimm Fairy Tales Presents OZ Volume 1: Calm before the Storm/Legends of Oz/Witches, Woodsmen and Wasps/Pride of the Kavari/Goodbye Yellow Brick Road/Death in the Emerald City (Die Ruhe vor dem Sturm/Die Legende von Oz/Hexen, Holzfäller und Hornissen/Der Stolz der Kavari/Lebewohl, gelber Ziegelsteinweg/Der Tod vor den Toren der Smaragdstadt), Zenescope Entertainment, USA, 2013/14

Panini Comics, Stuttgart, 06/2014

PB mit Klappenbroschur, Comic, Mystery, Horror, Märchen, Fantasy, 978-3-86201-976-2, 192/1999

Aus dem Amerikanischen von Sandra Kentopf

Titelillustration von Vinicius Andrade, Alfredo Reyes

Zeichnungen von Rolando Di Sessa, Miguel Mendonca, Glauber Matos

www.paninicomics.de/

www.zenescope.com/

<http://cvinicius01.deviantart.com/>

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

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

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

<http://glaubermatos.blogspot.com>

Die Waise Dorothy Gale lebt ihr glückliches, doch auch eintöniges Leben auf der Farm ihres Onkels Henry und ihrer Tante Em in Kansas. Eines Nachts taucht ein verletzter Wolf in der Nähe der Farm auf, der sich sehr zutraulich verhält und von Dorothy gesund pflegen lässt.

Die angebliche Besitzerin des Wolfes, die kurz darauf auf der Farm auftaucht, bekommt die Ablehnung des Tiers zu spüren und verursacht daraufhin einen magischen Wirbelsturm, der das Farmhaus zusammen mit Dorothy ins Zauberreich Oz trägt, mitten hinein in den Machtkampf vierer Hexen. Dorothy scheint in diesem Konflikt um die Zukunft dieses Landes eine Schlüsselrolle zuzukommen, denn Sie kann die Macht eines magischen Zepters nutzen, das in der Lage ist, die bösen Hexen von Oz zu töten.

Nachdem das schon mit „Alice im Wunderland“ so gut funktioniert hat, wurde mit „Oz“ eine weitere, nicht-grimmsche Märchenwelt ins Universum der „Grimm Fairy Tales“ integriert (zumindest wenn man sich die deutschen Veröffentlichungen ansieht; in den USA ist die Zenescope-Märchenwelt mit z. B. dem „Nimmerland“ und „1001 Nacht“ noch wesentlich bunter).

Und in „Oz“ kommt das bewährte „GFT“-Rezept zum Einsatz, die bekannten (Märchen-) Geschichten als Grundlage zu verwenden und darauf eine moderne und actionreiche Fantasystory aufzubauen. Während das deutsche „Oz“-Bild immer noch hauptsächlich durch die Verfilmung des ersten „Oz“-Romans mit Judy Garland als Dorothy geprägt ist, ist das in Wahrheit noch lange nicht das Ende der Fahnenstange. Die „GFT“-Macher können immerhin aus einer Gesamtheit von 14 Originalromanen von L. Frank Baum schöpfen, zu denen noch zahlreiche Fortsetzungen und Pastiche-Erzählungen anderer Autoren kommen.

In „GFT präsentiert Oz 1“ wird der Leser Zeuge, wie Dorothy mittels Magie in eben dieses „zauberhafte Land“ gelangt und dort gemeinsam mit der guten Hexe des Südens, Glinda, gegen die böse Hexe des Westens, Lynessa, zieht. Um Lynessa zu besiegen und um Dorothy wieder zurück in ihre Welt zu bringen, werden drei verstreute Teile eines magischen Zepters benötigt. Also machen sich Glinda und Dorothy gemeinsam mit einigen Gefährten, unter anderem dem Löwenmann Thorne, auf eine Schnitzeljagd zu den geheimnisvollen und gefährlichen Ecken von Oz, um die Teile des Zepters zu finden. Unterwegs schließen sich auch die Vogelscheuche Bartleby und der Blechmann Nicholas Barron dem Trupp an. In der Smaragdstadt, wo sich das letzte Teil des Zepters befindet, kommt es schließlich zur finalen Schlacht zwischen Glindas und Lynessas Truppen.

Wie die „GFT“ und ihre sonstigen Ableger glänzt „Oz“ nicht gerade durch Tiefgang, funktioniert jedoch hinreichend gut als *well-done* Fantasy-Action-Abenteuer. Dass die weiblichen Protagonisten, hier Dorothy und die Hexen von Oz, dabei stets sehr sexy ins Bild gesetzt werden, tut wohl ein Übriges, die Verkaufszahlen konstant zu halten. Der Märchenbezug lädt außerdem förmlich dazu ein, bekannte Elemente zu suchen und zu entdecken, sodass auch eine gewisse formale Spannungsebene existiert, einfach durch die Neugier, wie die Zenescope-Kreativen die bekannten Figuren wohl variiert haben.

Sechs Hefte hätten es für diese sehr überschaubare Geschichte allerdings nicht sein müssen. Der Story-Verlauf gestaltet sich grundsätzlich vorhersehbar, und einige Hindernisse auf dem Weg der Heldin wirken deutlich konstruiert, um damit noch einige Seiten füllen zu können. Die Charaktere sind prinzipiell gut angelegt, hätten jedoch einiges mehr hergegeben. Zusätzlich sind noch einige Szenen enthalten, die „Oz“ gleich mit weiteren „GFT“-Serien verzahnen.

Wie bei den meisten „GFT“-Titeln können die Zeichnungen nicht mit den verlockenden Coverbildern mithalten. Im Großen und Ganzen gehen die Bilder zwar in Ordnung, doch wirken die Farbflächen schwammig und leblos, da eine Tuschung oft nur rudimentär vorhanden ist.

Zum Zenescope-Erfolgsmodell gehört es auch, eine wahre Schwemme von Variantcover-Ausgaben auf den Markt zu werfen. „GFT Presents Oz 1“ ist beispielsweise in nicht weniger als zwölf Titelbildvarianten erschienen. Viele davon sind in der Cover-Galerie (insgesamt 27 Motive!) des Bandes abgedruckt, die schon zum Standardrepertoire der „GFT“-Paperbacks gehört. Zusätzlich finden sich acht Seiten Oz-Artwork mit Figuren- und Gegenstandsdesigns in dem Band.

Mit „Grimm Fairy Tales präsentiert Oz“ wurde nun auch L. Frank Baums Zauberland in den „GFT“-Kosmos integriert. Im Einstiegsband noch recht vorhersehbar und oberflächlich, doch nicht ohne Potential. (EH)



Brian Michael Bendis, Chris Claremont
Zum Untergang verdammt – Die X-Men in der Zeitfalle
Die neuen X-Men 19

All New X-Men 28/X-Men Gold 1 (I), Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 02/2015

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

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Stuart Immonen

Zeichnungen von Stuart Immonen, Bob McLeod, Wade von Grawbadger, Marte Gracia, Israel Silva

www.paninicomics.de

www.jinxworld.com

www.chrisclaremont.com

<http://immonen.ca>

www.bobmcleod.com

www.martegod.com

<http://martegracia.deviantart.com>

<https://es-es.facebook.com/TheArtOfIsraelSilva>

Nicht nur die ersten, noch jungen X-Men sind durch die Zeit in die Gegenwart gereist, sondern auch ihre älteren Versionen, Nachkommen und neue Mitglieder. Allerdings verfolgt diese Bruderschaft der Mutanten das Ziel, die Zukunft zu verändern, ohne die eigene Existenz auszulöschen, und sie wollen Rache üben an den X-Men für Dinge, die in der Gegenwart geschehen sind, die möglicherweise durch das Auftauchen des originalen Teams erst in Gang gesetzt wurden.

Die Bruderschaft attackiert erfolgreich die Xavier-Schule. Dabei wird X-23 schwer verletzt, die Stepford-Cuckoos geraten unter die Kontrolle der Feinde, und der Kampf wird im Geist von Marvel Girl fortgesetzt, die nur raten kann, welche der Bilder, die sie sieht, real sind und welche nicht. Sie muss sich selbst helfen, denn ihre Kameraden sind weitgehend machtlos ...

Die X-Men müssen sich gegen eine wachsende Schar Sentinels erwehren und gleichzeitig für die Sicherheit der Bevölkerung sorgen. Neuzugang Rogue, vormals Mitglied der Bruderschaft der bösen Mutanten, kann nun beweisen, dass sie ein zuverlässiger Kamerad ist. Sie gibt alles, ebenso wie die anderen, die durch ihren Einsatz eine Bedrohung bannen, ohne dass es ihnen irgendjemand dankt.

„Die neuen X-Men 19“ beinhaltet zwei voneinander unabhängige Storys:

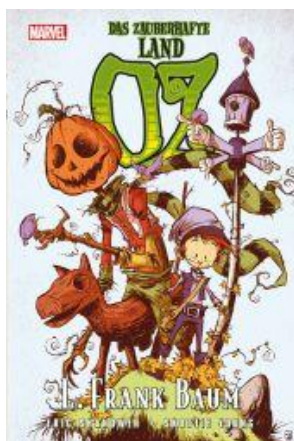
Die erste setzt die laufende Handlung fort, und wer die Vorgeschichte nicht kennt, tut sich entsprechend schwer, aus den Dialogen und den Ereignissen zu rekonstruieren, was eigentlich los ist – und dann ist die Episode, in der vor allem die Bruderschaft aus der Zukunft Intrigen spinnt und über ihre bösen Pläne diskutiert, auch schon wieder vorbei. Ein Cliffhanger setzt den Schlusspunkt. Mit der zweiten und in sich abgeschlossenen Story reist man in die Vergangenheit zurück zu einem Zeitpunkt (um „X-Men 175“, 1983), an dem Marvel Girl als tot gilt und Cyclops mit ihrem Klon Madelyne Pryor verheiratet ist, Wolverine von seiner Verlobten Mariko Yashida verlassen wurde und Rogue bei Professor Xavier Hilfe suchte, um ihre Fähigkeit, die Kräfte und Erinnerungen von Personen, die sie berührt, zu absorbieren, kontrollieren zu lernen. Das heißt auch: alte Frisuren, Kostüme, teils sogar Codenamen. Die persönlichen Momente stehen jedoch im Schatten eines

typischen Kampfes, der vor allem dank der Ideen von Shadowcat und der Opferbereitschaft aller Mutanten gewonnen werden kann.

