Magazin für Phantastik
www.FantasyGuide.de
www.roterdorn.de
Sonnensturm-Media.de
Rollenspiel-Netz.de
www.X-Zine.de
www.avalon-projekt.com

SONO

Kid Power

Philip Pullman: Der Goldene Kompass - Die Bücher der Magie - Taran - Plüsch, Power & Plunder -Kai Meyer: Unterwegs mit den Wellenläufern - Mage Knight: Dungeon - Dragonball - Jules Verne Manga: Das unbekannte Wesen - Marco Mars - Tamora Pierce - Peter Schwindt: Justin Time - Monika Felten - TCG: Magic & Yu-Gi-Oh - Die Legenden von Phantásien - Wahre Helden

Impressum

Redaktion
Chris Weidler
Michael Schmidt

Cover
Thomas Schreurs

Layout
Elvir Dolic

Lektoren
Nemain Ravenwood
Valentino Dunkenberger
Ralf Steinberg

Textbeiträge
Christel Scheja
Heike Rau
Barbara Jung
Jens Peter Kleinau
Valentino Dunkenberger
Ralf Steinberg
Ramona Schroller
Michel Bernhardt
Elvir Dolic
Karin Sittenauer
Christian Endres
Inga Pokora
Matthias Deigner
Stefan Mengel
Andrea Ehlers
Sebastian Hogrebe
David Grashoff

Grafiken
Valentino Dunkenberger (S.3)
Christine Rau (S.35,58,82)
Jens Hölderle (S.27,39,47)
Susanne Jaja (S.34,82)
Thomas Schreurs (S.76,77,99)

Kontakte
Chris Weidler
wanderer@fantasyguide.de
Jens Peter Kleinau
redaktion@x-zine.de

EDITORIAL

Herzlich Willkommen zu unserer Ausgabe "Kid Power".

"Kid Power", eigentlich ein recht eigentümlicher Name für eine Ausgabe, aber er trifft dennoch auf dem Punkt. Wer einmal Kids beobachtet und ihre unerschöpflichen Energien sieht, dem wird nur ein Eindruck hierzu einfallen "Power"! Es ist schön zu sehen, wie einfach es Kids fällt, Phantastisches aufzunehmen und sich zu eigen zu machen, wie sie Träume träumen und ohne Zweifel an ihnen festhalten. Wer von uns hat sich nicht schon einmal gewünscht wieder ein Kind zu sein? Unbeschwert die Zeit zu genießen und in unseren ganz eigenen Phantasiewelten zu entschwinden. Aber leider ist das nicht möglich, oder doch? Vielleicht für einen kleinen Moment? Wer weiß es.

In dieser Ausgabe haben wir uns schwerpunktmäßig mit der phantastischen Jugendliteratur für Kids ab 12 Jahren beschäftigt und wir möchten euch hier einige kleine Ecken dieses doch sehr großen Bereiches ein wenig näher vorstellen. Doch wer SONO kennt, der weiß, wir haben auch in dieser Ausgabe einige Blicke über den Tellerrand gewagt, und so findet ihr in dieser Ausgabe "Kid Power" neben der Jugendliteratur auch einige andere Bereiche welche für Kids wie auch für Erwachsene interessant sind.

Also schnappt euch ein Reisegefährt. Ob auf dem Rücken eines Pferdes, eines Glücksdrachen oder mittels einer Zeitmachine. Los geht es, hinein in die schöne Welt der phantastischen Abenteuer.

Wir wünschen euch viel Vergnügen.

Ihr

Chris Weidler

Produktvorstellungen

Hörbuch: Die "Sieben Siegel" Hörbücher 23
Comic: Dork Tower - Ein Herz für Rollenspiele 36
Rollenspiel: Big Eyes Small Mouth 43
Brettspiel: Rückkehr der Helden 60
Kartenspiel: Munchkin 62

Inhalt

Phantastische Jugendliteratur 3
Philip Pullman – Der Goldene Kompass 6
Die Bücher der Magie 11
Kai Meyer Spezial 22
Taran - Der keltische Weg zum Erwachsenwerden 28
Im Gespräch mit Monika Felten 30
Story: Das seltsame Tier von Heike Rau 34
Rollenspiele, für ein Mehr an Unterhaltung 37
Plüsch, Power & Plunder 40
Heroic Quests 3D-Dungeons 48
TCG - Kartenspiele fernab von Skat und Canasta 52
Story: Die richtige Wahl von Christel Scheja 57
Das Harry Potter Phänomen 63
Manga – das unbekannte Wesen 64
Dragonball 70
Fan-Art: Wahre Helden von Thomas Schreurs 73
Story: Marco Mars und der Raub der Xebbis von Barbara Jung 78
Marco Mars – ScienceFiction für junge Herzen 85
Peter Schwindt – Justin Time 90
Kolumne: Nemos Kolumne 94
Von sprechenden Hunden, Polarbären und dem Giraffinchen 95
Im Gespräch mit Frau Dr. Renate Grubert 94
Die Fantasy-Bücher der Tamora Pierce 100
Jules Verne 103
Michael Ende - Hommage 107
Die Legenden von Phantásien 109
Vorschau 116

Nun, eigentlich ist das eine ganz klare Sache, so ein Jugendbuch. Oder vielleicht doch nicht? Denn: Was ist überhaupt ein Jugendbuch und wodurch wird es definiert? Was sind die Kriterien, um festzulegen, dass es sich um ein "Jungendbuch" handelt?

Die wohl eindeutigste Deutung hängt mit dem Namen dieser Klassifizierung zusammen - JUGEND. Sind Jugendbücher Bücher, die nur von Jugendlichen gelesen werden oder nur für Jugendliche geschrieben wurden? Die Realität belehrt uns eines besseren - denn an vielen Jugendbüchern erfreuen sich heutzutage auch Erwachsene in sehr großem Ausmaß. Das wirft auch sofort eine nächste Frage auf: WARUM haben Nicht-Jugendliche eine solche Freude an Jugendbüchern? Liegt es daran, dass sie vielleicht für Jugendliche geschrieben wurden und somit eine verständliche und meist sehr flüssige, unkomplizierte Sprache haben, die sich schnell und trotzdem mit Spaß lesen lässt und eine hervorragende Abwechslung zu "anspruchsvollerer" Erwachsenenliteratur und auch dem Alltag der Erwachsenen bietet? Oder ist es für die etwas ältere Generation einfach nur leichter, die etwas größeren Buchstaben zu entziffern?

Oder ist ein Jugendbuch womöglich einfach ein Buch, in dem der oder die Protagonisten sich im jugendlichen Alter befinden? Oder ist es ein Buch, das eine kinder- und jugendfreundliche Handlung aufweist und sich Gewalt und Brutalität stark in Grenzen hält?

Die Antwort ist eigentlich ganz einfach: Ein gutes Jugendbuch ist ein Buch, das alle diese Eigenschaften vereint - eine leicht verständliche Sprache, meist jugendliche Hauptpersonen und eine jugendgerechte Geschichte, die meist mit Happy End endet und die von Interessierten beinahe jeden Alters gelesen werden kann.

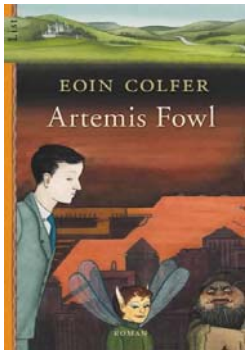
Das Feld der fantastischen Jugendliteratur ist sehr breit gestreut. Es gibt einige bekannte wie auch unbekannte, sehr schön geschriebene Bücher und Buchreihen.

Und natürlich gibt es auch in der Fantasy wie in jeder anderen Literaturgattung Untergruppen. Eine davon ist die Fantasy, bei der ein jugendlicher Protagonist in ein fantastisches Abenteuer mit Fabelwesen gerät, das aber immer noch in unserer realen Welt spielt.

Da gibt es zum Beispiel die Bücher über den jungen Zauberer, der berühmt wird bevor er weder sprechen noch laufen kann und nun, in seiner Jugend, fantastische Abenteuer in einer Zaubererschule erlebt. Doch die Erfolgsstory von J.K. Rowling und "Harry Potter" ist eine Geschichte für sich.

Ebenfalls sehr bekannt und oftmals - in meinen Augen unbegründeter Weise - mit "Harry Potter" verglichen ist die Buchreihe "Artemis Fowl". Obwohl dieser Junge eigentlich zur "bösen" Seite gehört, kann der Leser aufgeregt die Abenteuer des jugendlichen Meisterverbrechers mitverfolgen und verliert sich in einer magischen Welt von Elfen, Kobolden und Trollen.

Liebevolle Fantasy vom Feinsten liefert uns eine Autorin, die vor allem in letzter Zeit Aufsehen erregte: Cornelia Funke - die "deutsche J.K. Rowling", wie sie von der Presse schon betitelt wurde. Viele werden ihre Teenie-Reihe "Die wilden Hühner" kennen, doch auch im Bereich der Fantasy kann sie große Erfolge verzeichnen. Ihr Roman "Drachenreiter", in dem sich ein liebenswürdiger Drache, ein kratziges



Artemis Fowl

Eoin Colfer

Broschiert - 288 Seiten - List Tb.

Erscheinungsdatum: Mai 2003

ISBN: 3548603203

Harry Potter

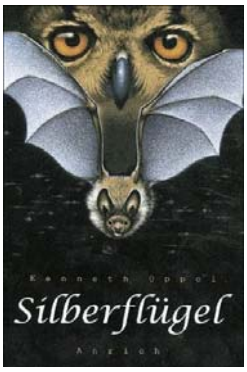
Joanne K. Rowling

Gebundene Ausgabe - Carlsen

Erscheinungsdatum: Februar 2003

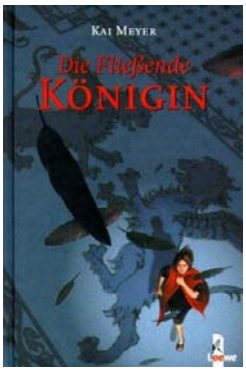
ISBN: 3551551677

4 DIE PHANTASTISCHE JUGENDLITERATUR



Silberflügel
Kenneth Oppel
Gebundene Ausgabe - 344 Seiten - Beltz und Gelberg
Erscheinungsdatum: 1. 12. 2000
ISBN: 3891064063

Die unendliche Geschichte
Michael Ende
Gebundene Ausgabe - 427 Seite
Thienemann Verlag
Erscheinungsdatum: 1979
ISBN: 3522128001



Die Fließende Königin
Kai Meyer
Gebundene Ausgabe - 272 Seiten - Loewe Verlag
Erscheinungsdatum: Juni 2001
ISBN: 3785540159

Koboldmädchen, ein schlauer Junge und ein intelligenter, winziger Homunkulus auf die Suche nach dem geheimnisvollen "Saum des Himmels" machen, war ein Volltreffer, aber erst mit dem Jugendroman "Herr der Diebe" - welcher nur ansatzweise Elemente der Fantasy enthält - gelang ihr ein internationaler Durchbruch.

Zuletzt zog Cornelia Funke ihre Leserschaft mit ihrem Bestseller "Tintenherz" in Bann. In diesem Buch erlebt die junge Mo fantastische Abenteuer, in denen auch Buchgestalten zum Leben erwachen.

Auch ein anderer deutscher Schriftsteller weiß uns mit seinen Fantasy-Romanen zu fesseln. Kai Meyer gilt heute als einer der erfolgreichsten Mystery- und Fantasy-Autoren Deutschlands und hat eine riesige Fangemeinde hinter sich stehen. Neben seiner Grusel-Reihe "Sieben Siegel" feierte er jüngst sehr große Erfolge mit seinen beiden Reihen "Merle-Trilogie" - "Die Fließende Königin", "Das Steinerne Licht" und "Das Gläserne Wort" - und "Wellenläufer-Trilogie" - "Die Wellenläufer", "Die Muschelmagier" und "Die Wasserweber" -, die demnächst auch auf dem englischsprachigen Buchmarkt erscheinen werden.

Ein anderes Feld der Jugendfantasy bilden die Bücher, in denen der Autor sich eine völlig neue Welt ausdenkt, die mit der unsrigen Ähnlichkeiten haben kann, aber nicht zwingend haben muss.

Eine Fantasy-Trilogie aus diesem Bereich, die den Bekanntheitsgrad ihres Autors schlagartig hinaufkatapultierte, ist "His Dark Materials". Die Abenteuer der kleinen Lyra, die im Deutschen in den Büchern "Der goldene Kompass", "Das magische Messer" und "Das Bernstein-Teleskop" erzählt werden, verzaubern den Leser und bringen ihn in eine fantastische Parallelwelt zu unserer Realität. Philip Pullman entführt uns in seiner Trilogie in eine Geschichte aus Abenteuern, Gefühlen, Verrat, Spannung und großer Schlachten.

Nicht zu vergessen ist natürlich der Klassiker aus den sechziger Jahren. Die Jugendbuchreihe "Taran" zieht auch heute noch, vierzig Jahre nachdem sie geschrieben wurde, viele junge - und alte - Leser in ihren Bann. In fünf Büchern erzählt der Autor Lloyd Alexander die Geschichte des Hilfsschweinehirten Taran, der aufregende Abenteuer erlebt. Alexander schuf hierbei sehr liebenswerte Charaktere, so dass es sich wirklich lohnt, die kurzen und auch sehr humorvollen Romane zu lesen.

Wenn wir schon bei Klassikern sind, so darf natürlich auch ein anderer Autor nicht fehlen: Michael Ende, die deutsche Schriftsteller-Legende. Mit seinen fantastischen Werken schuf er zeitlose Klassiker, die uns auch heute noch zu fesseln wissen. "Die unendliche Geschichte", "Momo" oder "Der Wunschpunsch" sind Pflichtlektüre für jeden Fantasy-Begeisterten.

Ebenso wie ein anderer Klassiker, nämlich "Das letzte Einhorn". Der Autor Peter S. Beagle legte hiermit im Jahre 1968 - knapp zehn Jahre vor Endes "Unendlicher Geschichte" - einen Meilenstein der Fantasy-Literatur.

Wenn wir uns in das Reich der Tiere begeben, so finden wir auch hier zahlreiche fantastische Romane. Mir fallen sofort drei Bücher bzw. Buchreihen ein, die ich nur herzlichst weiterempfehlen kann:

Zum einen Kenneth Oppels "Fledermaus-Saga", die sich schon eine breite Fangemeinschaft gesichert hat, trotzdem aber für viele noch kein Begriff ist. In den bisherigen Bänden "Silberflügel", "Sonnenflügel" und "Feuerflügel" werden die Abenteuer der Fledermaus Schatten erzählt. Dabei spannt sich die Handlungsbreite vom

Jugendalter des Silberflügels bis hin zu dessen Leben als fürsorglicher Vater. Doch hat die Romanreihe auch einige dramatische Höhepunkte, wie der Leser vor allem in Band drei rasch merkt.

Dann David Clement-Davies "Feuerbote", ein Roman, der von Hirschen handelt. Diese leiden unter einem System aus Tyrannei und strikter Befehlsausführung. Doch es gibt eine Prophezeiung, laut der ein Hirsch kommen soll, der die anderen Hirsche aus ihrem Joch befreien soll - und dieser Hirsch ist der junge Rannoch, der nun viele aufregende Abenteuer bestehen muss...

Und als drittes natürlich die weltbekannte "Redwall"-Saga von Brian Jacques. In dieser großangelegten Saga, die schon viele Romane zählt, denken, handeln, bewegen und kleiden sich die Tiere wie Menschen. Große Schlachten, der Kampf gegen die Unterdrückung, sagenhafte Schätze, liebenswerte Charaktere - das sind einige der Eigenschaften von "Redwall".

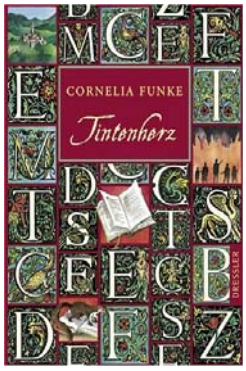
Ebenfalls erwähnen möchte ich die Jugendbuchreihe "Justin Time". Diese Serie - bisher bestehend aus den Bänden "Justin Time - Zeitsprung" und "Justin Time - Der Fall Montauk" - passt zwar insofern nicht ganz zu diesem Artikel, da sie dem Bereich der Science-Fiction entstammt, aber da die Romane so sehr dem Titel dieser SONO entsprechen und sie in dieser Ausgabe noch eingehender behandelt werden, sollten auch die Abenteuer des jungen Justin Time, der in verschiedene Zeitepochen reist, um seine verschollenen Eltern zu finden, hier nicht unbeachtet bleiben.

All diese Bücher und Romanreihen stellen natürlich nur eine kleine Auswahl - einen Querschnitt eben - an fantastischen Jugendbüchern dar und sollen einen ungefähren Überblick verschaffen, was auf dem fantastischen Jugendbuchmarkt geboten wird. Und diese Fülle an Büchern ist so umfangreich, dass man sich vielleicht fragt: Wieso? Wieso gibt es so viele Autoren, die sich der Fantasy widmen, warum so viele Leser, die sich begierig in immer neue magische Abenteuer stürzen? Wieso scheint sich der Büchermarkt an der fantastischen Literatur nicht sättigen zu wollen? Was fasziniert die Leser so an dieser Literaturgattung? Gibt es Vorteile, die über den Spaß, den man beim Lesen hat, hinausgehen?

Lesen im Allgemeinen bringt viele Vorteile mit sich: Der Umgang mit Wörtern, Satzgefügen und Rechtschreibung wird erlernt und Jugendbücher bilden eine großartige Möglichkeit, auch schon Kinder an die Komplexität der deutschen Sprache heranzuführen.

Außerdem lernt der Leser, seine Fantasie auszuleben, kreativ zu sein und eigene Welten zu erschaffen. Diese Möglichkeiten sind wohl einer der Hauptgründe, warum gerade die fantastische Jugendliteratur so wichtig für Kinder und Jugendliche ist. Denn in unserer nüchternen, brutalen Realität, in der die eigene Fantasie im Alltag oft nicht mehr gefragt ist, bietet die abwechslungsreiche Fantasyliteratur einen ersehnten Ausgleich, um der Eintönigkeit zu entkommen, seinen eigenen Gedanken freien Lauf zu lassen und einzutauchen in eine Welt der Träume.

Valentino Dunkenberger



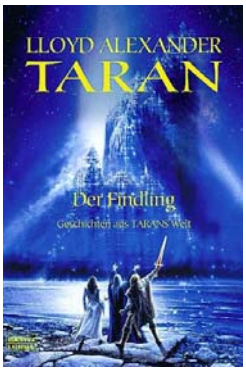
Tintenherz

Cornelia Funke

Gebundene Ausgabe - 573 Seiten - Dressler

Erscheinungsdatum: September 2003

ISBN: 3791504657



Taran - Der Findling

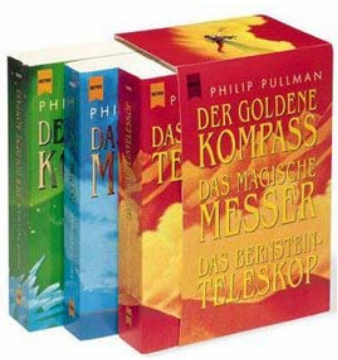
Lloyd Alexander

Broschiert - 158 Seiten - Lübbe

Erscheinungsdatum: Oktober 2003

ISBN: 3404204751

6 PHILIP PULLMAN - DER GOLDENE KOMPASS



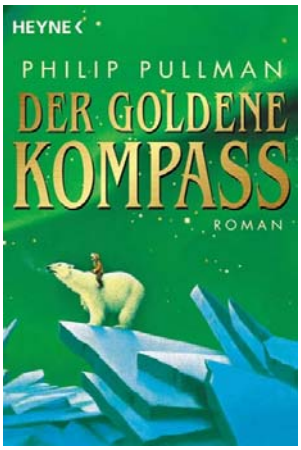
Die Bernstein-Trilogie im Schmuckschuber

Verlag: Heyne

1333 Seiten

Euro [D] 26.85

ISBN: 3-453-86792-0



Der goldene Kompass

Verlag: Heyne

416 Seiten

Euro [D] 8.95

ISBN: 3-453-13744-2

"Warum friert ihr Hexen nicht, Serafina Pekkala?"

"Wir spüren die Kälte, aber sie macht uns nichts aus, denn sie schadet uns nicht. Wenn wir uns gegen die Kälte warm anziehen würden, könnten wir andere Dinge nicht mehr spüren, das Kribbeln der Sterne oder die Musik der Aurora oder am Besten von allem die seidige Glätte des Mondlichtes auf der Haut. Dafür lohnt es sich, die Kälte zu ertragen."

(Der Goldene Kompass, Seite 325)

EINLEITUNG UND EINFÜHRUNG IN LYRAS WELT

Der Goldene Kompass ist das erste der drei Bücher aus Philip Pullmans Erfolgstrilogie "His Dark Materials". Mit diesem ersten Teil von Lyra Belacquas Abenteuer wird der Leser in Pullmans phantastische Welt und ihr Konzept eingeführt, gleichwie man mit der jungen Hauptdarstellerin, eben jener Lyra Belacqua, vertraut wird. Diese Welt ist der unseren sehr ähnlich, aber dennoch gibt es klare drastische Unterschiede. Man könnte meinen den Leser in diese völlig neue und fremde Welt einzuführen dauere lange und das der Anfang des Buches dementsprechend zäh sei. Dennoch gelingt es Pullman den Leser von Anfang an zu reizen und ihm Lyras Realität durch das Mädchen selbst, ihre Gewohnheiten und täglichen Erlebnisse schnell und klar vorzustellen. Lyras neugieriger und unberechenbarer Rotznasencharakter hilft dabei sicherlich auch. So sitzt Lyra z.B. nicht in ihrem Zimmer von Jordan College in Oxford an ihrem Schreibtisch und macht Hausaufgaben, sondern sie schleicht sich gleich zu Beginn des ersten Kapitels in ein Versteck im privaten Aufenthaltsraum der Wissenschaftler und belauscht sie heimlich. Außerdem verhindert sie dadurch gleich den Mord an ihrem Onkel Asriel, einer weiteren Schlüsselperson in dieser Geschichte.

Lyra ist also ein freches, neugieriges, unternehmungslustiges, vorpubertärendes Mädchen, welches in einem Privatinstitut in Oxford, Jordan College, unter Wissenschaftlern, Dienerpersonal und Klerikern lebt. Der Verbleib ihrer Eltern ist unklar, sie sind auf einer Expedition in die Arktis verschollen, bei einem Unfall umgekommen oder einfach ausgebrannt. Lyra weiß so gut wie nichts von ihnen, und muss sich auf die Information verlassen die besagt das ihr Onkel Asriel nach dem Verbleib ihrer Eltern nach ihr geschaut und sie nach Jordan College Oxford gebracht hat.

So treibt sich Lyra auf dem Kampus herum und trifft sich mit Gleichaltrigen Kindern vom Personal und den Kindergangs aus der Umgebung, immer auf Aufregung aus und keineswegs gescheut ihren Betreuern und den Wissenschaftlern das Leben schwer zu machen.

An dieser Stelle sollten jetzt die Einzelheiten die Lyras Welt so phantastisch und anders als die unsere machen erläutert werden. Geographisch gesehen lebt Lyra in einer Welt genau wie die unsere. Es gibt ein Oxford, ein London, ein Wien und alles was es auch in echt gibt. Trotzdem gibt es leichte Abwandlungen. Z.B. leben im Norden Europas und am Nordpol die Tartaren, ein kriegerisches Volk welches zum Zeitpunkt des Buches mit Krieg droht, und viele Kämpfe an den Grenzen ihrer Länder verantwortet. Die Tartaren spielen eine wichtige Rolle in dieser Geschichte weil sie Gebiete besetzten, die für die Wissenschaftler von Jordan College besonders interessant sind und viele Expeditionen an den Nordpol in ihre Gebiete unternommen werden.

Aber eine viel kuriosere Sache sind die Dæmonen. Nicht wie man meinen könnte große Monster mit Hörnern die aus der Hölle kommen um die Welt zu terrorisieren, sind Dæmonen Wesen in Gestalt von Tieren, die eng mit den Menschen verbunden sind, und eine Art Lebensgefährte ihres menschlichen Partners sind. Sie sind intelligent, reden, und weichen nie von der Seite ihrer Menschen. Dabei wird zwischen Dæmonen von Kindern und Dæmonen von Erwachsenen unterschieden. Der Unterschied ist der, dass Kinder vor der Pubertät einen Dæmon haben, der seine Gestalt beliebig ändern kann. Mal ist es ein Hase, dann ein Affe und danach ein Wiesel oder was auch immer. Bei Erwachsenen ist das anders. Ihre Dæmonen haben eine feste Gestalt und widerspiegeln die Persönlichkeit ihres Menschen und ihrer selbst.

Butler haben z.B. immer vornehmende Hundedæmonen, während die Tartaren aus dem Norden große Wölfe als Gefährten haben.

Lyras Dæmon heißt Pantalaimon und ist noch im Alter in dem er jede beliebige Tiergestalt annehmen kann. Aber sein Lieblingszustand ist der eines weißen Hermelins. Er und Lyra ergänzen sich prächtig: Sie ist die unternehmungslustige, freche Göre, und er ist ihr treuer gewissenhafter Gefährte. Wenn ihr etwas entgeht, sie sich in Gefahr befinden oder sie mal wieder dem Boden der Tatsachen fern ist, ist Pantalaimon immer da um sie vor ihrer Naivität zu schützen und Verantwortung zu übernehmen. Um nichts in der Welt würden sie sich trennen.

Ist der Leser nun einmal mit dieser Welt vertraut, nimmt Lyras Schicksaal ihren Lauf. Das Buch ist sehr detailreich und aufgrund der vielen abstrakten, phantastischen Ideen Pullmans schwer zusammenzufassen. Trotzdem will ich es versuchen. Ich will hier einschieben, dass das Buch absolut lesenswert und ein Muss für alle Phantasiefans von Romanen in denen die Wissenschaft, Religion/Kirche und das nackte prikkelnde Abenteuer verschmelzen ist. Deswegen will ich so oberflächlich und grob wie möglich erläutern um was es geht, damit die Spannung für potentielle Leser dieses Meisterwerkes nicht verfliegt.

ZUSAMMENFASSUNG

An dem Abend an dem Lyra die Wissenschaftler und ihren Onkel Asriel belauscht, hört sie zwei Schlüsselsachen: Die Wissenschaftler diskutieren auf einen Diskurs von Lord Asriel hin über eine Sache die sie "Staub" nennen. Es ist schnell klar, dass diese klugen Köpfe keine Meinungen über Dreck und Fussel austauschen, sondern dass dieser staub spezieller, unnatürlicher Natur sein muss. Lyras Neugier ist geweckt. Außerdem zeigt Lord Asriel den Wissenschaftlern Bilder von der Aurora, dem Nordlicht, welches nur im hohen Norden am Pol beobachtet werden kann. Hinzu kommt ein geheimnisvolles Foto von einem Forscher und einem Kind welches von einem komischen "Staub" umgeben ist, eindeutig ein ungewöhnliches und nicht mit normaler Kamera geschossenes Foto, und eine noch schockierendere Vorführung: Lord Asriel präsentiert den Anwesenden den abgetrennten Kopf eines gewissen Stanislaus Grumman, anscheinend ein bekannter Forscher. Die Wissenschaftler sind empört, aber alle verstummen als Lord Asriel seinen nächsten Register zieht: er zeigt ihnen ein Fotogramm von einer Stadt in der Aurora hoch am Himmel, eine Stadt, die, so behauptet er, in einer anderen Welt ist, die aber durch die Aurora hindurch sichtbar wird. Und dieser Sache auf die Spur zu kommen ist auch sein Vorhaben, wofür er Jordan College um Hilfe bittet. Es wird eine Expedition für Lord Asriel geplant.

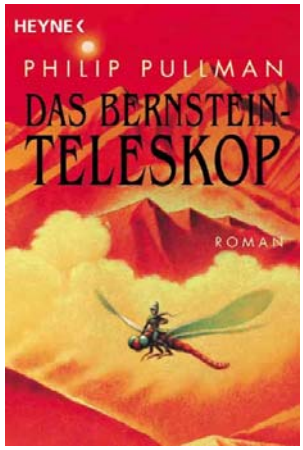
Das Magische Messer

Verlag: Heyne

336 Seiten

Euro [D] 7.95

ISBN: 3-453-15227-1



Das Bernstein-Teleskop

Verlag: Heyne

592 Seiten

Euro [D] 9.95

ISBN: 3-453-86424-7

PHILIP PULLMAN - DER GOLDENE KOMPASS

Lyra reicht das vollkommen aus: für sie steht fest, sie muss der Sache ebenfalls auf die Spur kommen.

Aber das Schicksaal spielt ihr einen weiteren Streich: In Oxford und Umgebung verschwinden nach und nach Kinder. Angeblich werden sie von einer Gruppe Namens die "Gobbler" entführt. Die Kinder werden nie gefunden, und es kreisen dunkle Gerüchte über ihren Verbleib durch Oxford. Lyra kümmert das alles nicht weiter, bis ihr bester Freund Roger ebenfalls verschwindet.

Doch bevor Lyra wie selbstverständlich vorauszusehen ist die Suche nach ihrem Freund antritt, lernt sie Mrs. Coulter kennen.

Mrs. Coulter ist ebenfalls eine der Schlüsselpersonen in der ganzen His Dark Materials Saga. Sie ist hübsch, intelligent, charismatisch und ist die perfekte Mischung zwischen Forscherin und Lehrerin. Lyra ist von ihr begeistert, und umgekehrt anscheinend auch. Mrs. Coulter stellt Lyra als ihre Asistentin ein und plant sie mit auf eine Expedition an den Nordpol zu nehmen.

Vor ihrer Abreise bekommt Lyra vom Rektor von Jordan College ein Geschenk: ein Alethiometer (Der Goldene Kompass). Das Alethiometer ist ein Instrument zum Wahrsagen wenn man so will, ein mechanisches Wunderwerk, welches seine Macht durch den "Staub" bekommt. Es ermöglicht einem Menschen der es lesen kann die Wahrheit in allen Dingen und ihre Bedeutung zu ergründen. Wie sich herausstellen wird hat Lyra eine außergewöhnliche Begabung für die Deutung des Alethiometers. Das Instrument selbst ist eine überaus wertvolle Sache, so legt der Rektor Lyra nahe. Es existieren in ihrer Welt nur einzelne, äußerst seltene Exemplare.

Wie Lyra anschließend erfährt werden die entführten Kinder an einen Ort Namens Bolvangar im hohen Norden gebracht. Dort führt die General Oblations Behörde der Kirche (Gobbler) Experimente an ihnen durch, um mehr über die Natur des "Staubes" zu erfahren, welcher sich anscheinend bei Vorpubertärenden anders verhält als bei Erwachsenen. Sie muss Roger um jeden Preis aus den Klauen der Gobbler befreien. Es kursieren Gerüchte das den Kindern in Bolvangar die Dæmonen abgeschnitten werden.

Von der Nachricht der Einsperrung ihres Onkel Asriels durch die Kirche schockiert und mit wachsendem Misstrauen Mrs. Coulter gegenüber flieht Lyra Nachts aus der Wohnung der Forscherin.

Alleine und verängstigt im Hafen wird Lyra von Gobblern angegriffen, aber sie hat Glück und wird von den Gyptern gerettet. Die Gypter sind ein weiteres Volk das der wundervollen Phantasie Pullmans entsprungen ist. Sie sind eine Art Nomadenvolk, welches auf Flussboten lebt und auf den Flüssen durch England zieht.

Die Gypter nehmen Lyra bei sich auf und es stellt sich heraus, dass ein weiterer von Lyras Freunden, Billy Costa, ein gyptischer Junge, von den Gobblern entführt wurde. Überhaupt scheinen die Gypter die in Lyras Welt als nichts weiter als Zigeuner angesehen werden am meisten unter den Gobblern zu leiden. Deswegen entschließen die Gypter unter der Leitung von John Faa und Farder Coram einen Trupp Bewaffneter zusammenzustellen und sich auf nach Bolvangar zu machen um ihre Kinder zu befreien. Lyra besteht darauf sich den Gyptern anzuschließen. Von Farder Coram erfährt sie außerdem schokkierende Neuigkeiten: Lord Asriel und Mrs. Coulter sind ihre Eltern. Außerdem weist sie Farder Coram in das Lesen des Alethiometers ein. Er ist von ihrer Begabung verblüfft und begeistert zugleich.

Auf einem gemieteten großen Schiff machen sich die Gypter und Lyra auf in den Norden, wobei sie auf dem Weg drei wichtige Verbündete und Freunde gewinnen.

Serafina Pekkala ist die Anführerin eines Hexenclans. Ja ganz richtig, Hexen. In Lyras Welt gibt es Hexen die in isolierten Clans leben, auf speziellen Zweigen fliegen und mit Pfeil und Bogen in Kriege ziehen. Ihre magischen Fähigkeiten sind um einiges eingeschränkter als die von Hexen wie wir sie uns vorstellen, aber sie sind ausgezeichnete Heilerinnen und tapfere hübsche Amazonen.

Serafina ist anmutig, intelligent und überaus hübsch. Lyra freundet sich schnell mit ihr an und sichert sich ihren Respekt.

Lee Scoresby ist ein Aeronaut aus Texas den die Gypter in der Hafenstadt Trollsund anheuern. Er ist ein humorvoller, abgehärteter Kriegsveteran und hat einen Feldhasen Namens Hester als Dæmon. Mit seinem Heißluftballon soll er den Gyptern helfen die entführten Kinder aus Bolvangar zu retten. Auch er freundet sich mit Lyra an.

Zuletzt heuern die Gypter den Panzerbären Iorek Byrnison an, ein immenser Eisbär der König seines Volkes war aber verbannt wurde. Um seinen Frust zu vergessen trinkt er. Sein Wille ist unberechenbar und er ist brutal und kaltblütig. Trotzdem gewinnt ihn Lyra im Laufe des Buches lieb, und Lyra ist eine der wenigen Personen vor denen der Bär Respekt und Achtung hat. Er begleitet Lyra durch ihr Abenteuer und ist ihr immer ein treuer Freund und Beschützer.

Mit diesen Verbündeten machen sich die Gypter und Lyra auf nach Bolvangar, doch der Weg ist weit und die Arktis setzt dem Trupp zu.

Im ewigen Eis wird Lyra schließlich von Jägern gefangen genommen und nach Bolvangar verschleppt. Dort gibt es ein freudiges Wiedersehen mit Roger und Billy, aber nun sitzt sie selbst in der Forschungsstation der Oblations Behörde fest.

Aber Lyra ist nicht dumm und nutzt ihren unfreiwilligen Aufenthalt bei den Gobblern um ihren Machenschaften auf die Schliche zu kommen. Sie erfährt schreckliche Sachen und wird Zeugin der Interzision, ein Vorgehen bei dem Mensch und Dæmon von einander getrennt werden. Bei dieser Interzision wird eine ungeheuerliche Energie freigesetzt, welche zu gewinnen das Ziel der Gobbler ist. Aber mehr noch als diese Gräueltat kriegt es Lyra mit der Angst zu tun als Mrs. Coulter in der Station auftaucht. Sie scheint die Anführerin der Gobbler zu sein.

Aber Lyra weiß auch, dass die Gypter im Anmarsch sind, und in wenigen Tagen eintreffen würden. Also heckt sie zusammen mit Roger und Billy einen Plan aus, um die Kinder wenn die Gypter endlich da sein würden aus der Station zu führen und ihnen zur Flucht zu verhelfen. Die Flucht glückt als die Gypter Bolvangar angreifen, und die Kinder werden von dem Panzerbären Iorek Byrnison gerettet und können in die Sicherheit von Serafina Pekkalas Hexen entkommen. Lyra wird von Lee Scoresby in seinem Heißluftballon evakuiert.

Die Operation glückt soweit also.

Aber Lyras Reise ist noch lange nicht zu Ende. Zusammen mit Roger macht sie sich weiter auf in den Norden, Richtung Svalbard, die Festung der Panzerbären aus der Iorek Byrnison verbannt wurde, auf welcher Lord Asriel gefangen gehalten wird.

Mit der Hilfe des Panzerbären gelangt Lyra auf die Inselfestung, und Lyra verhilft Iorek zu seinem Thron zurück. Sie ermöglicht es ihm sich im Zweikampf mit dem falschen König Iofur Rakknison zu messen. Es ist ein furchtbarer Kampf, und einer der spannungsgeladensten Punkte im ganzen Buch.

Schließlich findet Lyra ihren Vater. Lord Asriel führt auf einem hohen Hügel auf der Insel seine privaten Experimente mit Staub, aber ohne die grausamen Methoden der Gobbler. Aber abermals wird Lyra von ihren Eltern enttäuscht. Nach Mrs. Coulters kaltblütigen Methoden verrät sie jetzt ihr Vater, auf den sie anfangs stolz war und vor dem sie immer Achtung hatte. Er entreißt Roger Lyras Obhut und benutzt ihn für seine Zwecke. In einem dramatischen Showdown vollführt Lord Asriel an Roger die Interzision, wobei letzterer im kalten Schnee von Svalbard ums Leben kommt. Aber anders als die Gobbler, hat Asriel die Methode entwickelt die Energie die bei der Interzision freigesetzt wird zu nutzen. Er sprengt ein Loch in das Gefüge der Welt und durchschreitet die Brücke in eine neue Welt, was von Anfang sein Ziel gewesen war.

KRITIK

Das Buch ist durch und durch spannend und interessant. Man weiß nie genau was als nächstes kommen wird, und wird immer wieder aufs Neue von Pullmans Phantasie und Kreativität überrascht. Philip Pullman kombiniert die intrigante Atmosphäre die entsteht wenn Wissenschaft und Ethik verschmelzen, und schmiedet so ein Abenteuer das den Leser an einen Horizont der Phantasie reißt, den man sich kaum ausmalen kann. Pullmans Schreibstil ist nicht zu simpel, aber handlungsgeladen und zauberhaft umschreibend zugleich. Auch wenn der Verlag und die Kritiker die Saga als Jugendbuch einstufen, ist es auch für Erwachsene eine interessante Lektüre die sich viel Ansehen verschafft hat.

In den zwei Fortsetzungen, "Das Magische Messer" und "Das Bernstein Teleskop", wird alles noch krasser (wenn man dieses Wort benutzen darf). Dem Leser wird eine Vielfalt von neuen Welten offenbart, und Lyra gewinnt neue Freunde und Feinde die das Abenteuer bei dem sich alles um den "Staub", die Kirche und den Sinn der Dinge dreht noch verstrikkter und pikanter machen. Zuletzt überrascht Pullman den Leser in "Das Bernstein Teleskop" noch mit einer unsterblichen Liebesgeschichte und einem herzzerreißenden Ende; aber mehr will ich nicht verraten.

"His Dark Materials" ist regelrecht zu einer Saga geworden, und nicht umsonst wurde Philip Pullmans Meisterwerk mehrfach ausgezeichnet. Unter anderen sind die wichtigsten Auszeichnungen bestes englisches Kinderbuch des Jahres 2001, der Withbread Preis 2001, die Carnegie Medal 1995 und der Guardian Children's Fiction Award 1996.

Die Bücher sind von The National Theatre auf die Bühne gebracht worden und als Hörspiel und in mehreren Buchausgaben erschienen.

Die Filmrechte liegen bei New Line Cinema, Näheres ist aber noch nicht bekannt. Aber "His Dark Materials" Fans können sich freuen, es wird einen Film geben!

Stefan Mengel

10 PHILIP PULLMAN - DER GOLDENE KOMPASS

Philip Pullman © CARLSEN Verlag

Philip Pullman im Internet:

www.philip-pullman.com

Deutsche Fanseiten

www.hisdarkmaterials.de

www.der-goldene-kompass.de

Philip Pullman ist am 19. Oktober 1946 in Norwich geboren. Als Kind reiste er viel und wuchs in England Australien und Zimbabwe auf, wo sein Vater und später sein Stiefvater für die Royal Airforce tätig waren. Seine Kindheit war also sehr multikulturell und er kam schnell auf den Geschmack von Comics, konkret Superman und Batman. Schließlich wurden seine Eltern in Wales sesshaft, wo er zur Schule ging und nach Schulschluss die meiste Zeit auf der Straße oder inmitten der Natur verbrachte. Seine Englischlehrerin Enid Jones war ihm eine große Hilfe und hatte großen Einfluss auf ihn. Nachdem er mit der Schule fertig war ging auf das Exeter College in Oxford. Er verrichtete ein paar uninteressante Jobs um sich den Lebensunterhalt zu verdienen, und zog kurze Zeit später nach Oxford wo er Lehrer wurde und 12 Jahre lang and Mittelstufenschulen unterrichtete. Danach ging er zum Westminster College in Oxford, wo er einen Job als Vorleser hatte. Er hielt Vorlesungen über die "Victorian Novel" und die "folk tale". Außerdem unterrichtete er über das Zusammenspiel von Wörtern und Bildern. Schließlich gab er den Lehrerjob auf um nur noch zu schreiben.

Seine ersten Bücher waren Erwachsenenbücher, aber schnell kam er auf den Geschmack Kinderbücher zu schreiben. "The Ruby In The Smoke" schrieb er ursprünglich als Theaterstück für seine Schüler. Zu seinen Werken zählen: "Antike Zivilisationen" (1978), "Using the Oxford Junior Dictionary" (1979), "Graf Karlstein" (1982), "The Ruby In The Smoke" (1985), "The Shadow In The North" (1986), "How To Be Cool" (1987), "Spring Heeled Jack" (1989), "Sherlock Holmes and the Limehouse Horror" (1992), "The White Mercedes" (1992), "The Wonderful Story of Aladdin and the Enchanted Lamp" (1993), "Thunderbolt's Waxwork" (1994), "The Gas-Fitter's Ball" (1995), "Der Goldene Kompass" (1995), "Das Magische Messer" (1997), "The Butterfly Tattoo" (1998), "Das Bernstein-Teleskop" (1999), "Puss in Boots: The Ogre, the Ghouls and the Windmill" (2000), "Lyra's Oxford" (2003).

Philip Pullman lebt immer noch in Oxford und ist verheiratet und hat zwei Kinder. Er schreibt immer noch Bücher und verbringt dazu die meiste Zeit des Tages in seinem Garten. Eine indirekte Fortsetzung zu nach das "Bernstein-Teleskop" gibt es schon: "Lyras Oxford". Und er hat schon angesagt, dass es noch eine Fortsetzung zu "His Dark Materials" geben wird, nämlich "The Book Of Dust".

DIE BÜCHER DER MAGIE

Die Bücher der Magie. Von einem Haufen Magie, allerhand Erstaunlichem und einem der besten Autoren phantastischer Literatur unserer Zeit.

Timothy Hunter ist genau wie jeder andere 13-jährige Junge in London ... bis auf den kleinen Unterschied, dass er möglicherweise der mächtigste Magier seiner Zeit ist. Wie aus dem Nichts erscheinen eines Tages vier geheimnisvolle Fremde in Tims Leben und machen ihm ein verlockendes Angebot: Er soll in die geheimen Künste der Magie eingeweiht werden! Damit beginnt für Tim eine Reise jenseits jeglicher Vorstellungskraft... (Klappentext zu "Die Bücher der Magie Band 1", Panini/Dino 2004)

Mächtige Magie? Ein mutiger Junge mit gewissem Hang zum Heldentum? Zwielichtige Gestalten in Trenchcoats? Ja, dies ist der Stoff, aus dem ansprechende Unterhaltung gemacht ist. Das dachten sich auch Neil Gaiman ("Sandman", "Neverland", "American Gods") und John Bolton - und schufen 1990, als noch niemand an einen Harry Potter dachte, gemeinsam mit einigen anderen Künstlern am Zeichenbrett die Comicserie rund um Timothy Hunter, einen Jungen von dreizehn Jahren, der das größte magische Potential seiner Zeit besitzt.

Die Bücher der Magie erzählen die Geschichte dieses Dreizehnjährigen, dessen Leben nicht ganz gewöhnlich, aber meistens doch eher langweilig ist, ehe ihn die Magie in ihren Bann zieht. Tim hat keine Mutter mehr, da diese bei einem Autounfall ums Leben gekommen ist. Seit jenem Unfall ist sein Vater nicht nur schwer depressiv, sondern interessiert sich eigentlich auch kaum noch für seinen Sohn und hat nur noch Augen für die Dinge in der flimmernden Welt des Fernsehens. Wie bei jedem anderen Jungen seines Alters auch ist die Schule nicht unbedingt Tims Lieblingsort, während der Schulsport sogar eine Qual für ihn ist - denn abgesehen vom Umgang mit seinem Skateboard ist Sport ihm ein Gräuel. Ein Lichtblick in Tims Leben ist Molly, ein Mädchen, das er seit Stunde Null kennt und dem er immer von seinen Problemen erzählen kann.