Als Einstieg in die Serie eignet sich das Heft nicht, da der ersten Episode Kopf und Schwanz fehlen, und die zweite aus dem Zusammenhang gerissen wirkt. Zwar helfen Vor- und Nachwort mit Informationen aus, aber richtig zufrieden ist man nicht und hat das Gefühl, als würde die aktuelle Storyline in die Länge gezogen durch ein Füllsel, das man vielleicht besser zusammen mit den anderen „X-Men Gold“-Storys als Sonderband und Hommage an die Künstler der 1970/80er Jahre veröffentlicht hätte.

Die Zeichnungen sind recht comichaft und Geschmackssache.

„Die neuen X-Men 19“ machen nur Sinn, wenn man die Serie treu verfolgt, die Vorgeschichte kennt und auch das Weitere lesen möchte. Schade, dass immer wieder Füllsel eingestreut werden, um das Tempo zu drosseln, aber das dürfte eine Notwendigkeit sein, um einen gewissen Vorlauf der US-Bände zu gewährleisten. Am besten blättert man ein wenig in dem Heft, wenn man kein regelmäßiger oder ein neuer Leser ist, um zu prüfen, ob man sich auf die Storys und den Zeichenstil einlassen möchte. (IS)



L. Frank Baum (Buchvorlage), **Eric Shanower** (Adaption)

Das zauberhafte Land Oz

Oz 4

The Marvelous Land of Oz, Marvel, USA, 2010

Panini Comics, Stuttgart, 02/2014

HC, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Kunstmärchen, Fantasy, 978-3-86201-9496, 200/2499

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelillustration und Zeichnungen von Skottie Young, Farben von Jean-Francois Beaulieu

www.paninicomics.de

<http://ericshanower.com>

<http://age-of-bronze.com>

<http://skottieyoung.com>

<http://skottieyoung.deviantart.com>

<http://johnnybleuart.blogspot.com>

Das zauberhafte Land Oz ohne Dorothy – das gibt es auch. Der vierte Band der Reihe macht einen zeitlichen Sprung zurück und stellt diesmal den Jungen Tip in den Mittelpunkt, der in Oz geboren ist und bei der alten Mumbi lebt, einer äußerst unerfreulichen Frau, die zudem gegen das Gebot der Weißen Hexe Glinda verstößt und Magie praktiziert. Als Tip es nicht mehr bei seiner bösen Ziehmutter aushält, bricht er zusammen mit seinem selbst gebauten und belebten Freund Kürbiskopf zur Smaragdstadt auf.

Die Reise ist abenteuerlich, und Tip gewinnt im Laufe der Zeit immer mehr Gefährten, von denen einige dem Leser bereits wohl vertraut sind: der Blechmann, die Vogelscheuche, das Holzpferd und ein gigantischer Quasselkäfer, der unermüdlich (und ermüdend) betont, wie gebildet er doch ist. Zusammen versuchen sie, die Smaragdstadt von der Generalin Jinjur zu befreien, die sich mit Hilfe ihrer Armee aus Mädchen selber zur Königin erhoben hat. Schließlich kann nur Glinda die Gute helfen, nicht nur die Stadt zu befreien, sondern sie mit einer überraschenden Wendung der Geschichte sogar noch der rechtmäßigen Herrscherin Ozma zurückzugeben.

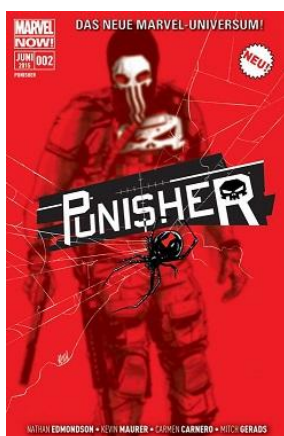
Frank Baum hat „Das zauberhafte Land Oz“ geschrieben, um an den Erfolg des „Zauberers von Oz“ anzuknüpfen und ein neues, erfolgreiches Musical zu erschaffen. Dafür hat er dem Blechmann und der Vogelscheuche Hauptrollen gegeben und sie mit anderen, bizarren Gestalten ergänzt. Die Rechnung ging damals für das Theater nicht auf, und auch in dem Comicbuch springt der Funke, der die ersten Bände der „Oz“-Reihe so unwiderstehlich gemacht hat, nicht über.

Das liegt keinesfalls daran, dass die Qualität weniger hervorragend wäre. Die Zeichnungen sind originell, lebendig und liebevoll wie zuvor, die Kolorierung ebenfalls. Die Geschichte hat einige sehr

interessante Aspekte, wie zum Beispiel die Idee einer Mädchenarmee unter der Regie einer Generalin, die aus ebenso fadenscheinigen Gründen in den Krieg zieht wie alle anderen. Das ausführliche und interessante Vorwort von Eric Shanower hat zu diesem erst einmal wie vernichtende Kritik an der Frauenrechtsbewegung jener Zeit wirkenden Teil der Gesichte gute Hintergrundinformationen. Da zudem der Comic durch eine Galerie schöner Variant-Cover und Charakterskizzen am Schluss ergänzt wird, bleibt in dieser Hinsicht kein Wunsch offen.

Doch die Geschichte selber zieht sich stellenweise sehr in die Länge. Tip und seine Gefährten irren durch Oz, reisen hier und dort hin, und auch wenn die Landschaft spannend ist, sind es ihre endlosen Gespräche mit viel Eigenlob, Bissigkeit und leerem Gerede nicht. Baum zeigt hier eine Verliebtheit mit seinen Figuren, die der Erzählung alle Energie nimmt, und es überrascht, wie grob die Helden zum Teil miteinander umgehen. Dass in den „Oz“-Geschichten nicht alle immer harmonisch sind, macht ihren Reiz aus, jedoch mehr, wenn es eine Bereicherung darstellt und nicht einen Selbstzweck. Tip, der als Hauptfigur der Geschichte startet, wird immer mehr zum Randcharakter und gewinnt erst wieder am Ende, wenn auch jeder Leser mittlerweile oft genug gehört hat, dass der Blechmann ein gutes Herz besitzt und die Vogelscheuche einen scharfen Verstand.

Somit ist „Das zauberhafte Land Oz“ definitiv ein Band, der in der Sammlung nicht fehlen sollte, doch mit Sicherheit nicht der Stärkste in der Reihe. (BvdB)



Nathan Edmondson, Kevin Maurer

Dschungelkrieg

Punisher 2

Punisher (2014) 7 – 12: El Diablito, Part 1 + 2/ Friend from Foe/Mercury rRsing/Boiling Point/Back in Town (El Diablito, Teil 1 + 2/Freund oder Feind/Aufstand/Siedepunkt/Willkommen daheim), Marvel, USA, 2014/15

Panini Comics, Stuttgart, 05/2015

PB, Comic, Superhelden, Action, Thriller, 978-3-95798-029-8, 132/1499

Aus dem Amerikanischen von Carolin Hidalgo

Titelillustration von Mitch Gerads

Zeichnungen von: Mitch Gerads, Carmen Carnero

www.paninicomics.de

<http://nathan-e.com>

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

www.mitchgerads.com/

<https://plus.google.com/+CarmenCarneroArt/posts>

Nach seinem Zusammentreffen mit den Howling Commandos in L. A. (siehe „Punischer 1: Memento Mori“) gelingt Frank Castle schwerverletzt die Flucht nach Mexiko, wo er in den Händen eines Kartellbosses landet. Ein Käufer für die wertvolle Geisel ist bald gefunden, und als Agent, um Castle zu überführen, ist der Söldner Brock „Crossbones“ Rumlow zur Stelle. Gemeinsam mit einem weiteren Gefangenen des Kartells gelingt Castle die Flucht in den Dschungel, doch ihre Verfolger sind ihnen dicht auf den Fersen (# 7 + 8).

Bei einem zweiten Fluchtversuch trifft der Punisher auf Black Widow, die ihn trotz gegenseitiger Hilfe prompt einbuchen lässt (# 9).

Schnell durchschaut Castle die Hierarchien in dem Gefängnis und kann mit diesem Wissen einen Aufstand provozieren. In Los Angeles stehen die Streifenpolizisten unterdessen hoffnungslos überfordert der steigenden Straßenkriminalität gegenüber. Als die Polizistin Sammy Stone im Chaos eines Überfalls einen Flüchtigen erschießt, wird sie vom Dienst suspendiert und nimmt – inspiriert vom Punisher - das Gesetz in die eigenen Hände (# 10 + 11).

Parallel dazu kommt Hector del Sol, der Bruder des getöteten Anführers von ‚dos Soles‘, nach L. A. und schwört Rache. Dazu erpresst er die Stadt mit wahllosen Terrorakten, angesichts derer sich L. A. schnell zu einem Pulverfass entwickelt, in dem die Polizei machtlos ist. Gleichzeitig entführen die Howling Commandos, die erfahren haben, dass Frank Castle noch lebt, dessen letzte lebende Verwandte (# 11 + 12).

Mit diesem zweiten Paperback ist der Punisher merklich in seiner neuen eigenen Serie angekommen, und auch der Leser konnte sich inzwischen an das veränderte L. A.-Szenario gewöhnen, obschon Frank hier die meiste Zeit mit seiner holprigen Rückkehr von Mexiko nach L. A. verbringt. Dankenswerterweise wird auf Gastauftritte von Marvel-Kollegen mit Superkräften verzichtet, was meist nicht gut funktioniert, siehe das Gastspiel von Electro im Vorgängerband. Stattdessen trifft Frank Castle auf den Captain America-Gegner Crossbones und die Rächerin Black Widow. Wer sich von diesem zweiten ‚Team-up‘ mehr erhofft hat, dessen Erwartungen werden erfüllt in „Black Widow 2“, wo der Gegenpart dieses Zusammentreffens geschildert wird.

Alles in allem muss man dem Band attestieren, dass Nathan Edmondson den Schlingerkurs, der Band 1 noch zu einem ‚so lala‘-Erlebnis gemacht hatte, sehr gut in den Griff bekommen hat. Obwohl Franks Rückweg nach L. A. nicht unbedingt geradlinig verläuft, legt „Dschungelkrieg“ ein Tempo vor, das über einige Unebenheiten einfach wegfährt. Dabei ist die Mitwirkung des Militärexperten Kevin Maurer an den ersten Kapiteln des Bandes deutlich positiv anzumerken. Außerdem wird Frank Castles Zerrissenheit und damit auch seine Motivation deutlich besser und nachvollziehbarer ausgearbeitet.

Zusätzlich schafft es Edmondson, dass die an sich voneinander unabhängigen, parallelen Ereignisse, wie die eskalierende Situation in Los Angeles, perfekt ineinander greifen und gemeinsam die Spannung nach oben schrauben, bis hin zu einem vorläufigen Höhepunkt, mit dem der Band endet.

Was die Illustrationen angeht, teilen sich die Spanierin Carmen Carnero (# 7 + 8) und Stammzeichner Mitch Gerads (# 9 - 12) das Paperback. Beide bevorzugen einen klaren Stil, bei dem sich das Geschehen im Vordergrund abspielt und Hintergründe kaum eine Rolle spielen. Carneros Bilder sind dabei einen Tacken detailreicher, verspielter und ‚künstlerischer‘ als die nüchternen und pragmatischen Zeichnungen von Kollege Gerads.

Mit „Dschungelkrieg“ stellt Autor Dave Edmondson die Serie endlich auf stabile Füße, indem er den unterschiedlichen Handlungsfäden ein gemeinsames Ziel gibt und die Handlung merklich vorantreibt. (EH)



Zack Whedon

Serenity: Blätter im Wind

Serenity: Leaves on the Wind 1 - 6, Dark Horse, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 03/2015

PB, Comic, Media, SF, 978-3-95798-225-5, 176/1999

Aus dem Amerikanischen von Claudia Kern

Titel- und Kapitelgestaltung von Dan Dos Santos

Zeichnungen von Georges Jeanty, Fábio Moon, Tusche von Karl Story,

Farben von Laura Martin und Lovern Kindzierski, Cris Peter

www.paninicomics.de

www.dandossantos.com

<http://KabaLounge.com>

<http://fabioandgabriel.blogspot.com>

www.gaijinstudios.com

www.colorista.net

<http://lovernk.com>

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

Die Geschichte setzt genau dort an, wo der Kinofilm aufgehört hat: Die „Serenity“ ist auf der Flucht vor der Allianz, und die Besatzung muss den Verlust von zwei Mitgliedern verarbeiten. Der ‚neue Widerstand‘ will Malcolm Reynolds als Führungsfigur etablieren, damit er sie im Kampf gegen die rigiden Regierungstruppen unterstützt. Und diejenigen, die das Mädchen River manipuliert und aus ihr eine Kriegerin mit sonderbaren Fertigkeiten gemacht haben, jagen noch immer ihrem verlorenen Schatz hinterher.

Reynolds will nichts anderes, als den Kopf unten halten und sich im Nichts zwischen den Sternen verstecken, bis sich alles beruhigt hat. Doch als seine Kampfgefährtin und Freundin Zoe bei der

Geburt ihrer Tochter in Gefahr gerät, taucht er sofort aus dem Versteck auf, um sie in ärztliche Behandlung zu bringen – und zieht damit augenblicklich die Aufmerksamkeit aller Parteien auf sich. Um Zoe zu retten, geht er gefährliche Pakte und große Risiken ein. Und er erklärt sich bereit, noch einmal in die geheime Anlage einzudringen, aus der River einst von ihrem Bruder befreit wurde – um die *anderen* ihrer Art zu holen.

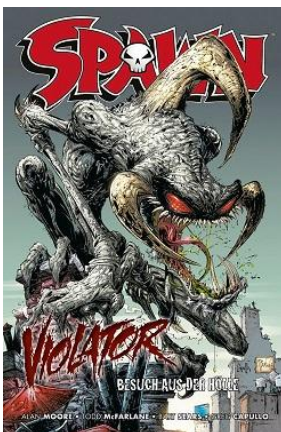
Um es vorweg zu sagen: Natürlich kann ein Comicbuch nicht die Kult-Serie „Firefly“ ersetzen. Doch nachdem diese mit dem Kinofilm beendet wurde, flatterten viele Erzählfäden lose und wurden nun von Joss Whedons Bruder Zack wieder aufgegriffen. Die Zusammenarbeit der beiden zeigt, dass es hier um die wirkliche Fortsetzung der Geschichte geht – und sie ist genauso düster und aktionsreich wie die Filmvorlage. Fast etwas zu sehr – der skurrile Humor, der die „Firefly“-Serie ausmachte, ist gänzlich verschwunden. Zurück bleibt die eindringliche Geschichte von einer kleinen Truppe Verfolgter, die sich gegen übermächtige Gegner zur Wehr setzen, unter großen persönlichen Opfern und mit einer Loyalität, die sie selbst in aussichtslosen Situationen nicht verzweifeln lässt. Die Geschichte funktioniert, nicht zuletzt durch den bereits bei den Fans etablierten Hintergrund – ob „Blätter im Wind“ sich für gänzliche Neueinsteiger eignet, lässt sich schwer sagen.

Jeanty versucht mit seinen Zeichnungen, die Atmosphäre und die Personen der Serie möglichst genau wiederzugeben. Zuweilen sind sie von den Proportionen her etwas ‚kopflastig‘, und es dauert eine Weile, bis man die zumeist sehr rehägigen Frauen auseinander halten kann, doch gemeinsam mit der passenden Kolorierung entsteht ein künstlerisch nicht unbedingt innovatives, aber ansprechendes Gesamtbild. Western im Weltraum – hart, dreckig und brutal – vereint sich auch in dem Comic mit der kühlen, hochtechnischen Welt der Allianz und ihrer Einrichtungen, was einen großen Teil des Charmes der Serie ausmacht.

Die Charaktere haben nicht alle Raum, sich weiterzuentwickeln. Der Schwerpunkt liegt auf Mal, der unliebsame Entscheidungen treffen muss, auf Zoe, die von den anderen getrennt um ihr Überleben und die Rückkehr zu ihrem Kind kämpft, und auf River, die tiefer in ihre eigene Vergangenheit taucht. Doch: Die Geschichte ist zwar in sich abgeschlossen, das Ende lässt dabei Raum für eine weitere Fortsetzung.

Hinzu kommt ein weiterer Kurzcomic, „Es ist nie leicht“ von Zack Whedon, gezeichnet von Fábio Moon und koloriert von Cris Peter, der eine brutal-amüsante Szene erzählt und einen gänzlich anderen Stil zeigt, der eher an die frühen „Valerian und Veronique“-Comics erinnert.

Ergänzt werden sie durch eine Cover-Galerie von Dan Dos Santos und Georges Jeanty, die schöne und ausdrucksvolle Bilder der Geschichte im ganzseitigen Format zeigen. (BvdB)



Alan Moore

Spawn: Violator – Besuch aus der Hölle

Spawn 8: In Heaven, Violator 1 – 3: The World/The Flesh/The Devil, Image Comics, USA, 1993/94

„Spawn“ wurde erdacht von Todd McFarlane

Panini Comics, Stuttgart 07/2014

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Horror, Splatter, 978-3-95798-515-6, 116/1499

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein

Titelillustration von Todd McFarlane & Greg Capullo

Zeichnungen von Todd McFarlane, Steve Oliff, Reuben Rude, Olyoptics, Bart Sears, Greg Capullo, Mark Pennington

Leseempfehlung: Ab 18 Jahre!

www.paninicomics.de

www.image.com

www.spawn.com

www.dodgedemlogic.com

<http://thegregcapullo.deviantart.com>

www.olyoptics.com

www.reubenrude.com

Einer von Spawns ersten Feinden und betrügerischen Gelegenheitsverbündeten ist Violator, ein Monster aus der Hölle, das bei seinen Ausflügen in die irdische Welt die Gestalt eines dicken Clowns annimmt. Nachdem er seine Aufgabe, den jungen Spawn auf seine teuflische Mission vorzubereiten, vermasselt hatte, nahm Malebolgia Violator seine magischen Kräfte und verbannte ihn auf die Erde.

Was dort aus ihm wurde, interessiert nun seine vier Brüder. Vindicator, Vandalizer, Vaporizer und Vacillator, die Phlebiac-Brothers, sind der Ansicht, dass Violator dadurch, dass er zu einem Mensch degradiert und ausgestoßen wurde, Schande über sie gebracht habe. Rufschädigung können sie natürlich nicht auf sich sitzen lassen, sodass sie die Jagd auf ihn eröffnen. Sie sind jedoch nicht die einzigen, die vorhaben, ihn umzubringen. Die Mafia hat den Admonisher angeheuert, damit er zu Ende bringt, was sie selber nicht geschafft hat.

In seiner Not wendet sich Violator an Spawn und bittet ihn, Magie einzusetzen, um die seine wiederherzustellen. Im Gegenzug würde Violator gegen seine Brüder und die Mafia kämpfen, die Spawns Territorium aufmischen. Natürlich verspricht er auch, Spawn seine Magie zurückzugeben, sobald die Feinde vertrieben sind. Tatsächlich lässt sich Spawn auf den Handel ein, und nicht nur er, sondern auch einige andere erleben eine böse Überraschung ...