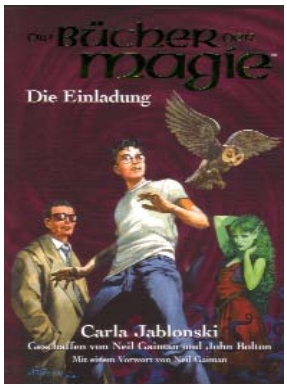
Allen Problemen? Nun, nicht ganz...

Denn plötzlich treten vier Gestalten in Timothy Hunters Leben, die ihm erklären, dass er das Zeug dazu hat, der größte und mächtigste Magier aller Zeiten zu werden. Sie unterbreiten dem Jungen aus London ein verlockendes Angebot: Wenn er sich darauf einlässt, wollen sie ihn tatsächlich in die Künste der Magie einweihen, wecken, was tief in seinem Inneren schlummert und formen, was an Potential schon vorhanden ist und nur darauf wartet, hervorgeholt zu werden.

Tim erklärt sich schließlich einverstanden und geht mit den Fremden mit. Was folgt erinnert - wie Timothy selbst erkennt - sehr stark an die Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens.

Die vier undurchsichtigen Männer (John Constantine, vielen besser bekannt als der Hellblazer, Mr E, Dr. Occult und der Phantom Stranger - allesamt Figuren aus dem DC-Comic-Universum) in ihren Trenchcoat-Mänteln reisen mit Tim durch Zeit und Raum und zeigen ihm unter anderem die vielen unterschiedlichen Facetten der Magie, mögliche Realitäten und gar das Ende des Universums (wo wir Destiny - die Gestalt des Schicksals - und Death - die sympathische Personifizierung des Todes in Form eines süßen Gothic-Mädchens - treffen werden).

Doch nicht nur Zeit und Raum werden von Tim und seinem jeweiligen Begleiter besucht, sondern auch das legendäre Feenreich, Herrschaftsgebiet von Titania und Oberon, vielen vielleicht aus den Shakespeare-Stücken ein Begriff.



Die Einladung

Die Bücher der Magie 1, Februar 2004

aus der Reihe "Die Bücher der Magie"

ISBN: 3-8332-1086-9

€ 7, 95

235 Seiten

Format: Taschenbuch

Autor: Carla Jablonski

Übersetzung: Michael Nagula

Original: The Books of Magic # 1: The Invention

erschienen bei Eos (Harper Collins), Mai 2003

basierend auf den Comics von Neil Gaiman

The Books of Magic # 1- # 4, erschienen bei DC/Vertigo, 1990/91

DIE BÜCHER DER MAGIE

Auch in diesem Land der Phantasie erwartet Tim so manch eine Überraschung, ehe er wieder nach Hause kann...

Der erste Band der Romanadaptionen von Neil Gaimans "Books of Magic" ist ein einziges, actiongeladenes und zeitgleich intelligent geschriebenes Spektakel um den mutigen Jungen Tim Hunter, der unvorbereitet großes erlebt und sich der ein oder anderen Gefahr stellen muss. Phantastisches wartet scheinbar an jeder Ecke, und nicht alles, was dort in den Schatten lauert, ist dem jungen Magier freundlich gesonnen.

Mit viel Einfallsreichtum, Kreativität und dem richtigen Gespür für ansprechende Geschichten gelang es damals Neil Gaiman und dem um ihn versammelten Zeichnerstab, eine dichte, atmosphärische Story zu ersinnen, die jeweils von der ersten bis zur letzten Seite zu begeistern weiß.

Carla Jablonski gelingt es, diese Stimmung einzufangen und gut umgesetzt in Form eines schönen Romans zu verarbeiten. Das Buch ist salopp geschrieben, gut übersetzt und technisch glänzend aufgemacht, so dass man eigentlich keinen Makel erkennen kann. Selbst der Kritikpunkt, dass man lange auf die Fortsetzung warten müsse (deutsche Verlagskrankheit), kann hier nicht gegeben werden, da Band zwei im selben Monat erschienen ist und bis zum Oktober gar schon Band vier in Deutschland übersetzt vorliegen soll. Unterm Strich bleibt also eine der stärksten phantastischen Bucherscheinungen des ersten Quartals 2004 - von einem Verlag, den man sonst eher mit Superheldencomics in Verbindung bringt.

Ich will nicht so weit gehen und sagen, dass die Bücher rund um Tim Hunter der bessere Harry Potter sind, doch bleibt am Ende der Lektüre von Comics und den Romanadaptionen mindestens ein ebenbürtiger Gegner für den Zauberer aus Hogwarts, wenn dieser auch im Umfang mehr Punkte einstreichen kann, da Bücher der Magie (z.. B. Die Einladung mit ihren 235 Seiten) doch einen eher bescheidenen Umfang haben.

Christian Endres

Carla Jablonski (Autorin)

Carla Jablonski lebt und arbeitet in New York, wo sie neben ihrer Tätigkeit als Autorin auch als Schauspielerin und Stückeschreiberin unterwegs ist. Sie lebt - als waschechte New Yorkerin - in Brooklyn, New York, hat jedoch auch eine Vorliebe für Schottland, wo sie ebenfalls schon als Schauspielerin aufgetreten ist.

Neben Jugendromanen und der Comicadaption von Neil Gaimans Bücher der Magie schreibt sie auch Romane zur beliebten TV-Mysterieserie Charmed: Zauberhafte Hexen.

Neil Gaiman (Erfinder)

Kaum ein zweiter Autor der Phantastik ist in den letzten Jahren höher gelobt worden als Neil Gaiman, der smarte Brite mit seiner Wahlheimat USA. Schriftsteller-Kollege Stephen King meint über ihn: "Es ist eine Freude, dass wir ihn haben" - und viele Fans und Kritiker stimmen in diese Lobeshymne mit ein. Gaimans Bücher sind vielfach prämiert, u. a. mit namhaften Preisen der SciFi/Phantastik wie dem Nebula oder dem Hugo Award.

Unterwegs mit den Wellenläufer

Ein Schriftsteller, der mit dem Herzen Kind und Leser geblieben ist

Nachdem Kai Meyer einige Semester Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften studiert hatte, ging er ohne Magister als Volontär zu einer Tageszeitung und wurde dort später als fester Redakteur eingestellt. 1993 veröffentlichte er bei Bastei seinen ersten Roman, "Der Kreuzworträtselmörder", und schon zwei Jahre später gelang ihm mit seinem Werk "Die Geisterseher" der Durchbruch als erfolgreicher Schriftsteller. Einige Zeit danach kündigte Kai Meyer seine Tätigkeit als Redakteur bei der Tageszeitung und arbeitet seitdem als freier Schriftsteller - und das mit großem Erfolg. Beeindruckend bei seinen Romanen sind sein Gefühl und seine überaus guten Recherchen, die sich zusammen mit seinem stimmungsvollen Stil und spannenden Handlungen abrunden und so ein jedes seiner Werke zu einem wunderbaren, fesselnden Unikat werden lassen.

Trotz des großen Erfolges ist Kai Meyer aber ein Autor zum "anfassen" geblieben, und über den sehr offenen und direkten Kontakt, welchen er mit seinen Fans hält, war ich äußerst positiv überrascht. So hat man auf seiner Homepage (www.kaimeyer.com) die Gelegenheit, hautnah anhand seines Journals die Schritte von der Idee über die Recherche bis hin zur Umsetzung aktuell mitzuverfolgen. In seinem Forum hält er engen Kontakt zu seinen Lesern. Egal welches Alter des Lesers, egal welche Fragen und egal wann... Kai Meyer lässt die Fans teilhaben und diskutiert mit ihnen über seine Werke. Ein Punkt, den viele Leser bei anderen erfolgreichen Autoren schmerzlich vermissen.

Über Kai Meyer ließe sich diese gesamte Ausgabe füllen; so vielseitig und so voller Ideen ist er als Schriftsteller, dass darüber zu berichten hier jeglichen Rahmen sprengen würde. Wir möchten einen kleinen Teil des Autoren Kai Meyer in diesem Artikel aber etwas näher beleuchten - Kai Meyer der Jugendbuchautor und seine Erfolgstrilogie "Wellenläufer".

Im Gespräch

"Darum erzähle ich so gern von Kindern und für Kinder"

Die Wellenläufer-Trilogie ist seit einiger Zeit abgeschlossen und steht im Erfolg der Merle-Trilogie in nichts nach. Die Merle-Bücher werden bei der Hamburger Trickompany verfilmt und sein nächstes Buch mit dem Arbeitstitel "Aurora" steht schon in den Startlöchern. Wir haben ihm zu seinen Romanen und der phantastischen Jugendbuchliteratur allgemein einige Fragen gestellt.

SONO: Herr Meyer, Merle: Wie sind Sie auf die Idee zu dieser Kinderfigur gekommen?

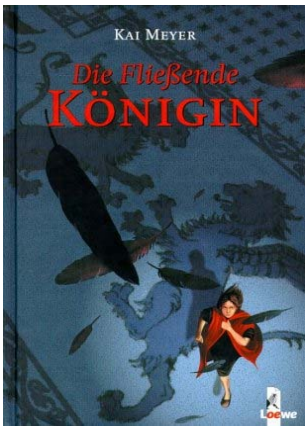
Kai Meyer: Ich finde es leichter, eine phantastische Geschichte durch die Augen möglichst junger Charaktere zu erzählen. Jugendliche und Kinder sehen die Welt - auch in der Realität - mit anderen Augen, vertrauen leichter auf das, was sie mit eigenen Augen sehen, als Erwachsene, bei denen meist eine gewisse Vernunftschwelle überschritten werden muss. Erwachsene zweifeln an allem, das nicht in ihr vorgeformtes Bild der Wirklichkeit passt - im Gegensatz zu Kindern. Deshalb können junge - oder jung gebliebene - Menschen im ursprünglichsten Sinn des Wortes "spielen", sich in andere Figuren und Welten hineinversetzen, ohne all den Ballast, den die meisten Erwachsenen mit sich herumschleppen. Was das angeht, sind sie uns Geschichtenerzählern sehr viel näher als der abgeklärte Erwachsene - sie haben noch die Fähigkeit, das moderne Konzept des Wissens hinter sich zu las-

Kai Meyer wurde am 23. Juli 1969 in Lübeck geboren und ist im Rheinland aufgewachsen. Er hat in Bochum einige Semester Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften studiert und anschließend mehrere Jahre als Journalist für eine Tageszeitung gearbeitet. Sein erstes Buch veröffentlichte er 1993 im Alter von 24 Jahren. Seit 1995 ist er freier Schriftsteller und gelegentlicher Dreh-buchautor. Mittlerweile werden seine Romane in vierzehn Sprachen übersetzt. Er lebt mit seiner Frau Steffi, ihrem Sohn Alexander und Hund Motte am Nordrand der Eifel.

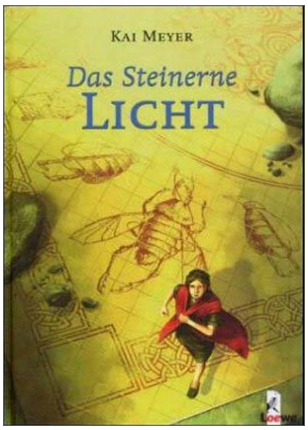
Internet:

http://www.kaimeyer.com

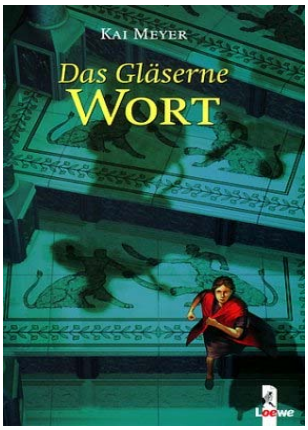
http://www.siebensiegel.de



DIE FLIESSENDE KÖNIGIN
Loewe Verlag
ISBN: 3-7855-4015-9



DAS STEINERNE LICHT
Loewe Verlag
ISBN: 3-7855-4278-X



DAS GLÄSERNE WORT
Loewe Verlag
ISBN: 3-7855-4403-0

sen und ganz in die archaischen Prinzipien von Traum und Mythos einzutauchen.

Für die schriftlosen Urvölker setzte sich die Welt aus genau diesen drei Faktoren zusammen: Wissen, Traum und Mythos. Alle drei waren gleichwertige Teile ihrer Umwelt, ihrer Wahrnehmung. Der moderne Mensch hat Traum und Mythos auf die Stufe von Hirngespinsten, von "Unvernünftigem" zurückgestuft und konzentriert sich ganz auf das Wissen - die erlernte, anerzogene Schablone, durch die die meisten Menschen ihre Umwelt betrachten. Die einzigen, für die dies noch nicht in vollem Maße gilt, sind die Kinder - für sie gibt es noch das Wunderbare, eine gewisse Gleichwertigkeit von Erträumtem, Vorgestelltem gegenüber dem Faktischen. Darum erzähle ich mittlerweile so gern von Kindern und für Kinder.

SONO: Hat Merle ein menschliches Vorbild?

Kai Meyer: Nein, nur den Namen habe ich mir von der kleinen Tochter einer Cousine ausgeliehen. Aber das Waisenmädchen Merle, wie es im Buch beschrieben ist, ist als Figur unter dem Einfluss vieler klassischer Kindergestalten aus Literatur und Film entstanden, irgendwo zwischen "Oliver Twist" und der kleinen Miette aus "Stadt der verlorenen Kinder".

SONO: Wie sind Sie auf Venedig und Ägypten als Schauplatz für die Merle-Trilogie gekommen? Haben Sie eine besondere Beziehung zu diesen Orten?

Kai Meyer: Ich habe nach einem Schauplatz gesucht, dem etwas Magisches innewohnt, ein Ort, mit dem jeder sofort ganz bestimmte Bilder verbindet. Venedig lag auf der Hand, obwohl ich ganz zu Anfang auch mit Prag geliebäugelt habe. Dort spielt ja bereits mein Roman DER SCHATTENESSER - von all meinen "Erwachsenenbüchern" wahrscheinlich jener, der am engsten mit der Merle-Trilogie verwandt ist. Aber letztlich war die Entscheidung dann doch zwingend. Es gibt keine zweite Stadt wie Venedig. Wenn man durch die Gassen geht oder über die abgelegeneren Kanäle fährt, glaubt man sofort, dass es - falls überhaupt irgendwo - dort echte Magie geben kann.

Was Ägypten angeht, so wollte ich als Antagonisten eine Macht mit einem gewissen historischen und mystischen Gewicht. Die Alternative wäre Rom gewesen - ein wiederauferstandener römischer Imperator -, aber das war kulturell und geographisch zu nah an Venedig.

SONO: Jolly, die Heldin aus DIE WELLENLÄUFER ist ein selbstbewusstes Mädchen - der Vergleich mit Merle liegt nahe. Warum sind Ihre Hauptpersonen in den Kinderbüchern eigentlich "immer" Mädchen ?

Kai Meyer: Sind sie gar nicht. Serafin hat im zweiten und dritten Band der Merle-Trilogie fast ebenso viele eigene Szenen wie Merle. Und Griffin wird in DIE MUSCHELMAGIER, vor allem aber schließlich in DIE WASSERWEBER sehr wichtig als eigener Handlungsträger. Und die vier Helden der SIEBEN-SIEGEL-Reihe waren zwei Mädchen und zwei Jungs - auch wenn Kyra hier sicher ein wenig stärker im Vordergrund steht, weil sie die gesamte Backstory transportieren muss. Ganz allgemein gilt, dass ich gerne mit Protagonistinnen arbeite. Ich bin selbst nicht sicher, woran das liegt. Andererseits wundert mich, dass immer wieder danach gefragt wird. Es gibt so viele Autorinnen, die aus männlicher Sicht schreiben. Aber wenn es umgekehrt ist, runzeln manche die Stirn, erstaunlicherweise auch innerhalb der phantastischen Genres. Ist es denn einfacher, ein Buch aus der Sicht eines Außerirdischen zu schreiben, als aus dem Blickwinkel einer Frau?

SONO: Wie schwer ist es denn für einen Mann, speziell für Sie, aus der Sicht einer Frau zu schreiben?

Kai Meyer: Ich habe das nie als Problem gesehen. Ich habe mir auch, als ich damit begonnen habe, keine allzu großen Gedanken darüber gemacht. Als Autor muss ich mich in die unterschiedlichsten Charaktere hineindenken, ganz unabhängig vom Geschlecht. Wenn ich die Figur erst einmal vor mir sehe, ist es nicht schwierig, die Welt mit ihren Augen zu betrachten. Und das ist es letztlich, worauf es beim Schreiben von Romanen ankommt: Durch die Augen anderer zu blicken, ihre Motivationen für eine Weile zu den eigenen zu machen und - auf dem Papier - entsprechend zu handeln.

SONO: Wie kommt man eigentlich vom Film- bzw. Theaterstudium zum Jugendbücher-schreiben?

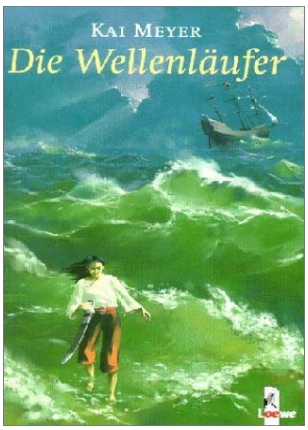
Kai Meyer: Ach, man darf dieses Studium nicht überbewerten. Ich habe es im dritten Semester abgebrochen und diese Entscheidung nie bedauert. Stattdessen habe ich damals bei einer Tageszeitung volontiert und für eine Weile als Redakteur gearbeitet. Mir war aber eigentlich schon während des Volontariats klar, dass das nichts war, was ich mein Leben lang machen wollte. Schreiben und Geschichten erzählen - ja. Aber bitte ohne die Verpflichtung, immer bei den Fakten zu bleiben.

SONO: Ihre Kinderbücher sind durchaus auch für Erwachsene geeignet. Schreiben Sie speziell für Kinder oder von vornherein mit der Prämisse, ein Buch generationenübergreifend zu schreiben?

Kai Meyer: Bei den beiden Trilogien habe ich stilistisch keinen großen Unterschied zu den Erwachsenenromanen gemacht. Ich habe die Geschichten einfach so erzählt, wie sie erzählt werden wollten. Im zweiten Band der Wellenläufer-Trilogie gibt es eine Szene im Bauch eines Walfischs, der auf den ersten Blick natürlich ein Schauplatz aus der klassischen Jugendliteratur ist - aber schon in der christlichen Mythologie gibt es Szenen auf dem Rücken eines Wals, und spätestens da haben wir es nun eindeutig nicht mehr mit Kindergeschichten zu tun. Wo also liegt die Grenze zwischen Jugend- und Erwachsenenbuch? Vordergründig doch vor allem beim Verlag, der die Romane veröffentlicht. Loewe ist nun einmal ein alteingesessener Kinder- und Jugendbuchverlag. Nun erscheint aber die Taschenbuchausgabe von DIE FLIESSENDE KÖNIGIN bei Heyne in der Allgemeinen Reihe, wird also nicht als Jugendbuch vermarktet. Und viele, die das Buch erst dann für sich entdekken, werden vermutlich gar keinen Unterschied mehr machen. Nur mit den SIEBEN SIEGELN habe ich mich ganz eindeutig an Kinder gewandt, weil ich etwas schreiben wollte, das ich selbst gerne mit neun, zehn, elf Jahren gelesen hätte. Und nun wird auch diese Reihe immer mehr von Erwachsenen gelesen, die offenbar einigen Spaß daran haben - ganz zu schweigen von den SIEBEN-SIEGEL-Hörspielen, deren Käufer zum allergrößten Teil über zwanzig oder sogar dreißig sein dürften. Das hat auf beiden Seiten - auf meiner, wie auch auf jener der Hörer und Leser - viel mit Nostalgie zu tun.

SONO: Die Merle-Trilogie soll verfilmt werden. Können Sie hierzu schon genaueres sagen und gibt es auch ähnliche Pläne zu der Trilogie DIE WELLENLÄUFER?

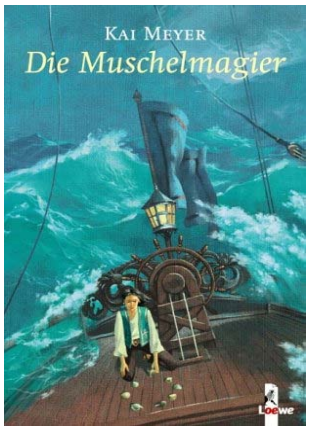
Kai Meyer: Die Merle-Trilogie wurde von der Hamburger Trickompany optioniert. Das ist Deutschlands größtes Zeichentrickstudio, unter anderem wurden dort der KÄPT'N-BLAUBÄR-Film, FELIDAE und drei der vier WERNER-Filme produziert. Geplant ist derzeit eine 26-teilige Fernsehserie. Fest steht aber auch, dass solch ein Projekt eine Unmenge Geld kostet, und das muss erst mal herangeschafft werden.



DIE WELLENLÄUFER

Loewe Verlag

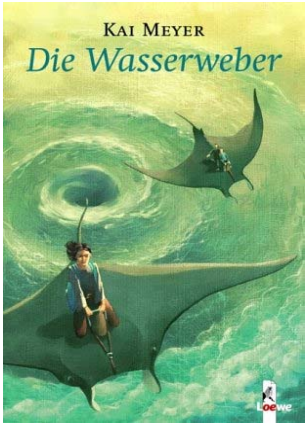
ISBN: 3-7855-4848-6



DIE MUSCHELMAGIER

Loewe Verlag

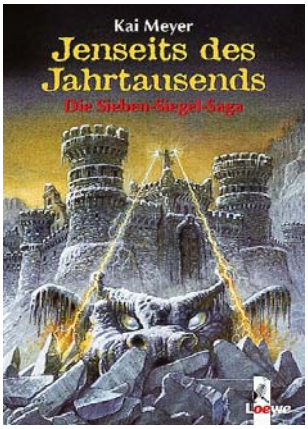
ISBN: 3-7855-4985-7



DIE WASSERWEBER

Loewe Verlag

ISBN: 3-7855-5188-6



SIEBEN SIEGEL - SONDERBAND

Jenseits des Jahrtausends

Loewe Verlag

ISBN: 3-7855-3521-X

Hundertprozentig ist das Ganze wohl erst bei Drehbeginn. In Sachen WELLENLÄUFER gibt es noch keine Filmpläne. Wirklich gespannt bin ich allerdings auf die Verfilmung von DAS GELÜBDE. Dominik Graf wird Regie führen und schreibt gerade gemeinsam mit Markus Busch am Drehbuch.

SONO: Harry Potter muss ja oft genug als Maßstab für neue bzw. andere Kinder- und Jugendbücher herhalten. Wie sehen Sie Ihre Bücher im Vergleich mit Harry Potter bzw. mögen Sie diesen Vergleich überhaupt zulassen?

Kai Meyer: "Harry Potter" ist ein soziologisches Phänomen, das losgelöst vom Buchmarkt existiert. Im Kern sind das nette Internatsgeschichten mit Zauberei. Aber als solche werden sie nicht mehr konsumiert, sondern letztlich steht vielmehr der Event-Charakter der Veröffentlichungen, ein gewisser Gruppenzwang und natürlich - und das darf man nicht unterschätzen - für viele eine neuentdeckte Lust am Lesen im Vordergrund. Für diesen letzten Punkt müssen wir Autoren uneingeschränkt dankbar sein.

Ich habe meine eigenen Bücher nie im direkten Vergleich zu Rowlings gesehen, und auch nie die von irgendwelchen anderen Autoren; vielleicht abgesehen von jenen, denen "Harry Potter" eine Menge zu verdanken hat, vor allem wohl Diana Wynne Jones. Sie war die erste und bessere J.K. Rowling. Aber auch sie würde diesen Vergleich bestimmt schrecklich finden. Würden wir alle uns in Konkurrenz zu den "Potter"-Büchern sehen, wäre das der Versuch, mit einer Mode zu konkurrieren.

SONO: Wie hoch setzen Sie die Qualität deutscher Jugendbücher, insbesondere Fantasybücher, im Vergleich zu denen englischer Autoren (z.B. Joanne K. Rowling, Eoin Colfer etc.) an? Kann man diese ihrer Meinung nach überhaupt miteinander vergleichen?

Kai Meyer: Natürlich kann man, wenn man das denn unbedingt möchte. Cornelia Funke ist eine wunderbare Autorin, die meiner Meinung nach mit ihren letzten Büchern an britische Traditionen anknüpft und sich nicht die Spur hinter irgendwelchen Vorbildern verstecken muss. Zumal sie ja auch schon seit vielen Jahren schreibt, länger als Rowling und - ich glaube - auch Colfer. Wenn man die einzelnen nationalen Jugendbuchtraditionen einander gegenüberstellen will, was sicher nicht unproblematisch ist, so sehe ich uns Deutsche sehr viel enger mit den Engländern verwandt, nicht so sehr mit den Amerikanern. Mir fallen diverse Briten ein, die ich uneingeschränkt jedem Fan meiner eigenen Bücher empfehlen würde: Philip Reeve, Marcus Sedgwick, natürlich Diana Wynne Jones, der frühe Alan Garner und - vielleicht der beste lebende Jugendbuchautor für Erwachsene - David Almond. Philip Pullman kann auch toll sein, allerdings ist der dritte Band seiner "His-Dark-Materials"-Trilogie ein klassisches Beispiel dafür, wie einem Autor die eigene Geschichte entgleitet; da hat er meines Erachtens ein interessantes Projekt spektakulär in den Sand gesetzt. Im Vergleich dazu fällt mir auf Anhieb kein Amerikaner ein, dessen Jugendbücher ich wirklich mag. Doch, Franny Billingsley. Aber die schreibt so britisch, dass sie sich nahtlos in die obige Aufzählung einfügen würde. Was nun die Deutschen angeht, neben Cornelia Funke, so muss ich zugeben, dass ich wenig Aktuelles gelesen habe. Ottfried Preußler hat nicht nur tolle Bücher geschrieben, sondern sich auch, und das wird heute leicht vergessen, sehr konsequent der scheußlichen Mode der Problemjugendbücher in den 70er Jahren verweigert. James Krüss wohl auch. Als Teenager mochte ich Wolfgang Hohlbeins Romane, allerdings nicht so sehr die Jugendbücher; heute habe ich da ein wenig den Überblick verloren.

SONO: Ihr neuer Jugendroman, der derzeit noch den Arbeitstitel "Aurora" trägt, liegt nun beim Verlag vor und erscheint im Juli 2005. Was erwartet uns als Leser?

Kai Meyer: Erst einmal eine abgeschlossene Geschichte, also kein Auftaktband einer weiteren Trilogie. Inhaltlich mag ich so lange vor Erscheinen noch nicht gern etwas dazu sagen. "Aurora" ist jedenfalls ein Ort, der Hauptschauplatz des Romans. Und es tritt eine bekannte Märchenfigur auf, sie spielt eine der Hauptrollen.

SONO: Wie ich im Journal auf Ihrer Homepage lesen konnte, arbeiten Sie gedanklich trotzdem schon an einer neuen Jugendbuch-Trilogie. Können Sie uns hierzu schon grob ein, zwei Gedankengänge verraten?

Kai Meyer: Es gab eine Idee, die ich aber vorerst noch einmal verschoben habe. Stattdessen liebäugele ich derzeit mit etwas, das ich ursprünglich gar nicht machen wollte, weil mir das "Wie?" nicht ganz klar war. Jetzt habe ich dazu, glaube ich, einen Schlüssel gefunden, der das Ganze viel interessanter macht. Klingt ziemlich theoretisch, oder? Ist es aber gar nicht. Konkret: Ich denke über die Vorgeschichte der Merle-Trilogie nach, über etwas, das vor dem Aufstieg des ägyptischen Imperiums passiert ist. Einen Hinweis darauf gibt es in DIE FLIESSENDE KÖNIGIN. Aber ehe ich mit dem Schreiben beginne, vergeht vermutlich noch ein Jahr - und bis dahin ist mir vielleicht schon wieder etwas ganz anderes eingefallen. Ich bin da durchaus selbst ziemlich gespannt.

Die Wellenläufer-Trilogie

Über magische Brücken und dunkle Meere, durch wilde Dschungel und auf verlassene Inseln

Die Trilogie spielt Anfang des 18. Jahrhunderts unter den Piraten der Karibik. Die Heldin Jolly, ein 14-jähriges Seeräubermädchen, verfügt von Geburt an über ein besonderes Talent: Sie kann über Wasser gehen. Nach dem Untergang ihres Schiffes und dem Verlust ihrer Mannschaft findet sie neue Freunde: Munk, der sich auf die Kunst der Muschelmagie versteht, den Geisterhändler, der die Geister ertrunkener Seeleute als Sklaven verkauft und Buenaventure, ein Wesen halb Mensch, halb Hund. Doch die Gefährten haben einen mächtigen Feind - den Mahlstrom, einen meilenbreiten Strudel, der von einer teuflischen Intelligenz beseelt ist. Jollys Reise führt weit über die Karibik hinaus - geradewegs ins Mare Tenebrosum, die legendäre See der Finsternis.

Im ersten Band, "Die Wellenläufer", geht es um die 14-jährige Jolly; Sie ist Piratin - und kann auf dem Wasser laufen. Laut ihrem Wissen, ist sie die einzige, die das noch kann. Es gab eine Zeit, da waren sie zu mehreren, doch auf merkwürdige Weise verschwanden die Wellenläufer - auch Quappen genannt - nach und nach von der Bildfläche.

Doch eines Tages, nach einem Kampf, bei dem "ihr" Piratenschiff untergeht, lernt sie eine zweite "Quappe" kennen, den gleichaltrigen Jungen Munk. Er lebt mit seinen Adoptiveltern auf einer Insel, deren Plantagen von Geistern bewacht werden. Eines Tages werden Munks Adoptiveltern jedoch von einem Acherus, einem unheimlichen Geistwesen, getötet. Die Kinder finden Zuflucht bei einem Geisterhändler, der sie nach New Providence bringt, wo sich die Handlung überschlägt und Jolly richtig in ihrem Element ist.

Nach einer überstürzten Flucht mit einem abenteuerlichen Schiff und einer noch abenteuerlicheren Mannschaft haben sie die zweite unheimliche Begegnung mit einem Heer Klabauter und bekommen eine ungefähre Ahnung, welche Gefahr der Mahlstrom für sie darstellt.

Während einer Seeschlacht mit Kopfgeldjägern trennen sich fürs erste Jollys und Munks Wege, Munk gelangt mit dem Schiff unbeschadet nach Aelenium während Jollys Zukunft eher ungewiss erscheint.....

In Band zwei, "Die Muschelmagier", landen Jolly, das 14-jährige Piratenmädchen und ihr Freund Griffin nach ihrem Schiffsbruch auf einer Lavainsel, auf der sie auch nicht zur Ruhe kommen, denn die unheimlichen Begegnungen reißen nicht ab. Diesmal sind es wieder die Klabauter, die unvermittelt aus dem Nichts auftauchen.

Jolly und Griffin flüchten über die unheimliche Brücke, die sie von der Insel direkt zum nächsten unbegreiflichen bringt: dem Mare Tenebrosum und seinen unheimlichen Wesen. Doch aus diesem Chaos befreit sie ganz unvermittelt der Geisterhändler, der sie zurück zu den anderen bringt - in die magische Stadt Aelenium, wo sie sich erneut der Aufgabe stellen, die ihnen von Geburt an zugedacht wurde: sich dem Mahlstrom entgegenzustellen und die Welt zu retten, doch bis dahin erwarten sie noch einige Seeschlachten und die bittere Erkenntnis, von einem Freund verraten worden zu sein. Alte Bekannte, wie der Pitbullmann Buenaventure, Kapitän Walker und der hexhermetische Holzwurm tauchen wieder auf, die ganze Geschichte geht so spannend zu Ende, wie sie angefangen hat....

Im dritten Band, "Die Wasserweber", findet sich Jollys Freund Griffin im Bauch eines Wales wieder und lernt den Geistlichen Ebenezer kennen.

Jolly und Munk bereiten sich auf ihre gefahrvolle Aufgabe auf dem Meeresgrund vor und ihre Freunde konzentrieren sich auf die Verteidigung von Aelenium. Während die Klabauter angreifen, machen sich die beiden Freunde auf den Weg in die Tiefe, um den Mahlstrom an seinem

Entstehungsort einzusperren, damit die Welt wieder in Frieden leben kann.

Während die Freunde auf Aelenium gegen Klabauter und Kannibalen kämpfen müssen, finden Jolly und Munk die Geburtsstätte der Klabauter und den Ursprung des Mahlstroms und führen einen Kampf auf Leben und Tod. Doch sie finden auch ihre Freundschaft wieder und am Ende eines großen Kampfes siegt das Gute und das Böse verliert. Wie wird nicht verraten, denn lesen soll jeder dieses Buch selber ...

Kai Meyer hat diesmal den Zauber der Karibik dazu genutzt, seine Leser in eine spannende, fremde Welt zu entführen; er hat schräge Typen und fantasievolle Wesen geschaffen, die einen manchmal ein wenig das Gruseln lehren, welche man am Ende des Buches jedoch schon als Freunde bezeichnen möchte. Der Autor schafft es immer wieder, den Bogen zwischen Realität und Fantasie zu schlagen, neuen Helden und Heldinnen Leben einzuhauchen und neue wunderbare Wesen und Charaktere zu erstellen, die man so noch nicht gesehen hat und sich aufgrund seiner klaren Schilderung dennoch hervorragend vorstellen kann. Wieder einmal gelingt es Kai Meyer, den Leser, egal ob 12 oder 32, in seinen Bann zu ziehen. Man legt die Bücher erst wieder aus der Hand, wenn man fertig ist mit Lesen. Auch der Charakter der Jolly, einer erfrischenden Heldin, schafft es, wie schon vor ihr Merle ("Merle-Trilogie"), dass man sich wunderbar in sie hineinversetzt, regelrecht mit ihr mitfiebert und für sie hofft.

Die Bücher sind für Kinder und Jugendliche sowie Erwachsene geschrieben, die noch träumen und sich in einem "Jugendbuch" verlieren und einen regnerischen Nachmittag mit einem Buch auf dem Sofa verbringen können.

Andrea Ehlers und Chris Weidler

Kai Meyer - Bibliographie seiner Jugendbücher:

DIE FLIESSENDE KÖNIGIN
Phantastischer Roman, Band 1 der Merle-Trilogie (2001)
Hardcover: Juli 2001 im Loewe Verlag
Buchclub: Herbst 2002
Hörbuch: Frühjahr 2003 (Hörcompany)
Übersetzungen: 2003/2004/2005 in USA, Großbritannien, Japan, Hongkong, Taiwan,
Korea, Italien, Spanien, Holland, Kroatien, Ungarn, Russland
288 Seiten, Lesealter ab 12
14,50 EUR (D)
ISBN: 3-7855-4015-9

DAS STEINERNE LICHT
Phantastischer Roman, Band 2 der Merle-Trilogie (2002)
Hardcover: Januar 2002 im Loewe Verlag
Buchclub: Winter 2002/2003
Hörbuch: Herbst 2003 (Hörcompany)
Übersetzungen: 2003/2004/2005 in USA, Großbritannien, Japan, Hongkong, Taiwan,
Korea, Italien, Spanien, Holland, Kroatien, Ungarn, Russland
352 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-4278-X

DAS GLÄSERNE WORT
Phantastischer Roman, Band 3 der Merle-Trilogie (2002)
Hardcover: Juli 2002 im Loewe Verlag
Buchclub: Frühjahr 2003
Hörbuch: Herbst 2003 (Hörcompany)
Übersetzungen: 2003/2004/2005 in USA, Großbritannien, Japan, Hongkong, Taiwan,
Korea, Italien, Spanien, Holland, Kroatien, Ungarn, Russland
288 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-4403-0

DIE WELLENLÄUFER
Phantastischer Roman, Band 1 der Wellenläufer-Trilogie (2003)
Hardcover: Juli 2003 - Loewe
Hörbuch: 2004 bei der Hörcompany
Übersetzungen: 2005 in Großbritannien, Spanien
384 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-4848-6

DIE MUSCHELMAGIER
Phantastischer Roman, Band 2 der Wellenläufer-Trilogie (2004)
Hardcover: Januar 2004 im Loewe Verlag
Buchclub: 2005
Hörbuch: 2004 bei der Hörcompany
Übersetzungen: 2005/2006 in Großbritannien, Spanien
336 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-4985-7

DIE WASSERWEBER

Phantastischer Roman, Band 3 der Wellenläufer-Trilogie (2004)
Hardcover: Juni 2004 im Loewe Verlag
Buchclub: 2005
Hörbuch: 2004 bei der Hörcompany
Übersetzungen: 2006 in Großbritannien, Spanien
368 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-5188-6

SIEBEN SIEGEL
Unheimliche Jugendbücher; Band 1-10:
Die Rückkehr des Hexenmeisters
Der schwarze Storch
Die Katakomben des Damiano
Der Dornenmann
Schattenengel
Die Nacht der lebenden Scheuchen
Dämonen der Tiefe
Teuflisches Halloween
Tor zwischen den Welten
Mondwanderer
Hardcover: Januar 1999 (Band 1-2); Juli 1999 (Band 3-4); Januar 2000 (Band 5-6); Juli 2000 (Band 7-8); Januar 2001 (Band 9), Januar 2002 (Band 10) im Loewe Verlag
Übersetzungen: 2003/2004 in Japan, Tschechien, Russland, Dänemark, China
Hörspiel: 2002: Band 1-5 als CD/MC (Meteor)

SIEBEN SIEGEL - SONDERBAND
Jenseits des Jahrtausends
Unheimliches Jugendbuch
Reihe: Sieben Siegel
Hardcover: Juli 1999 im Loewe Verlag
Übersetzungen: 2003/2004 in Japan, Tschechien, Russland, Dänemark, China
192 Seiten, Lesealter ab 10
7,50 EUR (D)
ISBN: 3-7855-3521-X

Leseprobe zu “Die Wellenläufer

1. Kapitel: Die Quappe

Mit weiten Schritten lief Jolly über den Ozean. Ihre nackten Füße versanken fingerbreit im Wasser. Unter ihr gähnte der tintenblaue Abgrund der See, bis zum Meeresboden mochten es einige hundert Mannslängen sein.

Jolly konnte seit ihrer Geburt über Wasser gehen. Mit den Jahren hatte sie gelernt, sich mühelos auf der schwankenden Oberfläche zu bewegen. Für sie fühlte es sich an, als liefe sie durch eine Pfütze. Flink sprang sie von einer Woge zur nächsten und wich den schaumigen Wellenkämmen aus, die manchmal zu tückischen Stolperfallen wurden.

Um sie herum tobte eine Seeschlacht.

Kanonenkugeln pfiffen ihr um die Ohren, aber selten kam ihr eine so nahe, dass sie den Luftzug spürte. Beißender Rauch trieb über das Wasser zwischen den beiden Segelschiffen und vernebelte Jollys Sicht. Das Knarren der Planken und Flattern der großen Segel mischte sich mit dem Geschützdonner. Der Qualm des entzündeten Schwarzpulvers brannte in ihren Augen. Sie hatte diesen Geruch noch nie gemocht, ganz im Gegensatz zu den anderen Piraten:

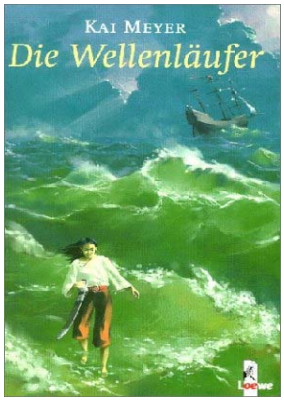
Ihre Freunde von der Mageren Maddy sagten, nichts rieche so gut wie der Duft abgefeuerter Kanonen. Und wenn dann in der Ferne die Bordwände feindlicher Schiffe barsten und das Geschrei der Gegner über das Meer wehte, war das besser als jedes Gelage mit Rum und Gin.

Jolly mochte Rum nicht besonders, genauso wenig wie den Qualm der Bordkanonen. Aber ganz gleich, was ihre Nase davon hielt, sie kannte ihre Aufgabe und würde sie zu Ende bringen.

Bis zu dem gegnerischen Schiff, einem spanischen Dreimaster mit zwei Kanonendecks und dreimal so vielen Geschützen wie auf der Mageren Maddy, waren es noch fünfzig Schritt. Die Galeone war rundherum mit prachtvollen Verzierungen geschmückt, geschnitzten Gesichtern, die dann und wann wie vorwitzige Fabelwesen durch die Rauchwände lugten. Manche wirkten selbst auf die Entfernung so echt, dass sie jeden Augenblick zum Leben erwachen mochten. Die Beiboote des Spaniers befanden sich an den Seiten des Rumpfes; eines war von den Kugeln der Maddy gestreift worden, ein Teil der Aufhängung war zerfetzt, und nun schaukelte das kleine Boot bei jeder Erschütterung gegen den mächtigen Rumpf und erzeugte dunkle, hohle Laute.

Die Strömung war auf Jollys Seite und trieb sie während ihres Laufs noch schneller auf die Galeone zu. Jolly musste nur einen Fuß auf das Wasser setzen, um zu spüren, in welche Richtung sich die See bewegte, manchmal gar, ob hinterm Horizont Unwetter aufzogen oder Stürme tobten. Nie im Leben hätte sie sich vorstellen können, längere Zeit an Land zu verbringen. Sie brauchte die Vertrautheit des Ozeans, das Gefühl des bodenlosen Abgrunds unter ihren Füßen. So wie andere in großen Höhen Schwindel packte, so wurde Jolly von Panik ergriffen, wenn sie sich allzu weit vom Meer und seiner tosenden Brandung entfernte.

Inzwischen lief sie ein wenig geduckt, auch wenn auf dem Deck des Spaniers noch niemand auf sie aufmerksam geworden war. Sonderbarerweise entdeckte sie hinter den gedrechselten Geländern der Reling keine Menschenseele. Eine Galeone wie diese trug mindestens zweihundert Mann an Bord, und alle mussten damit rechnen, dass die Piraten von der Mageren Maddy versuchen würden, das spanische Schiff zu entern. Warum also zeigte sich niemand an Deck ? Normalerweise hätte Captain Bannon, der Anführer der Freibeuter und Jollys bester Freund, sich von einem Schiff



Kai Meyer

384 Seiten, ab 12 Jahren

Loewe Verlag

ISBN 3-7855-4848-4/EAN 9 783785 54848 6

€ 14,90 (D) / € 15,40 (A) / SFr 25,80

Leseprobe:

Quelle Leseprobe: "Die Wellenläufer" Autor Kai Meyer; © 2003 by Loewe Verlag, Bindlach. Mit freundlicher Genehmigung von Kai Meyer und dem Loewe Verlag.

wie diesem fern gehalten: zu groß, zu stark, zu schwer bewaffnet. Ganz zu schweigen davon, dass auf der Mageren Maddy gerade einmal siebzig Piraten Platz fanden und sie den Spaniern im Kampf Mann gegen Mann zahlenmäßig weit unterlegen waren.

Aber als das Schiff am Horizont aufgetaucht war, hatte trotz allem einiges dafür gesprochen, dass es ein lohnender Fang sein könnte. Captain Bannon persönlich hatte den Ausguck der Maddy erklommen und die Silhouette der Galeone lange mit dem Fernglas studiert. "Sie haben die Segel gerefft", hatte er zu seiner Mannschaft hinabgerufen. "Sieht aus, als wären sie in Schwierigkeiten."

Das Meer war an dieser Stelle zu tief zum Ankern. Das bedeutete, dass der Spanier sich trotz guter Windverhältnisse treiben ließ - was einfach keinen Sinn ergab. Aber Bannon wäre nicht einer der durchtriebensten Piraten der Karibischen See gewesen, hätte er sich in solchen Fällen nicht von seiner Nase und seiner Neugier leiten lassen.

"Ich habe ein seltsames Gefühl dabei", hatte er gesagt, bevor er seine Männer an die Kanonen schikkte, "aber vielleicht werden wir alle von dieser Sache noch mehr haben, als es jetzt den Anschein hat." Captain Bannon sagte oft solche Dinge, deshalb wunderte sich niemand. Seine Mannschaft vertraute ihm - vor allem Jolly, für die Bannon so etwas wie Vater und Mutter zugleich war, seit er sie als kleines Kind auf dem Sklavenmarkt von Tortuga gekauft und zum Mitglied seiner Crew gemacht hatte.

Kanonendonner, lauter als zuvor, ließ Jolly einen Satz zur Seite machen. Sie spürte den Sog der schweren Eisenkugel und glaubte sie, kaum eine Armeslänge entfernt, an sich vorüberpfeifen zu sehen. Als sie sich umschaute, bestätigten sich ihre schlimmsten Befürchtungen.