Der dem „Violator“ gewidmete „Spawn“-Sonderband beinhaltet vier Storys. Eine davon, „Spawn 8“, ist auch in der „Spawn Origins Collection 1“ (Panini, 04/2013) nachzulesen. Hier tritt erstmals einer der Phlebiac-Brüder in Erscheinung und erlaubt einen Einblick in die Struktur der Hölle sowie in das Denken und Handeln seiner Bewohner.

Die Episode stellt den Leser auf das Kommende ein: die „Violator“-Miniserie in drei Teilen. Im Wechsel aus der Sicht seiner vier Brüder und aus seiner eigenen erfährt man, was aus dem Titel-Anti-Helden wurde – und mehr: nämlich wer die Phlebiac-Brothers überhaupt sind, wie sie zueinander stehen und welchen Status sie glauben, in der Hölle einzunehmen.

Autor Alan Moore verleiht allen fünf allein durch ihre Ausdrucksweise und ihre Ziele Individualität, sodass man sie anhand der (damit es etwas einfacher ist: unterschiedlich gefärbten) Sprechblasen identifizieren kann, selbst wenn sie nicht persönlich in Erscheinung treten und praktisch aus dem Off ihre Ansichten preisgeben.

Darüber hinaus strotzen die Storys vor Anspielungen auf Superhelden- und andere Klischees. Dass es sich bei dem Admonisher, der auf alles ballert, was sich bewegt, um eine schwarzhumorige Parodie auf den „Punisher“ handelt, dürfte jedem klar sein. Die angesichts von so viel Bösem ohnmächtig wirkenden ‚guten‘ Superhelden, hier verkörpert durch das von Rob Liefeld geschaffene Team Youngblood (es erlebte in Deutschland nur winzige Auftritte in diversen Crossovers mit einigen Image-Serien; die US-Reihen „Youngblood“ und „Youngblood Strikefile“, ferner etliche Spinn Offs wurden hier nie publiziert), definieren den Helden-Schlag, der nicht bereit ist, bis zum Äußersten zu gehen; anders als Anti-Held Spawn, der auf schmerzliche Weise wieder einmal erfahren muss, dass man einem Höllenbewohner niemals vertrauen darf.

So manche Szene ist einen bösen Lacher wert, der jedoch buchstäblich im Hals stecken bleibt, da die Begebenheiten trotz der Übersteigerung und Überzeichnung einen realen Kern bergen (z. B. die Kollateralschäden, die von staatlichen u. a. Organisationen bei ihren Aktionen hingenommen werden und die Hilflosigkeit der ‚Guten‘ angesichts des psychopathischen Terrors, den die Mafia, ein Söldner und fünf Monster entfalten). All das nimmt Alan Moore gekonnt auf die Schippe und überlässt es dem Leser, mit welchem der splattrigen Protagonisten er am ehesten sympathisieren will, und das zu entscheiden ist nicht leicht, denn sie wechseln immer wieder die Rollen vom Opfer zum Täter und zurück.

Unterstützt wird die packende Handlung durch die detailreichen, dynamischen Zeichnungen von Todd McFarlane („Amazing Spider-Man“, „Wolverine“, „Daredevil“), Greg Capullo („Quasar“, „X-Force“, „The Creech“) und Bart Sears („Legends of the Dark Knight“, „X-O Manowar“, „Turok“). Insbesondere Todd McFarlane und Greg Capullo prägten durch ihren Stil namhafte Comic-Reihen, allen voran Titel der Image Studios.

Aufgrund der zahlreichen Splatter-Szenen und des sehr morbiden Humors möchte man den Band einem erwachsenen Publikum empfehlen, das mit dem „Spawn“-Universum bzw. vergleichbaren

Serien vertraut ist und weiß, wie es die angeschnittenen Themen und Abbildungen zu interpretieren hat. Für reife Leser stellt „Violator“ eine spannende, böswitzige, intelligente Lektüre der Extraklasse dar, die weit über das hinausgeht, was man üblicherweise beim Kauf eines Superhelden-Comics (für Erwachsene) erwartet. (IS)



Christos N. Gage, Brian Reed

Ausradiert! Wer löscht den Netzschwinger aus Zeit und Raum?

Spider-Man 15

Inhumanity: The Superior Spider-Man 1 + Amazing Spider-Man Annual 39, Marvel, USA, 2014 + 2012

Panini Comics, Stuttgart, 10/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 76/499

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter

Titelillustration von Aaron Lopresti

Zeichnungen von Stephanie Hans, Lee Garbett, John Lucas, Antonio Fabela

www.paninicomics.de

<http://christosgage.com>

www.savagebreakfast.com

www.aaronlopresti.com

<http://leegarbett.com>

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

<http://antoniofabela.deviantart.com>

Nachdem die Bedrohung durch Thanos abgewendet werden konnte und Attilan, die schwebende Heimat der Inhumans, in den Hudson River stürzte, sind die Helden mit der Suche nach Opfern und der Beseitigung des Chaos' beschäftigt. Auch Spider-Man (Otto Octavius) packt mit an und sieht sich bei seinen Bemühungen mit einem neuen Problem konfrontiert: Durch den Terrigen-Nebel wurden ‚normale‘ Menschen mit Superkräften ausgestattet, die sie nicht nur dafür nutzen, um Gutes zu tun.

Ein Experiment von Grady Scraps, einem Kollegen von Peter Parker/Spider-Man bei Horizon Labs, gerät außer Kontrolle und schleudert Peter durch Raum und Zeit. Er erlebt Dinge, die sich vor Jahren zugetragen haben, doch laufen sie hier etwas anders ab. Die Avengers registrieren die Zeitanomalie, die von dem unfreiwilligen Besucher ausgeht, und wollen ihn unschädlich machen, bevor er großes Unheil anrichten kann.

„Spider-Man 15“ beinhaltet zwei Storys. Die eine setzt die laufende Handlung der Reihe nach dem Serien übergreifenden Mega-Event, der vor allem in den „Avengers“-Heften ablief, fort; die andere, welche in sich abgeschlossen ist, spielt zu einer Zeit, als Peter Parker noch Herr über seinen Körper war.

Obwohl Otto Octavius ein arroganter, skrupelloser, selbstsüchtiger Mensch ist, überrascht er doch immer wieder durch noble Gesten und Gedanken, so auch diesmal, als er jenen Helfern, die nicht einmal über besondere Kräfte verfügen und wissentlich ihr eigenes Leben riskieren, Respekt zollt und sie als die wahren Helden nach einer Katastrophe anerkennt. Gewiss nicht rein zufällig erinnert das Szenario an 9/11, das in verschiedenen Comics thematisiert wurde und den heldenhaften Einsatz von Ärzten, Feuerwehrleuten u. v. a. schilderte.

Peter Parker wiederum wird mit dem Gedanken konfrontiert, ob man ihn bzw. Spider-Man wirklich braucht. Die Welt, die ihm gezeigt wird, scheint ohne ihn auskommen zu können und ist sogar besser, oder nicht? Selbst sein Onkel Ben, dessen Tod er durch einen Moment der Arroganz verschuldet hat, lebt. Soll Peter wirklich nach einem Weg suchen, wie er in seine Zeit/Welt zurückgelangt – oder zahlt er mit dem Leben, wie er es kennt, den Preis für eine offenbar harmonischere Entwicklung? Doch wirklich frei ist er nicht in seiner Entscheidung, und Onkel Ben steht ihm, so wie früher, mit gutem Rat zur Seite.

Zwei grundverschiedene Künstler waren am Werk, doch da die beiden Geschichten nichts miteinander zu tun haben, stört dieser Umstand nicht im Geringsten. Stephanie Hans' aufwändige, gemalt wirkende Illustrationen stellen die comichaften Zeichnungen von Lee Garbett zwar in den

Schatten, aber eben nur im direkten Vergleich. Doch was besser gefällt, ist letztendlich Geschmackssache.

Man kann „Spider-Man 15“ ohne Vorkenntnisse lesen: Auf die Geschehnisse, die zu dem herrschenden Chaos in der aktuellen Handlung führten, wird nicht weiter eingegangen, und auch die persönlichen Konflikte des Titelhelden setzen diesmal aus. Die Zweit-Story spielt in der Vergangenheit und nimmt keinen bedeutsamen Einfluss auf die Entwicklung von Serie und Protagonist, sondern unterstützt allein die Tradition. So gesehen ein Lückenfüller, der nur den anstehenden Konflikt zwischen dem „Superior Spider-Man“ und dem Green Goblin weiter aufschiebt und damit wohl auch die ersehnte Rückkehr von Peter Parker in seinen Körper. (IS)



Scott Snyder

Superman Unchained 5

Superman Unchained 9: Let the Light In, DC, USA, 2015

Panini Comics, Stuttgart, 05/2015

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

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiß

Titelillustration und Zeichnungen von Jim Lee, Scott Williams, Alex Sinclair, Dustin Nguyen, John Kalisz

www.paninicomics.de

<https://myspace.com/jimlee00>

<http://jimlee00.deviantart.com>

<http://sinccolor.deviantart.com>

<http://duss005.com>

<http://duss005.deviantart.com>

Die Katze ist aus dem Sack! Lex Luthor teilt Superman mit, dass sich eine gewaltige Armada der Erde nähert mit dem Ziel, die Menschheit auszulöschen. Wraith, das Wesen mit ähnlichen Kräften wie der Kryptonier, war bloß der Vorbote. Mit Hilfe des Erdensteins eliminieren die Invasoren sämtliche Verteidigungssysteme ihrer Gegner. Um die Erde zu retten, gibt es bloß eine Möglichkeit: Superman muss sich ein von Luthor entwickeltes Mittel injizieren, das ihn explodieren lässt, sodass durch die freigesetzte Energie die Flotte vernichtet wird. Ist Superman bereit, sein Leben für die Menschheit zu geben?