Die Magere Maddy war getroffen.

Eine Wolke aus Wasser und Holzsplittern stieg vom Heck der schnittigen Schebecke auf, einem Schiffstyp, den man in dieser Gegend nicht of sah. Die Reling der Maddy bestand nicht aus Schmuckpfeilern wie die der Galeone, sondern aus einer hüfthohen, schlichten Holzwand, in die man Öffnungen für die Geschützrohre eingelassen hatte. Das Schiff war blutrot angestrichen, und im vorderen Teil hatte Bannon weiße Fangzähne auf den roten Rand malen lassen, sodass der Bug den Eindruck eines offenen Raubtiermauls erweckte.

Aufgebrachtes Gebrüll schallte zu Jolly herüber, Stimmfetzen, die durch die grauen Qualmwände zwischen den Schiffen herüberwehten.

Jolly wandte sich halb ab und zögerte. Von hier aus ließ sich nicht erkennen, ob die Maddy ernsthafte Schäden erlitten hatte. Bitte lass ihr nichts passiert sein !, flehte Jolly in Gedanken.

Dann aber erinnerte sie sich an Bannons Befehl, an ihre Verpflichtung ihm und den anderen gegenüber, und sie wandte sich wieder nach vorn. Mit wenigen Schritten erreichte sie den Rumpf der spanischen Galeone und lief daran entlang, bis sie unter einer der hinteren Geschützpforten stehen blieb. Das untere Kanonendeck befand sich drei Meter über der Wasseroberfläche. Jolly war nicht einmal fünf Fuß groß, aber es würde ihr keine Mühe bereiten, eines der Wurfgeschosse aus ihrer Umhängetasche durch die Öffnung zu befördern.

Sie schlug die Klappe ihrer Ledertasche zurück und zog eine der Flaschen heraus, die bei jedem Schritt gefährlich gegeneinander klirrten. Sie waren mit eine bronzefarbenen Flüssigkeit gefüllt, die Hälse mit Wachs versiegelt.

Jolly holte aus, atmete tief durch - und schleuderte die Flasche durch die erste Geschützluke, knapp vorbei an der Mündung des Kanonenrohrs. Jemand stieß einen Alarmruf aus, laut genug, dass sie ihn hier draußen hören konnte. Dann schoss eine grüne Rauchwolke aus der Luke, so dicht und stinkend, dass Jolly rasch zur nächsten Öffnung lief. Dort zog sie eine zweite Flasche hervor und warf. So arbeitete sie sich von Öffnung zu Öffnung, bis aus den meisten Luken grüner Dunst wölkte. Keine der unteren Kanonen feuerte mehr. Die Kanoniere hinter den Geschützen mussten blind sein vor Rauch, und aus Erfahrung wusste Jolly, dass der Gestank selbst dem abgebrühtesten Seemann auf den Magen schlug.

Zur Abwechslung versuchte sie, die nächste Flasche auf das höher gelegene zweite Kanonendeck zu werfen. Auch hier traf sie zielsicher in eine der Luken. Wenn es so weiterging, würde ihre Mission zu einem vollen Erfolg werden. Mit etwas Glück würde sie die Mannschaft der Galeone im Alleingang außer Gefecht setzen. Bannon und seine Piraten mussten das Schiff nur noch entern und ihre hustenden und halb blinden Gegner an Deck in Empfang nehmen. Ernsthaften Widerstand hatten sie nicht mehr zu erwarten.

Doch Jollys nächstem Wurf zum oberen Kanonendeck war weniger Erfolg beschieden. Die Flasche flog gerade in jenem Moment durch die Luke, als die Männer im Inneren die Kanone nach außen schoben, um die nächste Kugel abzufeuern. Das Glas zerschellte am Stahl des Kanonenrohrs, die Flüssigkeit spritzte gegen den Schiffsrumpf und verdampfte augenblicklich zu ätzendem Dampf. Jolly hechtete vorwärts und warf sich flach auf die Wasseroberfläche, um dem Dunst zu entgehen. Zugleich wurde über ihr die Kanone gezündet. Einen Herzschlag später ertönte aus der Richtung des Piratenschiffs ein weiterer Einschlag. Holz zerbarst,

gefolgt von einer Explosion - die Kugel war durch den Rumpf der Mageren Maddy gedrungen und hatte das Munitionslager getroffen.

Jolly schossen Tränen in die Augen, als sie sah, wie Flammen aus der klaffenden Öffnung loderten. Sie wusste, was ein solcher Treffer bedeutete - sie hatte es oft genug miterlebt. Sonst waren es immer die gegnerischen Schiffe gewesen, die ein solches Schicksal ereilt hatte. Aber jetzt bestand kein Zweifel mehr. Die Maddy würde untergehen. Verdammt, wie hatte Bannon solch einen Fehler machen können! In ihrer Zeit als Zögling des Captains hatte Jolly auf drei Schiffen gelebt, doch die Maddy war ihr von allen am vertrautesten geworden. Sie sinken zu sehen war, als verlöre sie auf einen Schlag ihr Zuhause und einen guten Freund.

Für die Piraten gab es nur eine einzige Hoffnung: Es musste ihnen gelingen, in der wenigen Zeit, die ihnen blieb, die spanische Galeone zu kapern. Sonst würden sie mitsamt der Maddy auf den Grund des Meeres sinken.

Verzweifelte Entschlossenheit brachte Jolly erneut auf die Beine. Sie zog eine weitere Flasche hervor, und diesmal traf sie. Genauso mit der nächsten und übernächsten. Noch immer beugten sich keine Schützen über die Reling, um sie unter Feuer zu nehmen. Dann aber schob jemand den Kopf aus einer der Geschützpforten, entdeckte Jolly und brüllte:" Sie haben eine Quappe ! Sie haben eine gottverdammte Quappe dabei!"

Ein zweiter Kopf erschien. "Es gibt keine Quappen mehr. Sie sind alle.... " Da entdeckte er Jolly. Seine rußumrandeten Augen weiteten sich. "Oh Gott, verflucht, sie haben tatsächlich eine Quappe!"

Jolly schenkte den Männern ein verbissenes Lächeln. Sie zielte und war eine Flasche haarscharf an den Gesichtern vorbei ins Innere der Galeone. Wirbelndes Grün schoss hinter den Köpfen hervor, einen Augenblick später waren sie nicht mehr zu sehen.

Jolly rannte weiter. Warf. Rannte. Und warf erneut. Der Gedanke an ihre Freunde trieb sie vorwärts. Sie achtete nicht mehr auf mögliche Gegner, auf ihre Deckung oder auf die Umrisse der Haie, die vor ein paar Minuten unter der Wasseroberfläche erschienen waren. Hier und da sah sie silbergraue Rückenflossen durch die Wogen schneiden wie Säbelklingen, aber sie verschwendete keinen Gedanken daran. Stattdessen schleuderte sie eine Flasche nach der anderen, bis ihre Umhängetasche leer war.

Sie war jetzt fast am Bug der Galeone angekommen. Aus allen oberen Geschützpforten quoll giftgrüner Rauch. Schüsse wurden keine mehr abgefeuert. Das Deck des Spaniers war mit dichten Schwaden eingenebelt, die einen weiteren Kampf unmöglich machten. Selbst die geschnitzten Gesichter rund um die Reling schienen vor lauter Qualm Grimassen zu schneiden.

Wenn es Bannon nun gelingen sollte, die Maddy - Ein Knirschen ließ Jolly herumwirbeln. Sie jubelte vor Erleichterung. Das sinkende Piratenschiff steuerte mit vollen Segeln auf das Heck der spanischen Galeone zu. Es sah aus, als hätte das aufgemalte Maul am Bug der Maddy die Lefzen hochgezogen, um ein letztes Mal spöttisch die Fänge zu blecken. Jolly brachte sich mit ein paar Sätzen in Sicherheit. Kurz darauf prallte Heck gegen Heck. Enterhaken und Wurfleinen flogen zum Deck des Spaniers hinüber. Eine wilde Piratenhorde, die sich gegen den grünen Qualm Tücher vor Mund und Nase gebunden hatte, kletterte am Rumpf des größten Schiffes empor. Jolly kannte jeden Einzelnen von ihnen, manche schon ihr Leben lang, andere erst einige Monate. Die Piraten trugen Kleidung aus aller Herren Ländern: orientalische Pluderhosen, Baumwollhemden aus den Kolonien; Westen aus Italien und immer wieder Stückwerk aus Resten spanischer Uniformen. Manche hatten sich breite Schärpen umgebunden, einer trug als Umhang gar eine ausrangierte Totenkopfflagge. Wie kunterbunte Ameisen schwärmten sie am Holz hinauf, hangelten sich an Seilen entlang oder schwangen von den Spieren der Mageren Maddy hinüber in die Takelage ihrer Gegner.

Ganz kurz erhaschte Jolly einen Blick auf Captain Bannon, strohblond und wütend wie ein Derwisch, der an einem Strick und mit dem Säbel zwischen den Zähnen zu den Spaniern hinüberfegte. Ihr war, als träfen sich ihre Blicke in dem kurzen Moment, und sie spürte, dass er zu ihr herablächelte, trotz des Tuchs vor seinem Gesicht; sie erkannte es nur seinen Augen, die so viel Freundlichkeit ausstrahlen konnten, dass Jolly sich manches Mal wunderte, warum seine Opfer ihm ihre Schiffe nicht freiwillig übergaben, allein aufgrund der Wärme in diesem Blick, die so gar nicht zu seiner wilden Entschlossenheit und Skrupellosigkeit passen wollte.

Jolly riss triumphierend einen Arm in die Höhe, stieß einen Jubelruf aus, dann war auch sie an der Bugwand der spanischen Galeone, packte eines der herabhängenden Seile und kletterte flink wie eine Katze daran empor.

Der grüne Rauch an Deck verflog rasch. Noch während Jolly das Seil erklomm, hörte sie, dass der Kampf bereits endete, bevor er wirklich begonnen hatte. Die hustenden, spuckenden Spanier ergaben sich mit tränenden Augen und triefenden Nasen. Kaum einer erhob seine Waffe gegen die Piraten, und wenn doch, so war es nur ein müder Reflex, nicht der ehrliche Wille zu kämpfen.

Jolly schwang sich über die Reling. Bannon sah sie und eilte zu ihr herüber. "Gut gemacht", sagte er und klopfte ihr mit seiner Pranke so kräftig auf die Schulter, dass sie fast in die Knie ging. Er wandte sich seinen Männern zu, die gerade die gefangenen Spanier auf dem Mitteldeck zusammentrieben. "Kappt alle Seile zur Maddy, damit sie uns nicht mit in die Tiefe reißt. Die anderen entwaffnen unsere Freunde. Dies hier ist fortan unser neues Schiff !" Mit einem Grinsen in die Richtung des Mädchens an seiner Seite rief er noch lauter: "Ich schätze, der Kahn braucht einen neuen Namen. Von heute an heißt er Jumping Jolly!"

(...)

S. 7-17, obere 2/3

Besucht doch die Homepage von Kai Meyer

www.kai-meyer.com

REZENSION: DIE "SIEBEN SIEGEL" HÖRBÜCHER

Die Bücher

1999 erschien der erste Band der "Sieben Siegel" unter dem Titel "Die Rückkehr des Hexenmeisters". Mittlerweile haben sich die Bücher hunderttausendfach verkauft. Mit "Mondwanderer" erschien der zehnte Band der Reihe und mittlerweile gibt es sogar einen Sonderband mit dem Titel "Jenseits des Jahrtausends".

Der Autor

Kai Meyer hat zahlreiche unheimliche und spannende Romane veröffentlicht und gilt mittlerweile als einer der erfolgreichsten Fantasy- und Mystery-Autoren Deutschlands. Die Bände der Sieben-Siegel-Reihe sind seine ersten Bücher für junge Leser.

Die Hörspiele

Seit dem 9.9.2002 gibt es die Hörspiele mit den Abenteuern von Kyra, Lisa, Nils und Chris auf CD und MC offiziell im Handel.

Die Rückkehr des Hexenmeisters

Sieben Siegel - Folge 1

Eines Abends beobachtet Kyra bei den alten Gleisen an der Kirche St. Abakus eine seltsame Frau - eine Frau mit einer Krokodilledertasche, in der sie einen fliegenden Fisch spazieren trägt. Kyra sieht, wie der Raubfisch einen Bussard jagt und ihn mit Federn und Knochen frisst.

Wieder zu Hause bei ihrer Tante Kassandra, die einen ungewöhnlichen Geschmack für aromatisierte Teesorten aus aller Welt hat, erzählt sie ihr und ihren Freunden, den Geschwistern Lisa und Nils, von ihrem unheimlichen Erlebnis.

Und ihre Tante weiß mehr! Sie erzählt ihnen von dem Geheimnis von Kyras Mutter und einem alten Hexenbuch, in dem die Namen aller Hexen eines Hexenbundes des Hexers Abakus stehen, und dass die Frau, die Kyra gesehen hat, vermutlich eine Anhängerin dieses Abakus' sei.

Um diesem Geheimnis auf die Spur zu kommen, brechen die drei Freunde zur Kirche auf, um die Hexe erneut zu beobachten. Doch dort treffen sie nicht auf eine, sondern gleich auf drei Hexen, die die Kinder gefangen nehmen und opfern wollen. Denn durch dieses Ritual wollen die bösen Hexen den uralten und bösen Abakus wieder auferstehen lassen. Und auch Kyras Tante Kassandra gerät in die Gewalt der Hexen.

Nun kann nur noch einer helfen - Chris, ein Junge, der erst kürzlich in das Dörfchen Giebelstein gezogen ist...

Kaum hat der Hörer angefangen, dieser unheimlichen Geschichte zu lauschen, ist sie auch schon wieder vorbei. Dieses Gefühl hat man jedenfalls als Hörer dieses Hörspiels, nämlich, dass es einen Anfang gibt und einen Schluss, die Handlung dazwischen allerdings irgendwie verschwunden ist.

Die Hörspielfassung von "Die Rückkehr des Hexenmeisters" hinkt leider um Längen hinter der fantastischen Romanvorlage von Kai Meyer hinterher.

Auch die Leistungen der Sprecher sind nicht immer zufrieden stellend, sondern hören sich amateurhaft und gelegentlich auch langweilig an.

Die "Sieben Siegel" Hörbücher:

Sprecher:

Erzähler
Andreas von der Meden

Kyra
Chiara Ferraù

Nil
Marco Sand

Lisa
Angela Del Vecchio

Chris
Christian Pfadenhauer

Tante Kassandra
Daniela Hoffmann

Professor Rabenson
Michael Habeck

Umfang: je 1 CD

Laufzeit: je ca. 66-72 Minuten

Buch: Nikolaus Hartmann, Sascha Gutzeit & Kai Meyer; nach den gleichnamigen Romanen von Kai Meyer, erschienen im Loewe-Verlag

Musik & Effekte: Meteor-Labor

Illustrationen: Wahed Khakdan

Hüllengestaltungen: ThorstenAnders.de

Verlag: Meteor (www.meteor-hoerspiele.de)

ISBN-Nummern:

Die Rückkehr des Hexenmeisters (1):
3-935796-22-6

Der schwarze Storch (2):
3-935796-24-2

Die Katakomben des Damiano
(3): 3-935796-26-9

Der Dornenmann (4):
3-935796-28-5

Schattenengel (5):
3-935796-30-7

REZENSION: DIE "SIEBEN SIEGEL" HÖRBÜCHER

Dafür ist aber die Hintergrundmusik sehr schön gemacht und vermittelt die düstere, unheimliche und mysteriöse Stimmung, die auch die Handlung der Geschichte durchzieht.

Wertung: befriedigend

Der schwarze Storch

Sieben Siegel - Folge 2

Weil die Eltern von Nils und Lisa, die Besitzer des Hotels "Erkerhof", für eine Weile verreisen müssen, dürfen Chris und Kyra im Hotel übernachten.

Als Lisa eines Nachts aufwacht und auf dem Gang Geräusche hört, denkt sie, dass die beiden Jungen und Kyra ihr einen Streich spielen wollen. Also schleicht sie sich auf die Gänge des "Erkerhofs" und folgt den Geräuschen. Plötzlich flüstert eine unheimliche Stimme ganz deutlich ihren Namen. Immer noch in der Annahme, dass das ihre Freunde sind, folgt sie der Stimme bis zum alten Ballsaal. Sie betritt den Saal - und muss sich zwingen, nicht laut loszuschreien. Denn der Saal ist voller Leute, die einen Maskenball veranstalten - aber kein Geräusch ist zu hören!

Auf einmal beginnen die Personen zu verblassen und nur ein einziges Geschöpf bleibt zurück - ein riesiger, schwarzer Storch. Lisa kann sich nur mit knapper Not vor dem unheimlichen Geschöpf in Sicherheit bringen, als dieses sie angreift.

Doch auch in den nächsten Tagen treibt der Storch sein Unwesen im "Erkerhof" und Nils, Lisa, Kyra und Chris finden heraus, dass dieser pechschwarze Storch ein Dämon ist, der vor über 200 Jahren vom Besitzer des Gebäudes, Baron Moorstein, einem Dämonenbeschwörer, gerufen wurde und nun aufgetaucht ist.

Nun müssen sie einen Weg finden, den Dämon wieder zu vernichten, bevor er großes Unheil anrichten kann...

Die zweite Folge der Hörspielreihe "Sieben Siegel" hat sich gegenüber dem ersten Teil deutlich verbessert. Sowohl in Handlung, Spannung und Qualität hat sie Fortschritte gemacht.

Hier findet sich auch die Spannung wieder, die ich im ersten Teil sehr vermisst wurde. Bei den Verfolgungsjagden durch den Erkerhof entsteht ein Gefühl der Spannung und des Nervenkitzels, wie es sich für eine mysteriöse und gruslige Geschichte gehört und dann Herz des Hörers beginnt unwillkürlich wild zu schlagen.

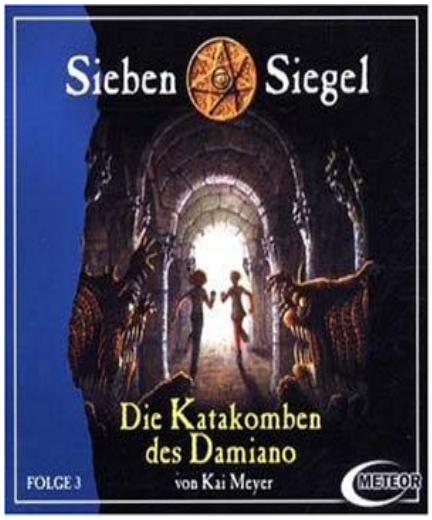
Die Musik ist wieder dieselbe passende, unheimliche Hintergrundmusik wie bei Teil eins und auch den übrigen Teilen. Die Geräusche, die der schwarze Storch von sich gibt, hören sich zwar sehr nach dem Tyrannosaurus Rex aus "Jurassic Park" an, aber das Gebrüll ist durchaus passend und verursacht des öfteren sogar eine Gänsehaut.

Auch die Leistungen der Sprecher sind besser, sie erzählen spannender und persönlicher. Obwohl die Hörspiele alle in demselben Zeitraum aufgenommen wurden, merkt man eine Steigerung.

Wertung: gut

Die Katakomben des Damiano

Sieben Siegel - Folge 3



Kyra, Nils, Lisa und Chris dürfen Kyras Vater, den Wissenschaftler Professor Rabenson, auf einer seiner Expeditionen begleiten. Die Reise geht in die Toskana, in den Norden Italiens, zu einer alten Kathedrale. Damiano, ein für seine Gargoyle-Statuen berühmter mittelalterlicher Bildhauer, lebte hier einst.

Einzig Professor Rabenson und eine amerikanische Kollegin, die Wissenschaftlerin Dr. Sarah Richardson, bekamen die Erlaubnis, hier Nachforschungen anzustellen. Und Professor Rabenson macht sofort einen fantastischen Fund! Auf dem steinernen Boden ist eine Art Karte eingemeißelt, die den Weg zu einer Falltür zeigt. Als die vier Kinder und der Professor diese öffnen, schlägt ihnen ein übler Schwefelgeruch entgegen und sie müssen sich schleunigst aus dem Gemäuer zurückziehen, wegen einer möglichen Vergiftungsgefahr, wie der Professor den Kindern erklärt.

So gehen die fünf in die nicht weit entfernte Stadt, um einige Einkäufe zu erledigen und wollen sich die Falltüre und den dahinterliegenden Gang erst später, wenn der Schwefelgeruch sich verzogen hat, genauer untersuchen.

REZENSION: DIE "SIEBEN SIEGEL" HÖRBÜCHER

Wieder zurück im Forschungslager will Professor Rabenson seine Kollegin über ihren Fund benachrichtigen, doch sie scheint verschwunden. Während sich der Professor auf die Suche nach Dr. Richardson macht, brechen Kyra, Nils, Chris und Lisa allein auf in die Katakomben - und finden den Pullover der Wissenschaftlerin neben der Falltüre liegen. Und plötzlich erscheinen auch die Sieben Siegel auf den Unterarmen der Kinder, die sie bisher immer vor einer übernatürlichen Gefahr gewarnt haben.

Die vier Kinder finden heraus, wie Damiano es geschafft hat, seine Steindämonen so lebensecht aussehen zu lassen: Er hatte lebendige Gargoyles gefangen und nutzte diese als Vorbilder! Jahrhunderte lang waren diese bizarren Geschöpfe in den Katakomben eingesperrt, doch nun wurden sie befreit und treiben ihr Unwesen!

Jetzt heißt es für die Kinder schnell handeln und die Gargoyles zurück in ihre Katakomben zu treiben...

Dies ist die erste der Sieben-Siegel-Hörspielfolgen, von der ich sagen kann, dass die Umsetzung von der Roman- in die Hörspielform wirklich hervorragend gelungen ist! In die knapp 70 Hörspielminuten wurde reichlich Handlung gedrängt, so dass es - vor allem auch für den Hörer - immer Abwechslung gibt und die Geschichte rasch vorangetrieben wird.

Die Titelmusik, die auch des Öfteren während und am Ende des Hörspiels zu finden ist, muss man inzwischen ungewollt mitsummen - wenn nicht laut, dann zumindest innerlich. Auch hat man als Hörer das Gefühl, dass man sein Herz vor Aufregung und Spannung schlagen hören kann, bis man merkt, dass dieses unregelmäßige Pochen keineswegs die eigenen Körpergeräusche sind, sondern geschickt in die Handlung des Hörspiels hineingemixte Hintergrundgeräusche sind.

Die Leistungen aller Sprecher sind sehr zu loben! Überzeugend und rasant interpretieren sie ihre Rollen; vor allem Marco Sand muss man ein großes Lob für die Dramatik und Spannung zusprechen, die in der von seiner Rolle (Nils) erzählten Gruselgeschichte innerhalb des Hörspiels liegt.

Wertung: sehr gut

Der Dornenmann

Sieben Siegel - Folge 4

Mondfinsternis im Dörfchen Giebelstein - das darf sich Kyra natürlich nicht entgehen lassen! So beobachtet sie, wie der Mond langsam verdeckt wird und dann, nach recht kurzer Zeit, wieder auftaucht. Doch etwas ist seltsam an seiner jetzigen Erscheinung - er ist vollkommen hell, die Schatten fehlen ihm gänzlich! Die Schatten, die Kyra spaßeshalber als "Mann im Mond" bezeichnet, sind verschunden. Doch Kyra ahnt nicht, wie Recht sie mit ihrer Bezeichnung hat - noch nicht. Denn bald werden die vier Freunde Kyra, Lisa, Chris und Nils von einem unheimlichen Mann gejagt; einem Mann, dem aus dem Rücken Dornenranken sprießen und der statt Armen lange, mit Dornen besetzte Tentakel hat!

Wie sich herausstellt, ist dieses Geschöpf tatsächlich "Der Mann im Mond", der von einer mächtigen Mondhexe, Anhängerin des Hexenbundes von Abakus, während der Mondfinsternis heraufbeschworen wurde. Dieses Ungeheuer treibt die vier Kinder nun direkt in die Hände der Mondhexe, die, wie sich herausstellt, beim Tod von Kyras Mutter dabei war und nun auch noch deren Kind, nämlich Kyra selbst, zu beseitigen beabsichtigt. So stellt sie Kyra vor die Entscheidung: Entweder sie muss sterben oder sie muss dem Hexenbund beitreten und eine der bösen Hexen werden!

Doch im letzten Augenblick schaffen es Kyra, Lisa, Chris und Nils, der finsteren Mondhexe mit knapper Not zu entkommen. Nun müssen sie sich etwas ausdenken, wie sie den Mondmann und vor allem die Hexe wieder loswerden können...

Leider nimmt dieses Hörspiel in punkto Spannung und Handlung im Gegensatz zu seinem Vorgänger wieder etwas ab und als Hörer hat man das Gefühl, dass die gesamte Buchvorlage sehr zusammengerafft wurde, um sie auf eine Hörspiellänge von knapp 70 Minuten zu bekommen. Dennoch verliert das Hörspiel nichts an seiner düsteren und mysteriösen Stimmung, die durch die gewohnte Musik erzeugt wird.

Die Geschichte endet geschickt mit einem spannenden Cliffhanger, auf den dann im folgenden Hörspiel allerdings nicht mehr eingegangen wird, der aber vielleicht noch Stoff für eine weitere, spannende Geschichte rund um die "Sieben Siegel"-Träger in sich birgt.

Wertung: gut

REZENSION: DIE "SIEBEN SIEGEL" HÖRBÜCHER

Schattenengel

Sieben Siegel - Folge 5

Wieder einmal sind Kyra, Lisa, Chris und Nils mit Kyras Vater Professor Rabenson unterwegs. Diesmal führt sie ihr Weg nach Israel, wo sie in der uralten Grenzfestung Lachis nach Überbleibseln der Vergangenheit suchen. Doch die Kinder ahnen nicht, dass Kyras Vater nicht ziellos nach Relikten sucht, sondern sich einen Schlüssel, der Ähnlichkeiten mit einem Kochtopf aufweist, beschafft hat, mit dem man den Geheimgang zu einer Kammer öffnen können soll, in welcher sich das sagenumwobene Haupt von Lachis befindet.

Als Professor Rabenson diese Geheimkammer endlich auch entdeckt, staunen die vier Kinder nicht schlecht. Denn Kyras Vater hat vor, das Haupt von Lachis, das wie ein Ei aussieht und aus Stein zu sein scheint, aus dem Land zu schmuggeln.

Glücklich schaffen sie es durch den Zoll am Flughafen und gelangen in das Flugzeug. Sie scheinen es geschafft zu haben. Doch während des Fluges erscheinen plötzlich zwei Männer in dunklen, bodenlangen Umhängen - doch diese sind keineswegs im Flugzeug, nein, sie stehen jeder auf einer Tragfläche! Und sie sehen sehr finster aus. Doch trotz dieser unglaublichen und unheimlichen Erscheinung bleiben die Sieben Siegel, die Kyra, Nils, Chris und Lisa bisher immer vor mächtigen, überirdischen oder -natürlichen Kräften gewarnt haben, unsichtbar. Doch plötzlich fasst einer der Männer mit einer Hand mitten in eines der Rotorblätter des Flugzeugs - und hält es mühelos und ohne sich zu verletzen fest! Sofort gerät das Flugzeug ins Schleudern und Trudeln. Soweit sie das noch bei dem Geruckel können, verfolgen die vier Kinder gespannt, wie plötzlich ein dritter Mann erscheint und die beiden anderen Gestalten, die ihm zum Verwechseln ähnlich sehen, im Kampf besiegt. Darauf hin erhebt er sich in die Luft - und schwebt davon.

Mit Mühe und Not schafft es der Pilot, das schwer beschädigte Flugzeug auf einer einsamen Insel mitten in der Ägäis notzulanden.

Als Kyra und ihre Freunde die Gegend erkunden, begegnen sie einem mysteriösen Mann - und erkennen in ihm ihren Retter wieder!

Dieser erzählt ihnen eine unglaubliche Geschichte. Sein Name sei Azachiel und er sei einer der gefallenen Engel Gottes. Doch er habe sich von den anderen Gefallenen getrennt, die sich um den dunklen Engel Satanael geschart hätten. Und die Kinder erfahren noch mehr, nämlich dass Lachis ein Engel war, und dass dessen Haupt einem Engel große Macht verleihen würde - deshalb sind die gefallenen Engel auf dem Weg hierher, um ihnen das Haupt von Lachis abzunehmen.

Deshalb verlangt Azachiel, dass Kyra ihm das Haupt gebe, damit er sie durch dessen Macht vor den übrigen dunklen Engeln beschützen kann.

Nun stehen die Kinder vor einer schwierigen Entscheidung - Können sie Azachiel trauen? Doch die Zeit eilt, denn die Streitmacht der Engel hat schon beinahe die Insel erreicht...

Dieser fünfte Teil der "Sieben Siegel"-Hörspielreihe ist bisher der bei weitem beste! Konstant wird über die gesamte Geschichte Action und Spannung aufrechterhalten und der Hörer zittert den ganzen Handlungsverlauf über mit Kyra, Lisa, Nils und Chris mit und erlebt den Zwiespalt, ob man dem gefallenen Engel Azachiel trauen kann, beinahe am eigenen Leibe mit und kann ihn vor allem sehr gut nachvollziehen, da der Hörer selbst auch nicht weiß, ob das, was der Engel sagt, stimmt.

Als sehr positiven Aspekt fand ich, dass die vier Kinder endlich einmal mit einem überirdischen Geschöpf reden und zusammenarbeiten müssen, nicht, wie in den vorhergehenden Geschichten, nur gegen sie ankämpfen müssen.

Auch hat dieser Teil die bisher meisten Sprecher, wodurch eine angenehme Abwechslung an Stimmen entsteht, die alle sehr schön ihre Rollen als verrückter Doktor, dunkler Engel oder einer der jugendlichen Protagonisten interpretieren.

Wertung: sehr gut

Gesamtfazit:

Meteor hat mit der "Sieben Siegel"-Hörspielreihe die hervorragende und fantastisch-mysteriöse Jugendromanserie von Kai Meyer vertont. Obwohl die Handlungen manchmal etwas gehetzt und lükkenhaft wirken, kann der Hörer den Verlauf der Geschichten gut und vor allem gespannt verfolgen.

Die Hörspielreihe wartet mit einer vorbildlichen Musikkulisse auf, die auch als einzelne Soundtrack-CD im Handel erhältlich ist. Diese Musik vermittelt ein hervorragendes Stimmungsbild der Hörspiele und entführt den Hörer in die Welt von Kyra, Lisa, Nils und Chris, den vier Hauptprotagonisten.

REZENSION: DIE "SIEBEN SIEGEL" HÖRBÜCHER

Die Hörspiele überzeugen durch sehr schöne Cover-Motive (dieselben übrigens wie auch bei den Romanen), die - mit einer Ausnahme - immer das Geschöpf, um das es in der entsprechende Geschichte geht, zeigen.

Die Hörspiele um die "Sieben Siegel" wurden bisher mit drei Preisen ausgezeichnet, alle bei den "Hörspiel-Awards 2002". "Sieben Siegel" gewann nicht nur den Kritiker- und Publikumspreis für die "Beste Sprecherin in einer Hauptrolle (Daniela Hoffmann als Tante Kassandra)" und den Publikumspreis für das "Positivste Ereignis (Meteor vertont Kai Meyers "Sieben Siegel")", sondern auch den Publikumspreis als "Beste Serie"!

Allein diese Auszeichnungen sagen wohl einiges über die gute Qualität der Hörspielreihe aus.

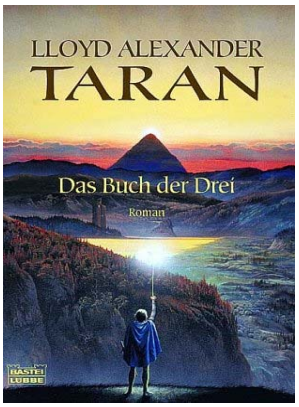
Gesamtwertung: gut

Valentino Dunkenberger

copyright Jens Hölderle www.lustiges-rollenspiel.de

TARAN 28

Der keltische Weg zum Erwachsenwerden



Taran - Das Buch der Drei
Broschiert - 200 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: Mai 2003
ISBN: 3404204700

Taran träumt von Abenteuern, doch das Leben eines Hilfsschweinehirten ist eher selten aufregend bis eines Tages Hen Wen, das Schwein des Zauberers Dalben, davonläuft und Taran es einfangen will. Die Jagd durch die Wälder führt ihn weit von zu Hause fort und hinein in große Gefahr. Denn im Lande Prydain erwacht das lang vergessene Böse aus seinem Schlaf. Plötzlich findet Taran sich an der Seite einer ganz ungewöhnlichen Schar von Gefährten wieder, mitten im Kampf gegen einen diabolischen Gegner...

Lloyd Alexander

wurde 1924 geboren und arbeitete in den USA als Cartoonzeichner, Werbetexter, Grafiker, Übersetzer und Herausgeber einer Zeitschrift, bevor er begann Geschichten zu schreiben. Seine Bücher wurden mehrfach ausgezeichnet, u. a. wurde er in Amerika mit der angesehenen Newbery Medal ausgezeichnet und erhielt die Newbery Ehrenauszeichnung. 2001 erhielt Lloyd Alexander eine Ehrenauszeichnung für sein Lebenswerk.

Taran ist ein Findelkind, kennt seine Eltern nicht. Statt ihrer hat er aber zwei Gefährten, den Zauberer Dallben und den, nennen wir ihn erst einmal Bauern Coll Taran ist Hilfsschweinehirt auf Caer Dallben. Und seine Aufgabe besteht darin, das weise Schwein Hen Wen zu hüten. Bis Hen Wen eines Tages Reißaus nimmt...

Lloyd Alexander setzte den Grundstein für seine Taran-Reihe bereits in den 60er Jahren d.l.Jhd. Und der Erfolg gab ihm Recht. Die fünfbändige Reihe brachte ihm einige Preise ein, das Publikum (längst nicht alle Kinder und Jugendliche) verlangten nach mehr. Doch nach ein paar weiteren Kurzgeschichten beendete Alexander sein Pryddain-Werk.

Der Autor gibt selbst zu, was ihn wohl am meisten zu Taran und seinen Abenteuern inspirierte, war ein Aufenthalt in Wales. Alexander lernte viel über die Mythen und Legenden dieser Gegend auf der britischen Insel. Die Waliser wiederum stammen von den Kelten ab, und sie sind die einzigen Nachfahren, die zumindest Teile der vorchristlichen Überlieferung beinahe bis in die heutige Zeit retteten. So gab es bis ins 19. Jahrhundert hinein Barden (Barden ist die keltische Bezeichnung für einen druidischen Geschichtenerzähler und Sänger. Ein Barde besitzt im Allgemeinen noch nicht die vollen magischen Kräfte eines Druidenpriesters, kommt dem aber schon nahe. Es gab auch Druiden, die als Barden getarnt durch die keltische Welt zogen.), einmal im Jahr wurde eine große Zusammenkunft an einem alten, heiligen Platz vollzogen. Diese Tradition setzte Ende des 19. - Anfang des 20. Jahrhunderts kurz aus, um dann wieder neu belebt zu werden.

Man sieht also, Lloyd Alexander kam in ein Land, in dem die Überlieferung noch immer frisch ist, selbst nach 2.000 Jahren. Ihn bezauberte diese Gegend, die Legenden ließen ihn nicht mehr los. Als er dann begann, die Taran-Bände zu schreiben, übernahm er viel aus der keltischen Mythologie, bzw. deren Legenden. So kann ein Kessel Tote zum Leben erwecken, eine Kuh IMMER Zwillinge gebären usw. Teilweise driftet Alexander dabei ein wenig ins Lächerliche, doch nie soweit, dass die Geschichte vollkommen überzogen wirken würde. Er bedient sich des Sagenschatzes eines der geheimnisvollsten Völker dieser Erde und haucht ihm doch etwas völlig neues ein.

Alexander bedient sich allerdings auch ein Stückweit der christlich-jüdischen Mythologie, indem er einen Herrn der Tiere einsetzt, der Prydains Fauna früher einmal vor einer Sintflut rettete. Er spannt den Bogen jedoch so weiter, dass sich der prydainische Noah nahtlos in das keltische Gebilde einfügt und zum Herrn der Tiere wird.

Tatsächlich gibt es in der keltischen Mythologie ein Gegenstück zur christlichen Sintflut, und auch hier bedient Alexander sich, indem er die Herrscher aus dem Hause Don aus dem Meer entsteigen ließ. Dabei gibt es, vor allem zum Ende des Zyklus hin, einige Parallelen zum Herrn der Ringe, wobei angemerkt sein sollte, dass auch Tolkien sich an den keltisch-bretonischen Legenden orientierte.

Auch die Namen erinnern an ihren keltischen Ursprung. Da gibt es viele "W"s und Doppel-"L"s. Einige Personen scheinen zunächst einmal einen geradezu unaussprechlichen Namen zu führen (z.B. Fflewddur Fflam). Andere erscheinen wieder eher aus der christlichen Mythologie entsprungen (z.B. Gwydion). Dabei sollte allerdings immer wieder angemerkt werden, dass vieles christliche zur Zeit der Bekehrung der Kelten von ihnen adaptiert worden ist (als Beispiel sei hier die hl. Brigid Irlands genannt, die auf die keltische Göttin Brigid zurückgeht).

Taran ist zu Beginn des ersten Bandes ein Junge. Er träumt von großen Heldentaten, möchte lieber heute als morgen in die Schlacht ziehen. Doch als ihn die Realität einholt, muss er erkennen, dass er noch lange nicht soweit ist wie er glaubte - manchmal sollte man sich die Erfüllung eines Traumes nicht unbedingt wünschen...

Zum Ende es Zyklus hin ist Taran ein junger Mann, der sich selbst noch nicht so ganz sicher ist, ob er nun schon reif genug ist, um als Erwachsener zu gelten oder nicht. Dennoch muss er sich seinem Schicksal stellen, so schmerzhaft dieses auch immer sein mag. Das Ende ist zugleich ein Anfang, der Beginn von etwas neuem, und doch ist es unendlich schwer.

Die Taran-Bücher sind Jugendliteratur, doch auch durchaus für Erwachsene geeignet. Wer noch einmal träumen möchte, wer sich zurücksehnt zu seiner Kindheit, der

wird ebenso bedient wie Kinder und Jugendliche, die auf spannende Abenteuer aus sind. Man könnte beinahe sagen, der Leser erlebt den Reifeprozess Tarans selbst mit, als stiller Beobachter. Insofern, vor allem bei gewichtigen Themen wie der ersten Liebe, vielleicht wirklich auch ein kleines Stück Lebenshilfe, denn Taran ist ebenso hilflos seinen Emotionen ausgeliefert wie ein normaler Teenager.

Disney jedenfalls war das Thema einen Film wert: Taran und der Zauberkessel.

Im Zuge der ersten großen Fantasy-Welle der 80ger Jahre suchte auch die Disney-Company nach einem Stoff, der gleichzeitig vielen unbekannt war, in die Welle passte und zudem noch kindgerecht genug war.

"Taran" schien all das zu erfüllen, und so wurden in diesem Film Elemente aus dem ersten und zweiten Buch fröhlich miteinander vermischt und die Zahl der Personen drastisch reduziert: Dem Hilfsschweinehirten Taran läuft das hellsehende Schweinchen Hen Wen davon. Auf der Suche nach ihm schließt sich ihm der zottige Gurgi an. Taran entdeckt, dass der "Gehörnte König" seinen Schützling entführt hat. Es soll für ihn den Zauberkessel finden, mit dem Tote wiedererweckt werden können. Taran wird entdeckt und entkommt mit Hilfe der ebenfalls gefangenen Prinzessin Eilonwy und des Barden Fflewddur Fflam. Sie können auch Hen Wen mitnehmen und finden ein Zauberschwert

Taran will jedoch noch nicht nach Hause. Er spürt, dass er den Kessel vor dem "Gehörnten König" finden muss. Elfen verraten ihm, dass er es bei drei Schwestern finden kann, die in einer Hütte nahm am Sumpf hausen. Doch er soll sich in Acht nehmen, die drei sind böse Hexen.

Taran findet den Ort und bittet die drei Schwestern um den Kessel, diese verlangen schließlich von ihm seinen wertvollsten Besitz und erhalten das Zauberschwert.

Doch der "gehörnte König" ist schon zur Stelle. Ein Verräter unter den Gefährten hat ihn zu Taran geführt, und nun muss der Junge mit ansehen, wie Hen Wens Visionen wahr werden. Eine geisterhafte Armee erwacht zum Leben...

Der Film kam 1985 in die Kinos. Ihm war kein großer Erfolg beschieden. Das hatte zwei Gründe: Zum einen war die Fantasy-Welle zumindest im Film bereits weitestgehend abgeebbt (Nachzügler wie "Willow" waren ebenso wenig erfolgreich), und zum anderen erwarteten die Zuschauer von einem Disney-Film etwas gänzlich anderes.

"Taran und der Zauberkessel" war bis dato und ist auch heute noch er düsterste aller Disney-Zeichentrickfilme. Musical-Einlagen - sprich eine Menge Lieder und das obligatorische Ballett - wie man sie auch aus den späteren Erfolgen wie "Arielle" oder "Die Schöne und das Biest" kennt, fehlen ganz.

Lustige Figuren, wie der schusslige Barde und der tierhafte Gurgi können nicht über die düstere, melancholische Stimmung des Films hinweg täuschen. Oder über bedrohliche Figuren wie den "Gehörnten König" und die grusligen Szenen, wenn in giftig grün wallendem Nebel die Toten zu unwirklichem Leben erwachen und am Ende wieder zerfallen. Das machte den Film zu unheimlich für all zu kleine Kinder.

So verschwand "Taran und der Zauberkessel" lange in den Archiven von Disney und tauchte erst sehr spät im Rahmen der Video-Editionen (1998) wieder auf, ist heute aber immerhin schon als DVD erhältlich.

Insgesamt ist der Film keine notwendige Ergänzung zum Zyklus um Taran, da er sehr oberflächlich und amerikanisch ist, aber es macht Spaß, zu herauszufinden, welche Elemente aus welchem Buch sind.

Ramona Schroller & Christel Scheja (nur Film)

TARAN - Die Bücher:

Das Buch der Drei
Broschiert - 200 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: Mai 2003
ISBN: 3404204700

Der schwarze Kessel
Broschiert - 200 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: Juni 2003
ISBN: 3404204719

Die Prinzessin von Llyr
Broschiert - 206 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: Juli 2003
ISBN: 3404204727

Der Spiegel von Llunet
Broschiert - 271 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: August 2003
ISBN: 3404204735

Der Fürst des Todes
Broschiert - 260 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: September 2003
ISBN: 3404204743

Der Findling (Kurzgeschichtensammlung)
Broschiert - 158 Seiten - Lübbe
Erscheinungsdatum: Oktober 2003
ISBN: 3404204751

TARAN - Der Film:
"Taran und der Zauberkessel" (USA 1985)
Walt Disney Meisterwerke als Video (1998) & DVD (ca. 2003)

DVD:

Allgemeine Informationen:

FSK: Freigegeben ab 6 Jahren
Regie: Ted Berman Richard Rich Infos zu diesem Titel

o Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1)
Englisch (Dolby Digital 5.1)

o Untertitel: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch

o Bildformat: 2.35:1

o Dolby, Surround Sound

o Laufzeit: 76 Minuten

o DVD Erscheinungstermin: 21. November 2002

o Produktion: 1985

DVD Features:

o Kurzfilm "Donald, Geister und Gespenster", Interaktives Abenteuerspiel: "Die Suche nach dem Zauberkessel!", Taran's virtuelle Galerie, Interaktive Menüs, Szenenauswahl, Trailershow

30 IM GESPRÄCH MIT MONIKA FELTEN

Monika Felten mit Kindern

Monika Felten

Geboren: 01.02.1965 in Preetz / Holstein

Verheiratet, zwei Söhne

Mittlere Reife, Technische Zeichnerin

1998 beginnt sie ihr erstes Buch "Elfenfeuer" zu schreiben. Dieses Erstlingswerk wird vom Weitbrecht-Verlag, Stuttgart veröffentlicht. Mehrere Romane und Beteiligungen an Anthologien folgen.

Frankfurter Buchmesse 2004: Zusammen mit Heike Hohlbein, Wolfgang Hohlbein und Tad Williams hält Monika Felten eine Lesung im Lesezelt, spricht über ihre Vorbilder, Fantasyromane allgemein und ihr neues Buch "Die Nebelsängerin", den ersten Teil ihrer neuen Fantasytrilogie für Erwachsene.

Weniger bekannt ist manchen Lesern, dass Monika Felten auch für Jugendliche schreibt. Schon ihre Elfenfeuer-Trilogie, für Erwachsene geschrieben, begeisterte viele ältere Jugendliche. Für Kinder ab 10 Jahren erschien bereits im Juli 2002 das erste Buch der Serie "Geheimnisvolle Reiterin" im Arena-Verlag, an dessen Stand sie bei der Buchmesse Autogramme gab.

Ein Reiterhof mit pferdebegeisterten Mädchen und ein Elfenreich mit ganz besonderen Pferden - das sind die zwei Welten, die Monika Felten in dieser Jugendbuchreihe miteinander verbindet. So werden denn auch Mailin, ein Elfenmädchen und Julia, ein Mädchen der Menschenwelt zu guten Freundinnen, deren Sorgen um Pferde sie viele Abenteuer erleben lassen.

Mittlerweile sind in dieser Reihe drei Bände erschienen, mindestens fünf sollen es werden. Mit diesen Büchern hält Monika Lesungen für Kinder und Jugendliche, häufig in Schulen, aber auch schon im Reiterhof ihres Dorfes vor begeisterten Pferdefreunden.

Monika Felten gab Jens-Peter Kleinau und Karin Sittenauer für SONO dieses Interview, für das wir uns ganz herzlich bedanken.

SONO: Hallo Monika, in einem Interview - das auch auf deiner Homepage zu finden ist - beschreibst du das Verfassen von Jugendromanen als Erholung. Ist das noch so?

Monika Felten: Für mich schon. Das liegt in erster Linie daran, dass ich in meinen Erwachsenenromanen zyklisch arbeite, also die Abenteuer der verschiedenen Protagonisten in einzelnen Handlungsfäden beschreibe.

Da können schon mal sechs Fäden parallel laufen.

Die Protagonisten führe ich im Laufe der Romane zusammen oder trenne sie wieder, wie es die Handlung erfordert. Bei so vielen Handlungssträngen ist es schon sehr anstrengend, immer den Überblick zu behalten, denn am Ende soll sich ja alles schlüssig auflösen.

Bei meinen Jugendbüchern "Geheimnisvolle Reiterin" arbeite ich auch zyklisch, aber hier habe ich lediglich zwei Handlungsstränge. Einen mit der Elfe Mailin in der Welt der Elfen, den anderen mit Julia auf einem Reiterhof in der realen Welt. Die beiden Mädchen treffen sich dann im Verlauf des Buches und gehen von da an gemeinsam durch die Geschichte.

So gesehen ist es für mich schon etwas entspannender, das Jugendbuch zu schreiben.

SONO: Kommt es auch daher, dass die Grenze zwischen Träumen und Schreiben bei dem Zielpublikum fließender verläuft?

Monika Felten: Ich bin der Ansicht, dass Kinder sehr viel leichter für phantastische Elemente zu begeistern sind, als Erwachsene. Ihnen stehen die Tore zwischen den Welten noch offen - sie können noch träumen. Vielen Erwachsenen ist das scheinbar nicht mehr möglich. Das ist schade.

SONO: Was glaubst du, ist der Unterschied zwischen einem Märchen für Erwachsene und einem für Kinder?

Monika Felten: Da möchte ich noch etwas mehr differenzieren. Märchen für Kinder, für Jugendliche und Erwachsene.

Die modernen Märchen für Kinder sind zumeist farbenfroh und mit einer Spur Humor geschrieben, das halte ich für sehr wichtig, denn gerade die Kleinen Leser haben ja noch sehr das Bedürfnis nach einer heilen Welt.

Jugendliche zwischen zwölf und vierzehn Jahren beginnen, die Welt mit anderen Augen zu sehen. Hier kann man schon mit viel ernsteren Themen arbeiten. Schwierige zwischenmenschliche Beziehungen, aber auch der Tod finden hier schon einen Platz in den Geschichten.

In Märchen für Erwachsene (wobei ich hier auch sehr junge Erwachsene mit einbeziehe) kann man schon eine komplexe Welt erschaffen, in der die Probleme unserer heutigen Gesellschaft durch die Konflikte der Völker in den Phantasiewelten an den Leser herangetragen werden. Wer aufmerksam liest, kann hier bisweilen durchaus Parallelen finden.

SONO: Klassische Märchen sind meist sehr gewaltvoll. Heutzutage gilt es als verwerflich, Kinder mit Gewalt zu konfrontieren. Wo ziehst du dabei die Grenze?

Monika Felten: Ob und in welchem Maße man jugendliche Leser in seinen Büchern mit Gewalt konfrontiert, hängt sehr stark von der Altersgruppe ab, für die man schreibt. Bei Büchern liegt die Messlatte dafür erstaunlicherweise sehr viel höher als bei Kinofilmen, in denen man ja schon Zwölfjährigen eine ganze Menge zumutet.

Da liegt vermutlich daran, dass Kinder- und Jugendbücher, meistens nicht von den Lesern selbst, sondern von erwachsenen Angehörigen gekauft werden. Insofern muss man sich da natürlich auch nach deren Ansichten richten. Und hier gilt Gewalt gemeinhin als verwerflich. Da meine Jugendbücher ab 10 Jahren empfohlen werden, spielt Gewalt darin dann auch kaum eine Rolle, denn man kann natürlich auch ohne Gewalt sehr schöne und spannende Jugendbücher schreiben.

SONO: Steht Fantasy für dich in der Tradition der klassischen Märchen?

Monika Felten: Im Grunde schon, auch wenn es nicht für allen Varianten des Genres zutrifft. Tolkien schrieb ganz sicher eine moderne Form des Märchens, aber andere Bereiche wie z.B. Horror weichen mir da doch schon sehr weit von den eigentlichen Märchenstrukturen ab

SONO: In deiner Buchreihe "Geheimnisvolle Reiterin" mischt sich Fantasy mit Reiterhofstimmung. Pferde und Elfen sind eine unfehlbare Mischung für Jugendbücher, oder?

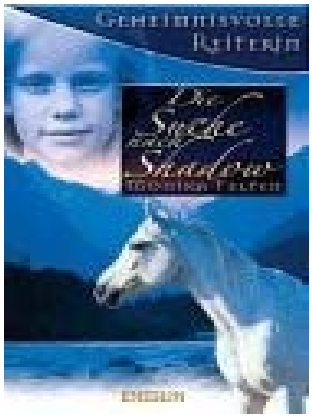
Monika Felten: Unfehlbar würde ich nicht sagen. Das ist wie so vieles Geschmackssache.

Aber es war eine neue und für den Verlag erfolgversprechende Mischung, als ich Arena das erste Expose im Jahr 2001 anbot. Immerhin wurde die Idee, eine Serie daraus zu machen, seitens des Verlages an mich herangetragen. Dort hieß es: "Das ist genau das, was Mädchen heute lesen wollen." (Dass sie damit richtig lagen, sollte sich schnell beweisen.)

Andere Verlage teilten diese Meinung aber längst nicht. Einige waren gar der Ansicht, die beiden Themen zu mischen, würde beim Leser nicht gut ankommen.

Ich wollte damals aber ganz bewusst ein etwas anderes Pferdebuch schreiben.

Es gibt ja so viele Pferdebücher, aber keines, das die Magie und den Zauber der Fantasy so direkt mit den Pferden zusammenbringt, wie die "Geheimnisvolle Reiterin."



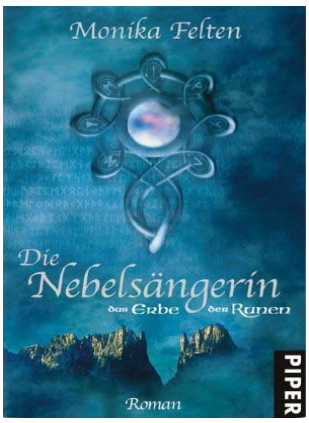
Romane Jugendliche (ab 10 Jahren):

2002: Die Suche nach Shadow (Verlag: Arena Verlag; ISBN: 3401450956)

2003: Shadow in Gefahr (Verlag: Arena Verlag; ISBN: 3401451081)

2004: Gefangen im Elfenreich (Verlag: Arena Verlag; ISBN: 3401451294)

IM GESPRÄCH MIT MONIKA FELTEN



Romane Erwachsene:

2001: Elfenfeuer (Verlag: Piper; ISBN: 3522716051)

2002: Die Macht des Elfenfeuers (Verlag: Piper; ISBN: 3492700071)

2004: Die Hüterin des Elfenfeuers (Verlag: Piper; ISBN: 3492700330)

2004: Die Nebelsängerin (Verlag: Piper; ISBN: 3492700659)

Beteiligung an Anthologien:

2001: Weihnachten ganz Wunderbar (Verlag: Ueberreuter; ISBN: 3800028034)

2001: Gänsehautgeschichten (Verlag: K&C Buchoase; ISBN: 3935469098)

2003: Tolkiens Geschöpfe (Verlag: Heyne; ISBN: 345387532X)

2003: Nächtliche Begegnungen (Verlag: Heyne; ISBN: 385252301X)

SONO: Was sind deiner Meinung nach die Kernpunkte für eine Fantasy Geschichte für Kinder?

Monika Felten: Der Kernpunkt für phantastischen Kinder -und Jugendgeschichten ist für mich das Abenteuer. Welches Kind träumt nicht davon Abenteuer zu erleben, sei es als Held oder als Gefährte eines Helden, der eine starke Hand an seiner Seite weiß. Die Phantastik ermöglicht es den Kindern, diese Abenteuer dort zu erleben, wo die Weisheit unserer Wissenschaft endet - in Parallelwelten voller Magie und Mysterien.

SONO: Greift das Konzept von Gut und Böse auch hier?

Monika Felten: Hier ganz besonders.

SONO: Sollte das Gute immer gewinnen?

Monika Felten: Hierzu ein klares Ja. Gerade in Jugendbüchern halte ich das für wichtig, auch wenn es natürlich nicht ganz der Realität entspricht. Aber Bücher spiegeln ja auch nur eine begrenzte Realität wider, hier darf auch gern etwas geträumt werden.

Schließlich sind Bücher für viele auch eine Art "Alltagsflucht".

Der Wunsch, dass alles gut ausgeht, steckt ja in jedem von uns, gleichgültig in welch prekärer Situation man sich befindet. Ich sehe nichts Schlimmes darin, dieses tiefe Bedürfnis mit den Geschichten zu befriedigen. Die Realität ist nur allzu oft hart und enttäuschend. Daran kann man leider nichts ändern, aber ein Buch sollte man am Ende immer mit einem guten Gefühl zuschlagen

SONO: Wie viel "Pädagogik" bringst du ein? Sollen die Kinder daraus eine Moral ableiten?

Monika Felten: Eine Moral nicht unbedingt, aber ein Jugendbuch sollte den Lesern doch schon einige Werte vermitteln. Hilfsbereitschaft, Freundschaft, Anteilnahme, um nur einige zu nennen.

Es kann durchaus auch dazu dienen, das Selbstbewusstsein des Lesers zu stärken. Indem die Protagonisten in dem Büchern ihre Probleme selbst lösen und die gesteckten Ziele mit Ehrgeiz und viel Einsatz erreichen, kann man den jungen Lesern aufzeigen, dass vieles möglich ist, wenn man bereit ist, sich zu engagieren und nicht nur die Hände in den Schoß legt.

In meinen Büchern lege ich großen Wert darauf, möglichst realistisch zu bleiben. Stehen zum Beispiel Wettkämpfe an, so ist es nicht zwangsläufig die Protagonistin, die den Sieg davon trägt. Julia und ihre Freundinnen sind nicht immer die strahlenden Sieger, im Gegenteil. So wie es in der Realität (meistens) ist, erreichen auch sie bisweilen nur enttäuschende Plätze. Damit, und mit den Reaktionen der Mädchen möchte ich den Lesern aufzeigen, dass man auch aus einer Niederlage etwas Positives für sich lernen kann.

SONO: Du hältst auch Lesungen in Schulen. Sind es die Lehrer oder sogar die Schüler, die deswegen auf dich zugehen?

Monika Felten: Natürlich sind es zumeist die Lehrer oder Lese-Fördervereine an Schulen, die mich wegen einer Lesung ansprechen. Oft geschieht dies aber, weil Schüler es sich gewünscht haben.

SONO: Welche Erfahrungen hast du dabei gemacht? Es heißt ja häufig, dass Kinder und Jugendliche mit Büchern nicht mehr zu fesseln sind. Kannst du diese Aussage bestätigen oder hast du das Gegenteil erlebt.

Monika Felten: Mädchen sind nach meinen Erfahrungen die fleißigeren Leser. Ob es nun mehr oder weniger sind als noch vor 20 Jahren, vermag ich aber nicht zu beurteilen. Vermutlich sind Pferdebücher für Jungen auch nicht ganz das richtige Thema. Auch in den Fragestunden, die ich im Anschluss an die Lesung immer anbiete, sind meistens die Mädchen die aktiveren Diskussionsteilnehmer. Allerdings gibt es auch bei den Jungen einige sehr leseeifrige und sogar welche, die mir zur Lesung ein selbst verfasstes Manuskript mitbringen, weil es ihr größter Wunsch ist, Schriftsteller zu werden. Das berührt mich immer sehr, denn auch ich wollte ja schon in der fünften Klasse am liebsten Schriftstellerin werden

SONO: Was war dein bisher schönstes Erlebnis bei Vorlesungen vor Kindern?

Monika Felten: Ein einzelnes Erlebnis könnte ich jetzt nicht nennen.

Die schönste Lesung aber hatte ich im Frühjahr 2004 in einer Schule in Schwalbach bei Frankfurt. Dort hatten sich die Kinder fächerübergreifend auf die Lesung vorbereitet und die Schule hatte einen ganzen Schultag dafür reserviert. Die Schulbücherei war mit Bildern über Elfen und Pferde geschmückt, die im Kunstunterricht entstanden waren. Den Platz, an dem ich lesen sollte, hatte man mit Strohklappen und Reitutensilien dekoriert. Auch die Kinder (insgesamt fünf Klassen in zwei Lesungen) waren sehr gut vorbereitet und hatten viele Fragen. Anschließend gab es für die Kinder ein literarisches Büffet, das die Eltern passend zum Buchthema zusammengestellt hatten. Hufeisenplätzchen und "Spikeys Leckerlis" gab es da ebenso wie eine Cremespeise namens "Elfentraum" und andere "fantastische" Köstlichkeiten. Es war eine sehr ganzheitliche Lesung, die sicher auch dem größten Buchmuffel viel Freude bereitet hat. Mir übrigens auch. Ich bewundere, mit welchem Engagement man sich hier bemüht, den Kindern die Freude an Büchern nahe zu bringen.

SONO: Freuen sich die Kinder des Reiterhofes, der für die Serie Pate stand, darüber, ihren Hof in den Büchern wiederzufinden?

Monika Felten: Ob sie sich freuen, kann ich nicht beurteilen, aber ich habe dort sehr viele Fans, die es natürlich toll finden "ihren" Reiterhof einmal ganz anders zu erleben. Auch die Betreiber des Reiterhofs sind über eine solche (wenn auch indirekte) Popularität sehr erfreut. Durch die verschiedenen Namen in der Realität und im Buch wissen ja nur Insider, welcher Reiterhof für die Geschichte Pate stand.

Für mich persönlich ist die Nähe zum Reiterhof allerdings auch sehr erfreulich. Man steht mir dort immer für fachkundige Auskünfte zur Verfügung und ist auch gern bereit mal einen Teil des Manuskriptes durchzulesen, damit im Buch alles korrekt wiedergegeben wird. Dies war z.B. für Band drei "Gefangen im Elfenreich" besonders wichtig, da es dort um Mounted Games geht, die ein sehr umfangreiches Regelwerk haben.

SONO: Am Ende noch eine Frage meiner Tochter, die deine Bücher liebt: Wie bist du auf die Idee gekommen, ein Buch über Pferde und eine Elfen-Menschen-Freundschaft zu schreiben?

Monika Felten: Die Idee kam mir in der Zeit, als mein ältester Sohn selbst zwei Jahre aktiv geritten ist. Damals hätte ich ihm gern etwas zu Lesen gekauft, aber die klassischen Reiterhofgeschichten waren für ihn nicht sonderlich interessant. Eine Kombination aus Pferde-Fantasybuch erschien mir für ihn genau richtig.

Gern hätte ich einen Jungen als Protagonisten gewählt, aber hier ist die Zielgruppe für den Verlag leider zu klein. Pferdebücher sind nun mal in erster Linie ein Mädchenthema und die können sich am besten mit einer weiblichen Protagonistin identifizieren.

Jens Peter Kleinau und Karin Sittenauer

STORY: "DAS SELTSAME TIER"

von Heike Rau

Heike Rau,

Jahrgang 1966, lebt in Thüringen. Online-Redakteurin bei literature.de, Moderatorin bei leselupe.de, freie Mitarbeiterin beim Literaturmagazin LEseSTOFF Leipzig, Leiterin eines Kurses mit Fingerübungen für Autoren bei schreibbar.com. Schreibt Kinder-geschichten, Satirisches und Fantastisches. Veröffentlichungen in verschiedenen Anthologien und Literaturzeitschriften, beispielsweise in der Pandaimonion-Reihe der Storyolympiade. Dazu kommen unüberschaubar viele veröffentlichte Buchrezensionen.

Eine Woche vor unserer Faschingsfeier traf ich mich mit meiner Freundin Arabella zu Hause bei mir in der Küche. Wir hatten unseren ganzen Vorrat an Schminksachen ausgebreitet. Zu meiner Überraschung hatte Arabella eine Dose Flugsalbe, die sie nach einem Rezept aus dem vererbten schmuddeligen Hexenbuch ihrer Uroma zusammengemixt hatte, dabei.

"Du meine Güte, du hast neue gemacht!", sagte ich entsetzt. Wir hatten schon mal Flugübungen mit dem Zeug gemacht, aber es hatte sich als sehr gefährlich erwiesen und ich hatte die Salbe daraufhin vernichtet. So nahm ich diese neue Dose und stellte sie vorsorglich ganz oben auf den Besenschrank, wo sie außer Reichweite war und keinen Schaden anrichten konnte. Aber nicht, dass jetzt jemand denkt, Arabella und ich wären Hexen. Nein!! Wir probieren nur ab und an irgendwas aus Uromas Hexenbuch aus.

Zum Fasching wollten wir dagegen natürlich als Hexen auftreten und möglichst echt wirken. Arabella hatte eine echte Warze auf der Nase, aber mir mussten wir eine dran schminken und dafür übten wir an diesem Tag bis Arabella nach Hause musste.

Mutti und ich gingen an diesem Abend frühzeitig ins Bett. Ich schlief schnell ein und träumte von der bevorstehenden Faschingsfeier.

Gegen Mitternacht wurde ich von einem komischen Geräusch geweckt. Ich setzte mich im Bett auf und lauschte. Ach, wer weiß, was das war, dachte ich bei mir und versuchte, den Angsthasen in mir nicht an die Oberfläche zu lassen.. Ich ließ mich wieder in mein Kissen fallen, kam aber nicht zur Ruhe. Ich stand auf, lief zum Fenster und sah hinaus. Vorm Haus war nichts zu sehen. Der Hof wirkte im Mondlicht sehr friedlich. Ich bin nur übermüdet, redete ich mir ein. Dieser Schulstress aber auch immer. Dann hörte ich es wieder, so ein komisches Zischen. Es kam gar nicht von draußen, es kam von unten. Vielleicht aus der Küche? Ein Schauer lief mir über den Rücken. Konnte das ein Einbrecher sein? Wir lebten schließlich hier sehr abgelegen in einiger Entfernung vom Dorf am Waldrand. Ich lauschte angestrengt. Da! Wieder. Etwas schlurfte umher, kroch bedächtig durch die Küche und schnaufte. Ein Tier?

Ich legte eine Hand auf meine Brust. Mein Herz bummerte so sehr, dass meine Hand hüpfte. Etwas knirschte, etwas fiel zu Boden. Doch keine Einbildung! Ich musste Mutti sofort wecken. Auf Zehenspitzen schlich ich hinüber zum Schlafzimmer.

"Mutti, Mutti, wach auf!", flüsterte ich und legte ihr mit sanftem Druck eine Hand auf die Schulter..

"Was ist denn?", grummelte sie abweisend mit verschlafener Stimme.

STORY: "DAS SELTSAME TIER"

"Mutti, hör doch! Es ist etwas im Haus!" Schlagartig war Mutti putzmunter und saß aufrecht im Bett. Sie rieb sich den Schlaf aus den Augen und lauschte dann angestrengt.

"Was sind das für komische Einbrecher? Diese seltsamen Geräusche, Diebe schnaufen doch nicht so. Das klingt ja, als machen sie absichtlich Krach", flüsterte ich.

"Es klingt eher wie ein Tier, das etwas frisst", flüsterte Mutti in mein Ohr.

"Vielleicht sind es Gespenster", gab ich leise zurück. "Wir haben schließlich Vollmond."

"Ach, hör doch auf, jetzt Witze zu machen. Da gefriert einem ja das Blut in den Adern." Mutti stand auf. "Es gibt nur eine Möglichkeit. Du bleibst hier, ich gehe nachsehen."

"Nein, nein, ich bleibe nicht hier", flüsterte ich entsetzt. "Ich bleibe nicht alleine hier. Ich sterbe vor Angst!"

"Also gut, dann komm mit, Aber mache dich auf das Schlimmste gefasst." Mutti drückte mir einen Kleiderbügel in die Hand und bewaffnete sich selbst mit einem Golfschläger.

Dann gingen wir los. Meine Knie schlotterten als wären sie aus Wackelpudding. Was für eine furchteinflößende, fremdartige Gestalt würde uns unten erwarten? Ein Außerirdischer auf der Jagd nach Versuchsmenschen? Ein Vampir, der keinen am Leben lässt?

Mit einem riesigen Klumpen Blei im Magen schlich ich Mutti hinterher. Sie blieb immer wieder stehen und lauschte den schmatzenden Schlürfgeräuschen.

Und da, an der Wand - der Schatten!!! Es war ein Monster! Es hatte einen langen dünnen Hals wie eine Schlange, einen eckigen kleinen Kopf und einen dicken Bauch. Es verschlang, wie es schien, alles was es finden konnte.

"Doch nur ein Tier", hauchte Mutti, "aber was für eins?"

Ich konnte keinen Schritt mehr machen und hockte mich auf eine Stufe. Mutti nahm den Golfschläger hoch und schlich sich die letzten Treppenstufen todesmutig hinunter.

Nur noch einen Augenblick, ich hielt die Luft an. Mutti beugte sich vor, sah in die mondbeschienene Küche und - brach in schallendes, hysterisches Gelächter aus. Sie legte ihren Golfschläger hin und ging hinein. Plötzlich war Ruhe.

"Komm her!", rief sie. "Sieh dir dein Gespenst an!"

Ich kam und sah - den Staubsauger. Mutti hielt den Stecker in der Hand. "Ich hatte vergessen den Stecker zu ziehen", sagte sie erleichtert. "Der Schalter muss wohl einen Wackelkontakt haben, da ging das gefräßige Ding los, kroch durch die Küche und hat alles verschlungen, was es kriegen konnte."

Oh, ich Esel, erschrecke vor einem Staubsauger. Das kann nur mir passieren.

"Ich gehe jetzt wieder ins Bett", sagte Mutti. "Kommst du auch?"

"Ich komme gleich", antwortete ich, froh, dass Mutti ging. Denn ich hatte gerade eine komische klebrige Masse auf dem Staubsauger entdekkt. Und tatsächlich, die Dose mit der Flugsalbe lag offen unter dem Tisch. Sie musste vom Schrank gefallen sein, genau auf den Staubsauger. Vorsichtig wischte ich die Salbe mit einem Lappen ab und wusch ihn sorgfältig aus. Die Büchse versteckt ich für diese Nacht in meinem Zimmer, denn ich glaubte nicht daran, dass der Schalter vom Staubsauger nur einen Wackelkontakt gehabt hatte.

Ich habe diese Geschichte aufgeschrieben, um dich zu warnen. Falls du im Besitz einer Dose Flugsalbe bist, dann vergrabe sie lieber im Wald! Sonst kann es passieren, das du ungewollt nächtliche Abenteuer erlebst. Falls du aber anderen ein nächtliches Abenteuer verschaffen willst, weißt du jetzt, was zu tun ist. Viel Spaß!

Heike Rau

REZENSION: Dork Tower Sammelband IV

Ein Herz für Rollenspieler

Titel: John Kovalic's Dork Tower - Ein Herz für Rollenspieler. Dork Tower Sammelband IV.

Autor: John Kovalics

ISBN: 3-937255-17-6

Verlag: Feder&Schwert

Preis: 9,95 €

Klappentext:

Was zählt ist nur das Spiel!

"Ein Herz für Rollenspieler" enthält preisgekrönte, bei den Fans beliebte Strips aus John Kovalic's Dork Tower sowie das ebenfalls preisgekrönte Dork Tower #18. Von Filmfans bis zur Liga der außergewöhnlichen Gentlespieler, vom Internet bis zum Freak in uns allen - Dork Tower erklärt den Zusammenhang zwischen "Fan" und "Fanatismus"!

Was gibt es daran nicht zu verstehen?

Es könnte so einfach sein. Eltern verstünden ihre Kinder, Partner könnten Beziehungskrisen überwinden und die Weltwirtschaft böte den Anblick immer blühender Landschaften.

Wenn Dork Tower endlich anerkannte Therapie werden würde.

Der Typ kennt mich gar nicht, oder? Aber warum schreibt er über mich?

Zugegeben, die Strips in diesem Sammelband sind zum größten Teil nur dann wirklich lustig, wenn man Insider ist.

Ob Star Wars, Herr der Ringe, oder D20 - ohne Hintergrundwissen verschließen sich die meisten Pointen.

Um dem etwas entgegen zu wirken, beginnt der Sammelband mit "Understanding Gamers" (so der Originaltitel von Dork Tower #18), einem mehr als nur lehrreichen Einblick in die Tiefenpsyche von Freaks und Fans.

Wer diese ersten zwanzig Seiten studiert hat, dem sind die schwersten Hürden für die restlichen 70 Seiten genommen. Da die deutsche Übersetzung eine dezente aber unbedingt gelungene Lokalisierung beinhaltet, muss man sich auch nicht mit amerikanischen Insider-Gags in unüberschaubarer Menge herumschlagen. So wird der Nachrichtensender zu n-tv und neben Nasdaq gibt es den Dax. GIGA-Star Vanessa Dreckmann ist im Original natürlich nicht zu finden! Dort wird Megan Morrone von TechTV angehimmelt.

Die Schwarz-Weiß Versionen der Stripes werden nur da schlecht, wo Fotos enthalten sind, vielleicht hätte man sich doch für einen kleinen Farbteil entscheiden sollen, um zumindest Whil Wheaton nicht noch mehr zu entstellen.

Neben Rollenspielen, Tabletop, DVDs und Kinofilmen erzählen die Comics vom Leben. Soweit es ein solches jenseits von "Mordcon" und "Spongebob Schwammkopf" überhaupt gibt. Der kleine Fanboy lebt in einer surrealen Welt, Prügelknabe der Nation, verarmt, gesellig und modern. Eine Identifikationsfigur, jenseits der selbstzweifelnden Superhelden, die wenn sie überhaupt etwas sammeln, dann Niederlagen anhäufen, quasi in der Collectors Edition.

Ein spaßiger Sammelband für all jene, die über sich selbst lachen können und es mit Lust tun.

Ach ja: Vanessa Dreckmann moderiert seit Januar 2004 Gute Reise TV auf DW-TV.

Hossa!

Über den Autor:

Das Urgestein der Netcartoonisten stammt eigentlich aus England, wo er 1962 auf die Welt losgelassen wurde. Mit Dork Tower gab John Kovalic das Leben im Schatten der Anonymität auf und wurde quasi über Nacht zum Star in der Szene. Von da bis in die großen Tageszeitungen wie New York Times oder Washington Post war es nur ein kleiner Schritt.

Dork Tower erscheint zweimonatlich als Album bei Dork Storm Press, hat ein Unterkommen im Dragon ,im GAMES und im Scrye ,aus letzterem sind in "Ein Herz für Rollenspieler" ebenso Strips vertreten wie eine Auswahl der auf www.GameSpy.com drei mal in der Woche präsentierten Cartoons.

Neben der britischen hat der studierte Astrophysiker auch die amerikanische Staatsbürgerschaft und so lebt er zurzeit auch in den Vereinigten Staaten, nämlich in Wisconsin.

Ralf Steinberg

ROLLENSPIELE, EIN MEHR AN UNTERHALTUNG

Wer kennt das nicht. Samstagabend, gerade den aktuellen Blockbuster zu Hause oder im örtlichen Kino gesehen und der zentrale Gedanke an die heldenhaften Protagonisten lautet: Das hätte ich doch wesentlich besser gemacht! Am Sonntagnachmittag will der neuste Konsolenhit dann auch nicht mehr richtig rocken, und PC-Spiele sind ja sowieso von gestern. Zu allem Überfluss hat der Hund auch noch die komplette Sammlung Yu-Gi-Oh Karten gefressen und die kleine Schwester daraufhin das alte Magic-Deck in Brand gesetzt, damit Hundi nicht noch mal zum Buchauspumpen muss.

Der Fall ist klar, ein neues Unterhaltungsmedium muss her. Also Leute, wie wär's mal mit einem Rollenspiel? Sagt dem Elektrosmog im Kinderzimmer den Kampf an, gebt eure TCGames dem Verein für senile Kartenhausbauer um die Ecke und tretet hinaus in ungemein vielfältige Welten voller Abenteuer und Phantasie.

Alles was ihr dazu braucht sind ein paar Bögen Papier, eine Handvoll Würfel, drei, vier Bleistifte und natürlich ein paar Spielwillige - am besten zwischen drei und fünf Personen. Jetzt noch vorausgesetzt, eure Vorstellungskraft ist nicht in den verschlungenen Gängen des letzten Ego-Shooters hängen geblieben, steht der etwas anderen Art der Abendunterhaltung nun nicht mehr viel im Wege.

Eine Frage sollte aber trotzdem noch geklärt werden: Was wollen wir spielen? Was wahrscheinlich selbst dem eingefleischtesten Computerspielzocker ein Begriff ist, sind High-Fantasy-Rollenspiele, wie "Das Schwarze Auge" oder "Advanced Dungeons & Dragons" (kurz AD&D oder, wenn man eher zum Alten Schlage gehört und dem Fortschritt gemeinhin kritisch gegenübersteht, einfach nur D&D). In diesen Spielen geht es um Elfen, Orks und Zwerge, pompöse Paladine, mächtige Magier und herzallerliebste Hofdamen. Artefakte, Drachen und jede Menge Schätze dürfen selbstverständlich nicht fehlen. Doch das ist erst der Anfang der Rollenspielpalette, und - seien wir ehrlich - Spiele bei denen man unfehlbare, strahlende Heldenhelden verkörpert und für jedes ungenietete Monster zwischen 754 und 11.000 EXP (Expierence Points) einheimst, gehören wohl eher in eine Zeit als Rot noch die böseste aller Farben war.

Inzwischen hat sich das Repertoire der Rollenspiele beträchtlich erweitert. Zwielichtige Trollpiraten mit modernster Cyberware, am Rand des Wahnsinns stehende Erforscher des Okkulten, ja sogar tragische Vampire, deren Lebenselixier das Blut der Menschen ist, furchteinflößende Werwölfe, verfangen im Kampf für Mutter Erde, oder zauberhafte Feen, die in einer Welt gefangen sind, aus der die Magie der Phantasie langsam aber sicher flüchtet, sind inzwischen spielbar geworden.

Und noch mehr: Selbst die Plüschtiersammlung vom heimischen Dachboden hat seit Jahren ihr eigenes Rollenspielsystem. Ganz zu schweigen von der boomenden Superhelden-Branche, mit "Silver Age Sentinels", "Mutants & Masterminds", "Godlike" oder dem White Wolf Klassiker "Aberrant" seien nur die besten genannt. Oder Stand-Up Rollenspielen, die sich an erfolgreichen TV-Serien wie Babylon 5 oder Buffy orientieren. Und selbst das ist bei weitem nicht alles. Ein Besuch bei eurem örtlichen Rollenspielladen (für jene die nicht glauben, dass es so was gibt: Seid gewiss, sie schießen wie Pilze aus dem Boden) oder ein wenig Online-Recherche dürfte ein wenig mehr Detailklarheit in die reichhaltige Angebotspalette bringen.

Ist die Wahl dann auf ein bestimmtes Rollenspiel, ein sogenanntes "System", gefallen, braucht man nur noch das Grundregelwerk zu erwerben (ein dickes Buch, meist Hardcover, in dem alle wichtigen Regeln - ohne die geht's dann meistens doch nicht ganz - und die zentralen Hintergründe der jeweiligen Spielwelt geschrieben stehen).

Was nun folgt ist eine erste Meisterarbeit. Denn um ein Rollenspiel richtig spielen zu können, muss einer der Teilnehmer sich bereit erklären für die Aufgabe des Spielleiters (beizeiten auch Dungeon Master, Erzähler oder schlichtweg Meister genannt)zur Verfügung zu stehen. Er macht sich daran, das gesamte Grundregelwerk eingehend zu studieren und alle Sonderbarkeiten der Spielwelt kennen zu lernen. Immerhin kommt ihm dann im eigentlichen Spiel gewissermaßen der Job des Regisseurs und mehr zu. Ein großer Spaß, aber auch eine große Verantwortung. Mit dem Spielleiter steht und fällt ein gelungener Rollenspielabend.

Natürlich leisten auch die Spieler selbst ihren Teil, doch der Spielleiter ist die zentrale Schnittstelle des Abenteuers. Er weiß im vornherein grob, welchen Lauf, welche Entwicklungsrichtungen die Geschichte nehmen wird, die er mit seinen Spielern (bzw. deren Spielercharakteren) erleben will. Entweder hat er ein vorgefertigtes Abenteuer (meist ein Softcover) gekauft, oder sich die Mühe gemacht, ein ganz eigenes Skript für die Geschichte zu schreiben; dies bedeutet eigentlich immer eine Menge Arbeit, macht aber auch einen Heidenspaß und kommt meist besser bei den Mitspielern an, da die Geschichte stärker auf die individuellen Eigenheiten der Spielercharaktere abgestimmt werden kann.

Doch der Spielleiter kennt nicht nur den größeren Rahmen des Abenteuers, er ist es auch, der obendrein noch sämtliche Personen spielt, denen die Spielercharaktere

im Laufe der Story begegnen. Die sogenannten NSCs, Nicht-Spieler-Charaktere.

Außerdem obliegt es ihm die Spielwelt für die Sinne der Charaktere zum Leben zu erwekken. Wenn sich die Spieler entscheiden die alte, viktorianische Bibliothek am Stadtrand zu besuchen, ist es der Spielleiter, der mit der Schilderung von grauen, moosüberzogenen Wasserspeiern, hohen, zugigen Gängen und knarrenden Flügeltüren für die richtige Atmosphäre zu sorgen hat. Gleichsam wenn es die Spieler in den Waschmaschinenclub der örtlichen Plüschtiermafia zieht - oder an jeden anderen x-beliebigen Ort in der Spielwelt. Spielleiter zu sein ist ein hartes Brot und besonders am Anfang verlangt es doch einiges an Überwindung, als wichtigster Mediator für eine abenteuerlustige Heldentruppe aufzutreten. Doch das Handwerkszeug ist schnell gelernt. Und am Ende macht es jede Menge Spaß. Zu sehen, wie die Spieler an den eigenen Lippen hängen und gebannt auf jedes neue Wort, jede Regung in der Spielwelt warten, ist eine wahrlich hübsche Erfahrung.

Und außerdem: Irgendwer muss immer den Knochenjob machen. Ist wie im richtigen Leben.

Scheint einem dieser Aufgabenbereich dann vielleicht doch zu eindrucksvoll, so ist man vielleicht besser dran, wenn man nur als Spieler im Rollenspiel aktiv wird.

Gibt es in den meisten Fällen lediglich einen Spielleiter, so ist die Anzahl der Spieler theoretisch unbegrenzt - auch wenn vier Spieler für gewöhnlich das gesunde Maximum sind, darüber hinaus wird's meist chaotisch.

Spieler haben's leicht, machen's sich aber nichtsdestotrotz manchmal echt schwer, so dass selbst eingefleischte Spielleiter ins Staunen geraten. Als Spieler schlüpft man in die Rolle eines ganz bestimmten Charakters. Sei's die Wookie B-Wing Pilotin, der verrückte Wissenschaftler von Smith&Robards oder das kleine Mädchen, das weiß, dass Monster unter seinem Bett hausen.

Im Laufe der Zeit wächst den meisten Spielern ihr Charakter wirklich ans Herz. Betrachtet man die Sache als Ganzes, ist das kein großes Wunder. Kreiert doch am Anfang jeder Spieler eine Hintergrundgeschichte für seinen Charakter, es folgen möglicherweise ein Personenkommentar und Rollenspiel-Hinweise (manch einer fischt sogar passende Charakterbilder aus den Weiten des Internets) und zu guter Letzt das Sahnehäubchen: Die Verteilung der Werte des Charakters. Schließlich soll die Angelegenheit ja auch einigermaßen realistisch werden und wenn der Spielleiter plötzlich die Frage aufwirft "Schaffst du es am Kronleuchter Degen schwingend über die königliche Tafel zu sausen?" ist es doch ganz hilfreich zu wissen, was der eigene Charakter an Stärke oder Körperkraft besitzt und ob er eventuell noch akrobatisch veranlagt ist.

Die Charakterwerte bestimmen was der Charakter schafft, und was nicht. Damit es noch spannender wird, wirft man meistens eine konkrete Zahl an Würfeln, die auf irgendeine Weise mit den eigenen Werten korreliert. Dabei entscheidet das Würfelergebnis über Gelingen oder Fehlschlag der jeweiligen Aktion. Und es wird noch besser: Für jedes bestandene Abenteuer, für gutes Rollenspiel, Heldenmut und einiges mehr erhalten die Spieler Erfahrungspunkte (EXPs), mit denen sie die Werte ihres Charakters verbessern können. Cool, was?

Es ist also nicht weiter verwunderlich, wenn der Spieler mit seinem vier Jahre gespieltem und entsprechend ausgefeiltem Charakter ins Schlottern gerät, weil er nur noch mit 2 Trefferpunkten (der Lebensenergie seines Charakters) in der Drachengrube liegt - unter ihm das zermantschte Ei des Drachenkükens, über ihm eine mehr als aufgebrachte Drachenmutter von der Größe eines U-Bahn Wagons. Jetzt ist es entweder an den restlichen Spielercharakteren, heldenmutig zur Hilfe zu eilen, oder am Meister eine realistische Ausflucht (in Form eines überraschenden Dimensionstors im nächsten Kieselstein) zu finden oder einen Rettungswurf auf "besänftige zornige Drachenmama" zu verlangen.

Andererseits: Tragische Charaktertode zur richtigen Zeit können auch ungemein zu Dramatik und Qualität des Abenteuers beitragen. Und so schließt sich der Kreis zwischen Spielleiter, Spielern, Heldenmut, Tod und rasenden Müttern. Während der Spielleiter die Welt belebt, treiben die Spieler, in der Rolle ihrer Charaktere, die Handlung voran und komplettieren das Geschehen im Spiel an sich.

Es gibt zwar auch Einzelabenteuer (Geschichten, die ganz alleine, ohne Meister gespielt werden), aber gemeinsam ist's doch immer noch am schönsten.

Manche behaupten, Rollenspiel würde bei den Spielenden Dinge wie Auffassungsgabe, Belesenheit, Eloquenz, Krisendenken, Kreativität, Reaktion fördern. Gut möglich - Neueinsteiger der jüngeren Generation können letzten Satz gerne als Argument fürs Rollenspiel im skeptischen Elternhaus verwenden.

Wenn man erst mal mental in der Haut einer anderen Person steckt und Dinge erlebt, die man sonst wahrscheinlich nie erfahren würde, ist das sicherlich auch eine Art von Lebenserfahrung.

Auf der anderen Seite: Welcher Normalbürger weiß schon, dass Knoblauch nur im GURPS-Universum gegen Vampire hilft und man einen Exalted Warstrider am besten stoppt, indem man seinen innersten Herzstein entfernt. So ein Fachwissen verleiht auch im heutigen Berufswesen logischerweise jede Menge Vorteile. Ungelogen.

Neben diesen offensichtlichen Vorteilen, die man durchs Rollenspiel auf spielerische Weise erwirbt, macht Rollenspiel vor allem eines: Jede Menge Spaß. Warum sonst würden erwachsene Menschen bis spät in die Nacht vor ihrem Rechner hängen und sich Geschichten über mysteriöse Mordfälle, exotische Expeditionen und verschachtelte Verschwörungen für die nächste Spielsitzung ausdenken?

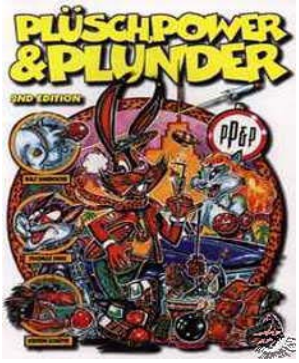
Warum sonst würden Anwälte, Fuhrparkoptimierer, Lehrer, Priester, Schüler und Studenten nach dem letzten Spielabend am Mittagstisch wildgestikulierend von der letzten Heldentat ihres Elch-Schamanen, Heilerengels oder Quantum-Superhelden erzählen? Rollenspiel sorgt auf Jahre für Spaß und für kultivierte Unterhaltung. Wer vom passiven Bücher- und Filmkonsum und drögen Bildschirmarien genug hat, sollte einen Schritt hinaus wagen in die Welt der Rollenspiele. Hier wartet das Abenteuer in unzähligen Facetten.

Michel Bernhardt

copyright Jens Hölderle www.lustiges-rollenspiel.de

40 PLÜSCH, POWER & PLUNDER

Das rockt!



Verlag: Games In Verlag
www.games-in-vlg.de
ISBN: 3-929362-00-7
Deutsch, Softcover mit 128 Seiten

Haben sie auch immer geglaubt, Plüschtiere wären nur als Kuschelgesellen für die Menschheit da?

Weit gefehlt! Sie leben! Und was noch besser ist: Sie können jetzt dabei sein, wenn in Barney Bär und Mr. Thumpy die Holzwolle zu pochen beginnt. Sehen auch sie die Welt mit Knopfaugen, und steigen sie ein in die spannende Abenteuerwelt von Plüsch, Power & Plunder! Die neuen Regeln erlauben ein noch turbulenteres Spiel und werden durch eine Fülle von Spielhilfen für Anfänger und Profis ergänzt. Das enthaltene Abenteuer garantiert Spaß und Spannung und das von Anfang an.

Quelle: Games In Verlag

Erhaltene Awards:

Deutscher Rollenspiele Preis 2000 - Platz 7 in der Kategorie "Beliebtestes Rollenspiel"

Aktion Fandom 1998 - Platz 4 in der Kategorie "Innovativstes Rollenspiel"

Aktion Fandom 1997 - Platz 6 in der Kategorie "Innovativstes Rollenspiel"

Inzwischen sind Jahre vergangen, seit ich in einem kleinem Rollenspielladen im Norden Hamburgs auf ein farbenfrohes Softcoverregelwerk stieß. Die 2nd Edition von Plüsch, Power & Plunder. Am Nikolaustag eines jeden Jahres kämen die Koryphäen diverser deutscher Rollenspielverlage zusammen, um dieses Spiel zu spielen und in die Rollen von Barney Bär und Mr. Thumpy zu schlüpfen. Etwas in dieser Art erhielt ich als Antwort, als ich dem Verkäufer das Regelwerk mit fragendem Blick unter die Nase hielt. Exklusive Abendunterhaltung für den 6. Dezember? Ein Rollenspiel, bei dem man, statt den üblichen schwertschwingenden Helden und goldgierigen Zwergen, belebte, intelligente Kuscheltiere spielen würde? Seien wir ehrlich, das hatte man sich doch schon immer gewünscht! Zwar lag das jährliche Fest zu Ehren des Bischofs von Myra noch in weiter Ferne, aber man konnte sich ja zumindest schon einmal in die Materie einlesen.