Scott Snyder und Jim Lee offerieren nun den letzten Teil der Mini-Serie „Superman Unchained“. Im Gegensatz zu den vorherigen vier Heften, die stets zwei Episoden enthielten, beinhaltet der fünfte Band nur eine Story und als Seitenfüller eine kleine Cover-Galerie. Außerdem ist diese Ausgabe um einen Euro preiswerter.

Die Geschichte knüpft nahtlos an die vorausgegangenen Ereignisse an, über die man Bescheid wissen sollte, um das Finale genießen zu können:

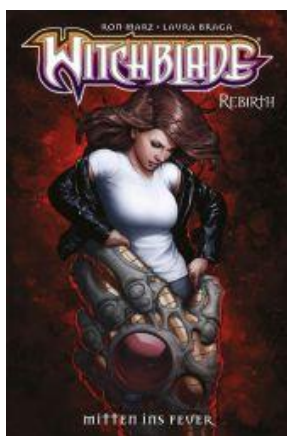
Superman wird mit seinen eigenen Unzulänglichkeiten konfrontiert, denn auch seine speziellen Kräfte sind begrenzt, und er kann nicht überall sein oder gar jeden retten. Er möchte nicht Partei ergreifen für eine bestimmte Nation oder ausgewählte Personen, sondern das Richtige tun zum Wohle aller. Dabei unterlaufen ihm natürlich Fehler, da er nicht alle Faktoren vorhersehen und langfristig beeinflussen kann – hier wird er zu einer Metapher für die USA, die sich in Konflikte eingemischt haben und statt Frieden zu bringen, die Situationen in den jeweiligen Ländern verschlimmert haben, u. a. in Afghanistan, Irak, Libyen, Syrien (womöglich mit Absicht?). Letztlich muss Superman die Entscheidung treffen, Leben zu vernichten, um anderes zu bewahren. Der Preis für das Fortbestehen der Menschheit ist sein eigener Tod.

Besonders pikant ist, dass ausgerechnet Supermans Erzfeind Lex Luthor, dessen Weg Leichen pflastern, durch den von ihm entwickelten Solartreibstoff zum eigentlichen Retter der Erde wird und er durch Supermans Opfer mit einer Klappe die zweite Fliege erwischt, nämlich die Auslöschung seines Gegners.

Superman ist schon einmal gestorben, ebenso manch anderer Held. Und viele von ihnen kamen irgendwann zurück. Von daher geht man als Leser davon aus, dass es auch diesmal eine Überraschung gibt.

Das alles ist wieder hervorragend bildlich inszeniert worden von Jim Lee („Uncanny X-Men“, „WildCATS“, „Gen13“ etc.), der zweifellos einer der begabtesten aktiven Comic-Künstler ist und dessen Werke man immer wieder gern betrachtet. Nicht nur opulente Hintergründe weiß er zu gestalten, auch seine Charaktere sind stets richtige Augenweiden, die männlichen gleichermaßen wie die weiblichen.

„Superman Unchained“ ist eine spannende Mini-Serie mit Tiefgang, die aktuelle Themen kritisch aufgreift und außerdem großartige Illustrationen bietet – nicht nur für „Superman“-Fans ein Muss. (IS)



Ron Marz, Ashley Robinson

Mitten ins Feuer

Witchblade: Rebirth 5

Witchblade 175 - 179: Into the Fire/Fun Time!/Darkness on the Edge of Town, Part 1 + 2/Pale Moonlight/Temple of Shadows/4 for 5, Top Cow, USA, 2014

„Witchblade“ wurde erdacht von Marc Silvestri, David Wohl, Brian Haberlin und Michael Turner

Panini Comics, Stuttgart, 04/2015

PB mit Klappenbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Superhelden, Horror, Splatter, Urban Fantasy, Erotik, keine ISBN, 116/1499

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von John Tyler Christopher

Zeichnungen von Laura Braga, Maan House, Carlos Rodriguez, Betsy Gonias, Bill Farmer

www.paninicomics.de

www.topcow.com

www.marcsilvestriart.com

www.haberlin.com

www.aspencomics.com

<http://ronmarz.com/>

<http://johnnytylerchristopher.deviantart.com>

<http://laurabragasketch.blogspot.com>

www.maanhouse.com

<http://maanhouse.deviantart.com>

<http://carloscomic.blogspot.com>

www.betsygonias.com

Jackie Estacado scheint tot und die Darkness damit vernichtet zu sein. Sara Pezzini, Trägerin der Witchblade, einem Artefakt, das das Gleichgewicht von Dunkelheit und Licht wahren soll, hoffte vergebens auf ein ruhiges Leben ohne den Handschuh. Doch nachdem er in den Besitz des Angelus‘ gelangt war, der keineswegs als Repräsentant des Lichts das Gute verkörpert, holte sich Sara das mächtige Objekt zurück und stellt sich seither erneut der damit einhergehenden Verantwortung.

Die Witchblade, die sich Sara auswählte, ist damit jedoch nicht zufrieden und sinnt auf Rache für die zeitweilige Ablehnung. Zwischen dem mythischen Artefakt und seiner Trägerin kommt es – nicht zum ersten Mal - zu einer heftigen Auseinandersetzung um die Vorherrschaft. Sara will sich nicht unterwerfen und instrumentalisieren lassen für wer weiß welche Pläne der Witchblade.

Danach geht der von unheimlichen Dingen geprägte Alltag für Sara als Sheriff von Saratoga County und ihre neue Vertraute, Deputy Kate Rooney, weiter. Auf der Suche nach zwei vermissten Jungen stoßen sie auf einen ehemaligen Vergnügungspark, der mittlerweile nur noch als Schrottplatz für Kirmesgeräte dient. Schnell finden die beiden heraus, dass hier mehr faul ist, als es zunächst den Anschein hat.

In New York versuchen die beiden Frauen, das Schicksal von Jackie aufzuklären und finden sein Haus gar nicht so verlassen vor, wie sie dachten. Kate infiziert sich mit dem Virus der Finsternis, und Sara muss ein großes Risiko eingehen, um die Freundin, die nicht mehr sie selbst ist, zu retten.

Zurück in Saratoga County erfahren sie, dass eine bizarre Kreatur ihr Unwesen treibt. Doch dahinter steckt sehr viel mehr – was Sara jedoch erst in späteren Episoden aufdecken soll. Zwei Shorties, die mit der Haupthandlung nichts zu tun haben, füllen die letzten Seiten.

Auch wenn der rote Faden der großen Storyline weiterläuft, finden sich in diesem Band einige relativ in sich abgeschlossene Abenteuer, die man ohne nennenswerte Vorkenntnisse genießen kann. Zwar bleibt offen, ob Jackie und die Darkness noch irgendwo sind – das wüsste jeder treue Leser der beiden Serien und der diversen Spinn Offs/Schwesterreihen sehr gern –, doch werden die Weichen für neue Entwicklungen gestellt, die für Sara gewiss wenig erfreulich sind.

Ansonsten wird sie mit klassischen Figuren des Horror-Genres konfrontiert: der Monsterhund, der Clown, Dämonen, ein Werwolf. Aber auch die gängigen Widersacher aus der Comic-Serie zeigen weitere Facetten ihres geheimnisvollen Wesens, diesmal die Witchblade selbst und Überbleibsel der Darkness. Wie immer kann sich Sara im Kampf gegen das Böse auf den Handschuh verlassen, mehr aber noch muss sie ihren Verstand benutzen, um die richtigen Entscheidungen zu treffen, damit sie dem Gegner verhaften und Unschuldige retten kann.

Die Geschehnisse der Main-Story wurden von Laura Braga (und Maan House) umgesetzt, deren Stil comichaft ist als der von Stjepan Sejčić, der bis 2011 die „Witchblade“ zeichnete und auch andere Top Cow-Titel illustriert(e). Was besser gefällt, ist Geschmackssache. An die Cover-Art von John Tyler Christopher reichen die Arbeiten von Laura Braga allerdings nicht heran, und immer wieder vermisst man die wunderschönen Werke des verstorbenen Michael Turners.

Für Sammler ist diese Ausgabe der „Witchblade“ selbstverständlich ein Muss, und auch Neu-/Gelegenheitsleser werden von der spannenden Story gut unterhalten, müssen sich aber mit den Illustrationen arrangieren, was vor allem dann schwierig ist, wenn man die Bilder von Michael Turner in bester Erinnerung hat. (IS)



Paul Cornell, Rick Remender, Joe Kelly

Logan im Visier von MI-13!

Wolverine/Deadpool 19

Wolverine 6 (2014): The Madripoor Job, Part 1 + Deadpool 1000 (2008): Appetite for Destruction + Deadpool 900 IV (2008), Marvel, USA, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 02/2014

Comic-Heft, Superhelden, SF, Horror, Splatter, Action, Urban Fantasy, keine ISBN, 48/499

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz, Michael Strittmatter

Titelillustration von Ryan Stegman

Illustrationen von Gerardo Sandoval, David Curiel, Jerome Opera, Rob Liefeld, Edgar Delgado

www.paninicomics.de

www.paulcornell.com

<http://rickremender.com>

www.manofaction.tv

<http://ryanstegmanart.blogspot.com>

<http://ryanstegman.deviantart.com>

<http://sandoval-art.deviantart.com>

<http://davidcuriel.deviantart.com>

<http://robliefeldcreations.com>

<http://edelgado.deviantart.com>

Um zu beweisen, dass man auf ihn zählen kann, auch wenn sein Selbstheilungsfaktor ausgeschaltet wurde, nimmt Wolverine einen Auftrag von SHIELD an und infiltriert die Bande des Gangsters The Offer. Obwohl er lediglich seinen Job erledigen will, kann er nicht verhindern, dass er seinen neuen Kameraden, die ebenfalls über besondere Gaben verfügen, näher kommt und sogar im Bett von Pinch landet. In Madripoor soll die Gruppe ein mysteriöses Objekt bergen, bevor es in die Hände von Wolverines Erzfeind Sabretooth fällt ...