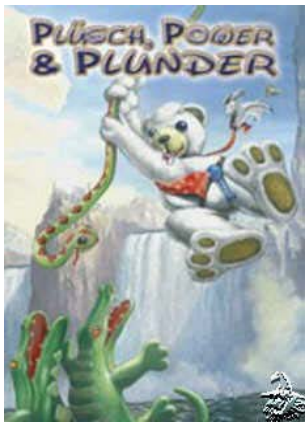
Die Geschichte von lebenden, ultracoolen Pelzgenossen beginnt weit draußen im Weltall. Genauer gesagt, im Sternenhaufen M13. Hier findet sich ein Raumkörper, der Astrologen schnell an ihrer Wahrnehmung wird zweifeln lassen. Hätte ich früher doch lieber den Kohleintopf bei Muttern gegessen, anstatt heimlich zum Fastfood-Laden um die Ecke zu schleichen, werden sie sich denken. Denn: Dort im Quadrant M13 treibt ein Planet in Form eines gigantischen Cheeseburgers. Von seinen Bewohnern - liebreizenden Außerirdischen, die aussehen wie eine Kreuzung aus Eisbär, Korkenzieher und Krustentier - auf den Namen Wollworth getauft, lebte man hier glükklich und zufrieden. Dreh- und Angelpunkt des Wollworther Lebens war seit jeher der Cheeseburger - gleichzeitig Grundnahrungsmittel, Kultobjekt und Politikum für die ETs mit den langen Zwirbelnasen. Doch dann bahnte sich eine dunkle Zeit an. Helmbrut, ein böser Despot, riss die Macht an sich, mit Hilfe seiner Cheeseburger-Vereinheitlichungs-Union. Die Tage, da man seine Burgerfrikadelle noch von beiden Seiten mit Ketchup bestreichen konnte und Röstzwiebeln einen höheren Wert besaßen als Sternenstaub, waren definitiv vorbei. Der neue Herrscher ließ alle Burgervorräte unter seine Kontrolle stellen und bald verstummte das liebliche Schmatzen der burgermampfenden Außerirdischen. Eine traurige Stille breitete sich über den Planten aus - bis sich der Widerstand gegen den Tyrannen organisierte. Vereinzelte Wollworther ergriffen Partei für die Unantastbarkeit des Cheeseburgers und das Grundrecht eines jeden auf uneingeschränkten Zugang zu Käse, Ketchup und Röstzwiebeln. Nachdem die Rebellen die ersten Erfolge im Kampf für die Freiheit des Burgers errungen hatten, lenkte König Helmbrut überraschend schnell ein und lud alle Widerständler in seinen Palast. Auf das man gemeinsam einen Versöhnungsschmaus zelebriere. Da es um das Verhältnis Wollworther zu Cheeseburger 4 free ähnlich bestellt ist, wie um Schwarzes Loch zu interstellarer Materie, waren schnell sämtliche Rebellen in Helmbruts Domizil versammelt. Und während sie fröhlich schlemmten und sogar die neuen Rezepte ihrer Kampfgenossen beschnupperten, bemerkte keiner von ihnen, dass sich der Despot heimlich davon geschlichen hatte - und damit war es zu spät! Ein gewaltiger Strahlungsblitz zuckte durch den Festsaal des Schlosses und eh jemand sagen konnte "Bitte ohne Tomaten." waren die Rebellen fort. Aus dem Sternenhaufen M13 heraus katapultiert in die unendlichen Weiten des Weltraums, trieben sie mächtig verwirrt durch Dimension und Zeit. Einige von ihnen kollidierten schließlich mit einem unwichtigen Planten in irgendeinem Hinterwäldlersonnensystem und,

welch Wunder, vernahmen den Geruch von saftig-fettigen Burgern, der über dieser Welt schwebte…

So kamen die cheeseburgerfanatischen Aliens mit den Korkenziehernasen auf unsere Erde. Und machten rasch zwei Entdeckungen. Erstens: Der Planet wurde von zweibeinigen, pelzlosen Wesen bewohnt, die einen Riesenaufstand um alles machten, was aus dem Weltall auf ihren Planet stürzte, lebte und dann auch noch schnurstracks zur nächsten Institution namens "Burger King" marschierte. Zweitens: Augenscheinlich ging von den exilierten Wollworthern eine unterschwellige Strahlung aus, die bewirkte, dass zuvor unbelebte Pelz- und Puppenkumpane - welche die zweibeinigen Wesen meist mit einer merkwürdigen Gesichtsbewegung ihrem Nachwuchs übergaben - nun plötzlich zum Leben erwachten. Und, besser noch, in der Lage zu komplexen Gedankengängen waren. Gejagt von Zweibeinern, die dunkle Sonnenbrillen trugen und in schwarzen Anzügen steckten, und von einigen der ersten beseelten Plüschtiere als Götter verehrt, hielten es die Wollworther für die beste Idee, sich in die einsamsten Winkel dieser Erde zurückzuziehen und den Ball flach zu halten. Was sie herbei nicht wissen konnten: Die Beseelung der Kuscheltiere ging ständig weiter - wahrscheinlich reichten die Strahlenemissionen der Aliens um den gesamten Planeten. Und bald verfügte Planet Erde über eine zweite, intelligente Spezies. Die Plüschis! Verborgen vor den Augen der Großen Trampler (was in Plüschi-Sprache soviel bedeutet wie "Mensch", "Menschen") haben die Kuscheltiere ihre eigene Zivilisation und Kultur aufgebaut. Nachdem ein Teddybär plötzlich feststellt, dass er über Intelligenz und Verstand verfügt und es schafft, dem örtlichen Spielwarenhandel, der drakonischen Herrscherin von Kinderzimmerland, der Waschmaschine oder gar der Plüschtiernäherei (ein sehr traumatischer Ort für eine Beseelung) zu entkommen, wartet eine Welt voller Abenteuer auf den plüschigen Kumpel. Ist er eher von der spießigen Art - vielleicht eine hochnäsige Giraffe oder Brillenschlange - so wird er wahrscheinlich den Schutz eines Dorfes (einer geheimen Plüschtiersiedlung) suchen. Doch richtige Plüschis treten hinaus und folgen der "Wild Side of Life". Es gibt Punks und Metallicas, Plüschis auf heißen, selbst konstruierten Öfen, es gibt die PLO (Plüschi Liberation Organization), mit ihren mutigen Vorkämpfern, deren Ziel es ist, sämtliche Plüschis aus der Gewalt der Großen Trampler zu befreien, und es gibt jede Menge sportliche Großereignisse. PlushBowl ist eher für die gesetzten Plüschis, Rolla hingegen schockt richtig: Man braucht lediglich einen ausgedienten Rollschuh der Großen Trampler und eine steil abfallende Piste - wer zuerst durchs Ziel schießt hat gewonnen. Geschwindigkeit, das ist die Livestyledroge der Plüschis - Pfoten weg von Waschpulver, da wird's dann richtig ernst - und so erfreuen sich Extremsportarten immer größerer Beliebtheit. Wie beispielsweise das Bayrische Bumm-Schottern (man hängt sich an die Stoßstange eines Autos, lässt bei hoher Geschwindigkeit los und muss möglichst oft und grazil vom Straßenbelag wieder abprallen), Mega-Schrubbeln (mindestens vier Plüschis auf einem Skateboard einen Abhang runter) oder gar Rum-Hampeln (ein Sprung an einem Gummiband von einem Balkon oder Garagendach). Die Welt der Plüschis steckt voller Herausforderungen. Seien es Geschichten über die neuste Trendsportart, Auseinandersetzungen mit der örtlichen Rupfer-Bande, Nachforschungen über die alten Götter der Plüschis oder Rettungsmissionen ins nächste Kindzimmer oder den gefürchteten Waschkeller. Als Plüschi merkt man erst, dass man wirklich lebt!

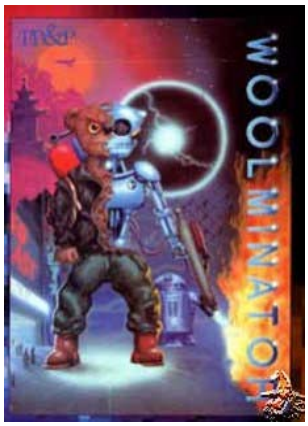
Plüsch, Power & Plunder ist ein Fungame, Spaß garantiert! Dieses Spiel sei wirklich jedem ans Herz gelegt, der gerne mal etwas Neues ausprobieren möchte. Man muss den Entwicklern, Ralf Sandfuchs, Thomas Finn und Steffen Schütte, wirklich gratulieren, dass sie so eine Perle auf den deutschen Rollenspielmarkt gebracht haben. Also: Schnappt euch euer Lieblingskuscheltier von damals und macht euch daraus den Charakter fürs Spiel! Ein paar Maße, ein paar Werte - vielleicht noch Magie oder der Plüschi-Kampfsport Whum-Uä? - und auf geht's, hinaus in die Welt, und, ja, sogar der Weltraum ist vor Barney Bär und Mr. Thumpy nicht mehr sicher (mehr dazu weiter unten). Während das Spiel mit einer ordentlichen Portion Humor daher kommt, steht aber auch längeren Kampagnen und ernsteren Geschichten nichts im Wege. Plüsch, Power & Plunder hat ein sehr großes Potenzial, wenn man sich erst einmal darauf eingelassen hat, statt klassischen Fantasy- oder SciFi-Helden, kleine, knuffige Plüschtiere zu spielen. Aufgrund dieser Underdog-Charaktertypen (lebende Plüschtiere gehören wohl kaum ins standardgemäße Klischeebild des Rollenspiels), werden wahrscheinlich gemeinhin eher wenige Rollenspielneueinsteiger mit dem Spiel in Berührung kommen. Einfach weil das Powerlevel sehr niedrig scheint und Konzepte bedient werden, die auf den ersten Blick weniger mit dem ganzen "kewlen Stuff" (seien's Paladine in strahlender Rüstung, übermächtige Vampire oder hochgerüstete Cyber-Ki-Ork-Schamanen) zu tun haben. Doch: Plüsch, Power & Plunder bietet auch das! Allerdings mit einem zwinkernden Auge. Das macht die ganze Sache so attraktiv. Wer noch ein Regelwerk ergattern kann - egal

ob Alter Hase oder Neueinsteiger - sollte hier unbedingt zu schlagen. Kaufen, spielen, Spaß haben!



Gerade in diesen Tagen soll beim Games-In Verlag ein Reprint des 2nd Edition Regelwerks von Plüsch, Power & Plunder erscheinen, da die erste Auflage von 1995, bei FanPro veröffentlicht, inzwischen fast komplett vergriffen ist. Andere Publikationen des Systems sind allerdings immer noch im gut sortierten RPG-Handel erhältlich. Ganz

oben auf meiner persönlichen Liste stehen dabei 20th Century Plunder und Märchen Park, beides sehr gelungene Plüsch, Power & Plunder Abenteuer. Bei erstgenanntem Werk handelt es sich um einen 58 Seiten starken Softcoverband, der tatsächlich sogar drei Abenteuer bietet: Der absolute Oberknüller "Frankenschweins Braut" von Steffen Schütte führt die pelzigen Helden in einen sinisteren Turm, wo dunkle Geheimnisse ihrer warten; in "B.E.M. - Sie wollen unsere Teddybären!" von Heinrich Glumpler müssen sich die Plüschis einer extraterrestrischen Bedrohung der besonderen Art stellen; und in Lars Redeligx' "Nummer 5 lebt" gilt es ein wichtiges Geheimnis vor einer Gruppe bayrischer Großer Trampler zu bewahren. Im Großen und Ganzen eine sehr empfehlenswerte Anschaffung, die Unterhaltung für viele Spielabende verspricht. Zweitgenanntes Werk dürfte inzwischen ziemlich schwer zu bekommen sein, ist aber ein wahres Kleinod für Plüsch, Power & Plunder. In diesem Pocket-Szenario von Steffen Schütte verschlägt es die Plüschis in einen mysteriösen Vergnügungspark, welcher die Geschichten der Gebrüder Grimm in einem ganz neuen Licht erscheinen lässt. Nichts für ängstliche



Hasenplüschis! Ebenfalls zu empfehlen: Der Woolminator, von Thomas Finn aus der Reihe Edition Plunder. Mit 36 Seiten führt dieses Abenteuer die Charaktere rund um den Globus, und bringt sie schließlich sogar in Kontakt mit der ureigenen Vergangenheit ihrer gesamten Art. Yetis, der Hobbykeller eines bekannten Bergsteigers und eine wild gewordene Tötungsmaschine aus einer anderen Dimension halten die Helden dauerhaft auf Trapp. Und wenn der Spielleiter willens ist, lässt sich aus den Nachwirkungen dieses Abenteuers sehr schön eine Weltendurchmessende Kampagne kreieren. Hierzu wäre dann das Quellenbuch Baerotech überaus hilfreich. Mit über 80 Seiten ist es, neben dem Grundregelwerk, die umfangsreichste Publikation zu Plüsch, Power & Plunder überhaupt. Der erste Teil des Bandes, "Baerotrip" von Ralf Sandfuchs, erzählt die Geschichte der Plüschtierlegende Don Blando und bietet unzählige Abenteueraufhänger für den Spielleiter. Ein zentraler Teil von Baerotrip sind dabei die sogenannten BattlePlushs, mächtige Kampfkonstrukte heldenhafter Plüschis. Geschmiedet aus alten Fernsehern und Mikrowellenherden und bewaffnet mit fiesen Klebstoffkanonen, Seifenspendern und Tennisarmen rollen diese furchteinflössenden Kolosse in die Schlacht, um ihre Dörfer zu beschützen oder handfeste Plüschi-Politik zu führen. Der zweite Teil des Bandes, "Baeronaut" von Jens Eggert, widmet sich sodann der Plüschtier-Raumfahrt. In technischen Meisterwerken aus Autowracks und ehemaligen Tresoren, angetrieben durch Photonen-, Schweißbrenner-Maschinen oder gar den neusten Seifenblasenantrieb, steuern nur die Mutigsten der Plüschis durchs Weltall. Gründen Raumbasen, erwehren sich mit Eiskanonen und Marmeladenwerfern gemeingefährlichen Plüschtierpiraten, oder nehmen Kontakt zu fremdartigen Wesen, wie den Steinbeißern auf. Komplett mit Regeln zum Bau eines Raumschiffs sowie zum Raumkampf steht der Eroberung des Kosmos durch unsere pelzigen Freunde nichts mehr im Wege - und vielleicht stolpern ein waghalsiger Pilot und seine Crew ja einst über einen fernen Sternenhaufen, wo ein gigantischer Cheeseburger im Weltall hängt…

Natürlich gibt es noch weitere Werke zu Plüsch, Power & Plunder. Aber ein wenig soll der angehende Spieler oder Spielleiter ja noch selbst umherschnuppern dürfen. Also: Es war noch nie so spannend ein Plüschtier zu sein. Start gaming!

Michel Bernhardt

REZENSION: BIG EYES, SMALL MOUTH .PDF

Die Drei-Minuten-Rezension

([Anmerkung des Autors:]) SONO geht mit der Zeit! Den Redakteuren wurde das Gehalt gestrichen und teure Bücher wurden durch billigere elektronischen Ausgaben ersetzt. Natürlich hat die Qualität unserer Artikel darunter gelitten, aber wir bieten ihnen dafür ab sofort das hochmoderne Konzept der Drei-Minuten-Rezension an.

Stellen sie nun ihren Herzschrittmacher aus, putzen sie ihre Hornbrille und stürzen sie sich dann in das Vergnügen dieser Drei-Minuten-Rezension.

(Wer braucht schon mehr als Fast Food?)

BESM. Was für eine Abkürzung. Hört sich fast an wie eine neue Rinderseuche. Aber es handelt sich hierbei um ein Regelwerk für Rollenspiel in der Welt der Animes und Mangas. Zumindest sind das meine bescheidenen ersten Eindrücke von diesem E-Book.

Was soll ich sagen? In meinem bisherigen Leben gab es nur sehr wenige Animes oder Mangas, die mir wirklich gefallen haben. Und darunter fielen eigentlich keine Publikationen, die mit überzeichneten und wenig definierten Figuren daherkamen. Es entsetzt mich immer wieder aufs Neue, wenn sogar gute alte Comicverlage in ihren neusten Produkten auf diese Comicform aus dem fernen Asien zurückgreifen.

Ich bin also wirklich kein begeisterter Fan des Manga-Hypes, unter dem unsere Gesellschaft regelrecht leidet (Wir haben Krieg, meine Damen und Herren! Krieg im Kinderzimmer!). Besonders abstoßend finde ich diese ganzen lächerlichen Begriffe, mit denen Animes und Mangas die Kinder von heute vollstopfen. Was habe ich doch über die "Superspäher" aus dem Final Fantasy Kinofilm gelacht.

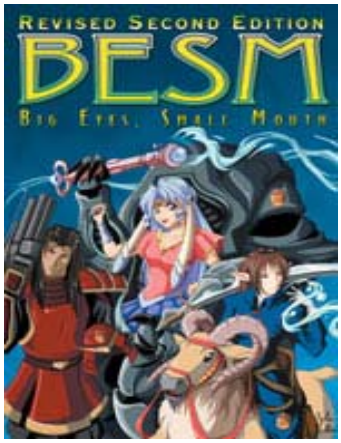
Aber ich habe mir dieses E-Book besorgt und für SONO werde ich versuchen ein möglichst objektives Bild von diesem Produkt zu zeichnen (aber seien wir ehrlich: Wer ist schon objektiv? Na, ich jedenfalls nicht. Und ja, ich grinse gerade gehässig!). Stürzen wir uns also hinein in die Welt der ‚Großen Augen und Kleinen Mäuler'.

Diese Fakten können wir schon einmal festhalten: Das Buch ist 210 Seiten (laut meinem Leseprogramm. (Schleichwerbung (Damit ist das Programm gemeint) umschifft!)) stark, ist natürlich mit dem passenden Artwork ergänzt und propagiert ein d6 System namens Tri Stat™. Direkt am Anfang werden dem Leser auch schon Nominierungen für den Origin Award von 2000 für das Beste Rollenspiel und das beste grafische Design um die Ohren gehauen - gewonnen haben sie die Dinger aber anscheinend nicht (Hey, das erinnert mich an unsere Olympiamannschaft...) . Da ein PDF gewöhnlich weder ausgedruckt noch gebunden ist, können wir dann gleich zum Lesegenuss übergehen.

Beim Lesen des Vorwortes fällt auf, dass dieses Buch 288 Seiten haben soll. Das E-Book hat aber nur 210. Ob da was schief gelaufen ist? Ich scrolle zurück und stelle fest, dass mein Exemplar eine Version 1.0 aus dem April 2004 ist - nicht aus dem Juli 2000, wie das Vorwort angibt. Wahrscheinlich hat man das Vorwort aus der Ausgabe von 2000 einfach kopiert - Aha.

Jetzt erspäht mein Adlerauge auch schon die Randnotiz unter dem Vorwort. Dort wird gesagt, dass sich die Revised Edition nicht von der Zweiten Edition unterscheidet, lediglich kleinere Mängel entfernt und einiges an Material hinzugefügt wurde (Minus und Plus ergibt Minus, ganz klar).

Ich bin verwirrt, aber ich lese weiter. Noch nie hat mich ein Vorwort stoppen können.



Produkt:

Big Eyes, Small Mouth Revised Second Edition

Guardians of Order

ISBN: 1-894525-45-0

Größe: 4.5 MB

Preis: $19.00

Erhältlich bei:

www.drivethrurpg.com

Homepage des Verlages:

www.guardiansorder.com

REZENSION: BIG EYES, SMALL MOUTH .PDF

Das Inhaltsverzeichnis! Quasi die Visitenkarte eines guten Buches. Im englischen auch Table of Contents genannt. Wobei, wenn ich es recht bedenke, sagt ein Inhaltsverzeichnis doch nicht so viel über ein Buch, wie eine zerknitterte Visitenkarte (Also von Menschen. Bücher haben natürlich keine Visitenkarten!). Dieses hier ist jedenfalls recht ausführlich auf einer Seite aufgeführt. Wer Rollenspieler kennt, der wird hier Gewohntes vorfinden.

Also lese ich schnell weiter.

Das erste Kapitel: Die Einleitung. Was ist Anime? Was ist Rollenspiel? Warum sehe ich in diesem ersten Kapitel drei Animeschönheiten und keinen einzigen Kerl? Und warum sind die Bilder nicht in Farbe?

Die Einleitung enthält neben einer Historie von Anime das Übliche. Anscheinend ist es wichtig zwischen Anime und Manga zu unterscheiden. Aber da ich das bei Zeichentrick und Comic auch nie groß getan habe, beachte ich diesen Hinweis natürlich nicht.

Es werden auch unterschiedliche Anime-Genre aufgezählt, allerdings erhalte ich hier den Eindruck, dass man nicht nur blödsinnige Begriffe statt der Richtigen verwendet, sondern auch einfach nur aus der Literatur und vielleicht Theater verschiedene Gestalten kopiert hat. Das gleich als Genre auszugeben scheint wohl Animes eine Art literarische Bedeutung oder dergleichen geben zu sollen.

Na ja, ich schätze jede Kunstform sucht irgendwo nach ihrer Berechtigung.

Das zweite Kapitel: Die Erschaffung von Charakteren. Halt! Keine Einführung in das Setting? Aha. Wir haben es nur mit einem System zu tun - keinem vollwertigen Rollenspiel. Wie bei D&D muss man sich eine eigene Welt erschaffen.

Habe ich erwähnt, dass ich kein Fan von solchen Universalbüchern bin?

Zuerst wird eine Übersicht über die einzelnen Schritte der Erschaffung geboten - gefällt mir besser als Regelwerke, die so etwas erst im Laufe des Kapitels oder erst am Ende präsentieren.

Die einzelnen Schritte sind dann kurz, aber dennoch einigermaßen ausführlich gehalten. Beispiele werden mitgeliefert, was besonders für Anfänger ein Vorteil ist.

Nebenbei: Ich habe nun noch weitere Animemädchen zu Gesicht bekommen (wenn es denn Mädels waren, in diesem Genre sehen die ja nicht immer eindeutig aus... oder sind meine Augen nicht geschult genug?), suche aber weiter nach Kerlen. Der Verlag nimmt wohl an, dass weibliche Rollenspieler kein Interesse an Anime haben oder nicht existieren. Das Genre kommt ja schließlich aus Asien.

Kommen wir noch kurz zurück zu diesem Kapitel: Wer sich einmal mit solch einem Kapitel in einem Regelwerk vertraut gemacht hat, dem wird dieses Kapitel bekannt vorkommen. Es ist die typische Hausmannskost und erklärt was für Punkte was für Punkte sind.

Auf Seite 20 stoße ich das erste Mal auf des Rollenspielers Liebling: Eine Tabelle! Und was für eine! Sie erstreckt sich glatt über zwei Seiten. Es um Attribute von Charakteren, wobei diese nicht nur auf die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters begrenzt sind, sondern auch Dinge umfassen, die bei anderen Systemen Fertigkeiten oder Talente genannt werden.

Mir ist gerade aufgefallen, dass die Seitenzahlen im E-Book nicht mit meiner Anzeige von meinem Leseprogramm übereinstimmen. Das liegt wohl daran, dass man das Cover und die zweite Seite nicht mitgezählt hat. Oder ist die zweite Seite eher die Rückseite des Buches? Ich bin verwirrt.

Man merkt: Ich lese nicht so oft elektronische Bücher.

Es folgt eine Erläuterung der einzelnen Einträge aus der Tabelle über unzählige Seiten. Offenbar umfassen die Attribute in diesem System alles an Kräften, was man so aus Animeserien kennt - und diese aus der Literatur oder westlichen Comicserien geklaut haben (Ob ich Beweise habe? Ich brauche keine Beweise, denn ich habe immer Recht!)

Ich scrolle weiter.

Ab und zu fliegt ein Bildchen von einer Animeschönheit vorbei, ansonsten werden meistens brav Beispiele geliefert, was insbesondere Anfänger oder Buchspieler hilfreich finden werden.

Buchspieler? Ihr wisst schon: Spieler, die bei einem Spielabend stets ihre Bücher griffbereit haben, um... Ja, genau. Das sind Buchspieler.

Ich scrolle weiter und bleibe auf Seite 69 (von meinem Leseprogramm angezeigt) hängen. Ein nettes Bild stellt mir dort die Frage, ob es ein weiblicher oder männlicher Kopf ist. Jedenfalls ist der halbe Schädel mit Technologie ersetzt - was ziemlich cool aussieht. Habe ich schon erwähnt, dass diese Animezeichner im Darstellen von Technologie unerreicht sind? Das erkenne sogar ich (sehr!) neidisch an.

Wir befinden uns aber immer noch in den Beschreibungen von Attributen, oder auch Kräften. Wie auch immer. Ich scrolle dann weiter.

Ha! Seite 106 meines Leseprogramms zeigt mir tatsächlich eine männliche Figur. Woran ich das erkannt habe? Nun, ähm, ich glaube an der Brust. Jedenfalls sieht die Figur doch recht männlich aus. Und ich stelle auch fest, dass es negative Attribute gibt. Oder ist "Ein Arm" etwa ein Vorteil? Ich nehme an diese "negativen

Attribute" bringen Bonuspunkte, die man auf weitere Kräfte verteilen kann.

Ich bin aber zu faul wieder zurück zu der Tabelle oder der Erklärung für die Attribute zu gehen.

Auf Seite 119 geht es dann weiter mit der Charaktererschaffung - wir sind schon bei Schritt 6, sieh mal einer an. Nun geht es um die Skills - Fertigkeiten. Moment? Gibt es die hier also doch?

Ich werfe einen genaueren Blick auf diesen Schritt.

Anscheinend werden Fertigkeiten doch noch gebraucht - wobei allerdings als erstes darauf hingewiesen wird, dass man sie auch weglassen kann. Würde zumindest ein wenig Arbeit ersparen, oder? Ich nehme an, gleich folgt eine Aufzählung der einzelnen Skills, also scrolle ich wieder weiter. Und natürlich behalte ich Recht. Erst wird eine Tabelle geliefert, dann die Beschreibungen im Einzelnen.

Schritt 7 erreicht man relativ rasch, wenn man die Seiten mit den Skills so durchblättert. Hier geht es um die Spielwerte, die man aus den gekauften Attributen errechnet. Auch nichts Unbekanntes für alle erfahrenen Rollenspielhasen. Anfänger müssen wie immer sehen wo sie bleiben (Außer sie haben einen Spielleiter, der ihnen die Sachen erklärt. Aber jeder alte Hase weiß ja, dass Spielleiter grundsätzlich böse sind und man ihnen nie vertrauen darf. Und wenn sie genervt tun, weil man dauernd einfache Fragen stellt oder immer wieder nachfragt, dann kann man davon ausgehen, dass sie einem wichtige Sachen vorenthalten!).

Schritt 8 überrascht mich nun: Hintergründe. Animefiguren haben so etwas wie einen Hintergrund? Die sehen doch alle gleich aus... Aber gut, schauen wir uns dieses Kapitel genauer an.

Allerdings gibt es da nicht sehr viel zu schauen. Ein paar magere Fragen die man sich als Spieler stellen sollte sind anscheinend genug der Hilfe.

Ha! Ich habe es doch gewusst! Animefiguren brauchen einfach keine hundertseitigen Hintergrundgeschichten, lange Tabellen voller Ausrüstung oder Namen von Nichtspielerfiguren, die quasi Sklaven des Spielercharakters sind und ihm Geld und nützliche Informationen hinterher schmeißen (Solche NSC benötigen in vernünftigen Spielen natürlich ebenfalls jeweils fünf Seiten Hintergrund und Beschreibung).

Kommen wir zu Kapitel 3: Game Mechanics. Wahrscheinlich sind damit Spielmechanismen gemeint, allerdings bin ich mir da nicht sicher. Könnte ja auch um diese Mechs gehen, die im Anime-Genre natürlich Mechas genannt werden. Klingt ja auch viel... anders?

Aber es geht tatsächlich nur um die Spielmechanismen. So gibt es die üblichen Kampfrunden und ansonsten die Willkür des Spielleiters, was die Zeit im Spiel angeht.

Nanu? Keine Spielrunden? Keine sonstigen Einheiten? Hm. Klingt eigentlich gar nicht mal so merkwürdig - eher einfach und gut. Erspart einem wahrscheinlich so manche Rechnung im Spiel. Auch die Handlungen werden dem Spielleiter überlassen. Es gibt Handlungen im Kampf und der Rest wird der Willkür des Leiters überlassen. Gefällt mir ebenfalls.

Nun folgt noch die Erklärung wie man seine Würfel benutzt. Nein - wie man seine Werte in Verbindung mit seinen Würfeln benutzt. Wie man würfelt sollte man auch nicht mehr erklären müssen, oder? (Kein Kommentar) Jedenfalls gibt es Tabellen und ein Beispiel.

Ordentlich.

Ungewöhnlich könnte hierbei für manchen alten Hasen sein, dass die Autoren extra darauf hinweisen, wann man würfeln sollte und wann nicht. Hierbei verlässt man sich erstaunlicher Weise auf den gesunden Menschenverstand der Spieler (Dabei haben die etablierten Systeme dies doch schon längst alles in Tabellen, Werte und feste Regeln gefasst und brauchen das keinem degenerierten Rollenspieler mehr überlassen). Nun ja. Braucht man nicht unbedingt, kann aber hilfreich für Anfänger sein.

Natürlich gibt es auch in diesem Kapitel einen Bereich für den Kampf. Gibt es überhaupt ein Regelwerk, in dem dem Kampf keine umfangreichen Absätze gewidmet sind?

Allerdings gibt es hier sogar ein Diagramm bzw. eine Übersichtsgrafik für den Ablauf eines Kampfes. Das ist sicherlich für Schüler und ehemalige Schüler sehr angenehm. Diese kennen solche Übersichten ja noch aus ihren Schulbüchern. Eine einfache Textübersicht hätte hier bei weitem nicht ausgereicht. Der Kampf ist schließlich der wichtigste Teil eines guten Rollenspiels.

Ansonsten liefern die Texte dann alles Nötige und Übliche: Kampfrunden, Initiative, Aktionen, Bewegungen im Kampf und dergleichen.

Mittlerweile sind wir auf Seite 155 (laut meinem Leseprogramm) angekommen. Hier fängt das Kapitel 4 an. Und es geht um die erweiterten Regelmechanismen. Darunter fallen, wie immer bei Regelwerken, die erweiterten Regeln. Also die Erweiterungen der Regeln. Also Regeln für die Regeln. Oder auch die Regeln, die nicht so wichtig waren, aber auch nicht so unwichtig, um sie ganz wegzulassen.

Regeln für die Buchspieler.

Beschleunigung und Bremsweg, Klettern und Tauchen, Springen, Rammmanöver, Herunterfallen,

noch mal Rammmanöver, Bewegung im All, Zielen, Angriffe mit zwei Waffen, angesagt Schüsse, Schnellziehen und Attackieren, Schlagen um zu Verwunden und viele weitere Aktionen werden in diesem Kapitel beschrieben.

(Ich habe nachgesehen: Atmen und auf die Toilette gehen scheinen sie vergessen zu haben. Amateure sage ich!)

Dieses Kapitel zeigt auch deutlich, dass das Grundgerüst des Spiels ziemlich einfach und abstrakt gehalten ist, bei der Vielzahl an "Extraregeln", die bei anderen Systemen zum Standard gehören. Das bedeutet natürlich ein sehr schnelles Grundsystem und eine hohe Qual der Entscheidungsfindung für überforderte Spielleiter.

Welche Regeln mute ich meinen Spielern denn zu?

Tja, ich empfehle diesen Spielleitern entweder einen guten Psychologen oder ein anderes Hobby. Aber für Leute die Spaß am Basteln haben, scheint dieses System hervorragend geeignet zu sein.

Es ist zwar eigentlich nicht überraschend, aber natürlich gibt es auch jede Menge Extraregeln für den Kampf. Interessant finde ich dabei die Absätze, in denen auf die Vernichtung von Planeten oder Welten eingegangen wird.

Sollte man mal ausprobieren.

Seite 169, Kapitel 5, Rollenspiel im Anime - ein ganzseitiges Bild einer weiblichen (männlichen) Anime(oder doch Manga?)schönheit in einem Kimono. Also einem japanischen Kleid. Oder ist es einfach nur ein Kleid?

Sehen wir mal nach, was uns dieses Kapitel liefert.

Auf den ersten Blick sieht es wie das Kapitel für den Spielleiter aus. Wie bastele ich mir ein Abenteuer oder eine Kampagne?

Auf den zweiten Blick sieht es immer noch so aus.

Ein dritter Blick verhindert die Werbung, die gerade im Fernsehen läuft - man kann ja nicht dauernd auf den Monitor starren, oder?

Tja, es ist tatsächlich die Bastelanleitung für den Spielleiter, der sich ja dieses Regelwerk zugelegt hat, um sich dann in die Arbeit zu stürzen, statt einfach drauflos spielen zu können.

Selber schuld!

Allerdings sind die einzelnen Tipps und Tricks zum Weltenbau ziemlich knapp gehalten. Das hätte ausführlicher gestaltet werden können. Aber das passt natürlich zu der Einfachheit von Animes. Wer Tiefgang, Selbstmitleid und falsche Romantik sucht scheint an der falschen Adresse zu sein.

(Also sonst geht es um echte Romantik? Ich sollte aufpassen was ich schreibe...)

Auf Seite 191 (meines Leseprogramms) finden sich aufgelistet ein paar Anweisungen für den Spielleiter. Auf der nächsten Seite folgen weitere Anweisungen für den Spieler.

Und im Prinzip braucht man nur der ersten der Anweisungen Folge zu leisten: Schaut euch Animes an. Anders wird man wohl die vielen knappen Anleitungen und Begriffe dieses Regelwerkes nicht wirklich verstehen und umsetzen können.

Wir sind nun auf Seite 192 angelangt und es folgen noch die Kurzbiographien der Autoren, Quellenhinweise, ein ausführlicher Index (Im Jahre 2004 auch keine Selbstverständlichkeit mehr), ein Charakterbogen und mehrere Seiten Werbung. In eigener Sache.

Das war es also schon. Dank einer Menge Ablenkungen im Fernsehen, einem verspäteten Mittagessen und einer schwachen Blase habe ich gut dreieinhalb Stunden gebraucht, um mir dieses PDF zu Gemüte zu führen.

(Als gestählter Vor-dem-Bildschirm-Hocker haben sich noch keine Kopfschmerzen eingestellt. Oder liegt es daran, dass ich die meisten Textstellen überblättert habe und nur die knackigen Animemädels angesehen habe? Wobei - so knacki sind die gar nicht. Kein Wunder, Animefiguren sind ja meistens nur halb gezeichnet.)

Was kann man nun noch als Fazit ziehen? Die meisten bissigen Kommentare habe ich ja schon abgeliefert und ich trete ja nicht gerne in Leichen die am Boden liegen. Wobei es sich hier nebenbei (Achtung Wiederholung!) erwähnt um ein Systembuch handelt, nicht anders als z.B. die drei Grundbücher für D&D. Ein Vorteil dieses Buches liegt also auf der Hand: Die Kosten für zwei weitere Bücher sind schon mal gespart.

Allerdings ist dies wohl nicht der richtige Platz für eine Diskussion über Verkaufskonzepte. Oder doch? Man kann so ein Buch ja nicht kritisieren, wenn man die Mächte des Bösen ungeschoren lässt. Wir sollten also zu den Waffen greifen und ein paar Verlage stürmen, besetzen und dann völlig planlos in die Zukunft steuern. Freiheit für alle Rollenspieler!

Gut, bleiben wir ein paar Sekunden ernst. Abgesehen davon, dass ich keine Aussage über die Printversion des Buches machen kann, scheint das Buch doch recht ordentlich gemacht zu sein.

Allerdings wird trotz des einfachen Systems und den wenigen Werten der Schwerpunkt falsch gesetzt. Die Kräfte und Fähigkeiten der Charaktere nehmen einfach zu viel Platz ein. Da hätte man den Schwerpunkt eindeutig auf die Hilfen für den Spielleiter legen müssen, um es diesem zu erleichtern eine stimmige Welt zum Spielen zu

erschaffen. Es ist bequem und einfach zu sagen: Schaut Animes und beschäftigt euch mit Mangas. Doch die Umsetzung von Vorbildern aus Film und Fernsehen ist schwieriger als man sich das vorstellt.

Dieses Buch hat mich nicht überzeugt, meine Ansichten über Animes zu überdenken oder gar zu revidieren. Es hat mich auch nicht für dieses System begeistern können. Es ist nichts Neues und Ungewöhnliches. Es ist ein Buch für Leute die Animes und Mangas mögen und ein System wollen, um sich ihre eigene Animewelt zu schaffen.

Das war's, ich habe fertig. ([Anmerkung des Autors:] Und werde nun hoffentlich aus diesem Zimmer gelassen!)

Sebastian Hogrebe

copyright Jens Hölderle www.lustiges-rollenspiel.de

HEROIC QUESTS 3D-DUNGEONS

Erforsche das Dungeon, wenn du dich traust!

Eine neue Dimension für Fantasy-Brettspiele!

Eigenständiges Brettspiel, das die Lücke füllt, die "HeroQuest" hinterlassen hat. Opulente Ausstattung mit bemalten Figuren und vielen 3D-Dungeon-Teilen, Schatztruhen zum Öffnen, verschließbaren Türen, modularem Spielplan, Mauern, Artefakten und und und...

Graphisch und inhaltlich stark aufgemotzte Deluxe-Fassung des MageKnight-Dungeon-Spiels. Die Premier-Edition präsentiert die dreidimensionalen Dungeons-Teile und Figuren in bislang nie erreichter optischer Attraktivität.

Quelle: FanPro

Vage Vermutungen und wilde Gerüchte haben dich zum Eingang des Dungeon geführt. Mächtige magische Artefakte und riesige Schätze sollen sich in diesem dunklen Verlies befinden ... aber auch die schrecklichen und gefährlichsten Monster.

Ein anderes Team macht sich ebenfalls bereit, das Dungeon zu erkunden. Wer von euch ist schneller und vor allen Dingen stärker, um die Monster zu besiegen? Wer wird das Dungeon lebend als Sieger wieder verlassen?

Mage Knight: Dungeon ist ein sammelbares Miniaturenspiel. Einfach zu erlernende Regeln erlauben den sofortigen Spielbeginn. Komplexe Strategien führen zum Spielsieg. Alle wichtigen Spielinformationen befinden sich auf der einzigartigen, patentierten Kampfscheibe einer jeden Figur. Einfach, aber genial!

Soweit der stimmungsvolle Text auf dem Karton des Spieles, und er passt. Der Inhalt ist sehr ansprechend, die Spielidee gut, das Spielprinzip klasse und die Regeln schnell und einfach zu erlernen. Im ersten Eindruck ist man versucht, Vergleiche zu dem alten "HeroQuest", bzw. dessen Neuauflage das "Dungeon & Dragon Brettspiel" zu ziehen, aber davon kommt man schnell wieder ab. Entgegen den beiden genannten Spielen bietet Heroic Quests 3D-Dungeons, auch Mage Knight: Dungeon genannt, eine weit größere Palette an Spielmöglichkeiten und Spielspaß. Erster großer Unterschied, bei Mage Knight: Dungeon gibt es in dem Sinne keinen Spielleiter der die Quest darlegt, und keine Spieler, die als Team versuchen diese zu lösen. Bei Mage Knight: Dungeon heißt es im Basisspiel, zwei Spieler gehen rein und nur einer wird gewinnen. Aber neben dieser Zwei-Spieler-Variante kann man Mage Knight: Dungeon auch als Solitär (Solo), mit mehreren Spieler jeder gegen jeden oder als Team spielen, und so ergeben sich immer wieder neue interessante Spielvarianten. In diesem Artikel möchte ich euch die einfache "Spieler gegen Spieler" Variante auf der Basis der Heroic Quests 3D-Dungeons Box ein wenig näher vorstellen, neben dieser einfachen "Spieler gegen Spieler" Variante gibt es natürlich noch erschwerte Versionen für Fortgeschrittene.

Das Ziel des Spiels: Schätze sammeln!

MK-Dungeons ist ein schnelles, unterhaltsames Spiel, in dem du deine Helden in tiefe, dunkle Dungeons schickst, in denen sie gegen fürchterliche Mage Spawn-Monster antreten und im Wettstreit mit anderen Helden verborgene Schätze voller Gold und magischer Gegenstände aufspüren müssen.

Im Grunde ist alles gesagt, das Ziel des Spielers ist es mit seinem Helden Schätze zu finden, diese sicher zu bewahren und am Ende mit dem mei-

sten Gold das Dungeon wieder zu verlassen. Hört sich einfach an, ist es aber nicht. Wenn man im Dungeon ist, wird

man feststellen, dass hierfür einige Hindernisse zu überwinden sind. Zum einen wandern Mage-Spawn (Monster) durch den Dungeon, die ihren Lebensinhalt darin sehen, dem Spieler das Leben wahrlich zur Hölle zu machen, und gerne die Schätze in dem Dungeon behalten möchten. Zum anderen gibt es da ja noch den Gegenspieler (Mitspieler), der auch gerne diese Schätze sein eigen nennen möchte, und so nichts Besseres zu tun hat, dir Hindernisse in den Weg zu legen, dich zu bekämpfen oder dir die Schätze vor der Nase weg zu schnappen. Somit wird die Schatzsuche zu einem Kampf um das nackte Überleben.

Die Figuren

Kommt her ihr Helden und Monster aller Heere!

Egal ob Held oder Monster, jede Figur ist vom Prinzip gleich aufgebaut: der Miniatur, der Basis und der Kampfscheibe.

Die Miniaturen sind vollständig bemalte Figuren, welche sehr stimmungsvoll dargestellt sind. Die Kampfscheibe ist eine drehbare Scheibe in der Basis der Figur. In dem Fenster der Basis werden die Spielwerte der Figur angezeigt. Durch drehen der Kampfscheibe verändern sich die Spielwerte. Die Basis findet man am Fuß der Figur auf einer Scheibe. Hier werden die Informationen wie Fraktionssymbol, Name, Mitte der Basis, Fenster der Figurenbasis mit Spielwerten, Blickwinkel, Sammlernummer, Symbol der Edition, Punktewert und Toter Winkel angezeigt.

Spätestens hier fällt dem Spieler eine weitere angedachte Möglichkeit von Wizkid zu dem Spiel auf. Die Figuren sind nicht nur in diesem Brettspiel zu gebrauchen, nein auch wenn man das aus dem gleichen Verlag verlegte Tabletop "MageKnight" kennt, mag und spielen möchte findet man hier einen weiteren Pluspunkt. Jede Figur aus dem Mage Knight: Dungeon ist auch in dem Tabletop Mage Knight verwendbar und umgekehrt. So findet man hier eine gelungene Verbindung zwischen Brettspiel und Tabletop, welche nichts zu wünschen übrig lässt.

Gehen wir ein klein wenig auf die Basisinformationen ein:

Fraktionssymbol

Zeigt an zu welcher Fraktionsgruppe die Figur gehört. Diese Information ist wichtig, wenn man die Figuren auch bei dem Tapletop "Mage Knight" verwenden möchte, oder wenn man mit mehreren Helden das Dungeon erkundet und dabei im Vorwege festlegt, dass jeder Spieler nur Helden einer Fraktion verwenden darf. Eine interessante und nicht ganz einfache Spielvariante.

Name

Der Name der Figur

Mitte der Basis

Von hier aus wird die Schusslinie bei Fernkampfangriffen ermittelt.

Fenster der Figurenbasis

Zeigt die aktuellen Kampfwerte der Figur an.

Zu den Kampfwerten:

Hersteller: Wiz Kids / Spezifikationen: Fantasy-Brettspiel / Sprache: Deutsch

Art.Nr.: WK0304 / ISBN-Code: 3-8906-4619-0

Preis: 59,95 Euro

Die Box enthält:
- 2 Dungeons Helden
- 6 Mage Spawn Monster
- 2 Schatztruhen
- 2 Artefakte
- 2 einmalige MageKnight Figuren der Rebellion-Serie
- 32 Bodenplatten mit Stecksystem
- 24 Mauerteile mit Stecksystem
- 4 Holztüren
- 4 Eisentüren
- 12 Spielsteine
- 81x54 cm großer, doppelseitiger Spielplan
- Regeln und Spezialfähigkeitenkarten
- 2 sechsseitige Würfel

Links zum Thema:

www.f-shop.de
www.mageknight.de
www.mkrealms.com

Hinweis:

Fotos: Cover der Box © by Fanpro. Die anderen Fotos entstanden aus Elementen meiner privaten Mage Knight: Dungeon Sammlung und stimmen nicht mit dem Inhalt der Box überein, da in den Boxen die Figuren, Artefakt etc. vom Verlag nach Zufallsprinzip beigelegt werden.

In dem Fenster der Figurenbasis werden die aktuellen Kampfwerte der jeweiligen Figur angezeigt: Fernkampf-Reichweite, Bewegung, Angriffsstärke, Verteidigungsstärke, Schaden und Spezialfähigkeiten. Je nach Zustand (Schaden oder Steigerung) der Figur ändern sich die Werte und haben so einen starken Einfluss auf das Spielverhalten der einzelnen Figur. Die Spezialfähigkeiten, welche man an einem farbigen Quadrat oder Kreis erkennen kann mit denen sie in den jeweiligen Kampfwerten hinterlegt sind, stehen für besondere Fähigkeiten über die die entsprechende Figur verfügt. Die Auswirkungen einer Spezialfähigkeit kann man anhand der in dem Spiel mitgelieferten Spezialfähigkeitenkarte ersehen.