Deadpool fahndet nach einem Vermissten und gelangt in ein Labor, wo man ihn durch fettige Burger zu ‚Fatpool‘ macht. Doch auch mit neuer Leibesfülle weiß er, seinen Gegnern zuzusetzen. Obwohl Deadpool und seine Begleiterin attackiert werden, suchen sie einen alten Kumpel auf, denn Deadpool will Wettschulden eintreiben. Natürlich kommt alles ganz anders.

Die Storyline um Wolverine, der scheinbar die Seiten gewechselt hat, geht weiter. Gewiss haben sich die meisten Leser schon gedacht, dass das Ganze ein Fake ist und sich der Titelheld auf einer Mission befindet, bevor der Autor die Katze aus dem Sack ließ. Schade, dass es nur ein Abenteuer mit ihm gibt, denn nach dem Cliffhanger hätte man gern gleich die nächste Episode gelesen. Interessant wird gewiss auch die Reaktion von Wolverines neuen Kameraden, wenn sie ihm auf die Schliche kommen. Und die von Storm, findet sie heraus, dass er sich mit Pinch eingelassen hat. Deadpools Pause, die laufende Handlung betreffend, hält an. Das Heft wurde aufgefüllt mit zwei kurzen Storys aus dem Jahr 2008, die in sich abgeschlossen sind, wenig Handlung und Splatter, dafür umso mehr kruden Humor bieten. Diesen muss man schätzen können, ansonsten wird die Lektüre zur Qual. Bemerkenswert ist, dass „Die Wette gilt“ von Rob Liefeld, dem Schöpfer von „Deadpool“ (erster Auftritt: „New Mutants 89“), gezeichnet wurde. Zeichnerisch schneiden „Der Madripoor-Job“ und „Die Wette gilt“ am besten ab. Insofern weiß das Heft zu überzeugen, ebenso die Konflikte von „Wolverine“; hingegen muss man die Übertreibungen der „Deadpool“-Passagen schon mögen, um nicht früher oder später den Spaß zu verlieren. (IS)



Raven Gregory

Die Wahnsinns-Party!

Wonderland – Der neue Wahnsinn! 2

Grimm Fairy Tales Presents Wonderland 6 – 10, Zenescope Entertainment, USA, 2012/13

Panini Comics, Stuttgart, 08/2014

PB mit Klappenbroschur, Comic, Mystery/Horror, Fantasy, Märchen, Erotik, 978-3-86201-809-3, 144/1699

Aus dem Amerikanischen von Sandra Kentopf

Titelillustration von Mike Krome, Urszula 'Ula' Mos

Zeichnungen von Gerard Conte, Sheldon Goh, Ej Morges, Francesco di Pastena

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

<https://www.paninicomics.de/>

<https://www.zenescope.com/>

<http://theravenregory.com/>

<https://www.facebook.com/MikeKrome>

<https://www.facebook.com/UlaMosArt>

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

<http://sheldongoh.deviantart.com>

<http://ejmorges.deviantart.com>

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

Nachdem die Macht des Wunderlands Caroll Ann „Calie“ und Violet Liddle auch in Daresbu aufgespürt hatte (siehe „Wonderland – Der neue Wahnsinn! 1: Das Wunderland lebt“), haben sie ihre nächste vorübergehende Bleibe in einer Wohnanlage in Culver City, Kalifornien aufgeschlagen. Violet ist angefressen von der öden Umgebung, dem ständigen Leben auf der Flucht und den dauernden Verboten ihrer Mutter. Sie freundet sich mit ihrer gleichaltrigen Nachbarin Harmony an, die sie dazu bringt, heimlich die Wohnung zu verlassen und mit ihr tanzen zu gehen. Doch der Club, den die beiden besuchen, ist in der Hand des Wunderlands. Eine neue Droge namens ‚Der Traum‘, die dort die Runde macht, verwandelt ihre Konsumenten in hungrige Bestien.

Im Wunderland erreichen derweil die Rote Königin und ihr Sohn William den Tempel der Reinheit, eine ehemalige Irrenanstalt, die einst ins Wunderland gesogen wurde und dort den Wahnsinn ihrer Insassen verbreitet hat, um von dort aus durch ein magisches Portal wieder nach Hause zu gelangen. Beim Tempel kommt es zu einem Kampf mit der Pik-Dame und ihrer Armee (# 6 - 9).

Violet Liddle, inzwischen die neue Hutmacherin, reist gemeinsam mit der Grinsekatze in die Vergangenheit ihrer Großmutter Alice zurück, um dort den Lauf des Schicksals zu verändern (# 10). An ihrem neuen Wohnort wurde das Mutter-Tochter-Verhältnis zwischen Calie und Violet wieder auf 0 gesetzt, so dass die neue Nachbarin Harmony - ein recht offenes Fröckchen, das in Calies Gegenwart die Brave spielt - gerade richtig kommt, um Violet zum pubertären Ungehorsam zu verführen. Das macht den Band zumindest teilweise zu einer Wiederholung des Vorgängers und dient in erster Linie dazu, die Omnipotenz des Wunderlands zu verdeutlichen und dem Leser klar zu machen, dass jeder Versuch der Liddle-Ladys, sich zu verstecken, zum Scheitern verurteilt ist.

Die Tatsache, dass sich das Wunderland einer Droge bzw. bestimmter Pflanzen bedient, um in die Realität zu greifen, ist kein schlechter Ansatz, jedoch bleibt diese Idee am Ende gänzlich in der Luft hängen.

Die kurzen Wunderland-Szenen sind immer wieder in die Realwelthandlung eingeschoben und bewegen sich im Gleichklang mit dieser stetig auf ihren Höhepunkt zu.

Bei der Abschlussstory handelt es sich um einen One-Shot, der nicht in der laufenden Handlung angesiedelt ist, sondern um eine Art „Was wäre wenn“-Geschichte, in der Violet in der Zeit zurück geht und die Ereignisse um ihre Großmutter Alice verändert, nur um zu erkennen, dass weder Alice, Calie noch sie selbst dem Einfluss des Wunderlands entfliehen können.

Insgesamt bietet „Die Wahnsinnsparty“ gewohnt kurzweilige Unterhaltung mit einigen Abstrichen, die jedoch für Neuleser gänzlich ungeeignet ist, da besonders in der Abschlussgeschichte öfter auf die vorangegangenen Miniserien verwiesen wird. Die Bilder von Hauptzeichner Sheldon Goh gehen in Ordnung, unangenehm fallen jedoch die Zeichnerwechsel auf, die meist mitten in der Handlung stattfinden.

Als Bonus ist eine Covergalerie enthalten, die dank Zenesopes großzügiger Variant-Cover-Politik ganze 18 sexy Variant-Motive enthält.

Paperback 2 der laufenden „Wonderland“-Serie bringt die Liddle-Damen nicht wirklich weiter. Im Grunde ist der vorliegende Band nur eine Wiederholung von Paperback 1, ergänzt mit einer nicht uninteressanten Bonusstory außerhalb der Serienkontinuität. (EH)



Brian Wood
Teamgeist

X-Men Sonderband 1

X-Men (2013) 1 - 4: Primer, Part 1 – 3 + Untitled, Marvel, USA, 2013

Panini Comics, Stuttgart, 01/2014

PB, Comic, Superhelden, SF, Action, Urban Fantasy, Horror, 978-3-86201-831-4, 100/1299

Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz

Titelillustration von Olivier Coipel

Zeichnungen von Olivier Coipel, David López, Mark Morales, Scott Hanna, Norman Lee, Cam Smith, Laura Martin, Matt Milla, Christina Strain, Cris Peter

www.paninicomics.de

www.brianwood.com

<http://davizlapizlopez.blogspot.com>

<http://markmorales.deviantart.com>

www.colorista.net

<http://justaddninjas.com>

<http://ceeceeluvins.deviantart.com>

<http://crispeterdigitalcolors.com>

Jubilee nimmt sich eines Babys an, das durch einen Meteoriteneinschlag zu einer Waise wurde. Als sie Verfolger bemerkt, ruft sie die X-Men zur Hilfe. Während Storm, Rogue und Shadowcat zur Unterstützung eilen, trifft John Sublime im Jean Grey-Institut ein und bittet überraschend um Beistand. Er erklärt Rachel Grey und Psylocke, dass sich seine Schwester Arkea in jenem Meteorit befand. Bei ihr handelt es sich um ein Bakterium, das alle elektronischen Systeme infiltrieren und übernehmen kann – so wie er Menschen.

Als Jubilee und die anderen eintreffen, erkennt er sofort, dass sich Arkea in dem Baby befindet, aber bevor Maßnahmen ergriffen werden können, springt sie weiter und übernimmt den Körper von Karima Shapandar sowie die Kontrolle über die Schule ...

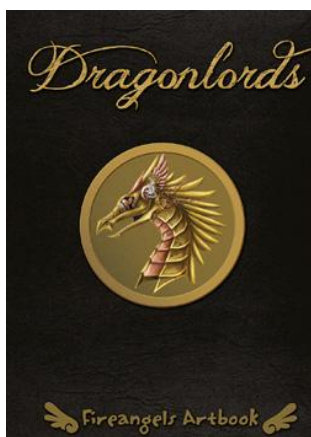
Wieder einmal gibt es einen Neubeginn für die „X-Men“. Autor Brian Wood („Star Wars“, „Moon Knight“, „Vampirella/Witchblade“ u. a.) stellt diesmal die weiblichen Team-Mitglieder in den Mittelpunkt der Geschehnisse. Die Zeiten, in denen Quotenfrauen in Superheldenteams lediglich Klischeerollen erfüllten, sind zum Glück vorbei. Das moderne Bild beschreibt die Heroinnen als selbstbewusste, mächtige, tatkräftige und vor allem selbständige Personen, die genau wissen, wann Köpfchen und wann Kraft eingesetzt werden muss, um ein Problem zu lösen. Dabei kommt die Menschlichkeit allerdings nie zu kurz.