Blickwinkel

Zeigt die Blickrichtung des Kämpfers an. Alles seine Angriffe müssen über die Mitte der Basis durch den Blickwinkel erfolgen.

Sammlernummer

Es gibt 100 verschiedene Figuren in Mage Knight: Dungeon. Die Sammlernummer ermöglicht es dir, einen Überblick über deine Sammlung zu behalten.

Symbol der Edition

Mage Knight hat verschiedene Editionen, anhand des Symbols kannst du die Figur der entsprechenden Edition zuordnen.

Punktewert

Die Anzahl der Punkte, die diese Figur beim Zusammenstellen eines Dungeons-Team wert ist.

Toter Winkel

Wenn ein Angriff durch den toten Winkel der Figurenbasis läuft, erhält der Angreifer einen Bonus auf seinen Angriffswurf.

Der Spielanfang

Am Anfang war der erste Schritt...

Ganz zu Anfang wird das Dungeon-Spielfeld aufgebaut, hierzu kann man entweder den mitgelieferten in Sektionen aufgeteilten doppelseitiger Spielplan ausbreiten, mit den Boden- und Mauerplatten sein eigenes Dungeon bauen oder beides miteinander kombinieren. Dann wählt jeder Spieler seinen Helden aus. Die Helden haben in ihrem Fenster der Figurenbasis einen besonderen Punkt, hier findet man eine Staffelung von eins bis fünf, welche die jeweiligen Stufen des Helden anzeigen. Man beginnt mit Stufe eins, und durch das Sammeln von Erfahrungen (Monster besiegen, Schätze finden, Fallen entschärfen, etc.) steigert sich der Held in seiner Stufe und seinen Fähigkeiten. Die Steigerungen sind nach festem Punkteschema dargelegt und nach

jeden erreichten 50 Erfahrungspunkten kann der Held um eine Stufe steigen.

Nach der Wahl des Helden, wird pro Held eine Schatztruhe in dem Dungeon platziert. Im Anschluss verteilen die Spieler abwechselnd bis zu drei Monster-Marken pro Spieler verdeckt in dem Dungeon, hierbei ist anzumerken, dass es unterschiedliche Monster-Marken gibt: Schwach (in Gelb) und Standard (in Blau). Auf der Innenseite der Marke ist eine Tabelle aufgedruckt, bewegt sich ein Held in ein Spielsektion in dem eine Monster-Marke ist, oder eine Monster-Marke bewegt sich in eine Spielsektion wo ein Held ist, so wird diese Marke umgedreht und anhand der nun erscheinenden Tabelle wird ermittelt wie viele und wie starke Monster nun gegen die Monster-Marke ausgetauscht und in der Sektion aufgestellt werden. Hallelujah, da sind Überraschungen drinnen.

Aber weiter zum Spielanfang: Am Anfang wählt der Startspieler, welchen man auswürfeln oder in gegenseitiger Absprache bestimmen kann, zwei gleichfarbige Pfeilmarken. Mit einer Pfeilmarke markiert er den Eingang für seine Helden. Der Gegner wählt nun den Ausgang für den Startspieler und markiert ihn mit einem Pfeil gleicher Farbe. Danach wählt der Gegner einen Eingang für seine eigenen Helden und markiert ihn mit seiner Pfeilmarke, woraufhin der Startspieler mit einer entsprechendfarbigen Pfeilmarke dessen Ausgang markiert. Die beiden Spieler stellen ihre Helden vor ihren jeweiligen Eingang auf. Das Spiel kann nun beginnen!

Das Spiel

Morituri te salutant - Die Todgeweihten grüßen dich.

MK-Dungeons wird in Spielzügen gespielt. Während eines Spielzuges kann man den eigenen Helden durch das Dungeon bewegen, um Schätze einzusammeln, und man kann die Monster (Mage Spawn) und Monster-Marken bewegen, um den Helden des Gegners aufzuhalten. Jeder Spieler darf pro Spielzug zwei Aktivierungen durchführen, aber was ist eine Aktivierung?

Folgende Beispiele stellen eine Aktivierung dar:

- Einen Helden aktivieren: Ein aktivierter Held kann sich durch das Dungeon bewegen, kämpfen und Schatztruhen öffnen. Die Aktivierung eines Helden endet direkt nach dem Angriff. Es ist nur ein Angriff pro Aktivierung möglich.

- Ein Monster (Mage-Spawn) aktivieren: Ein aktiviertes Monster darf sich durch das Dungeon bewegen und kämpfen. Eine Aktivierung eines Monsters endet direkt nach dem Angriff. Es ist pro Aktivierung nur ein Angriff möglich. Ein Monster, welches sich in der gleichen Sektion oder im selben Raum wie ein eigener Held befindet, darf nicht aktiviert werden.

- Monster-Marken bewegen: Monster-Marken verfügen über vier Bewegungspunkte und deren Bewegung zählt als Aktivierung.

- Aussetzen: Ein Spieler kann jederzeit seine ihm zustehenden Aktivierungen verfallen lassen.

Ein Held, ein Monster oder eine Monster-Marke kann nur einmal pro Spielzug aktiviert werden. Wenn man keinen Helden mehr hat, kann man immer noch vorhandene Monster und Monster-Marken aktivieren. So hat man immer noch die Möglichkeit ein Unentschieden rauszuholen, denn nur wer mit seinen Schätzen, oder einem Teil dessen, es auch schafft, das Dungeon wieder zu verlassen, kann einen Anspruch auf den Sieg erheben.

Nach dem Aktivieren eines Helden oder eines Monsters, kann man eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionen durchführen. Jede Aktion kostet entsprechende Bewegungspunkte, welche die Figur anhand ihres Bewegungswertes auf ihrer Scheibe zur Verfügung hat.

Das Spielende

Nur die Stärksten und Klügsten werden überleben.

Das Spiel geht langsam zuende, sobald ein Spieler zumindest einen Schatz geborgen hat, und durch den für sich festgelegten Ausgang das Dungeon verlassen hat. Erst wenn ein Schatz mit einem Helden außerhalb des Dungeons gelangt ist, können auch andere Helden das Dungeon verlassen. Das Spiel endet, wenn alle Helden das Dungeon verlassen haben bzw. besiegt wurden. Bei Spielende zählen die Spieler ihr Gold. Der Spieler, der das meiste Gold geborgen hat, gewinnt das Spiel!

Schlusswort

Strategie und Spielglück gehören dazu.

Soweit ein grober Einblick in das Brettspiel Heroic Quests 3D-Dungeons (MK: Dungeons). Ich bin hierbei nun nicht in alle Einzelheiten des Regelwerkes eingegangen, so gibt es natürlich noch einige hier zu vertiefen, wie man z.B. Angriffe durchführt, die möglichen Fallen der Schatzkisten entschärft um an den Schatz zu kommen oder einen Schatz seinem Gegner wieder abnimmt, aber ich wollte hier auch eher erklären um was es eigentlich bei dem Spiel geht: Strategisches Denken über mehrere Ecken mit einem Quäntchen Spielglück in einer phantastischen spielerischen Atmosphäre, welche nach mehr schreit. Hier findet man ein Spielvergnügen, welches den Ausruf "Kein Computergegner ist so gemein wie ein realer Spielgegner" mehr als nur etwas Wahrheit entgegenbringt. Ich habe nun mehr als dreißig Spielabende MK: Dungeon hinter mir und bin immer noch sehr von dem Spiel angetan. Die Heroic Quests 3D-Dungeons Box ist sicherlich nur ein gelungener Einstieg in dem Spiel, und rein mit der Box wäre nach einigen Abenden schon Sense gewesen, aber die Variationsmöglichkeiten sind vortrefflich und sorgen immer wieder für neuen Spielspaß. So hat man, rein mit der Box, die Möglichkeit Spielplan mit den Boden- und Mauerplatten des 3D-Dungeon zu kombinieren, aber FanPro liefert hier auch viele sehr gute Erweiterungen um sein Pool an Helden, Monstern, Schätzen, Spielplänen und Artefakten zu erweitern. Das kombiniert mit den verschiedenen Spielvarianten, wem da noch Langeweile aufkommt dem kann man auch nicht mehr helfen. Sehr interessant durch die Erweiterungen hierbei ist z.B. die Variante jedem Spieler 100 Punkte zu geben, anhand dessen er seine Heldengruppe zusammenstellt, dabei als besondere Erschwernis vielleicht noch die Option, dass alle Helden einer Fraktion zugehören müssen. Dieses würzt man dann mit einem Spielfeld, gemischt aus Spielplan, Teleportern, vom Spielfeld abgesetzten Bodenplatten und nimmt als besonderes Häppchen die starken Monster-Marken und - das Hardliner-Menü ist serviert. Äußerst interessant ist aber auch die Mehrspieler- oder die Teamvariante.

Zum Schluss noch ein kleiner Tipp, der Spielplan ist durch seine Faltung ein wenig ungünstig für das Spiel, da sich dadurch an den Faltknicken Erhebungen ergeben. Wir haben uns fürs Spielen eine passende Plexiglasplatte besorgt und dann heißt es Spielplan auf den Tisch, Plexiglasplatte drauf und los geht es...

Christoph Weidler

Kartenspiele fernab von Skat und Canasta

Magic - Die Zusammenkunft

Verlag: Amigo Spiele

www.amigo-spiele.de

Spiel: Magic: The Gathering Hauptspiel 8te Edition

Kategorie: Strategisches Sammelkartenspiel, spielfertig für 2 Personen

Ca. - Preis: Euro 12,99

Spiel: Magic: The Gathering Themendeck 8te Edition

Kategorie: Strategisches Sammelkartenspiel, 40 Karten

Ca. - Preis: Euro 9,99

Spiel: Magic: The Gathering Booster 8te Edition

Kategorie: Strategisches Sammelkartenspiel, 15 Karten

Ca. - Preis: Euro 4,10

Die Idee der Sammelkartenspiele ist so genial, wie sie einfach ist.

Die Karten werden in so genannten Booster Packs und Turnierpackungen verkauft, die zufällig einsortierte Karten enthalten. Aus diesen Karten baut man sich dann Decks, mit denen gespielt werden kann. Die Karten können (und werden) natürlich untereinander getauscht, wobei hier der Wert der verschiedenen Karten, für diese Tauschaktionen zugrunde gelegt wird. Wer sich hier an die beliebten Panini Sammelbilder erinnert fühlt, liegt gar nicht so verkehrt, nur dass man bei Trading Cards Spiele, mit den Karten spielen kann, anstatt sie in Sammelalben einzukleben.

Magic - Die Zusammenkunft

Von Magiern und Monstern

Wie aus einer Idee, ein Goldesel wurde

Anfang der Neunziger Jahre gründete Peter Adkinson und ein Dutzend seiner Freunde, allesamt begeisterte Fans des Dungeons & Dragons Rollenspiel von Gary Gygax, eine kleine Firma namens Wizards of the Coast. Diese Spielschmiede brachte vorrangig Zusatzbücher für D&D auf den Markt und als eines Tages Richard Garfield, ein Mathematiker und Spiele-Erfinder, auf sie zukam und ihnen ein Brettspiel namens RoboRally anbot, musste WotC leider ablehnen, da sie keine Möglichkeiten hatten, Brettspiele günstig zu produzieren.

Was die Küstenzauberer damals suchten, war ein Spiel, dass man zwischen zwei Rollenspielsitzungen oder bei Spielertreffen (Cons) mal eben zwischendurch spielen könnte.

Einige Monate später meldete sich Richard Garfield wieder bei Wizards of the Coast, und diesmal hatte er ein Kartenspiel im Gepäck, die frühe Version von Magic - The Gathering, das von CosmicEncounter inspiriert worden war, ein Spiel bei dem die Karten jede Runde die Regeln wieder neu festlegten. Die Jungs von Wizards waren begeistert von der Spielidee und wenig später wurden die ersten 2.6 Millionen Karten auf den Markt gebracht, die innerhalb weniger Wochen ausverkauft waren. Nun, ein Jahrzehnt später, ist aus der kleinen Spielschmiede, ein Spielkonzern geworden, der Rollenspiele und Sammelkartenspiele vertreibt. Neben dem Zugpferd, Magic, konnte man sich die Rechte zu dem Klassiker unter den Rollenspielen, Dungeons & Dragons, sichern. Doch Magic - The Gathering ist ohne Zweifel immer noch der Verkaufsschlager, dem die Küstenzauberer viel zu verdanken haben.

Inzwischen gibt es über 7000 verschiedene Karten und mehr als 5 Millionen Spieler weltweit.

Wie aus einem Spiel, ein Phänomen wurde.

Die Spielkarten sind in vielen verschiedenen Editionen (Sets) erschienen. Diese Editionen bleiben nur ein bis zwei Jahre im Druck. Seit der dritten Edition (Revised) gibt es die Magickarten auch in deutscher Sprache.

Bis zum heutigen Tage sind acht Grundeditionen erschienen. Beginnend mit den, heute sehr wertvollen, Karten aus der Alpha/Beta Edition über Unlimited und Revised geht es zur 4. bis 8. Edition. Diese Grundeditionen haben die Aufgabe, dem Spieler einen Grundstock an Karten anzubieten und werden dann durch die Block-Editionen ergänzt, die je ein großes und zwei kleinere Sets enthalten. Aktuell ist der Mirrodin-Block (Mirrodin, Nachtstahl und Fünfte Morgenröte) sowie der ältere Aufmarsch-Block (Aufmarsch, Legionen und Plagen). Jedes Jahr erscheint ein Block (mit drei Editionen) sowie alle zwei Jahre eine neue Hauptedition.

Block (Deutscher Name)	Edition (Deutscher Name) Veröffentlichung	Jahr
	Alpha	1993
	Beta	
	Unlimited	
	Arabian Nights	Dezember 1993
	Antiquities	März 1994
	Legends	Juni 1994
	The Dark	August 1994
	Fallen Empires	November 1994
	Revised (3. Edition)	1994/95
	Fourth Edition (4. Edition)	1995
Ice Age (Eiszeit)	Ice Age (Eiszeit)	Juni 1995
	Homelands (Heimatländer)	Oktober 1995
	Alliances (Allianzen)	Juni 1996
Mirage (Trugbilder)	Mirage (Trugbilder)	Oktober 1996
	Visions (Visionen)	Februar 1997
	Weatherlight (Wetterlicht)	Juni 1997
	Fifth Edition (5. Edition)	1997
Tempest (Sturmwind)	Tempest (Sturmwind)	Oktober 1997
	Stronghold (Felsenburg)	Februar 1998
	Exodus (Exodus)	Juni 1998
	Unglued	1998
Urza	Urza's Saga (Urzas Saga)	September 1998
	Urza's Legacy (Urzas Vermächtnis)	Februar 1999
	Urza's Destiny (Urzas Schicksal)	Juni 1999
	Classic (6. Edition)	1999
Masques (Masken)	Mercadian Masques (Merkadische Masken)	Oktober 1999
	Nemesis (Nemesis)	Februar 2000
	Prophecy (Prophezeiung)	Juni 2000
Invasion (Invasion)	Invasion (Invasion)	Oktober 2000
	Planeshift (Weltenwechsel)	Februar 2001
	Apocalypse (Apokalypse)	Juni 2001
	Seventh Edition (7. Edition)	2001
Odyssey (Odyssee)	Odyssey (Odyssee)	Oktober 2001
	Torment (Qualen)	Februar 2002
	Judgement (Abrechnung)	Juni 2002
Onslaught (Aufmarsch)	Onslaught (Aufmarsch)	Oktober 2002
	Legions (Legionen)	Februar 2003
	Scourge (Plagen)	Juni 2003
	Eighth Edition (8. Edition)	2003
Mirrodin (Mirrodin)	Mirrodin (Mirrodin)	Oktober 2003
	Darksteel (Nachtstahl)	Februar 2004
	Fifth Dawn (Fünfte Morgenröte)	Juni 2004

Es gibt drei Abstufungen des Seltenheitsgrades der Magic Karten: common (häufig), uncommon (ungewöhnlich) und rare (selten). Auf den Karten sind diese Seltenheitsgrade mittlerweile durch die Farbe der Editionssymbole zu erkennen: Schwarz, Silber und Gold. Einige sehr seltene Karten - vor allem solche, die nicht mehr gedruckt werden - haben inzwischen einen Wert von bis zu 2.000€. Die bekannteste und begehrteste dieser Karten, der Black Lotus der Alpha-Edition erreichte Anfang Juni 2004 bei e-bay einen Verkaufspreis von über 2.600 US-Dollar. Beliebt bei Sammlern sind vor allem auch die so genannten Foil-Karten. Diese Karten sind mit einer bestimmten Folie beschichtet und glitzern deshalb.

Neben den Internet-Auktionshäuser gibt es noch einige Magic Internetforen, bei denen man mit gleichgesinnten seine Karten tauschen kann. Ohnehin hat die weltweite Magicszene eine ziemlich große Internetpräsenz, bestehend aus vielen Internetseiten, wo diskutiert, getauscht und Erfahrungen ausgetaucht werden. Hier kann man auch neue Spielpartner finden, sei es für ein Spiel von Mann zu Mann oder über Apprentice, ein Freeware Programm, das erlaubt, über das Internet Magic zu spielen. Neben dem normalen Magic bietet Wizards of the Coast auch eine Internet Version seines Spiels an: Magic Online, wo die Spieler virtuelle Versionen ihrer Karten kaufen können, und auf einer ansprechenden Spielfläche, über das Internet ihr Hobby nachgehen können.

Wie bei jedem Spiel, geht es auch bei Magic darum, sich zu messen. Darum ist es nicht verwunderlich, dass es inzwischen jede Menge Turniere gibt, wo man es sogar bis zur Weltmeisterschaft schaffen kann.

Wie aus normalen Menschen, Zauberer werden.

In Magic - Die Zusammenkunft schlüpfen die Spieler in die Rolle von Zauberern, die sich bei einem magischen Duell messen. Die Karten stellen dabei die Zaubersprüche dar, mit denen man Kreaturen oder Artefakte (magische Maschinen) beschwören kann, seinen Gegner schwächen oder sich selber stärken kann. Die magische Energie dazu (das sogenannte Mana), bezieht man aus Landschaftskarten. Es gibt fünf verschiedene Arten von Landschaften, die alle ihre eigene Farbe haben und die Ausrichtung eines Zauberers symbolisieren.

Die Farben der Magie

Weiß - Ebenen

Schutz und Heilung aus den Ebenen. Die weiße Farbe hat vor allem Schutz- und Heilungszauber zu Verfügung.
Ihre Truppen bestehen meist aus Soldaten, Klerikern oder auch Engel.

Grün - Wälder

Natur und Wachstum

Keine andere Farbe hat so große und gefährliche Kreaturen wie Grün. Hier kämpfen Biester neben Elfen und Feen, doch nur wenige dieser Wesen können fliegen.

Blau - Inseln

Wasser und Luft

Der blaue Zauberer kann auf eine Vielfalt von fliegenden Wesen zurükkgreifen und ist ein Spezialist für Kontrollzauber, die es erlauben den Gegner und seine Kreaturen zu kontrollieren und zu manipulieren.

Schwarz - Sümpfe

Tod und Verderben

Der schwarze Zauberer ist Herr über eine Armee von Zombies, Skeletten und anderen Wesen aus der Dunkelheit. Seine Zauber sind mächtig und tödlich, fordern aber auch oft einen hohen Preis.

Rot - Gebirge

Feuer und Gewalt

Rote Zauberer sind die direktesten ihrer Zunft, denn sie fackeln nicht lange und malträtieren ihre Gegner mit gefährlichen Feuerzauber und wilden Kreaturen, wie Drachen und Horden von Goblins.

Für eine Partie Magic benötigt man, neben einem Gegner, ein Kartendeck bestehend aus mindestens 60 Karten. In jedem Deck darf jede Karte maximal vier mal enthalten sein. Dies gilt allerdings nicht für die Länderkarten, die beliebig oft vorhanden sein dürfen.

Diese Karten werden dann gemischt und verdeckt hingelegt. Dieser Stapel ist nun die Bibliothek aus dem der Zauberer seine magische Energie und seine Zauber bezieht.

Jeder der Spieler hat zu Beginn des Spiels 20 Lebenspunkte. Ziel des Spiels ist es die gegnerische Lebenspunkte auf 0 runter zu bekommen, wobei man auch gewinnt, wenn der Gegner keine Karten mehr hat, die er ziehen kann.

Nachdem man zufällig ausgewählt hat wer beginnt, zieht jeder Spieler 7 Karten, die sogenannten Handkarten. Ist ein Spieler mit seinen Karten unzufrieden, kann dieser einen Mulligan nehmen, und seine Karten zurück in die Bibliothek mischen und neu ziehen, allerdings mit einer Karte weniger als zuvor. Sind alle Spieler mit den Karten zufrieden, kann das Spiel beginnen.

Pro Runde darf jeder Spieler eine Landkarte spielen. Diese Landkarten dienen dann dazu die Zauber zu spielen. Jede Magickarte hat sogenannte Manakosten, die es zu bezahlen gilt, damit der Zauber erfolgreich ist. Um zum Beispiel einen wütenden Goblin zu beschwören, muss der Zauberer ein rotes Mana (Gebirge) bezahlen. Dafür tappt er eine Gebirgekarte, was bedeutet, dass er sie quer legt, damit man sieht, dass sie diese Runde benutzt wurde.

Um dem Gegner seiner Lebenspunkte zu berauben, hat ein Zauberer mehrer Möglichkeiten.

Zum Beispiel kann er einen Zauber sprechen wie Schock oder Feuerball, die dem Gegner eine bestimmte Anzahl an Schadenspunkte zufügen, doch häufig wird ein Spiel durch die Kreaturen entschieden. Kreaturen haben einen Angriffs- und Verteidigungswert. Sobald ein Zauberer eine Kreatur auf dem Tisch liegen hat, kann er damit den gegnerischen Zauberer angreifen. Falls dieser seinerseits auch Kreaturen besitzt, kann er denn Angriff blocken, wobei die Angriffs- und Verteidigungswerte verglichen werden und die stärkere Kreatur den Kampf überlebt. Kann der Zauberer den Angriff weder mit einer Kreatur blocken, noch mit einem Zauber unterbinden, wird ihm der Schaden, in Höhe des Angriffswert der Kreatur, zugefügt. Viele der Kreaturen haben auch Fähigkeiten, die man durch den Einsatz von Mana benutzen kann, wie beispielsweise die Regeneration, die es einer Kreatur erlaubt, dem Tod von der Schüppe zu springen. Tote Kreaturen und benutzte Zauber wandern dann in den Friedhof, wobei es auch Zauber gibt, die auf der Spielfläche verbleiben und eine dauerhafte Wirkung zeigen, falls sie nicht von einem gegnerischen Zauberer gebrochen werden.

Was auf dem ersten Blick ziemlich kompliziert aussieht ist eigentlich recht einfach nachzuvollziehen, wenn man die ersten Partien gespielt hat.

Die Regeln sind eigentlich nur ein Grundrahmen, in denen die Karten den Spielablauf bestimmen, denn die goldene Regel von Magic besagt, dass fast alle Regeln durch Kartentext verändert oder beeinflusst werden können.

Wie aus einem Hobby, eine Sucht werden kann.

Neben der Möglichkeit eines schnellen Spiels zu zweit oder auch in größerer Runde, liegt der große Reiz von Magic in der Vielfalt der Karten und der Decks, die daraus entstehen können.

Es macht unglaublich viel Spaß, Decks zu entwerfen, zu testen und umzubauen. Als reiner Spaßspieler, der keinerlei Ambitionen hat an Turnieren teilzunehmen, kommt mir aber die Fixierung auf bestimmte Decktypen, wie man sie im Internet oder beim gelegentlichen Spielen beim Magichändler immer wieder begegnet, ein wenig seltsam vor. Jeder Block hat eine kleine Zahl an starken Decks, die dann immer wieder in verschiedenen Versionen anzutreffen ist. Hauptsache gewinnen scheint mir hier das Motto zu sein, wobei in meinen Augen dabei das Vergnügen etwas Eigenes zu entwerfen verloren geht.

Ein weiterer Aspekt von Magic, neben dem Spielvergnügen, ist das Sammeln. Wer einmal damit anfängt, kommt so leicht nicht mehr davon weg . So traf ich vor kurzen jemand, der das ziemlich teure Vorhaben verfolgte, alle bisher erschienen Karten mindestens einmal zu besitzen.

Es bleibt zu bemerken, dass Magic - Die Zusammenkunft ein ziemlich kostspieliges Hobby ist. 3 bis 5 Euro muss man für ein Booster berappen und wer starke Decks haben will, muss schon tief in die Tasche greifen. Auch durch die Veröffentlichung von immer neueren Editionen und Blocks, entsteht bei den Spielern, viele davon sind Kinder und Jugendliche, der Druck mithalten zu wollen, und damit auch die Bereitschaft für sein Hobby, Geld auszugeben.

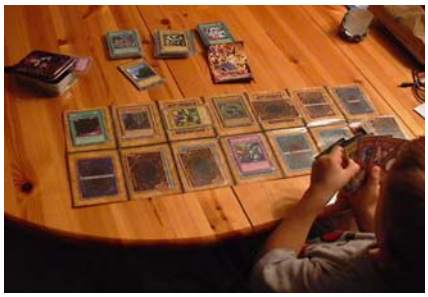
Respekt ihr Küstenzauberer, eine wahrlich clevere Geschäftsidee.

Yu-Gi-Oh

Kleine Monster beschwören große Monster

Sammelkartenspiele mit Manga-Hintergrund gibt es viele. Meist werden sie über TV-Serien und Comics in die Kinderzimmer geschwemmt und dort mit Begeisterung gespielt.

So auch Yu-Gi-Oh (jap., y?gi?; dt. König der Spiele).



Es ist ein klassisches Zwei-Spieler System. In abwechselnden Spielzügen werden die Karten des eigenen Decks benutzt um zu gewinnen. Es gibt bei der Anzahl der Karten eine Beschränkung auf mindestens 40 Karten, es gibt verbotene Karten, die nicht in jedem Spiel mitgenommen werden dürfen und auch die Möglichkeit ein Side Deck zu bilden.

In jedem Starter Deck ist ein Regelbuch enthalten, eine Übersicht über die Regeln findet man auch beim Hersteller Konami: http://www.konami-europe.com/yugioh/de/deck.htm

Allerdings ist die HP seit Ende 2003 nicht mehr aktualisiert worden.

Die Einsteiger-Sets enthalten außerdem jeweils ein spielfähiges Deck und einen Plan zum Ausspielen der eigenen Karten auf dem Tisch.

Hauptsächlich geht es in Yu-Gi-Oh um Duelle von Monstern, die Angriffs- und Verteidigungswerte haben. Je nach Ausgang des Duells gibt es Abzüge von einer virtuellen Lebenspunktemenge des Spielers, oder aber sein Monster wird getötet und landet auf dem Friedhof. Das muss nicht endgültig sein, denn es gibt genug Karten, die Gestorbenen ins Spiel zurückzuholen oder aber mit geeigneten Konterkarten das Sterben abzuwehren.

Diese Ketten von Angriff, Konter und Gegenangriff benötigen aber schon ein recht stark erweitertes Set an Karten, hier hilft ein Grund-Set nicht viel. Bestimmte Monster kann man nur beschwören, wenn man andere dafür opfert, oder aber verschiedene Monster zu einem Übermonster fusionieren lässt. Mit weiteren Karten lassen sich die Monster ausrüsten, Fallen für Kampf und Verteidigung installieren oder aber mit Zaubersprüchen die gegnerische Taktik durcheinander bringen. Je nachdem, wie die Karten gezogen werden, ist Yu-Gi-Oh gerade mit den Grundkarten ein sehr schnelles Spiel. Denn wenn man keine Monster ausgespielt hat, werden die Angriffe der gegnerischen Monster direkt gegen die Lebenspunkte des Spielers durchgeführt, da reichen ein zwei Runden Pech beim Ziehen, um das Spiel zu beenden.

Ein Match gilt als gewonnen, wenn man mindestens zwei von drei Spielen für sich entschieden hat, also der Sieger aus drei Durchgängen ist.

Die Aufmachung der Karten ist gehobener Standard, die japanische Herkunft zeigt sich durch Manga-Stil und japanischen Symbolen, ohne aber innovativ oder besonders sein zu wollen.

Die Regeln sind einfach, mit Potential für taktische Finessen, bieten aber keinerlei Hintergrund. Den kann man sich über die schon erwähnten Comics, Zeitschriften oder die Zeichentrickserie besorgen, wobei hier verstärkt gilt, Aufmerksamkeit um jeden Preis zu erzählen. Besonders die Serie ist

eher Psychoterror als gut gemachte Unterhaltung. Allerdings werden hier sehr ausführliche Details zu den Karten und ihrer Verwendung geboten. Wenn man den Schock des Schauspiels überwunden hat, bleibt einiges an Wissenswertem übrig.

Yu-Gi-Oh ist ein Geschäft, das sich vor allem an Kinder wendet. Erreichte Zielgruppe sind die Sechs- bis Zwölfjährigen, erster Marktplatz ist aber oft schon der Kindergarten.

Zahlen und weitere Hintergründe hat Die Zeit im Mai veröffentlicht: http://www.zeit.de/2004/22/yu-gi-o

Der Mann hinter der Idee heißt Kazuki Takahashi. Sein Leben ist kaum belegt, aber sein Erfolg mit Yu-Gi-Oh, der ihm 1996 den Durchbruch brachte, zwang ihn im Jahre 2000 auf Platz 1 der japanischen Steuerzahler. Geboren am 4. Oktober 1963 in Tokio, veröffentlichte er diverse Manga, darunter Shonen Jump, dem Yu-Gi-Oh letztendlich entsprang.

David Grashoff und Ralf Steinberg

STORY: "DIE RICHTIGE WAHL"

von Christel Scheja

Fröhliches Kinderlachen erklang in den sonst so ruhigen und ehrwürdigen Hallen der Akademie des vierstrahligen Sterns. Großmeister Ptorioleus hob den Kopf und schmunzelte.

Er mochte es, wenn die jungen Prüflinge Leben und Unruhe in die verstaubten Hallen brachten.

Die wenigen, immer hier lebenden Kinder wagten es normalerweise nicht, so herum zu toben. Aber während der Prüfungszeit waren selbst die strengsten Meister freundlich und nachsichtig.

Der alte Mann blickte aus dem Fenster. Ein paar Kinder befanden sich auf dem Hof. Er ent-deckte den braunen Schopf seiner Enkeltochter Tasmira. Für die Kleine würde sich in diesem Jahr entscheiden, ob sie die Ausbildung zur Magierin erhalten konnte, oder damit leben musste, dass ihre Fähigkeiten verkümmern und schließlich ganz erlöschen würden.

Der Großmeister zweifelte aber nicht daran, dass seine Enkeltochter dem Beispiel ihres älteren Bruders und ihrer Eltern folgen würde. Das Kind besaß vielversprechende Gaben.

"Ich bin schon gespannt, in welche Richtung sich ihre Fähigkeiten wenden werden", murmelte er dann zu sich selbst. "Bald werde ich es wissen."

Die erste - und schwerste - Prüfung hatte bereits begonnen. Um überhaupt zu den anderen zugelassen zu werden, mussten die Kinder einen Vertrauten finden, der von nun an Anker und Zentrum ihrer Gaben sein würde. Ein Greif, wie ihn Tasmiras Vater an sich gebunden hatte, verstärkte den Willen und die Fähigkeit, den Geist anderer zu unterwerfen, der Partner einer Katze konnte durch seine Fingerfertigkeit die komplizierten Gesten einer Beschwörung oder eines Rituales besonders leicht ausführen...

Tasmira lief wie ihre Freunde und die vielen fremden Kinder aus allen Ecken des Landes durch die Akademie, um ihre erste Aufgabe zu erfüllen. Verärgert wich sie einem grinsenden Schüler aus der Klasse ihres Bruders aus und zog eine Schnute, als der ihr hinterher rief "Na, was wirst du denn anschleppen - eine Spinne, eine Ratte ... oder einen Ackergaul?"

Tasmira drehte sich um und streckte dem frechen Kerl die Zunge heraus. "Wirst du schon se-hen! Ich finde bestimmt einen viel tolleren Vertrauten als du. Ich will keinen blöden Vogel der ständig in der Mauser ist."

Dann rannte das Mädchen weiter. Es war furchtbar aufgeregt, denn bis heute Abend musste sie unbedingt einen Vertrauten finden, um Magierin zu werden. Sie hatte sich ganz fest vorgenommen, einen ganz besonderen zu finden - aber der war ihr bisher noch nicht begegnet.

Tasmira kam gerade aus dem Stall. Die Pferde mochten sie jedenfalls nicht und hatten ausge-treten, die Spinnen waren eher davongelaufen als auf ihre Hand zu krabbeln. Zu guter Letzt hatten sie die Welpen aus Lissas neuem Wurf ins Bein gezwickt.

Eine Ratte wollte sie nicht haben, nachdem Tolas schon eine gefunden hatte, die genauso struppig und schmutzig wie er aussah.

Plötzlich blieb sie stehen. Am Eingang zum Wohnhaus stand ein blondes Mädchen in feinen Kleidern. Miri oder Miraishin von Edoi hielt sich für was besseres, weil sie die Tochter eines Edlen war und eines Tages die Magierin des Fürsten sein wollte. Ein Schildpattkätzchen turnte auf ihrer Schulter herum.

Tasmira biss sich auf die Lippen. Es wurmte sie, dass Miri schon eine Vertraute gefunden hatte und dann

Christel Scheja

wurde 1965 in Solingen geboren und arbeitet heute als kaufmännische Angestellte in einer kleinen Importfirma in Düsseldorf.

1978 erwachte ihr Interesse an den phantastischen Genres. Damals begann sie auch zu schreiben und veröffent-lichte in Fanzines Kurzgeschichten, Artikel und Bilder. Seit 1990 gibt sie auch ihre eigene kleine Magazinrei-he - die "Legendensänger-Edition" heraus. Ihre Romane "Katzenspuren" und "Das magische Erbe" erschienen 1995 bzw. 1998 beim Heyne-Verlag. Weitere Veröffentlichungen von phantastischen Kurzgeschichten bei Heyne und anderen Verlagen folgten.

STORY: "DIE RICHTIGE WAHL"

gleich so ein edles und seltenes Tier. Es war besser, ganz schnell zu verschwinden, denn ...

Zu spät! Nun sah die dumme Ziege auch noch zu ihr hin und trat in den Weg, so dass sich Tasmira nicht mehr an ihr vorbeischlängeln konnte.

Miri hob das Kätzchen von der Schulter. "Schau mal, ist das nicht süß? Ich habe die schönste Vertraute der Welt, Tassi!" Sie streckte das zappelnde Tier urplötzlich Tasmira entgegen.

Die wich zurück und japste und hustete heftig. "Pah, Katzen sind ja sooo gewöhnlich. Sowas hat fast jeder!" bemerkte Tasmira abfällig und versuchte die andere nicht merken zu lassen, dass sie vor Wut zitterte. Miri war ja so gemein, wusste sie doch ganz genau, dass Tasmira keine Luft bekam und sich die Seele aus dem Leib hustete, wenn eine Katze in ihre Nähe kam. Die Heilerin gab ihr Medizin, aber diese half nur ein bisschen gegen die Atemnot.

"Nur wenige haben ein Schildpattkätzchen!" erwiderte Miri und fügte boshaft grinsend hinzu: "So, was willst du denn dann für einen Vertrauten finden? Etwa einen Greifen wie dein Vater?"

"So etwas in der Art!" Tasmira äffte Miris Haltung und Stimme nach. "Schließlich ist mein Vater Herr über die Tiere und seit ich laufen kann, war ich mit ihm im Zaubergarten, ätsch! Du wirst schon sehen, ich bekomme etwas ganz besonderes!" Dann stolzierte Tasmira davon ohne die Antwort der anderen abzuwarten.

Warum hatte sie nicht früher daran gedacht, ihren Vater zu fragen oder in einem der Bücher nachzusehen, die sie von ihrem Großvater zum letzten Geburtstag geschenkt bekommen hatte. Vielleicht fand sie so heraus, welches Tier am besten zu ihr passte. Und wenn sie ganz freund-lich bat und ihm versprach bei der Pflege zu helfen zu helfen, würde der Vater ihr bestimmt erlauben, die Fabelwesen, die dann und wann im Schutz der Akademie lebten, zu besuchen und ihren Wunsch vorzutragen.

Um ihren Raum auf kürzestem Wege zu erreichen, musste Tasmira das Zimmer ihres Bruders durchqueren. Das Mädchen rümpfte die Nase. Wie üblich sah es aus als habe ein Wirbelsturm in dem Raum

gewütet. Kleidung und Bücher lagen wüst auf einem Haufen neben dem Bett, die Fliegen summten um ein halb gegessenes Honigbrot und einen halbvollen Becher mit Saft. Sirupspritzer klebten die Blätter daneben zusammen.

Eines der Regale über seinem Bett hatte die vielen aufeinandergestapelten Bücher und Käst-chen nicht mehr ausgehalten und war nach vorne weggekippt.

Mitleidig nahm Tasmira eine Schiefertafel vom Laubfroschglas, schnappte geschickt ein paar Fliegen und ließ die im Gefäß wieder frei. "Autsch! Die Luft die aus dem Gefäß entwich war heiß, und der Frosch, der am Boden hockte dadurch einfach zu matt, um die flinken Insekten zu fangen.

Rasch schob Tasmira das Glas aus der prallen Sonne. Das sie nicht früher daran gedacht hatte!

"Ach du armer Kerl. Wenn Yano dich weiter so behandelt, dann lass ich dich frei, auch wenn er mir dann eine Regenwolke ins Zimmer hext!" versprach sie. Der Frosch blinzelte ihr dankbar zu.

Tasmira seufzte. Sie verstand nicht, warum ihr Bruder darauf beharrte, sich unbedingt einen Wetterfrosch halten zu müssen, wenn er doch selber mit einem einfachen Spruch herausfinden konnte, wie das Wetter am Nachmittag oder nächsten Tag werden würde.

Wenigstens hatte er eine Schlange als Vertraute. Die war ziemlich genügsam und fing sich Mäuse, Schaben und Spinnen, wenn er sie mal wieder zu füttern vergaß.

Tasmira warf dem Frosch noch einen letzten Blick zu, dann huschte sie in ihr Zimmer, warf sich auf das Bett und zog ein großes Buch - ihr Lieblingsbuch mit den spannenden Lehrballa-den - aus dem Regal. Eifrig blätterte sie die Seiten durch, bis sie die Seite fand, die an den vier Ecken mit den Hohen Tieren Drache, Einhorn, Feuervogel und Greif verziert war. Zwar konn-te sie die Verse schon auswendig hersagen, aber sie fuhr trotzdem jedes Wort mit dem Finger nach.

STORY: "DIE RICHTIGE WAHL"

Sie las über den unberechenbaren und temperamentvollen Feuervogel, der durch Gefühle wie Zorn, Angst und Neid böse wurde und Schmerzen zufügte. Oder den Eisdrachen, der nur dar-auf lauerte, alles noch schlimmer zu machen, als es war, weil er sich von Trauer und Hoff-nungslosigkeit nährte. Über das Einhorn, dass jedes üble Wort verzieh und alle Ungerechtig-keit, jeden Schmerz heilte. Und nicht zuletzt dem stolzen Greifen, der nur mit einem starken Willen zu bezwingen war, weil er jede Maske durchschaute.

Enttäuscht stützte Tasmira das Kinn auf die Hände, als sie mit der Seite fertig war. Der Wunsch, eines dieser Tiere ihren Gefährten zu nennen, war verflogen. "Puh", meinte das Mäd-chen traurig. "Das ist ja schrek-klich schwer mit denen auszukom-men. Wenn ich einen Feuervo-gel kriege, dann darf ich niemals mehr wütend oder neidisch sein, denn dann kommt er ange-flogen und verbrennt mich mit seinem Feuer. Bei einem Greifen darf ich kein Geheimnis haben, denn der findet ja alles sofort raus, und petzt oder schimpft mich aus, wenn ich schwindle. Nein, der gefällt mir auch nicht, der ist so schrecklich erwachsen, genau so wie das blöde Ein-horn..."

Und ein Drache? Tasmira überlief eine Gänsehaut, als sie an den letz-ten Eisdrachen dachte, der den Zaubergarten besucht und sie mit seinen boshaften Äußerungen zum Weinen gebracht hat-te.

Es gab keine Hoffnung. Ihr Traum, einen besonderen Vertrauten zu fin-den, zerplatzte wie eine Seifenblase. Tasmira schluckte, als sie an ihre Erlebnisse im Stall dachte. Vielleicht mochte ja gar kein Tier sie so gern, dass es sich mit ihr verbinden woll-te.

Eine ganze Weile lag Tasmira unschlüssig auf dem Bett, starrte die Bilder an und malte die Verzierungen mit dem Finger nach. Sie versuchte ihre Angst zu bezwin-gen. Die Nachmittags-glocke hatte schon geläutet, und bald würde es Essen geben. Wenn sie bis dahin kein Wesen gefunden hatte, das sich mit ihr vertrug, dann durfte sie bestimmt keine Magierin werden...

"Ich bin ja fast so dumm wie Tolas!" Plötzlich hob das Mädchen den Kopf, sprang wie von einer Wespe gestochen auf und riss die Tür zum immer noch leeren Zimmer ihres Bruders auf.

Umso besser! So konnte Yano keine dummen Fragen stellen oder sie anbrüllen.

Tasmira rannte zum Glas und sah den Frosch erwartungsvoll an: "Willst du nicht mein Vertrau-ter sein?"

Der vorher so matte Frosch öffnete die Augen und hüpfte mit einem großen Satz auf die Lei-ter. Seine Schallblasen schwollen an, und ein erwartungsvolles, fröhliches "Quack!" erklang.

"Ja? Wirklich?"

"Quaaack!" Das klang zustimmend und ungeduldig zugleich.

Tasmira hielt vorsichtig die Hand in das Glas und spürte im nächsten Moment das kühle Ge-wicht auf ihren Fingern. Sie hob den Frosch vor ihre Augen. Seine Luftsäcke bliesen sich unru-hig auf. "Quak, quak!"

Ein Kribbeln durchfuhr den Körper des Mädchens wie ein Blitzschlag. Es brannte und juckte am ganzen Körper - kein Zweifel, es war wie Yano immer erzählt hatte: "Du glaubst, dass Tausende von Ameisen über deine Haut krabbeln, wenn sich das Band schließt!"

Sie verstand plötzlich, was der Frosch in ihrer Hand sagte.

Stolz über sein Lob tanzte Tasmira jauchzend durch das Zimmer und an ihrem völlig verblüff-ten Bruder vorbei nach draußen. Ihre Eltern und der Großvater mussten ihren Vertrauten un-bedingt kennenler-nen!

"Ein Frosch!" Großmeister Ptorioleus. "Ich wusste zwar, dass Tasmira begabt ist, aber dass sie mich einmal stolz machen würde, hätte ich nicht gedacht!" Er strich seine Robe glatt mit vor Aufregung zitternden Fingern glatt. "So klein ein Frosch auch sein mag, die Mächte des Schicksals haben ihn mit besonderen Gaben ausgestattet: Er ist der Erneuerer des Lebens, Aus seiner scheinbaren Schwäche erwächst Stärke, Überfluss und Fruchtbarkeit. Tasmira wird eines Tages einmal hochgeschätzt sein, weil sie tiefer als alle anderen in die Macht eintauchen und die Gaben der anderen bündeln und lenken kann", murmelte er selbstvergessen. "Vielleicht wird sie ja sogar einmal meine Nachfolgerin ..."

Der alte Mann hielt in seiner Rede inne und blickte in eine lichtdurch-flutete Ecke seines Ar-beitszimmers. "Oder hattest du vielleicht deine Finger im Spiel, mein Freund?"

Der dicke Ochsenfrosch, der sich faul auf einem großen Stein sonnte, rührte sich zunächst nicht, bequem-te sich dann aber mit einem Blinzeln zu einer Antwort.

"Quock!"

Christel Scheja

REZENSION: RÜCKKEHR DER HELDEN

Rückkehr der Helden

Spielinhalt: 16 Gebietskarten, 5 doppelseitige Heldenbögen (weibliche/männliche Helden), 10 Spielfiguren und Aufsteller, 4 Herrenhäuser, 60 Erfahrungswürfel in drei Farben aus Holz, 30 Goldstücke aus Holz, 5 sechsseitige Würfel, 23 Lebenspunkte aus roten Glassteinen, 4 Halbedelsteine, 8 Heldentaten-Karten, 6 Namenlose-Karten, 33 Zahlenplättchen, 122 Spielmarken, 1 Stoffbeutel, 1 Regelheft, 1 Einstiegsspiel

Autor: Lutz Stepponat

ISBN: 3-930635-96-8

Verlag: Pegasus Spiele

1-4 Spieler

ab 10 Jahre

ca. 90 min

Ein heldenhaftes Spiel, bei dem die Brettspieler in Fantasy-Rollen schlüpfen!

Eine große und schwere Box hat man bei Rückkehr der Helden vor sich. Und auch im Innern ist es prall gefüllt. Die Karten, Heldenbögen und ähnliches sind aus stabiler Pappe und wundervoll gestaltet, der optische Eindruck lässt also keine Wünsche offen. Bevor man das Spiel beginnen kann muss man allerdings die zahlreichen Spielteile zuerst einmal aus den Pappbögen befreien, ein ziemliches Aufwand, das zeigt ja schon die Liste der für das Spiel notwendigen Teile, aber das muss man ja glücklicherweise nur einmal machen. Das Spiel wurde für Spieler ab 10 Jahren konzipiert, kann aber problemlos auch nur von Erwachsenen gespielt werden, die Zeitangabe mit 90 Minuten bezieht sich auf Spieler die das Spiel schon kennen, für die ersten Runden würde ich auf alle Fälle mehr Zeit einplanen. Neben der reichhaltigen Pappe, findet man aber auch schöne Glassteine die für die Lebenspunkte gedacht sind und vier Halbedelsteine, dazu weiter unten mehr! Die kleinen Holzteile sind für die Erfahrung, das Gold und die Häuser, sie sind relativ klein, daher bitte nicht auf den Boden werfen, man findet sie sonst vielleicht nur noch mit dem Staubsauger. Hat man dann alles "ausgepackt" kann man sich entweder am Solospiel versuchen oder gemeinsam das Einstiegsspiel spielen. Es ist in jedem Falle ratsam das Einstiegsspiel zuerst zu spielen, da es relativ gut vom Aufbau her ist.

Wie spielt man nun also? Das Ziel des Spieles ist es einen Charakter, den man sich am Anfang aussucht, dann geht man sozusagen auf die große Abenteuerfahrt, an deren Ende ein Namenloser steht und diesen gilt es zu besiegen. Diese Helden sind dabei ein Krieger, Magier, Elf, Priester oder Zwerg und das in entweder männlicher oder weiblicher Form. Jede der Arten hat natürlich unterschiedliche Befähigungen. Danach macht man den Charakter startbereit. Dazu bekommt er seine Lebenspunkte und sein Gold. Die verschiedenen Charaktere haben auch unterschiedliche Bewegungsweiten, die aber durch Gegenstände auch verändert werden können. Hier schneidet der Zwerg am Anfang natürlich weniger gut ab, während Krieger, Elf oder Priester doch eindeutig mehr haben. Auf dem Spielplan gibt es farblich unterschiedliche Punkte auf denen sich die Helden bewegen können, während die beigen normale

Bewegungspunkte sind, haben die grünen, gelben und roten Punkte eine besondere Bedeutung, sie führen zu versteckten Orten die der Charakter nun erst einmal finden muss. Die Überquerung der blauen Punkte kostet ein Goldstück, dies ändert sich aber dann, wenn der Kahn gefunden wurde. Neben dem erforschen der Karte werden die Charaktere früher oder später auch ihre Heldentat erfüllen müssen, dazu sind auf dem Spielplan bestimmte Aktionen zu erfüllen, damit das Ganze nicht zu einfach wird, gibt es dabei auch noch Gegner die dann zu besiegen sind. Dabei laufen die Kämpfe und auch die anderen Aktionen relativ einfach ab und die Regeln lassen sich schnell merken. Das erhöht natürlich den Spielspaß. Doch kann es auch bei einem Kampf dazu kommen, dass die Charaktere Lebenspunkte verlieren, diese können sie allerdings auch wieder auffrischen, dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Doch wollen wir hoffen ein Kampf oder eine andere Aktion wurde von Erfolg gekrönt, dann winken dem Charakter auch Belohnungen und natürlich Erfahrung, sie werden also besser. Neben den gefahrvollen Feldern die da lauern, können die Charaktere aber auch Lehrer finden, oder den Basar bei dem man Gegenständer erwerben kann. Und diese Gegenstände sind auch wichtig, da sie unter anderem eben auch die Bewegung erhöhen können, aber auch alle anderen Werte können betroffen sein. Irgendwann wird ein Charakter in der Lage sein, seine Heldentat zu erfüllen, wenn er diese geschafft hat, kann er gegen den Namenlosen kämpfen. Die Marke des Namenlosen kommt jedoch erst dann in den Beutel, wenn ein Held seinen ersten Teil der Heldentat erledigt hat, somit also nicht gleich am Anfang. Und damit ist der dann aber auch nicht gleich besiegt, eine harte Herausforderung!

Die Ausstattung des Spieles ist sehr schön, zwar werden die Pappfiguren auf Dauer etwas leiden, aber wenn man sie pfleglich behandelt halten sie mit Sicherheit viele Spielabende! Das Spielprinzip ist sehr an ein Rollenspiel angelehnt, zumindest teilweise, das gefällt mir, wenn ich auch denke, dass es ein solches nicht annähernd ersetzen kann, so denke ich doch, dass dieses Spiel gerade den Rollenspielern Spaß machen wird. Aber nicht nur denen, da bin ich mir sicher, den Spielspaß ist garantiert und vor allem auch Spannung, wenn es dann zum ersten Mal gegen einen Diener des Namenlosen geht. Ich empfehle die Regeln genauestens zu lesen und das Einsteigerspiel zuerst zu spielen, da es den Einstieg wirklich erleichtert. Sicherlich ist dieses Spiel aber noch erweiterbar, da denke ich an weitere Gegner, andere Landschaften, weitere Helden, aber ich beginne zu träumen. Viel Spaß bei Rückkehr der Helden kann ich nur sagen!

Matthias Deigner

Im Schatten des Drachen

Pegasus Spiele

www.pegasus.de

Spielinhalt: 9 Gebietskarten, 3 doppelseitige Heldenbögen (weibliche/männliche Helden), 6 Spielfiguren + Aufsteller, 2 Herrenhäuser, 36 Erfahrungswürfel in drei Farben aus Holz, 15 Goldstücke aus Holz, 5 sechsseitige Würfel, 14 Lebenspunkte aus roten Glassteine, 2 Halbedelsteine, 3 Schriftrollen-Karten, 4 Drachen-Karten, 16 Zahlenplättchen, 62 Spielmarken, 1 Stoffbeutel, Regelheft + Glossar

Achtung: "Im Schatten des Drachen" ist ein eigenständiges Spiel und ausserdem eine 5/6-Spielererweiterung zu "Rückkehr der Helden"!

REZENSION: KARTENSPIEL: MUNCHKIN

Munchkin

Spieldesign von Steve Jackson

Illustriert von John Kovalic

Kartenspiel für 3-6 Spieler, außer den Karten benötigt man einen W6 (nicht im Spiel enthalten!)

168 Karten, Spielregeln

Verlag: Pegasus Spiele

Munchkin - Töte die Monster - Klau den Schatz - Erstich deine Kumpel

Das hört sich an wie, ein gutes altes Dungeonabenteuer, wie man es vor langer Zeit einmal gespielt hat! Doch beginnen wir von vorne, die kleine, handliche Schachtel, enthält die Spielregeln und die 168 Karten. Es gibt zwei generelle Arten von Karten, die Dungeon- oder Türkarten und Schatzkarten. Die Karten sind alle wundervoll bemalt, der Stil des Spieles wird da sehr schnell klar und so manches Bild ist mehr als doppeldeutig! Neben den Karten und Spielregeln muss allerdings noch ein W6 dazu und jeder Spieler sollte 10 Plättchen oder etwas ähnliches haben, auch ein 10-seitiger Würfel eignet sich gut!

Kommen wir zum Spiel, am Anfang ist jeder Mitspieler ein Mensch, der keine "besonderen" Fähigkeiten hat, aber immerhin besser als gar nichts! Jeder Spieler ist auch zugleich mit diesem Menschen Level 1, darunter kann man also nicht kommen. Am Anfang bekommt jeder Spieler 4 Karten, zwei Dungeon- und zwei Schatzkarten, so kann es schon gleich zu Beginn passieren, dass aus dem Spieler ein Zwerg, oder eine der anderen Rassen wird, auch kann es passieren, dass er eine Klasse bekommt, die dann meist auch weitere Fähigkeiten beschert. Diese sind auch dringend nötig um das Spiel gewinnen zu können! Danach geht es dann Reihum, jeder Spieler wird eine Tür öffnen müssen, dann kann er eventuell ein Monster bekämpfen oder er erhält eine andere Klasse oder Rasse die er dann einsetzen kann. Besiegt er ein Monster, kommt er auf jeden Fall einen Level höher, aber manchmal genügt es auch die Schätze zu bekommen, also das Monster auf andere Art zu "überlisten". Doch dieses Monster das anfangs vielleicht locker besiegt werden würde, kann plötzlich Verstärkung bekommen, die anderen Spieler könnten es unterstützen, oder sie helfen gar dem Spieler der es bekämpft, gegen eine entsprechende Anzahl an Schätzen! So wird munter gegen die anderen Spieler gekämpft, bzw. sie auch einmal unterstützt und das alles, weil man selbst Level 10 erreichen will, denn dann hat man gewonnen!

Dieses Spiel ist grandios! Nicht nur, dass es soviel Witz und Ironie enthält, nein vieles davon hat man in einem langen Rollenspielerleben vielleicht schon wirklich einmal erlebt! Neben der amüsanten Kurzweil kommt bei den Karten auch immer wieder Freude auf, die Zeichnungen und Ideen sind einfach Klasse. Und glaube bitte keiner, der auf Level 9 ist, dass er schon fast gewonnen hätte!

Matthias Deigner

Weitere Produkte aus der Munchkin-Welt:

Munchkin 2: Abartige Axt

120 neue Karten für das Spiel, bei dem man Monster tötet und ihre Schätze einsackt.

Munchkin Beißt!

Munchkin Beißt ist ein selbstständiges Spiel, aber kann - natürlich - mit jedem anderen Munchkin-Spiel kombiniert werden.

DAS HARRY POTTER PHÄNOMEN

Was macht eigentlich Harry Potter so beliebt. Sind es die Bücher, die so gut geschrieben sind, dass so viele Jugendliche und Erwachsene sie lesen müssen, oder ist es vielleicht einfach die Berühmtheit die mit der Zeit entstanden ist? Liest man jetzt Harry Potter, weil es alle tun, oder liest man die Bücher, weil sie einem gefallen?

Die Geschichten um Harry Potter, Hermine Granger und Ron Weasly nehmen kein Ende. Sobald Joanne K. Rowling etwas

Neues von sich gibt, wird das sofort in der ganzen Welt ausgestrahlt, soviel Aufmerksamkeit bekommt kein anderer Autor, geschweige denn ein anderer Fantasy-Autor. Dabei sind die Bücher recht simpel geschrieben, die ersten zwei Bücher haben nicht mal 300 Seiten und werden trotzdem noch für knappe 15 Euro verkauft. Handelt es sich hier nur um Geldmacherei oder geschickte Verkaufsstrategie, oder vielleicht beides?

Den Namen Harry Potter findet man überall, ob im Kühlschrank, auf dem Computer oder als Kinderzimmer im H.P. Look. Im Kino entdeckt man Harry Potter natürlich auch, davor aber 20 Minuten Werbung, damit ja alle Kiddies die früher reingehen nichts verpassen. Als wenn das alles nicht genug wäre, gibt es ja noch die Experten, die keines der Bücher gelesen haben, aber trotzdem eine Meinung darüber verkünden. Viele sehen auch in Harry Potter Gutes, z.b. dass er viele Kinder und Jugendliche endlich mal vom Computer und Fernseher weggelockt und sie zum Lesen gebracht hat. Ich finde, es sagt einiges aus, wenn sogar diese Generation zum Buch greift und ein paar hundert Seiten liest. Dieses Buch muss etwas haben, das viele andere Bücher nicht haben. Die Frage ist nur, was macht Harry Potter so außergewöhnlich?

Vielleicht liegt es daran, dass Joanne K. Rowling eine wirklich gute Autorin ist und die Geschichte sehr gut rüberkommt. Viele denken, der Erfolg von Harry Potter sei nur den Marketingstrategen zu verdanken etc., aber das stimmt nicht. Als ich zum ersten Mal einen Harry Potter Band gelesen habe, wusste ich gar nicht, dass es die Bücher gibt, geschweige denn, wer Harry Potter ist. Den ersten Band entdeckte ich zufällig in der Schulbibliothek und ich war so fasziniert, dass ich sofort wieder in die Bibliothek ging, um mir die anderen - damals 2 Bände - zu holen. Ich habe die Bücher dann einem Freund empfohlen und er war ebenso stark beeindruckt. Damit möchte ich nur sagen, dass es völliger Schwachsinn ist, wenn Leute denken Joanne K. Rowling sei nur deshalb so erfolgreich, weil sie eine gute Marketingagentur hat. Es gibt zig andere Kinderbücher und Fantasy-Autoren, aber keines schafft es, Menschen aller Altersgruppen so zu beeindrucken wie dieser Zauberlehrling.

Harry Potter wurde zu einem Phänomen, mit dem sich viele Wissenschaftler auseinander setzten. Es wurden Arbeiten darüber geschrieben und Professoren haben sich darüber die Köpfe zerbrochen, so etwas haben nicht viele Bücher geschafft, und zeigt eigentlich nur, das Harry Potter etwas haben muss, was alle anderen nicht haben, sonst würden auch Kinder, die eigentlich nie lesen, auch andere Bücher lesen, wenn sie das hätten, was Harry Potter hat.

Elvir Dolic

Die Bücher:

Harry Potter und der Stein der Weisen
Gebundene Ausgabe - Carlsen
Erscheinungsdatum: Januar 1998
ISBN: 3551551677

Harry Potter und die Kammer des Schreckens
Gebundene Ausgabe - Carlsen
Erscheinungsdatum: Januar 1999
ISBN: 3551551685

Harry Potter und der Gefangene von Askaban
Gebundene Ausgabe - Carlsen
Erscheinungsdatum: Januar 1999
ISBN: 3551551693

Harry Potter und der Feuerkelch
Gebundene Ausgabe - Carlsen
Erscheinungsdatum: Oktober 2000
ISBN: 3551551936

Harry Potter und der Orden des Phönix
Gebundene Ausgabe - Carlsen
Erscheinungsdatum: November 2003
ISBN: 3551555559

Im Internet:

Homepage der Autorin Joanne K. Rowling:

www.jkrowling.com

Offizielle Homepage zu den Büchern:

www.carlsen-harrypotter.de

Offizielle Homepage zu den Filmen:

http://harrypotter.warner-bros.de/main/homepage/home.html

Fanpages:

www.harrypotter-buch.de
www.harry-auf-deutsch.de
www.hp-fc.de

MANGA - DAS UNBEKANNTE WESEN

Bücher:

Frederik L. Schodt " Manga!Manga! The world of japanese Comics" , Tokyo 1997 (erschienen bei Kodansha, nur auf englisch erhältlich)

Jaqueline Berndt, "Phänomen Manga", edition Q, Berlin 1995

Scott McCloud, " Comics richtig lesen", Carlsen 1997

Im Netz:

www.mangabc.de - Ein Online - Lexikon zu allen Themen, die Manga/Anime betreffen,

in Manga/Anime vorkommen oder kulturelle Hintergründe betreffen.

www.animexx.de - Homepage des gleichnamigen Vereins, der zu den größten in der Szene gehört. Hier finden sich ein kleines Lexikon, ein Verzeichns aller auf deutsch erschienen Serien, TV - Programm usw.

Bildnachweis:

"Shin Takarajima" Tezuka Productions

"Okami" Carlsen Comics

"Akira" Carlsen Comics

"Dragonball" © Carlsen Comics

Die alten Bilder sind inzwischen frei verfügbar und dürfen ohne Nennung des Copyrights für Zitierzwecke verwendet werden.

Ein paar technische Details vorweg. Bildnachweise und ein Glossar finden sich im Anhang des Artikels. Ebenso habe ich mir erlaubt, ein paar Bücher anzuhängen, die ich - neben anderen - für meinen Artikel benutzt habe und jedem Interessierten allerwärmstens empfehlen kann.

Man - - planlos, verrückt, komisch

Ga - - Bild

Als Katsushika Hokusai 1814 nichts Böses ahnend einen Karikaturenzyklus namens "manga" veröffentlichte, war nicht abzusehen, welche Lawine er damit ins Rollen che nach Information ...

Erste Station: Seriöse Magazine wie z.B. Focus oder SPIEGEL, da hier ein erster Einstieg in die Materie in überschaubaren, bunt bebilderten Artikeln geliefert wird. Was sagt die deutsche Presse zum Phänomen Manga? Im Focus finden sich erste echte Hinweise, was sich hinter dem Begriff verbirgt: wir erfahren, dass sich das Massenmedium Manga durch "schmucklose Ästhetik", "skizzenhafte Bilder" und einen " gradlinigen Handlungsstrang" auszeichnet, aber auch, dass Manga "erschreckend blutrünstig" ist, es boomende Porno-Mangas gibt, dass es libidinöse Monsterinsekten und Schulmädchen gibt und das all das nichts mit "der Verrohung einer sexbesessenen, andererseits emotional überaus disziplinierten japanischen High - Tech - Gesellschaft" zu tun hat. Aha. Was findet sich noch? Der Kultur - SPIEGEL, die monatliche Abonnentenbeilage, widmet sich dem Phänomen sogar im Titelthema: "Liebesgrüße aus Japan - Deutsche Mädchen sind ganz wild auf japanische Sex - Comics" Der dazugehörige, reich bebilderte Artikel, verrät uns, dass der Manga gemeinhin "blutriefende(r) Action und drastischen Sexdarstellungen" huldigt. Aber der Manga ist ja ein extrem facettenreiches Medium, weswegen er neben Oben genanntem auch folgende groben Untergliederungen aufweist: "Manga für Schulkinder von gelupften Röcken, die den Blick auf Mädchenslips erlauben, bis zu Duschszenen; Manga für Ältere zeigen Sado-Maso, Inzest und Nekrophilie oder auch Monster, die mit mutierten Tentakeln Schulmädchen penetrieren."

Erstes Fazit: Manga kommt aus Japan, Manga ist ein Massenmedium, Manga ist skizzenhaft, Manga ist blutrünstig, Manga ist Porno und Sex und pervers (‚Schulmädchen' und ‚Tentakel' sind hier die Schlüsselwörter). Doch wie nah ist diese Darstellung, die sich inzwischen eingebürgert hat, denn jetzt an der Realität?

Manga und Comic - ein Vergleich

Um die Frage nach Manga zu beantworten, ist ein Blick auf den westlichen Comic nötig. Der Comic zeichnet sich dadurch aus, dass er eine sequentielle Bilderzählung ist, in der Bild und Text gleichwertig nebeneinander stehen und eine Geschichte erzählen. Die Geschichte des modernen Comics beginnt mit den Gag - Strips, vier Bilder umfassenden witzigen Geschichten, in den Zeitungen des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Aus den Gag - Strips entwickeln sich immer längere Bildfolgen (bis zu 16 Bilder). Farbe kommt ins Spiel, da Comics meist in den bunt gedruckten Sonntagsbeilagen veröffentlicht werden. Zwischen 1930 und 1950 entstehen die ersten Superhelden - Serien in den USA (Phantom, Batman, Superman, Flash Gordon ...). Diese Serien werden jetzt in Heftchenform, nicht mehr nur in Zeitungen publiziert. In Europa entwickeln sich statt der Superhelden Serien wie "Tim und Struppi" (1929), "Nick Knatterton" (1950) usw. Trotz dessen, dass der westliche Comic im Verlauf seiner Geschichte sehr heterogene Formen hervorgebracht hat, ist es möglich, gewisse Gemeinsamkeiten dieser Kunstform herauszustellen:

1. Der gemeine Comic wird von links nach rechts gelesen.

2. Die meisten Comics - Ausnahmen bestätigen die Regel - sind farbig.

3. Heftchen, ebenso wie Comicalben sind meist zwischen 32 und 64 Seiten lang.

4. Sie verfügen über eine detailreiche Bildsprache, ausgearbeitete Hintergründe (von kunstvollen Landschaften im frankobelgischen Comic bis zu den Hintergründen bei Donald - Duck - Zeichner Carl Barks, zu dessen Spezialitäten kleine, liebevolle Gags im Hintergrund gehören).

5. Sie sind kunstvoll gezeichnet, was auch das Ausgliedern von Panels erlaubt (s. Roy Lichtenstein - Bilder oder Einzelpanels als Kunstdrucke)

6. Aus 5 und 4 ergibt sich eine langsame, bedächtige Lesegeschwindigkeit, da die Bilder erfasst und der Text in die Handlung integriert werden müssen. Da ein Bild manchmal ganze Dialode (Aussage, Kommentar, Erwiderung) beinhalten kann, sinkt die Lesegeschwindigkeit weiter.

7. Ein Comic ist nicht billig. Ein Album liegt zwischen 10 und 30 €, Heftchen bei ca. 5€.

8. Das Themenspektrum hat sich zwar in den letzten Jahren extrem erweitert, der Hauptanteil sind aber immer noch Abenteuer, Fantasy, Horror und SciFi. Dies liegt auch an der recht engen Zielgruppe für Comics.

Dem steht der Manga gegenüber. Der Comic japanischer Prägung ist in fast allen Fällen eindeutig vom westlichen Comic zu unterscheiden. Man kann als grundlegende Stilmerkmale festhalten:

1. Der Manga wird "falsch herum" gelesen. Zu Beginn der Welle hat man noch versucht, die japanischen Vorlagen zu spiegeln. Wegen der aufwändigen Retusche wurde es aber aufgegeben. Die heutigen Manga werden in japanischer Leserichtung veröffentlicht.

2. Manga ist schwarz - weiß. Da Manga ein billiges Massenmedium ist, ist für fast alle Serien der Farbdruck zu teuer und das Colorieren zu aufwändig.

3. Manga ist lang. Serien, die mehrere tausend Seiten umfassen, sind keine Seltenheit. Solche Regalfüller wie "Dragonball" sind absolut keine Seltenheit und meist noch viel länger als in Deutschland veröffentlicht.

4. Die Bildsprache ist einfach bis minimalistisch. Oft fehlen ausgearbeitet Hintergründe ganz. Die Bezeichnung "skizzenhaft" für diesen Stil ist nicht aus der Luft gegriffen.

5. Kunstvolle Einzelpanels sind eher die Ausnahme. Sie existieren, aber als besondere Einzelbilder und als spezielle Akzente. Zeichner wie Otomo mit ihren detailreichen Hintergründen werden auch in Japan als besonders und als in einem exotischen kunstvollen Stil zeichnend angesehen.

6. Die Lesegeschwindigkeit ist hoch. Dialoge sind kürzer als im westlichen Comic, Action dafür viel länger. Es kann also passieren, dass ein einziger Kampf ohne jeglichen Dialog auf mehrere Seiten aufgeteilt wird. Geübte Leser schaffen dank dieser Zeichenweise bis zu 15 Seiten pro Minute.

7. Manga sind - in Japan - billige Wegwerfprodukte. Für eine telefonbuchdicke Manga-Anthologie zahlt man umgerechnet ca. 3 €. Die Papierqualität ist mies, die Qualität der Mangas durchwachsen. So können aber die Preise für die Anthologien gehalten werden. Die Bücher erscheinen täglich, wöchentlich oder monatlich.

8. Die Themenvielfalt des modernen Manga ist bemerkenswert. Dies liegt daran, dass in Japan de facto jede Bevölkerungsschicht, jedes Alter und beide Geschlechter Zielgruppen für Manga sind. Es gibt Manga für Mädchen, Jungen, Geschäftsleute, Hausfrauen, Senioren usw., kurze Manga in Zeitungen, in der Werbung, in Bedienungsanleitungen, kurz, in fast jedem Lebensbereich sind auch Manga präsent.

Diese Besonderheiten des Manga ergeben sich unter anderem aus der Geschichte der japanischen Bildgeschichte. Werfen wir einen Blick in die Vergangenheit:

Die Geschichte des Manga

Als Beginn der japanischen Bildgeschichte werden für gewöhnlich die sog. chôjûgiga ("Amüsante Geschichten von Tieren und Vögeln") des Priesters Toba Sôjô aus dem 12. Jh. gesehen. Diese 4 Bildrollen erzählen in kurzen Sequenzen satirisch überspitzte Szenen aus dem Leben von Adel und Klerus. Mit Toba Sôjô beginnt die Geschichte der satirischen Bildgeschichte, die ab dem 17. Jahrhundert ihre größte Blüte erlebt.

Rollenausschnitt aus den "chôjûgiga". Frösche und Hasen ringen wie Adlige miteinander.

MANGA - DAS UNBEKANNTE WESEN

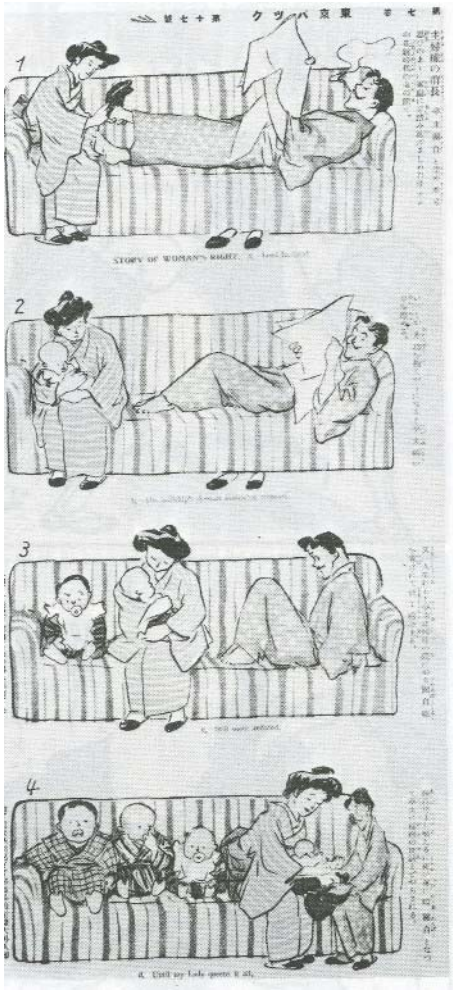
Das 17. Jahrhundert zeichnet sich durch einige Charakteristika aus, die für die Entwicklung des modernen Manga entscheidend sein sollten: nach jahrhundertelangem Bürgerkrieg herrscht zum ersten Mal wieder Frieden, der auch bis in die 1850er angehalten hat. Dies begünstigt eine kulturelle Blüte ohnegleichen. Dazu kommt, dass Tokugawa Ieyasu, der Feldherr, der diesem Frieden mit der Schlacht von Sekigahara 1600 den Weg geebnet hat, unter anderem verfügt, dass Japan sich von der Außenwelt abschotten muß, um keine schädlichen Einflüsse - wie z.B. das Christentum - mehr ins Land zu lassen. Diese Abriegelung führt zu einer kulturellen Einzigartigkeit, da fast keine neuen Einflüsse mehr ins Land gelangen und kultureller Austausch auf ein absolutes Minimum beschränkt und staatlich kontrolliert wird. Der letzte und wahrscheinlich für den Mangainteressierten spannendste Punkt ist die Verstädterung. Durch den Frieden blüht der Handel. Durch die Kaufleute und Handwerker, die ebenfalls vom Frieden profitieren, wachsen die Städte. Dies hat zur Folge, dass sich eine "zivile" Kultur bilden kann. Bis ins 17. Jahrhundert hinein wurde Kultur und Bildung von Adel (den Samurai und dem Hofadel um den Tennô) und Klerus getragen. Jetzt kommen vor allem Kaufleute durch den neu erworbenen Wohlstand als Kulturträger hinzu. Sie verleihen der bisher von Kriegerethos, Tuschmalerei und höfischem Gedicht geprägten Kultur eine weitere Facette. Ihr bildnerischer Ausdruck ist der Holzschnitt und dessen beliebteste Ausprägung, ukiyoe ("Bilder der fließenden Welt"). Dieses kryptische Wort bezeichnet Bilder, die sich mit der vergänglichen (fließenden) Welt der Kurtisanen, Schauspieler und sinnlichen Genüsse beschäftigen. Später kommen Landschaftsbilder und Illustrationen beliebter Geschichten und Theaterstücke hinzu. Diese Holzschnittbilder sind Massenprodukte, da sie beliebig oft reproduziert werden können und somit erschwinglich für alle sind. Auch Bücher werden mit der Holzschnitttechnik hergestellt und können so relativ billig produziert und neu aufgelegt werden.

Die bürgerlichen Schichten können sich durch Wohlstand und Frieden jetzt auch Bildung in Form von Privatlehrern und Tempelschulen leisten. So steigt mit der Alphabetisierungsrate auch der Bedarf nach Lesestoff. Standard in der Trivialliteratur der Edo - Zeit (1600 - 1868) ist die illustrierte Geschichte, was sich schon daraus ergibt, dass Text und Bild als Holzschnitt gedruckt werden und die Verbindung beider somit nahe liegt. Die Grundlagen für den modernen Manga sind also bereits präsent und durch alle Gesellschaftsschichten hindurch akzeptiert und bekannt.

Ukiyoe - Druck aus der späten Edo - Zeit. Das Zusammen -Spiel von Text und Bild ist deutlich erkennbar

1868 - Kaiser Meiji und die Öffnung nach Westen

1868 kommt Meiji Tennô (Kaiser Meiji) auf den Thron und mit ihm ein neues Zeitalter. Das alte System ist zusammengebrochen, der Westen, vor allem Amerika drängt ins Land und Japan erkennt, dass es sich entweder von Grund auf modernisiert, also verwestlicht, oder wie China zur Kolonie und zum Selbstbedienungsladen für die Kolonialmächte verkommt. Man entscheidet sich für ersteres und übernimmt innerhalb kürzester Zeit alles aus dem Westen, was irgendwie Nutzbringend erscheint. Interessant für den Manga ist in dieser Epoche, dass mit den Amerikanern und Briten auch deren Karikaturisten ins Land kommen und ihre Zeichen- und Erzähltechniken mitbringen. Einer der wichtigsten ist Charles Wigman, ein englischer Karikaturist, der für in Japan lebende Engländer ein Satire - Magazin namens "Japan Punch" ab 1862 heraus gibt. Die japanischen Künstler, die noch Holzschnitt und Pinsel als Werkzeuge haben, übernehmen begeistert Zeichenfeder und Bleistift, ebenso wie Perspektive und Panelaufteilungen. Der berühmteste japanische Pionier ist Kitazawa Rakuten, der heute noch als Heiliger verehrt wird, da er den Siegeszug der witzigen Zeichnung und damit des Manga ermöglicht hat. Sein Magazin "Tokyo Puck" ist kritisch geistreich und künstlerisch wertvoll und ebnet den Weg in eine Kultur der gepflegten Satire im westlichen Stil. Der gag strip mit seinen 4 bis 16 Bildern feiert seinen Siegeszug in japanischen Zeitungen und Magazinen. Die Karikatur wird kultiviert und wichtige politische Ausdrucksform. Dies endet mit dem Beginn der Militärherrschaft in den 30er Jahren. Nicht konforme Zeichner werden mit Berufsverbot belegt, der Rest kommt in einen staatlich kontrollierten Verband (kennen wir ja alles ...)



Aus " Tokyo Puck" Kitazawa - Cartoon von 1911

Manga nach 1945

1945 ist der Krieg verloren und das Land liegt in Schutt und Asche. Die Bevölkerung hat andere Sorgen als Comics. Dieses Szenario trifft vielleicht auf Deutschland zu, nicht aber auf Japan. In der direkten Nachkriegszeit arbeitet ein Zeichner namens Osamu Tezuka an einem Manga, der einschlug wie eine Bombe und das Gesicht des modernen Manga dauerhaft prägen sollte.

1947 erscheint "Shin takarajima" (dt. Die neue Schatzinsel). In dem Manga, der lose an Stevensons "Die Schatzinsel" anknüpft, wird eine längere Geschichte mit Abenteuer, Drama und Hochspannung erzählt. Außerdem bedient sich Tezuka filmischer Erzähltechniken wie Perspektivenwechsel, Montage und rasante Schnittfolgen. Hierdurch gewinnt die Geschichte an Rasanz und Spannung. Zeit wird verlangsamt oder extrem beschleunigt, Action wird noch dynamischer durch Perspektivenwechsel und Montagen. Ein weiteres dramaturgisches Mittel ist die Panelverschmelzung: Tezuka macht um der Dramatik willen gelegentlich zwei bis drei Panels zu einem großen. 1948 läßt er auch die klassische 4-Bilder-Aufteilung des gag strips hinter sich und experimentiert mit Layout und unterschiedlichen Panelformaten.

In den nächsten Jahren und Jahrzehnten entstehen eine Reihe Klassiker wie "Astro Boy", "Kimba, der weiße Löwe" und ähnliches. Heute wirken diese Geschichten kindisch und altbacken. Damals waren sie gleichbedeutend mit einer Revolution. Tezuka dehnt seine Produktivität auch auf den Sektor der Kindertrickserien aus und erobert als erster diesen Markt in den 60ern. In dieser Zeit schlägt auch die Geburtsstunde der Anime - Serien, wie wir sie heute kennen.

Tezuka wird durch diese Revolutionierung der Bildergeschichte zum "manga no kamisama" ("Ehrwürdiger Gott des Manga"). Seine Techniken und Ideen prägen den Manga bis heute.

Gekiga und der "moderne" Manga

Anfangsseite aus " Shin Takarajima" von Tezuka Osamu

Der nächste große Schritt erfolgt in den 60ern mit Zeichnern wie Shirato Sanpei ("Kamuiden", in Deutschland als "Kamui" bei Carlsen erschienen) und Autorenteams wie Kazuo Koike und Goseki Kojima (‚Okami', in Deutschland " Lone Wolf & Cub"), die zu einem realistischeren Zeichenstil und ambivalenteren Figuren übergehen.

Panel aus "Okami" von Kazuo Koike und Goseki Kojima

Erstmals haben die asiatischen Protagonisten auch tatsächlich Schlitzaugen, keine (westlichen) Kulleraugen. Dieser neue Stil nennt sich ‚gekiga' (dt. dramatische Bilder) und stößt am Anfang auf wenig Gegenliebe, da er als unnötig brutal, roh und wenig amüsant gilt. Die neue Zielgruppe sind Jugendliche und Studenten, die die harmlosen naiv humanistischen Geschichten eines Tezuka nicht mehr lesen wollten. Zu dieser Zeit entstehen viele politisch motivierte Studentengruppen, die die Manga im gekiga - Stil für ihre politischen Ideen vereinnahmen. Soziale Ungerechtigkeit, Diktatur, Rebellion und Gewalt als Problemlösung, die Themen von Mangas wie ‚Kamuiden' sind die Themen der Nachkriegsjugend und der Studenten, was diesen als qualitativ minderwertig geltenden Serien unglaubliche Auflagenzahlen beschert. Das Ende der 60er und der Beginn der 70er sind bestimmt von Studentenunruhen, ersten wirtschaftlichen Rückschlägen während der Ölkrise und einer gewissen Katerstimmung nach der Euphorie

der 50er und 60er. Der Mangamarkt hat den Erfolg der gekiga - Zeichner ausreichend genutzt und sucht sich jetzt neue Stile und Zeichner. Zwei wichtige neue Strömungen fallen in die 70er. Zum einen beginnen jetzt Zeichner wie Tsuge Yoshiharu (in keiner westlichen Sprache erhältlich) mit kurzen surrealen Geschichten die alten gekiga - Zeichner abzulösen, da sich die Intellektuelle neu orientiert und aus der kämpferischen Phase hinaus ist. Dies ist jedoch nur ein recht kleiner Ausschnitt. Die wirtschaftlich interessantere Neuentwicklung ist, dass jetzt, in einer Phase der Technikbegeisterung, der Sciene - Fiction- Manga, bzw. die Anime - Serien mit Macht auf den Markt drängen. Aus dieser Zeit stammen solche Perlen der Unterhaltung wie ‚Robotech', ‚Captain Future' oder ‚Spacecruiser Yamato'. Diese SciFi - Serien werden in den 80ern den Markt im Westen erobern, da man um Robeterkriege zu verstehen, kein japanspezifisches Vorwissen braucht. Auch aus dieser Zeit stammt die immer stärkere Differenzierung in Genres und Sub - Genres. Am Anfang stehen die story manga, die eine fortlaufende Geschichte erzählen und die *gag manga oder koma manga*[1] . Diese recht überschaubare Aufteilung weicht in den 60ern der Teilung in zielgruppenspezifische Manga. Es entstehen Manga, die speziell für Hausfrauen, Jugendliche oder Studenten gezeichnet werden und vor allem deren Lebenswelt zum Inhalt haben. Die bis heute wichtigste Aufteilung kommt - mal wieder - mit Tezuka, der in den 60ern einen Manga namens "Ribon no kishi" (dt. "Der Ritter mit der Schleife", nicht übersetzt) zeichnet, der speziell für Mädchen geschrieben wurde. Der Manga handelt von einer Prinzessin, die von Gott versehentlich ein Jungen- und ein Mädchenherz bekommen hat, weswegen sie zwischen den beiden Geschlechtern hin und hergerissen ist. Mit diesem "Mädchen" - Manga beginnt die Einteilung in shônen- und shôjô- manga. Shônen - manga sind Geschichten für Jungen, also gradlinig, actionreich, recht einfach gezeichnet, oft auch brutal. Klassisches Beispiel hierfür ist "Dragonball". Shôjo - manga sind differenzierter, verwinkelter, voller Romantik, oft bis tief in den Kitsch hinein und voller androgyner, schlanker gutaussehender junger Männer. In diesem Bereich gibt es Sub - Genres, in denen besagte junge Männer homosexuell sind und ihre Beziehungen und Bettgeschichten im Vordergrund stehen. Da in Japan Homosexualität bei weitem nicht so negativ belegt ist wie in westlichen Ländern, ist dieses Genre unter jungen Mädchen und Teenagerinnen extrem populär. Wer einmal einen Blick auf typische Vertreter dieser sogenannten shonenai - manga werfen will, zieht in den nächsten Buchladen und pickt sich die bei Carlsen erschienenen Serien "Zetsuai" oder "Bronze" aus dem Regal.

Ebenfalls in den 70er Jahren beginnt sich die wachsende Fan- und Hobbyzeichner-Szene zu organisieren und veranstaltet Conventions und Börsen. Die berühmteste und heute noch wichtigste davon ist die Comiket in Tokyo, die jedes Jahr im Dezember stattfindet und die größte Börse für dôjinshis (von Fans gezeichnete Mangas, vergleichbar einem Fanzine) ist. Auch ist dies eines der größten *Cosplay*[2] - Treffen.

Das Konzept geht auf und der Markt wird langsam erschlossen. Jetzt tauchen nach ähnlichem Prinzip auch Serien für Mädchen auf (z.B. das altbekannte "Sailor Moon" als Manga), wodurch eine bisher vom Comic gänzlich unbeleckte Zielgruppe für Manga begeistert wird. Inzwischen läßt sich wohl ohne Übertreibung sagen, dass der Anteil der weiblichen Leserinnen und Fans in der Szene 50% und mehr beträgt und großen Einfluss auf den Markt und die Szene haben. Der Manga hat also den deutschen Comicmarkt nachhaltig verändert. Er hat neue

Aus "Dragonball" von Akira Toriyama

Zielgruppen erschlossen und Verlagsprogramme komplett verändert. Auch in Deutschland hat sich die Fanszene organisiert und veranstaltet regelmäßig Cons, von denen die Animagic in Koblenz, die Connichi in Kassel und die Bônenkai in wechselnden Städten wohl die wichtigsten sind. Hier wird, neben exzessivem Konsumieren, Animekucken und Shoppen auch die Sitte des Cosplay gepflegt. Hinter diesem Wort verbirgt sich das Verkleiden mit selbstgebastelten Kostümen als Charakter aus einer Manga - oder Animeserie. Da diese Sitte stellenweise zu bizarren Auswüchsen führen kann (Farbgewitter in Pink und ‚äh, pink, 150 - Kilo Catgirls, Bondage fairy - Kostüme ...), sind diese Vertreter der Mangafans zum Aushängeschild geworden, da solche Bilder in der Presse immer dankbar angenommen werden ...

Auf den beiden Buchmessen, auf denen seit 2001 auch Comics eigene Bereiche bzw. eigene Hallen bekommen. In Frankfurt ist seit letztem Jahr eingeführt, dass am Sonntag Cosplayer freien Eintritt haben, Leipzig hat inzwischen einen dauerhaften Messeschwerpunkt auf japanischen Comic - Erzeugnissen und deren Fan - Szene.

Inga Pokora

[1]Koma von Comic laut der gängigen Deutung. Genau sagen kann es niemand. Die Lexika schweigen sich darüber aus.
[2]Cosplay - Costume Playing

Glossar:

Anime - von engl. 'animated'. 'Anime' bezeichnet einen Trickfilm oder eine Trickserie

Chôjûgiga - Bilderrollen aus dem 12. Jahrhundert. Die von Toba Sôjô gemalten Rollen gelten als Beginn der satirischen Bildergeschichte

Cosplay - von engl. Costume Playing" . 'Cosplay' bedeutet, sich als Charakter aus einem Manga oder Anime zu verkleiden. Zum ehrenkodex der Cosplayer gehört, sich diese oft extrem aufwändigen Kostüme selbst zu schneidern, was sehr teuer und zeitaufwändig ist. Echte Cosplayer sehen für Außenstehende noch bizarrer und verrückter aus als eine Herde Liverollenspieler. Dies hat allerdings dazu geführt, dass sie immerhin auf der Frankfurter Buchmesse freien Eintritt bekommen ...

Dôjinshi - Manga, von Fans für Fans gezeichnet und nicht komerziell über große Verlag vertrieben. Dies ändert nichts daran, dass Dôjinshi oft erschreckend gut und professionell gemacht sind.

Gekiga - dt. 'Dramatische Bilder'. Der begriff bezeichnet die realistischen, oft brutalen Mangas, die in den 60ern boomen.

Ukiyoe - dt., Bilder der fließenden Welt'. ‚Ukiyo' ist - nach gängiger Definition, es finden sich mindstens drei weitere Ethymologien - ein ursprünglich aus dem Buddhismus stammender Begriff, der die vergängliche Welt bezeichnet. Die fließende Welt meint die Welt der sinnlichen Vergnügungen wie Theater, Wirtshaus - und Bordellbesuche.

Shôjô - dt. ‚Mädchen'

Shônen - dt. ‚Junge'

DIE LEGENDE VON DRAGONBALL

Filme:

enthält die Dragonball Z Movies 1-6 in einer aufwendig gestalteten Sammlerbox mit Hologramm Glanzeffekt!

mit den Movies

- Die Todeszone des Garlic Jr.
- Die Entscheidungsschlacht
- Der Stärkste auf Erden
- Super-Saiyajin Son-Goku
- Rache für Freezer
- Coolers Rückkehr

erhältlich ab 25.10.2004

Extras:

Synchronsprecher-Interviews, Character Guide mit vielen Filmsequenzen und Steckbriefen, verschiedene TV Trailer, Video-Clip "Alle für jeden" von SON GOKU (Thomas D. von den Fantastischen Vier), Fan-Synchro bei Movie 1, Kurzfilm "Die Stimmen der Anime-Helden"

Die Geschichte von Dragonball

Dragonball ist die Geschichte des kleinen Son Goku. Goku wird von seinem Volk als Baby mit einer speziellen Kapsel auf die Erde geschickt, damit er später, wenn er gewachsen ist, den Planeten zerstören soll. Doch Goku wird von einem alten Mann gefunden und ist zunächst als Kind sehr aggressiv, allerdings fällt ihm eines Tage ein Stein auf den Schädel und seit dem ist er die netteste Person auf der ganzen Welt, außer man beleidigt seine Freunde. Eines Tages trifft Son Goku auf Bulma, die ihn mit ihrem Auto fast überfährt. Son Goku ist sehr naiv und zerstört das Auto mit seinem Mönchs Stab, der beliebig lang sein kann. Bulma nützt Son Goku aus und erzählt ihm das sie nach den legendären Dragonballs sucht. Wenn man alle 7 Dragonballs gefunden hat, kann man den Drachen Shenlong rufen, der einem jeden Wunsch erfüllen kann. Bulma möchte sich einen gut aussehenden Freund wünschen. Da Son Goku sehr stark ist, begleitet er sie auf der Suche. So beginnt die erste Suche nach den Dragonballs. Son Goku und Bulma treffen auf viele Charaktere und freunden sich mit denen an wie z. B. der Herr der Schildkröte, Yamchu oder Kurrin. Diese Freundschaften halten über die ganze Serie.