Im ersten Mini-Story-Arc müssen die „X-Men“ ihren „Teamgeist“ beweisen, um einerseits das Baby Shogo, das Jubilee adoptieren möchte – auch sie kam als Waise zu den X-Men und will das Gute, was ihr widerfahren ist, an das Kind weitergeben -, zu beschützen und andererseits die Bedrohung, die Arkea darstellt, aus der Welt zu schaffen. Letzteres ist gar nicht leicht, denn sie stirbt nur, wenn ihr Wirtskörper vernichtet wird, doch niemand will Karima schaden. Jetzt ist statt Power der Verstand gefragt. Und damit ist die Sache noch längst nicht erledigt.

Spannend schildert der Autor die Vorgehensweise der erwachsenen X-Men und ihrer Schüler, die ebenfalls an der Auseinandersetzung teilnehmen. Olivier Coipel („The Mighty Thor“, „Avengers vs. X-Men“, „Legionnaires“ etc.) setzt die Story gelungen um in dynamische Bilder mit attraktiven Frauen. Da dieses Abenteuer außerdem in sich abgeschlossen ist, ist der Leser rundum zufrieden, denn er wurde spannend und optisch ansprechend unterhalten. So machen Comics Spaß! (IS)

Mehr Comic unter Sekundärliteratur.

Manga



Fireangels Verlag (Hrsg.)

Dragonlords – Journey into the dragons' realms

Fireangels Verlag, Dachau, 09/2014

HC-Album, vollfarbiges bilinguales Artbook, westl. Manga, Boys Love, Romance, Erotik, Fantasy, Steampunk, keine ISBN, 104/3500

Aus dem Englischen von Sandra Gundelach, Patricia Krätschmer

Titelgestaltung von Myriam Engelbrecht und Sandra Gundelach (Logo)

Mit Artwork von Mathia Arkoniel, Aziell, wickedalucard, AnHellica, XuXu, Koji, Marika „demonicalchild“ Herzog, Rhea Silvan, Magdalena

Rogowka/len-yan, oriental-lady, Sloth, MaRilicious, Kamineo, Lehanan Aida, Pandabaka, Miriam Vordenbäumen/KillingIdol, Nina

Nowacki/Ernuo, Lara Yokoshima, washuu

Mit einem Nachwort des Fireangels Verlags

Leseempfehlung: Ab 16 Jahre!

www.fireangels.net

<http://MathiaArkoniel.tumblr.com>

www.facebook.com/MathiaArkoniel

www.y-gallery.net/user/aziell/

<http://wickedalucard.deviantart.com>

<http://twitter.com/wickedalucard>

www.pixiv.net/member.php?id=2118757

www.facebook.com/WickedalucardOfficial

<http://theworldismytrashbin.tumblr.vom>

<http://anHellica.deviantart.com>

<http://69xuxu69.deviantart.com>

<http://pixiv.me/tsutsuji129>

<http://k-koji.deviantart.com>

www.chasm-project.com
<http://len-yan.deviantart.com>
<http://len-yan.tumblr.com>
<http://oriental-lady.deviantart.com>
<http://oriental-lady.tumblr.com>
http://ask.fm/Oriental_Lady
<http://mrsloth.deviantart.com>
<http://slothxxx.tumblr.com>
www.twitter.com/alice_no_tabi
www.facebook.com/marliciously
<http://marliciously.tumblr.com>
<http://zanaffat.deviantart.com>
www.facebook.com/K.cherdrumphai
<http://pandabaka.deviantart.com>
www.facebook.com/KillingIdolTineTeaparty
<http://killinidol.deviantart.com>
<http://dustrealms.net>
<http://besteck.deviantart.com>
<http://shuu-washuu.deviantart.com>
<http://washuuchan.tumblr.com>

Das Vor- bzw. Nachwort, in dem ein wenig aus dem Nähkästchen geplaudert wird, wurde aus technischen Gründen ans Ende des Buchs gestellt. Hier erfährt man u. a., dass das Artbook „Dragonlords“ nur durch eine Crowdfunding Kampagne realisiert werden konnte (wobei sich der Fireangels Verlag in guter Gesellschaft befindet, da z. B. auch dani books seine Titel auf diese Weise finanziert).

Außerdem wird verraten, dass es mitunter recht schwierig war, mit den Künstlern, die über die ganze Welt verstreut sind, zu kommunizieren, da nicht jeder der englischen Sprache mächtig ist. Dennoch gelang es dem Fireangels Verlag, ein vielseitiges Artbook zusammenzustellen, das Illustrationen von 19 KünstlerInnen zeigt, die sowohl in Deutsch als auch in Englisch zu Wort kommen und sich vorstellen. Einige kennt man von anderen Projekten des Fireangels Verlags, andere Namen sind neu.

Themenschwerpunkte sind, wie der Titel vorwegnimmt, neben Boys Love Fantasy und Steampunk, wobei nicht jeder „Drachenlord“ wirklich – optisch – ein Drache sein muss. Tatsächlich tummeln sich auch Elfen, Dämonen, Engel, Zentauren, ‚normale‘ Menschen und andere Wesen, die der Fantasie ihrer SchöpferInnen entsprungen sind.

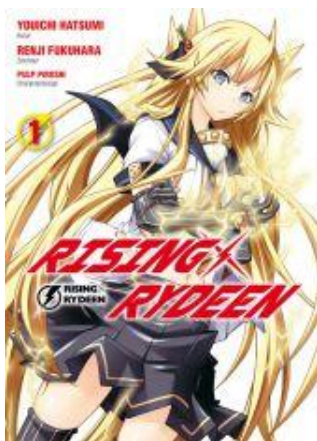
Alle Illustrationen sind in Farbe und belegen ein bis zwei Seiten. Die ‚Steckbriefe‘ werden überdies von kleineren Abbildungen aufgelockert.

Angesichts der stilistischen Vielfalt, die von Manga inspirierten Motiven (Pandabaka) über aufwändige Bleistiftzeichnungen (Rhea Silvan) und realistisch-idealistischen Malereien im Stil von Brom (Len-Yan) bis hin zur fast fotorealistischen Digital Art (Koji) reicht, wird jeder Betrachter schnell seine Favoriten finden.

Besonders gefallen die Werke von Mathia Arkoniell, Aziell, XuXu, Koji, Rhea Silvan, Sloth, Lehanan Aida und Lara Yokoshima von den Ideen und der Ausführung her – doch Geschmäcker sind bekanntlich verschieden, und auch alle anderen Zeichner lieferten unbestritten sehr schöne Werke ab. Dank der Listung der jeweiligen Websites kann man, ist man auf den Geschmack gekommen, im Internet weitere Illustrationen der KünstlerInnen anschauen – ein wirklich schöner Service!

Der Boys Love-Gehalt ist nicht in jedem Fall gegeben, und jene Bilder, die dem Genre zuzuordnen sind, fallen nicht allzu explizit aus. Da somit das Meiste der Fantasie des Betrachters überlassen bleibt, ist die Altersempfehlung von 16 Jahre fast schon zu hoch angesetzt, doch befindet sich der Verlag damit auf der sicheren Seite.

„Dragonlords“ ist ein sehr ansprechendes, abwechslungsreiches Artbook, was Gestaltung und Inhalt betrifft. Zwar ist es mit EUR 35,- nicht gerade preiswert, aber welches Artbook ist das schon?! Für Boys Love- und Fantasy-Fans lohnt sich die Anschaffung auf jeden Fall! Bleibt zu hoffen, dass der Fireangels Verlag auch in Zukunft solch schöne Alben publiziert. (IS)



Youichi Hatsumi (Autor), **Renji Fukuhara** (Zeichner), **Pulp Piroshi** (Charakterdesign)

Rising X Rydeen 1, Japan, 2012

Panini Comics, Stuttgart, 07/2015

TB, Manga, SF, Action, Comedy, Erotik, Romance, 978-3-95798-528-6, 168/799

Aus dem Japanischen von Hiro Yamada

4 Farbseiten

www.paninicomics.de

„Rising X Rydeen“ basiert auf der Light-Novel-Reihe von Youichi Hatsumi. Anhand des Charakterdesigns von Pulp Piroshi schuf Renji Fukuhara eine sechsteilige Manga-Serie. Aufgegriffen wird das Thema

Superhelden.

Der Schüler Takara Shimonone träumt davon, nicht länger ein gewöhnlicher Junge zu sein, sondern ein sogenannter Stranger, ein Mensch mit besonderen Fähigkeiten, und natürlich wünscht er sich eine besonders außergewöhnliche Gabe, die ihn auch von allen anderen Strangers abhebt. Was sich jedoch im Laufe der Pubertät bei ihm einstellt, ist eher peinlich: Er kann weißen Glibberschleim absondern. Als ob das für irgendjemanden nützlich wäre ...

Dennoch will die Konterstranger Forschungszentrale ihn und einige andere Jugendliche als Team einsetzen, um Outlaws, die ihre Fähigkeiten für Verbrechen missbrauchen, zu verhaften. Die schöne Aria Kurumu Elinoh Welter stellt ihm als Partnerinnen die ebenfalls gerade erwachte Yowabi Homuraokoshi, seine ehemalige und nun wieder zurückgekehrte Mitschülerin Mikan Raigou und die naive Kusanagi Suisen zur Seite. Alle Mädchen haben weitaus beeindruckendere Gaben, auch wenn nur Mikan die ihre richtig einzusetzen weiß.

Nach vielen Missverständnissen, bei denen stets jede Menge Schleim fließt, werden sie auf ihre erste Mission geschickt.

Nach der Lektüre von „Rising X Rydeen 1“ muss man sagen, dass es nun wieder eine Klamotte mehr für Jungen ab 13 Jahre gibt, in denen ein sympathischer Trottel als Identifikationsfigur zum Hahn im Korb etlicher hübscher und zumeist vollbusiger Mädchen wird, die ihn zunächst vor allem wegen seiner Gabe eklig finden, ihn aber irgendwo doch – natürlich – mögen und früher oder später um seine Aufmerksamkeit buhlen. Das alles kennt man schon aus Reihen wie „Magister Negi Magi“, „Oh! My Goddess!“ usw.

Die Story geht praktisch unter im Frust der Hauptfigur Takara über seine nutzlose und zugleich peinliche Fähigkeit. Die Anspielung ist plump genug, dass man nicht näher darauf eingehen muss, womit er offenbar die attraktiven Mädchen bespritzt. Diese sind folglich regelmäßig in durchnässten, transparenten Kleidungsstücken zu sehen, die auch so schon knapp genug sind, dass kaum etwas der Fantasie des Betrachters überlassen bleibt.

Die Illustrationen entsprechen dem, was man von vergleichbaren Titeln gewohnt ist: Klar und üppig gezeichnete Mädchen in sexy Posen um einen durchschnittlich wirkenden Typen, in dem sich der Leser wiederfinden kann, hat er doch meist vergleichbare Träume und Probleme. Die Bilder sind ansprechend und gefällig, doch muss man schon zur Zielgruppe gehören und Erotik-Klamauk mögen, um wirklich Spaß an der Reihe zu haben. (IS)



Isuna Hasekura (Story), **Ju Ayakura** (Charakterdesign) & **Keito Koume** (Artwork)

Spice & Wolf 11

Ookami to Koushinryou Vol. 11, Japan, 2014

Panini Comics, Stuttgart, 07/2015

TB, Manga, Fantasy, Adventure, Romance, Comedy, 978-3-95798-259-9, 160/799

Aus dem Japanischen von John Schmitt-Weigand

www.paninicomics.de

<http://ameblo.jp/hasekura2/>

<http://haino.mods.jp/>

<http://www7.plala.or.jp/koumekeito/index.html>

Der Kaufmann Kraft Lawrence und die weiße Wölfin Holo befinden sich immer noch auf Reisen – genauer: auf der Suche nach Holo's Heimat Yoitsu, die sich irgendwo im Norden befindet. Da Holo Generationen lang als Erntegottheit einem entfernt liegenden Dorf Wohlstand brachte, hat sie den Weg vergessen. Ein Buch soll angeblich Auskunft geben können, wohin sie sich wenden müssen, doch bislang haben beide vergeblich danach gefahndet.

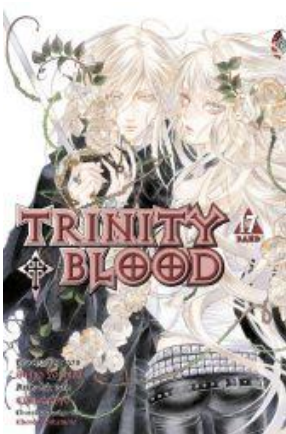
In der Hafenstadt Gerube erhoffen sich die beiden und ihr junger Begleiter Koll Informationen. Aber statt eines Hinweises werden sie in den Konflikt des nördlichen und südlichen Stadtteils gezogen, die beide den wertvollen Einhornwal, der an der Küste gestrandet ist, für sich beanspruchen. Die Kauffrau Abe Volan, eine Bekannte von Lawrence, wird entführt. Um sie aus dem Verließ zu befreien, müssen er und seine Freunde beweisen, dass ihr Konkurrent Reynolds ein Betrüger ist, sodass er als Käufer des Wals diskreditiert wird.

Während die dem Manga zugrunde liegende Light-Novel-Serie mit 16 Bänden plus Epilog abgeschlossen ist, ist das Ende der Adaption noch nicht in Sicht. Nach wie vor versuchen Lawrence und Holo herauszufinden, wo das mysteriöse Yoitsu liegt. Aber niemand scheint eine Ahnung zu haben, und Bücher, die Informationen liefern könnten, sind schwer zu bekommen. Es gibt eine Spur, doch bevor die beiden und Koll ihr folgen können, müssen sie Probleme regeln, in die sie durch Abe Volan hineingezogen wurden.

Obwohl Holo, die – was selbst der berühmte Blinde mit Krückstock sehen kann – mehr als nur Freundschaft für Lawrence empfindet und dementsprechend eifersüchtig auf seine Bekannte reagiert, welche ihrerseits durchaus Interesse signalisiert, verweigert die Wölfin ihre Hilfe nicht, die stets etwas heikel ist, denn auch in menschlicher Gestalt besitzt sie charakteristische Attribute, Schwanz und Ohren, die sie verbergen muss. Koll steht ebenfalls treu zu seinen Kameraden, auch als es gefährlich wird.

Es sind jedoch keine heftigen Kämpfe oder überlegene Magie, die letztlich zur Lösung des Konflikts führen, wie in fast allen anderen bisherigen Fällen. Die drei kommen Reynolds allein durch Köpfchen auf die Schliche, und die Erklärung ist wirklich faszinierend. Infolgedessen wird die Gewalt auf das notwendige Minimum reduziert, denn es geht auch anders und vor allem subtiler.

Das und die zarten, ansprechenden Zeichnungen, die sowohl die Umgebung als auch die Personen detailreich und überzeugend darstellen, sind die Punkte, die „Spice & Wolf“ aus der Masse der Fantasy-/History-Mangas herausheben. Eine tolle Serie für das reifere Publikum, die auch Lesern gefallen dürfte, die sich eher wenig aus Mangas machen! Allerdings sollte man dem Titel von Beginn an folgen, da die vorherigen und teils relevanten Geschehnisse nur bedingt der Handlung zu entnehmen sind. (IS)



Sunao Yoshida (Autor), Thores Shibamoto (Charakter-Design) & Kiyo Kyujyo (Zeichnungen)

Trinity Blood 17, Japan, 2014

Panini Comics/Planet Manga, Stuttgart, 08/2015

TB, Manga, Horror, SF, 978-3-95798-548-4, 158/899

Aus dem Japanischen von John Schmitt-Weigand

www.paninicomics.de

www.kadokawa.co.jp/toribla/index.php

www.wowow.co.jp/anime/toribla/

www.tokyopop.com/product/1840/

<http://kku.ojaru.jp/>

In Londinium leben die Methusalems unter und die Menschen auf der Erde in relativ friedlicher Koexistenz. Diese ist nun bedroht, denn die Königin liegt im Sterben, sodass sie den Status quo nicht länger aufrecht erhalten kann, was einflussreiche Politiker ausnutzen wollen, um die eigenen Verbrechen den Vampiren in die Schuhe zu schieben und sie auszulöschen.

Schwester Esther Blanchett, die gerade erst den Verlust ihres Beschützers Pater Abel Nightroad alias Kresnik 02 verkraften musste, hat erfahren, dass sie eine Angehörige des Königshauses ist

und in der Liste der Thronfolger ganz oben steht. Allerdings ist sie der Ansicht, dass ihre Verwandte Mary Spencer, die über Jahre hinweg ihrem Land diene, die Krone tragen soll. Esther vertraut ihr voll und ganz – ein schwerwiegender Fehler.

Das haben mittlerweile die Herzogin von Erin und einige andere erkannt. Aber können sie „*Bloody Mary*“ und ihre Getreuen aufhalten, bevor es zu spät ist ..., bevor Esther, der junge Papst und weitere Unschuldige den Machtgelüsten der skrupellosen Frau zum Opfer fallen?

Nachdem der Vorgängerband mit einem Cliffhanger endete, geht es in „Trinity Blood 17“ nahtlos und spannend weiter. William Walter Wordsworth, Sondergesandter von Ax, und seine Methusalem-Begleiterin werden von Unbekannten attackiert, und es ist fraglich, ob sie mit dem Leben davonkommen. Auch Jane Judith Jocelyn, Herzogin von Erin, schwebt in Lebensgefahr, da sie den Gräueltaten von Bloody Mary auf die Schliche kam. Der Papst, der gerade erst seinen Häschern hatte entkommen können, wird erneut angegriffen, als er versucht, den Graf von Manchester, Herrscher über die Methusalems von Londinium, zu befreien, den man für den Initiator der fehlgeschlagenen Entführung hält. Esther erfährt derweil etwas über ihre Familie, das sie nicht erwartet hätte.

Nach wie vor ist der Focus auf ‚neue‘ Charaktere gerichtet, während die eigentlichen Hauptfiguren wie Esther, Abel Nightrroad, Pater Très Iques usw. nur kleine Auftritte haben oder ganz aus der Handlung verschwunden sind. Zwar wird die über mehrere Episoden kryptisch verlaufende Handlung immer klarer, doch sind noch viele Fragen offen, die nur durch den verstärkten Einsatz dieser früher viel aktiveren Figuren beantwortet werden können. Besonders am Herzen liegt sicher jedem Leser das Schicksal von Abel Nightrroad, der tot ist – aber eigentlich widerkehren muss angesichts seiner regenerativen Kräfte und der wichtigen Rolle, die er innehat.

Leider fällt auch dieser Band mit knapp 160 Seiten sehr kurz aus. Kaum hat man Fuß gefasst, endet die Story, und vermutlich wird man wieder ein Jahr auf die Fortsetzung warten müssen. Die Serie besticht vor allem durch die aufwändigen Zeichnungen, und man kann sich nur wundern, warum Panini sich nicht um die Lizenzen für die wunderschönen Artbooks (es gibt ja auch welche zu „Game of Thrones“, „Batman“, „Star Trek“ etc.) bemüht, die in Deutschland gewiss ihre Käufer finden würden.

„Trinity Blood“ ist nur für geduldige Sammler, die von Anfang an die Reihe verfolgen, interessant. Ein Quereinstieg ist mit Band 17 praktisch unmöglich, da die Handlung mit zu vielen Schauplätzen, Charakteren und Konflikten aufwartet, die als bekannt vorausgesetzt werden. Die Zeichnungen sind großartig, und wer an ihnen Gefallen findet, sollte die Serie unbedingt von Beginn an lesen. Sie bietet packende Horror-SF-Action, stellenweise aufgelockert mit etwas krudem Humor, und eben sehenswerte Illustrationen. (IS)