Die Dragonball Geschichte besteht aus: 153 Episoden, 18 Mangas, 4 Filmen. Die Serie wurde auf RTL2 ausgestrahlt. Das wichtigste bei Dragonball ist, dass es in dieser Saga hauptsächlich um Comdey geht, was in DragoballZ und DragonballGT nicht der Fall ist.

Die Geschichte von DragonballZ

In DragonballZ ist Son Goku erwachsen, hat geheiratet und hat einen Sohn namens Gohan. Son Goku hat eigentlich nur geheiratet, weil er es seiner Frau als sie noch Kinder waren, versprochen hatte sie zu heiraten. Als Kind dachte er, das sei was zu essen :-) Die Geschichte beginnt so, dass Radditz der Bruder von Son Goku auf die Erde kommt. Radditz erzählt Goku, dass er eigentlich ein Saiya-jin vom Planeten Vegeta ist, er wäre auf die Erde geschikkt worden, um die Menschen zu töten und zu versklaven, aber da Goku einen Stein auf den Kopf bekommen hatte, ist er ganz zahm geworden, ganz unüblich für Saiya-jins. Leider muss die Z-Crew feststellen, dass sie keine Chance haben, gegen diesen neuen und verdammt starken Gegner, etwas ausrichten zu können. Die Saiya-jins sind die stärksten Krieger im Universum und ihre Kraft ist außergewöhnlich, vor allem werden sie durch Kämpfe immer stärker. Son Goku und die anderen versagen kläglich und Radditz beherscht sie alle, doch als Gohan plötzlich einen Wutanfall bekommt, vernichtet er Radditz. Bevor Radditz starb, sagt er noch, dass noch zwei weitere Saiya-jin Kämpfer auf dem Weg zur Erde sind und diese seien noch stärker. Picollo und Goku verbünden sich und das Training kann beginnen. Im weiteren Verlauf von DBZ wird Goku immer stärker und kann bei einem Kampf verschieden Formen von Saiya-jins besiegen. DBZ ist die längste Dragonball Serie und die beste, obwohl nicht mehr so humorvoll wie Dragonball. Es geht viel mehr um Action und Kampf.

DBZ ist die und populärste Serie von DragonBall, die insgesamt aus 291 Episoden, 25 Mangas, 13 Filmen und 2 Fernseh-Film Specials besteht-

Die Geschichte von DragonBallGT

DBGT wurde eigentlich nur aus einem Grund produziert - GELDMACHEREI. Toriyama hat keine Comis dafür gemacht und er diente lediglich als Berater der Produzenten. Die Geschichte spielt viele Jahre nach dem Ende von DBZ. Pilaf ein Bösewicht, der natürlich die Weltherrschaft will, taucht plötzlich auf,. Die Macht will er sich mit den magischen 7 Dragonballs holen, doch die findet er nicht, dafür aber die

Black Star Dragonballs, die sich manchmal auch auf böse Weise selbstständig machen. Doch dann taucht Son Goku auf und Pilfa merkt, dass er noch stärker ist, als beim ersten Aufeinandertreffen. Statt sich die Weltherrschaft zu sichern, wünscht er sich nun,das Goku wieder in ein Kind verwandelt wird. Goku wird darauf ein Kind, doch die Kraft ist ihm geblieben und er kann sich noch immer in einen Super Saiya-jin verwandeln. Doch Goku ist in seinem Verhalten natürlich wie ein Kind.

Mit Hilfe von Trunks und seiner Enkelin muss Goku nun wieder die BlackStar Dragonballs einsammeln, doch diese sind nicht wie bei den normalen Dragonballs auf der Erde verteilt sondern im ganzen Universum. Kommt noch dazu, dass wenn man sie innerhalb von einem Jahr wieder einsammelt, die Erde zerstört wird.

GT hatte nur mäßigen Erfolg, weil einfach nicht mehr das Dragonball Flair vorhanden war, welches ja die Serie so berühmt machte. Obwohl die Zeichnungen viel besser sind als in DBZ und DB.

DragonballAF

Ist ein sehr berühmter Fan-Fic zu Dragonball, wurde aber nur von Fans erstellt und nur als Comic.

Über Dragonball kann man natürlich streiten. Die einen finden es gut, die anderen schlecht und für manche ist es Kult und Liebe (für mich).

Ich hab Son Goku geliebt, es gibt für mich keinen anderen Helden. Spiderman, Batman und wie sie alle heißen, können einpacken. Viele denken, DB sei schlecht gezeichnet und die Story sei die wohl schlechteste auf der Welt: Diese Leute mögen recht haben. DB ist wirklich nicht besonders gut gezeichnet und die Story sehr eintönig, aber DB ist einmalig, es hat was, was alle anderen Anime nicht haben und das sind die genialen Charaktere. Jeder hat seinen eigenen Stil.

Großartig sind auch die lebenvollen Details: Das Auftauchen eines mega großen Fisches z.B., oder die Wolke von Son Goku, auf der immer fliegt, oder der legendäre Muten Roshi, der im hohen Alter noch immer dem weiblichen Geschlecht verfallen ist, oder Mr. Satan … und und und...

Die Charaktere machen einfach DB aus und vor allem Dragonballs erster Teil sollte von jedem einmal gesehen worden sein.

Elvir Dolic

DRAGONBALL Z - 6-DVD-Box #2

enthält die Dragonball Z Movies 7-11 & den Kinofilm in einer aufwendig gestalteten Sammlerbox mit Hologramm Glanzeffekt!

mit den Movies

- Angriff der Cyborgs
- Der legendäre Super-Saiyajin
- Super-Saiyajin Son-Gohan
- Brolys Rückkehr
- Angriff der Biokämpfer
- Der Kinofilm (Fusion & Drachenfaust)

Extras:

Deutsche Untertitel, Character Guide mit vielen Filmsequenzen und Steckbriefen. Fight Guide (Kampftechniken), Fan-Synchro (Der legendäre Super-Saiyajin), DVD-Spiel "Mr. Satan auf der Flucht", Kinotrailer, Special: Die besten Fights, Musikvideo "Wer denn wenn nicht Du", DVD-ROM-part mit Computergame

erhältlich ab 25.10.2004

ÜBER AKIRA TORIYAMA

Akira Toriyama wurde an 5. April 1955 in der Präfektur Aichi geboren. Er graduierte in der Konstruktionsabteilung der Technischen Hochschule von Aichi.

Er begann seine Arbeitslaufbahn in einem Werbeunternehmen, wurde aber recht schnell dieses Jobs müde und entschied sich, statt dessen Mangas zu zeichnen. Er debütierte als Comiczeichner1978 in der wöchentlichen Mangazeitschrift "Shuukan Shonen Jump" mit einem kurzen Comic mit dem Namen "Wunderinsel". Sein erster Erfolg kam im folgenden Jahr mit dem Manga "Dr. Slump". Diese Serie dauerte bis 1984, dem Jahr, in dem er Dragonballs begann. Der andauernde Erfolg von Dragonballs hielt 10 Jahre. Im Frühjahr 1995 beendete er die Serie. Ein Grund dafür war der hektische wöchentliche Zeitplan den er einhalten musste. Akira mag es lieber, sich Zeit zum Zeichnen und für seine Familie zu nehmen. Er gilt als schüchtern und zieht das ruhige Landleben der Stadt vor, desweiteren bevorzugt er auch warmes Wetter und hasst Kälte.

Neben dem Erstellen von Mangas betätigte er sich als Charakterdesigner für einige Videospiele für SuperFamicom (Super Nintendo) und Sony Playstation.

Toriyama genießt die Zeit mit seiner Familie, verbringt außerdem seine Freizeit mit Gebäudemodellen und Videospielen. Er mag Haustiere einschließlich Katzen, Hunden und Vögeln.

Nach dem Ende von Dragonball, arbeitete er als Berater für Dragonball GT, einer Serie, mit der er als Zeichner nichts zu tun hatte. Die Serie wurde von Bandai für ein jüngeres Zielpublikum erstellt.

Linktipp:

www.dragonballz.de (die informativste Seite im ganzen Net zu diesem Thema, hier findet man alles, es gibt 1000 andere DB Seiten, aber diese sind nicht mal halb so gut wie diese.) Unsere Quellen stammen teilweise von dieser Seite.

Band 1
Das Geheimnis der Drachenkugeln
ISBN 3-551-73293-0

Band2
Der Meister des Kamehame-Ha
ISBN 3-551-73294-9

Band3
Kamesennins Kampfschule
ISBN 3-551-73295-7

Es gibt insgesamt 42 Manga Bände und alle sind in schwarzweiß

Alle Mangas werden von Carlsen-Comics vertrieben

SCHWARZER HUMOR UND FANTASY

"Wahre Helden" von Thomas Schreurs

"Wahre Helden" Fantasy-Shortcomics von Thomas Schreurs

Eigentlich war es eine Zufallsbegegnung mit Folgen. Ich wanderte für ein Projekt recht ziellos auf der Suche nach Online-Comics aus den Bereichen Fantasy, Horror, Science Fiction und FanFiction durch das Internet und durch Zufall stieß ich auf einen Thread im Forum von www.comicforum.de in dem Thomas Schreurs einer seiner Drei-Panel(Bilder)-Comics vorstellte. Meine erste Reaktion bei dem Threadtitel war, na ja kann man sich mal anschauen und die zweite Reaktion, als ich sein Comic dann sah, war "WOW!". Kurz, knapp, auf den Punkt, durchsetzt mit Wortwitz und schwarzen Humor wurde mir hier in einer äußerst guten Umsetzung und wunderbaren Stil ein Fantasycomic der besonderen Art präsentiert. Ich war begeistert, und das große gezielte Suchen ging los. Verdammt, der Kerl schien mit seinen Comics so frisch zu sein, dass die Tinte noch feucht ist, es war im großen Weiten Wilden Web absolut nichts über und von ihm zu finden gewesen. Also schrieb ich ihn an, da ich mehr von ihm sehen wollte - das bekam ich und die erste Begeisterung hielt an. Im Gegenteil, sie wurde noch übertroffen. Lang ist es her...

Mittlerweile ist Thomas Schreurs mit seinen Comics auf fantasycomic.de und comicgate.de zu finden und begeistert seine Fans mit seinen Shortcomics zu seiner Reihe "Wahre Helden". Mit "Wahren Helden" bricht Thomas Schreurs erfrischend aus dem großen Einheitsbrei der Rollenspiel- und Fantasycomics aus und mischt Fantasy mit Schwarzen Humor. Das Ergebnis bietet er zeichnerisch äußerst gelungen in seinen Comics dar. In unserem Artikel möchten wir euch den Zeichner Thomas Schreurs und seine Shortcomics "Wahre Helden" ein wenig näher vorstellen.

Um was geht es bei "Wahre Helden"?

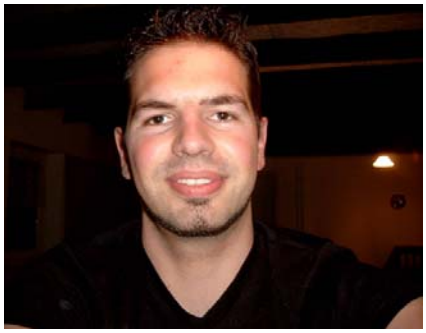
Ein Magier, ein Barbar, ein Elf und eine Kriegerin ziehen auf der Suche nach Abenteuern durch die Lande und bekämpfen das "Böse", wobei ihr größter Widersacher das eigene Ego und ihre eigenen Missgeschicke sind. Eine Heldengruppe wie sie uns schon in vielen Rollenspiel-Abenteuern und Fantasy-Filmen begegnet ist, aber Thomas Schreurs zeigt dabei humorvoll sarkastisch und überspitzt, dass der Weg zum "Heldentum" mit vielen scharfen Steinen gepflastert ist. Ich bin mir sicher, zukünftig wird man von Thomas Schreurs noch mehr zu sehen und zu lesen bekommen, und er wird seinen Weg machen. Ich freue mich schon darauf!

Thomas Schreurs im "Verhör"

Wer steckt eigentlich hinter den Namen "Thomas Schreurs", wie kam es zu der Idee von "Wahre Helden" und was denkt er selber über seine Comics? Fragen die wir einmal nachgegangen sind.

SONO: Thomas, was macht für dich den besonderen Reiz am Comic zeichnen aus?

Thomas Schreurs: Hm, gute Frage. In erster Linie ist es wohl die Herausforderung, die Zeichnungen



Thomas Schreurs:

hmm, Randinfos?? Mann Mann, öööhm...

geboren am 22. 07. 1978 (es war ein sonniger Tag ;))

Grundschule, dann Realschule und Ausbildung zum Gestaltungstechnischen Assistenten.

Brauchste noch Hobbies? Joggen (oder allgemein Sport), Zeichnen, Comics, Kino, Musik... eigentlich das Übliche.

An eigener Homepage wird noch gebastelt (noch in diesem Jahrtausend fertig, hoffe ich) sonst findet man meine Comics auf www.comicgate.de und www.fantasycomic.de .

halbwegs so hinzukriegen wie man sie im Kopf hat. Netter Nebeneffekt ist es wenn man auch noch ein paar Leute damit unterhalten kann.

SONO: Ich denke, bis ein Comic-Zeichner seinen ganz eigenen Stil entwickelt hat vergeht sehr viel Zeit. Wann hast du mit dem Zeichnen angefangen, wie kamst du dann zum Comic zeichnen und wie war die Entwicklung bis du deinen eigenen Stil gefunden hattest?

Thomas Schreurs: Na ja, angefangen hab ich wohl wie so ziemlich jeder im Kleinkindstadium und später in der Schule so ziemlich jedes Schreibheft vollgekritzelt. Hab dann auch immer Comics gelesen und daraus viel abgemalt. Würde mich jetzt auch nicht unbedingt als Comiczeichner bezeichnen, da diese meist ein ganzes Album mit einer Story füllen können, bin wohl eher Cartoonist und reiße kleine Witzchen anstatt große Geschichten zu erzählen. Und die Stilfindung ist eh so ne Sache, absolut eigenen Stil habe ich eigentlich nicht, eher mehrere zusammengeklaute Stile, die zu einem vermengt wurden. Dass ich gerne Peter Pucks Comics lese, sieht man meinen Zeichnungen schon an, meiner Meinung nach...

SONO: Deine Comics bestechen durch Mimik, Wortwitz, den äußerst guten Zeichnungen und die kleinen Seitenhiebe auf das Rollenspiel. Welche Verbindung hast du zum Rollenspiel und wie bist du auf die Idee zu deiner Shortcomic-Serie "Wahre Helden" gekommen?

Thomas Schreurs: Habe bis vor kurzen DSA gespielt und das Thema Rollenspiel fand ich schon immer interessant. Na ja, die Idee zu den Cartoons kam eigentlich durch die Dork Tower-Comics von John Kovalic, bei denen regelmäßig D&D und solche Sachen gespielt werden. Da ich so etwas in Deutschland noch nicht gesehen hab, dachte ich mir dass ich diese Nische mal füllen werde :).

SONO: Deine Protagonisten bestehen aus einem Magier, einen Barbaren, einen Dieb, eine Amazone und einem Elfen. Eigentlich typische Charaktere aus einer Rollenspielrunde. Gibt es hier einen Zusammenhang zu einer eigenen Rollenspielrunde oder ist es eher die Umsetzung einer ganz "normalen" Fantasy-Abenteuergruppe?

Thomas Schreurs: Man kann sagen dass es wohl eine Mischung aus verschiedenen Rollenspielrunden, die ich so erlebt habe, ist. Aber hauptsächlich wollte ich viele Archetypen eines Rollenspiels in der Gruppe integrieren. Da fehlen eigentlich noch ne ganze Menge, z.B. fehlt der Zwerg, aber die kann man ja so nebenbei auftreten lassen.

SONO: Thomas, sehr gut gefällt mir persönlich die Darstellung deiner Helden. Jeder mit seinen ureigenen Stärken und Schwächen, welche du gekonnt auf die "Schippe" nimmst. Wie hast du deine Helden entworfen und ihnen ihr für sie typisches Leben eingehaucht? War alles so in deinen Kopf gewesen und du hast es dann entsprechend gezeichnet, oder war es eher eine entsprechende Entwicklung die deine Helden durchgemacht haben, um so zu werden wie sie sind?

Thomas Schreurs: Hm, hauptsächlich war das alles schon irgendwie im Hinterkopf, beim Zeichnen ist dann mehr hinzugekommen oder was weggelassen worden... hatte den Barbar mal mit Haaren im Conan-Stil gezeichnet aber mit Glatze ist es irgendwie origineller (und schneller zu zeichnen). Der Magier ist ganz klar im Gandalf-Look gehalten, da dass ja nun mal seit den Filmen der Archetyp des Magiers schlechthin ist.

Na ja, der Elf ist halt auch eine absolute Klischeefigur, die auch diese leichte Tuntigkeit, die den Elfen ja nachgesagt wird, bedient. So bin ich eigentlich auch mit den restlichen Figuren verfahren.

SONO: Wie muss man sich die Umsetzung eines Shortcomics von der Idee bis zur Zeichnung vorstellen? Arbeitest du mit Storyboards oder anhand von erst groben Skizzen bzw. Strichzeichnungen oder dir kommt spontan eine Idee und du setzt sie einfach um?

Thomas Schreurs: Na ja, Storyboards kann ich mir sparen da es ja eh meist nur 4 Panels sind. Grobe Skizzen mache ich schon, besonders bei schwierigen Posen der Figuren aber sonst kommt es eigentlich so ohne große Vorarbeit. Das ist wohl auch noch mein großes Defizit, ich konstruiere nicht und da verrutscht in den Zeichnungen dann schon mal so einiges, na ja, ich arbeite daran ;)

SONO: Comics aus dem Bereich Fantasy sind nicht so häufig in dem Bereich, was meinst du wo dran liegt dieses? Fehlendes Interesse der Leser, Nischenbereich?

Thomas Schreurs: Wohl eher noch Nischenbereich. Liegt möglicherweise auch daran dass sich die meisten Fantasycomics doch sehr ähneln und das auf Dauer die potentiellen Leser vergrätzt. Schwarzer Humor im Fantasybereich ist jedenfalls bislang eher spärlich gesät und vielleicht gewinnt man mit dieser neuen Richtung einige neue Leser hinzu.

SONO: Comickunst in Deutschland von deutschen Künstler hat im internationalen Vergleich ja einen schweren Stand. Fehlt es hierzulande einfach an guten Talenten oder eher an Verlagen die bereit wären, neue Künstler zu unterstützen und zu veröffentlichen?

Thomas Schreurs: Also ich glaube nicht dass es hierzulande an guten Talenten mangelt, es liegt wohl eher an den Verlagen, die nur noch auf Nummer sicher gehen und keine Experimente wagen und lieber den 3563465. Asterix-Mundartband auf den Markt schmeißen.

SONO: Thomas, mal aus deinem persönlichen Erfahrungsschatz, wie viel Prozent "Talent" und wie viel Prozent "Können durch Lernen" macht einen guten Comic-Zeichner aus? Ist Talent überhaupt eine notwendige Grundbasis, oder kann jeder wenn er genug Willen und Zeit investiert Comics zeichnen?

Thomas Schreurs: Hm, das Talent hilft einem Illustrator mehr als einem Comiczeichner oder

Cartoonisten meiner Meinung nach. Bestes Beispiel ist vielleicht Rattelschneck der in der Titanic Cartoons veröffentlicht, die sehen teilweise aus, als wenn sie besoffen auf einem Bierdeckel gekritzelt worden sind, aber die Gags sind gut. Wenn es ein guter Witz oder eine

spannende Geschichte ist, ist die Zeichnung zweitrangig. Klar, gute Zeichnungen UND eine gute Story sind das Optimum, aber wenn

jemand was gutes zu veröffentlichen hat und man kann noch aus den Zeichnungen erkennen worum es geht, warum nicht? :)

SONO: Was kannst du Leuten als Tipps auf den Weg geben, die mit den Gedanken spielen, Comics zu zeichnen?

Thomas Schreurs: Hm, kämpft gegen den inneren Schweinehund und zeichnet jeden Tag!! Ich glaub das ist sozusagen die Mutter aller Tipps was das betrifft :)

SONO: Gab oder gibt es Vorbilder an denen du dich orientierst?

Thomas Schreurs: Früher hatte ich etliche, Franquin, viele der alten MAD-Zeichner usw. Heute würde ich als Vorbild wohl nur noch Peter Puck (den ich recht spät entdeckt habe) bezeichnen. Bei seinen Rudi-Comics stimmt eigentlich alles, Top-Zeichnungen und riesige Sprechblasen mit extrem gutem Text vollgeknallt. Also den Level würde ich gern auch eines Tages erreichen.

SONO: Hast du bestimmte Ziele, welche du im Comicbereich einmal erreichen möchtest? Was wünscht du dir für die Zukunft?

Thomas Schreurs: Hm, ne vernünftige Printveröffentlichung wäre schon was. Na ja, ich wünsche mir eigentlich das übliche; eine möglichst große Leserschaft für meine Sachen zu gewinnen und mich dann in einer Villa in Südfrankreich zu Ruhe zu setzen ;)

SONO: Was ist deine persönliche Top 5 der besten Comics?

Thomas Schreurs: Ich lese meistens Serien:

1. Die Rudi-Comics von Peter Puck

2. Hitman von Ennis und McCrea

3. die Punisher-Sachen von Ennis und Dillon

4. Bone von Smith

5. Dorktower von Konvalic

SONO: Thomas, ich danke dir sehr für dieses Interview und wünsche dir weiterhin viel Erfolg mit deinen Comics.

Thomas Schreurs: Dankeschön und gern geschehen!!

Christoph Weidler

RRRAAARRRRGHHH
HOLLA, DA HAT JEMAND ABER EIN KLEINES SPEICHELPROBLEM!!
OK, ALTER! DANN LEG MAL LOS MIT DEINEM ZAUBERKRAMS!
BIBBRRRRRRAAAAAT

RAAAH! FRISS KLINGE, DU MISSGEBURT!!
SPRODDING
AAALSO, SEIT WIR DIESEN KÄLTEZAUBERKRAM BENUTZEN, FEHLT ES UNSEREN KÄMPFEN STARK AN, ÄÄÄÄÄH...
SCHAUWERT? HELDENMUT? FAIRNESS? SINN??
EEEERRRRRZZZZZHHH
LOOOS!! HAU NOCHMAL NEN SPRUCH DRAUF!! DER TAUT SCHON WIEDER AB!!
HACK

STORY: "MARCO MARS UND DER RAUB DER XEBBIS"

von Barbara Jung

Barbara Jung

wohnt und arbeitet in Frankfurt am Main. Veröffentlichung von Science-Fiction-Romanen, Fantastik-Thrillern (die Protagonisten ihrer Bücher und Geschichten rekrutieren sich zumeist aus Vertretern von Minderheiten) und Kinderbüchern, ferner zahlreiche Kurzgeschichten und Lyrik in Anthologien und Magazinen sowie Artikel in Literaturzeitschriften. Internet: www.bejot.de

Marco Mars konnte sich einfach nicht satt sehen. Wie Wattebäusche zogen die strahlend weißen Wolken vor dem Hintergrund des blauen Himmels an ihm vorüber. Sie hatten es nicht besonders eilig, aber es sah doch aus, als befänden sie sich zielstrebig auf einem ganz bestimmten Weg von einem ganz bestimmten Ort zum anderen.

Nachdem er die ersten Jahre seines Lebens auf dem Mars verbracht hatte, lebte Marco jetzt schon etliche Monate auf dem Planeten Selvyro. Fast 14 Jahre war er inzwischen. Hier auf Selvyro hieß er Makkomras, Sel Makkomras, genau genommen, denn er war der Prinz des Landes, und "Sel" heißt "Prinz".

Noch so wie am Tag seiner Ankunft - er erinnerte sich genau daran -, genoss er auch heute den Anblick der freien Natur mit vollem Herzen. In den Kuppelstädten des Mars hatte es das alles, was er nun hier bestaunte, nicht gegeben. Obwohl die Marsianer unermüdlich daran arbeiteten, dem Roten Planeten, wie ihre Heimat auch genannt wurde, eine atembare Atmosphäre zu verschaffen, so würde doch noch viel Zeit vergehen, bis es dort genügend Luft gab, um außerhalb der Kuppeln ohne Raumanzug spazieren zu gehen.

Marco lag auf dem Rücken, die Arme unter dem Kopf verschränkt, und betrachtete verträumt die gemächlich vorbeiziehenden Wolkenungeheuer. Seine Fantasie ließ ihn die abenteuerlichsten Figuren darin erkennen: hier einen Drachen, dort einen Cowboyhut und da vielleicht einen Elefanten. Dieses neue Spiel bereitete ihm riesigen Spaß, er konnte viel Zeit damit verbringen. Und ganz besonders gefiel es ihm hier am Rande des kleinen Wäldchens, an dem klaren Bach, dessen über die rund geschliffenen Steine huschenden Wellen ihm lustige Geschichten zuzumurmeln schienen.

Er nutzte jede freie Stunde, um mit seinem kleinen Gleiter von der in den Fels gebauten Burg seiner Mutter, der Selyoni , auf die satten Bergweiden hinunterzufliegen, auf denen weiße und schwarze Xebbis grasten. War man nahe genug heran, erkannte man, dass sie etwa die Größe von Schafen hatten und ihnen fast ein wenig ähnlich sahen, nur dass sie sechs Beine und einen langen buschigen Schwanz besaßen.

Hier an seinem Lieblingsplatz hatte Marco sich mit dem Geschwisterpaar Challa und Selin verabredet. Marco war zu früh dran, und so hatte er seinen Gleiter am Waldrand abgestellt, war durch das Wädchen gestreift und hatte sich am Rand der Xebbi-Weide ins tiefe, weiche Gras gelegt. Die Hände unter dem Kopf verschränkt, genoss er den angenehm kühlen Wind, der ihm sanft das Gesicht fächelte.

Das leise Sirren eines fremden Gleiters lenkte Marco plötzlich von der Betrachtung einer besonders dicken, bauschigen Wolke ab, die auch bei längerem Betrachten keine andere Ähnlichkeit als die mit einem Teller voller Schlagsahne zuließ.

Was wollte dieses fremde Flugzeug hier? Warum landete der Pilot dermaßen verstohlen im Gleitflug und mit ausgeschaltetem Triebwerk viel zu nah bei der Xebbi-Herde? Der Besitzer der Tiere konnte es nicht sein.

Jeder, sogar Marco, der sich noch nicht lange auf diesem Planeten aufhielt, wusste, wie leicht die Xebbis in Panik gerieten. Zwar konnten sie wegen des Zaunes nicht weglaufen, aber es konnte passieren, dass sie mit einem Schlag vor Schreck alle Haare verloren. Und gerade diese Haare, genauso übrigens wie die Milch, die sie gaben, waren der Grund, warum die Tiere gezüchtet wurden.

Hier ging etwas nicht mit rechten Dingen zu!

Vorsichtshalber duckte sich Marco und schlich näher zum Waldrand hin. Dort konnte er sich hinter einem dieser ausladenden rotblättrigen Büsche verstecken. Zur Mittagszeit, wenn die volle Sonne auf die Blätter traf, verbreiteten sie einen betäubenden Duft. Jetzt, mit zunehmender Dämmerung, begannen sie sich jedoch allmählich zusammenzurollen, aber das Laub bot Marco trotzdem noch genügend Schutz, um von jenseits der Weide nicht gesehen zu werden.

Er selbst konnte jedoch sehr gut beobachten, was sich dort tat. Die Flügeltür des Gleiters öffnete sich, und mit einem Satz sprang ein Mann in einem dunklen Overall heraus.

"Oh-ooh!", stieß Marco unterdrückt hervor und hielt dann den Atem an, denn der Fremde trug ein Gewehr in der Hand! Dieses hatte nur wenig Ähnlichkeit mit den ihm bekannten Strahlern der vyronischen Soldaten. Und auch auf dem Mars oder in Filmen von der Erde hatte Marco solche Waffen noch niemals gesehen.

Bevor er aber über die sonderbare Form dieses Gewehrs rätseln konnte, legte der Mann an, zielte und drückte ab. Etwas löste sich aus dem Gewehr. Marco hatte gute Augen und konnte es genau sehen, so groß war das Ding, das den Lauf verließ, er konnte aber nicht erkennen, was es war.

Aufgeregt lugte Marco durch die Zweige. Er musste die Lider zusammenkneifen, um gegen das Licht der untergehenden Sonne genau erkennen zu können, was sich dort drüben im Pferch abspielte. Eines der seltenen schwarz und weiß gefleckten Xebbis zuckte zusammen. Das Etwas aus dem Gewehr hatte es getroffen. Kurz darauf knickte das Tier in den Knien ein, wankte kurz und fiel lautlos auf die Seite. Es schien aber nur betäubt zu sein, denn Marco konnte sehen, dass es atmete, und er konnte glükklicherweise nirgendwo Blut entdecken. Hoffentlich täuschte er sich nicht!

Da! Ein zweites Xebbi wurde getroffen. Und kurz darauf noch weitere. Marco fiel auf, dass es sich immer um Tiere handelte, die mit den seltenen Flecken auf die Welt gekommen waren. Regungslos lagen sie nun im Pferch.

Ein Dieb! Es konnte sich nur um einen Dieb handeln, der es auf die wertvollen Xebbis abgesehen hatte.

Die Milch der Tiere war für Marco das leckerste Getränk, das er jemals getrunken hatte. Normalerweise wurde Milch auf Xello synthetisch in Fabriken erzeugt. Aber manchmal, zu besonderen Anlässen, leisteten sich die Leute frische, echte Xebbi-Milch. Am Hof der Königin gab es diese Köstlichkeit recht oft.

Aus den Haaren der Tiere konnte man Wolle herstellen, wenn dies auch ein sehr umständliches und kostspieliges Verfahren darstellte. Überaus wertvoll jedoch und sündhaft teuer war die Wolle der schwarz und weiß gefleckten Tiere, denn die Fäden, die man aus ihren Haaren gewann, waren unbrennbar. Marco hatte es anfangs kaum glauben wollen. Aber es stimmte.

Der Züchter dieser Tiere war ein reicher Mann, denn seine Herde bildete ein ansehnliches Vermögen. Aber sicherlich hätte er es niemals für möglich gehalten, dass jemand die Frechheit besitzen würde, Tiere ausgerechnet aus einer Herde zu stehlen, die in Sichtweite der königlichen Burgwächter graste. Der Dieb schien einfach darauf zu vertrauen, dass die Überraschung auf seiner Seite war.

Und es ging wirklich blitzschnell!

Mit Schrecken bemerkte Marco, dass er vergessen hatte, sein Sprechgerät-Armband anzulegen, mit dem er von der Burg hätte Hilfe herbeiholen können. Und das Visofon in seinem Gleiter war seit einigen Tagen defekt. Hätte er sich doch bloß gleich darum gekümmert! Nun war er hier mit dem Gangster allein, unfähig, den Diebstahl zu verhindern.

Er war wirklich viel zu nachlässig. Aber diese Selbsterkenntnis nützte ihm nun gar nichts. Hier geschah ein Verbrechen, direkt vor seinen

Augen, und alles Jammern war nutzlos. Er sollte lieber schleunigst überlegen, was er tun sollte.

Die gesamte Herde geriet jetzt in Aufruhr. Alle Xebbis stießen heisere Töne aus, die Marco immer mit dem Gebell von erkälteten Hunden verglich. Er überlegte fieberhaft hin und her. Aber er konnte sich doch nicht ganz allein diesem Dieb in den Weg stellen! Viel zu deutlich zeichnete sich der Laserstrahler in dessen Gürteltasche ab. Eine solche Waffe trug der Kerl bestimmt nicht nur zur Zierde. Wer wusste schon, zu was er fähig war?

Inzwischen hatte der Fremde das Betäubungsgewehr schwungvoll in seinen Gleiter geworfen und etwas anderes herausgeholt, das aussah wie eine Pistole. Es war aber keine. Marco erkannte es sofort: Es handelte sich um ein Fesselgerät, wie man es bei den Vyronern in der Tierzucht oft verwendete. Es konnte die Tiere mit einem Fesselstrahl binden. Marco erinnerte sich aus Filmen, die er gesehen hatte, dass es früher auf der Erde Cowboys mit Lassos gegeben hatte, mit denen sie Rinder und Pferde einfingen. Die Fesselpistole erfüllte genau den gleichen Zweck.

Marco musste nun mit ansehen, wie der Dieb die sechs betäubten Xebbis aneinander band und zu seinem Gleiter schleifte. Er ging nicht sehr sanft mit ihnen um. Aber glücklicherweise merkten sie nichts davon, weil sie betäubt waren. Vor lauter Aufregung, aber mehr noch vor Hilflosigkeit, brannten Tränen in Marcos großen braunen Augen.

Sollte er zur Burg fliegen und dort die Wachen alarmieren? Er verwarf den Gedanken wieder, denn das würde viel zu lange dauern. Bis er Hilfe geholt hatte, war der Dieb mit den geraubten Xebbis über alle Berge. Sein Gleitflugzeug war eines von der schnelleren Sorte.

Der Junge überlegte hin und her. Und dann war sein Entschluss gefasst: Er würde den Dieb verfolgen. Immerhin flog er selbst ein schnelles Flugzeug. Zwar bekam er immer gesagt, er solle langsam fliegen, denn immerhin war es eine große Ausnahme, dass er in seinem jugendlichen Alter schon einen Gleiter fliegen durfte. Deswegen hielt er sich auch meistens an die Ermahnungen der Selyoni. Dies hier aber war ja wohl jetzt ein Ausnahmefall! Wenn er sich geschickt anstellte, würde er unentdeckt bleiben und hatte die Chance, herauszufinden, wo der Mann die Xebbis hinbrachte. Dann konnte er Hilfe holen. So einfach war das. Den Tieren hatte man einen winzigen Chip implantiert, mit dessen Hilfe sie identifiziert werden konnten. Die Beute selbst würde den Mann überführen.

Vorsichtig verließ Marco die Deckung des Busches und kroch auf allen vieren durch das hohe Gras über den schmalen Wiesensaum zum Waldrand. Zum Glück brauchte er nicht übermäßig leise zu sein. Die Xebbis im Pferch, die sich alle in eine Ecke gedrängt hatten, bellten ängstlich in den höchsten Tönen. Leider drang der Lärm nicht bis zur Burg hinauf. Dazu war es doch zu weit, und auch der Wind stand auf der Seite des Diebes. Er wehte von den Bergen herab und trug das Angstgeschrei der Xebbis mit sich hinunter in die zerklüftenen Täler.

Fast hatte Marco die ersten Bäume erreicht, da flog plötzlich etwas Dunkelrotes vor ihm auf. Im ersten Moment fürchtete Marco, dass sein Herz vor Schreck mit einem gewaltigen, schmerzenden Satz durch den Hals und die Kehle aus seinem Mund springen wollte. Er ließ sich platt auf den Bauch fallen und schnappte erschrocken nach Luft.

Er hatte eine geflügelte Echse in ihrem Schlaf gestört, und dies machte das Tier entsprechend wütend. Doch es verzichtete auf einen Angriff, sondern entfernte sich unter zeterndem Gekreisch. Die Echse war fast drei Fuß lang. Marco hatte Glück gehabt, denn sie hätte ihn mit ihrem Hakenschnabel schmerzhaft verletzen können.

Er blieb reglos liegen, wagte nur einen vorsichtigen Blick zum Pferch und zu dem Dieb hinüber, der den Kopf jetzt in seine Richtung gedreht hatte. Marco duckte sich womöglich noch tiefer ins Gras. Am liebsten wäre er mit dem Boden eins geworden. Glücklicherweise befand sich noch immer der Busch zwischen ihm und dem Dieb, der sich gleich darauf wieder den gefangenen Xebbis widmete, die er, aneinandergefesselt, wie sie waren, nun an seinem Gleiter befestigte. Nach einem langen, prüfenden Rundumblick stieg der Mann daraufhin ein und startete sofort.

Marco erhob sich wieder auf Knie und Ellenbogen und kroch weiter auf den Wald zu. Dann hatte er die ersten Bäume des Waldes erreicht und ging blitzschnell hinter einem von ihnen in Deckung. Im Hintergrund hörte er, wie sich der Gleiter mit dem Dieb in die Luft erhob. Als er zurückschaute, sah er, dass das Flugzeug des Mannes inzwischen aufgestiegen war. Die Xebbis hingen wie in einem unsichtbaren Netz gefangen unter dem grüngrauen Flugzeugrumpf. Sie bewegten sich nicht.

Marco erhob sich und rannte im Schutz der Bäume zu seinem eigenen Gleiter. Einerseits wäre er jetzt dankbar gewesen, hätte er nicht so weit entfernt geparkt. Doch dann hätte der Dieb ihn womöglich entdeckt. Und wer weiß, was dann geschehen wäre!

Keuchend stolperte Marco über kleine Ästchen und dürres Laub. Ärgerlich wischte er die Zweige weg, die sich ihm, fast als wollten sie ihn necken, in den Weg streckten.

Dann hatte er sein eigenes kleines Flugzeug endlich erreicht. Er riss die Tür auf und warf sich auf den Pilotensitz. Mit fliegenden Händen

startete er und erhob sich sofort in die Lüfte, trotz des Protestes seiner Antriebsautomatik, die einen solchen Blitzstart nicht gutheißen konnte.

Er war ein geschickter Pilot. Schnell wie der Wind sauste er zwischen den braungrauen Felswänden hindurch. Vorbei ging es an zackigen Graten, an Felsvorsprüngen, hier und da auch an schiefem, windgebeugtem Kleingehölz und an flüchtenden graupelzigen Huftieren, die sich in ihrer Bergeinsamkeit empfindlich gestört fühlten. Genauso erging es dem stolzen Greifvogelpaar in seinem ausladenden Nest aus Geäst, Blättern und Heu, aus dem sich neugierig die Hälse der Jungtiere reckten.

Weit vor Marco flog der Dieb mit seiner Last aus regungslosen Xebbis an ihrer unsichtbaren Leine unter dem Flugzeugbauch. Und Marco folgte unverdrossen, hoch über das grün bewachsene Tal hinweg, das sich geradezu endlos dahinzuziehen schien. Marco wusste jedoch, dass sich die enge Schlucht bald weitete und die Sicht auf das freie Land öffnete. Dann würde die Verfolgung noch schwieriger werden. Bisher hatte er sowieso großes Glück gehabt, dass der Dieb sich nicht umgeschaut, seinen Verfolger nicht entdeckt hatte. Er musste sich sehr sicher fühlen.

Bald waren sie in der großen Ebene angelangt. Marco drosselte die Geschwindigkeit und stieg noch ein Stück höher hinauf in den nunmehr abendlich rot gefärbten Himmel. Weit in der Ferne tauchten die Häusertürme der Hauptstadt auf. Zweifel beschlichen ihn: Wie weit sollte es denn noch gehen? Der Dieb wollte doch nicht mit den Xebbis in die Stadt gelangen? Xebbis gehörten aufs freie Land.

Plötzlich setzte der Dieb zur Landung an. In einem Bogen flog er zu einem direkt im Sonnenuntergang gelegenen Wald, der sich weit und dunkel den letzten Ausläufer des Gebirges hinaufzog, aus dem sie gekommen waren. Dort führte eine Schneise in den Wald hinein, und diesen Weg nahm der Dieb, ziemlich dicht am Boden jetzt, so dass Marco es schon mit der Angst zu tun bekam, die zusammengebundenen Xebbis könnten verletzt werden. Aber einstweilen ging alles gut.

Marco drosselte seine Geschwindigkeit noch mehr, flog nur noch so schnell, dass er den fremden Gleiter nicht aus den Augen verlor. Die hereinbrechende Dämmerung machte seine Aufgabe nicht gerade leichter. Vorerst jedoch konnte er alles noch gut sehen. In langsamen Kreisen umrundete er die Stelle, wo der Dieb niedergegangen war.

Da! Dort war er! Die Waldschneise gab nach etwa fünfhundert Metern den Blick auf eine Lichtung mit einem schimmernden Waldsee frei. An dessen Ufern, an einen Steilhang angelehnt und halb zwischen Gebüsch verborgen, stand ein niedriges Holzgebäude. Darüber schwebte der Gleiter des Diebes.

Marco sah, wie sich das aus dunklen Balken bestehende Dach des Gebäudes nach zwei Seiten aufschob. In die entstehende Öffnung hinein versenkte der Xebbi-Dieb seine immer noch bewegungslose Beute. Kurz darauf schloss sich das Dach wieder, und der Gleiter ging hinter dem Haus nieder.

Kurz darauf kam der Mann wieder in Sicht. Er bog um die Ecke und ging zu einer Tür aus naturbelassenen Holzbohlen. Dort angekommen, legte er seine Handfläche auf ein quadratisches hell schimmerndes Feld, das neben dem Türrahmen ins Holz eingelassen war, wartete einen Augenblick, bis sich die Tür öffnete, und trat dann ins Haus.

Marco überlegte fieberhaft.

Das Versteck des Diebes hatte er nun gefunden. Damit war seine Aufgabe, die er sich selbst gestellt hatte, eigentlich erledigt. Jetzt brauchte er nur noch Hilfe zu holen. Aber er zögerte.

Er war doch so schrecklich neugierig!

Während er mit seinem Gleiter noch im Schatten eines hohen Nadelbaumes auf der Stelle verharrte, öffnete sich die Tür des Hauses, und der Dieb erschien erneut auf der Bildfläche. Hinter ihm schloss sich die Tür. Der Mann kehrte zu seinem Gleiter hinter dem Haus zurück. Kurz darauf tauchte er damit über dem Dach wieder auf, drehte gemächlich in die entgegengesetzte Richtung ab und entfernte sich.

Jetzt war die Gelegenheit gekommen!

Ohne weiter nachzudenken, landete Marco nun seinen Gleiter antriebslos zwischen den licht stehenden Nadelbäumen. Hier war augenscheinlich vor kurzem gerodet worden, denn überall ragten noch die frischen Baumstümpfe aus dem moosigen und mit Farnwedeln bewachsenen Erdreich. Es war gar nicht einfach, einen geeigneten Landeplatz zu finden, und Marco musste etliche Male probieren, bis die ausgefahrenen Teleskopbeine seines Gleiters sicheren Halt meldeten.

Frische, würzige Luft empfing ihn, als er aus seinem Flugzeug stieg. Er sog sie tief in seine Lungen. Herrlich! In den Kuppeln auf dem Mars hatte es auch immer gute Luft gegeben, aber sie war geruchlos gewesen, steril, irgendwie ohne Leben. Die Luft hier auf Xello jedoch roch, als sei sie voller Geheimnisse. Jeder Hauch brachte einen neuen Duft mit, jede Brise erzählte eine andere Geschichte. Marcos Freunde lächelten manchmal über ihn, wenn er so schwärmte. Für sie war dies alles nichts Neues. Aber sie gaben gerne zu, dass sie selbst höchst beeindruckt wären, wenn sie das Leben unter

einer Kuppel wie auf dem Mars kennen lernen würden, wo Marco herkam. Wo es niemals Wind gab, keine Wolken, keine Gewitter, kein Schnee, nur ab und zu einmal einprogrammierte Regenschauer …

Daran musste Marco jetzt denken, und für einen Moment vergaß er fast das Abenteuer, in das er sich eingelassen hatte. Aber nicht für lange. Etwas wie Traurigkeit überkam ihn. Es war ein so schönes Land, in dem er jetzt lebte. Warum waren die Leute, die hier wohnten, nicht damit zufrieden? Warum gab es auch hier Verbrecher? Ach, sagte er sich dann, die waren wohl überall! Überall im Universum lebten Wesen, für die immer solche Dinge ganz besonders verlockend waren, die andere besaßen.

Es war ihm nicht sehr wohl in seiner Haut, als Marco sich vorsichtig dem kleinen Haus näherte. Ein altes Märchen von der Erde fiel ihm ein, in dem eine Hexe zwei Kinder in ihr Häuschen aus lauter Gebäckstücken gelockt, dann gefangen und zum Verspeisen gemästet hatte. Aber dieses Haus hier war kein Haus zum Anbeißen, sondern bestand aus festen, geraden Baumstämmen und hatte eigentlich nichts Sonderbares an sich außer der Tatsache, dass es das Haus eines Diebes war und eine ganze Anzahl gestohlener, ohnmächtiger Xebbis beherbergte, die sicherlich zum Verkauf mit hohem Gewinn bestimmt waren. Oder was sonst sollte der Dieb mit ihnen im Sinn haben?

Marco schlich sich an das Haus heran. Der Mann war wieder weggeflogen, aber vielleicht wohnte er nicht allein hier? Vielleicht war dies hier das Versteck einer ganzen Gangsterbande? Marco schluckte. Es war bestimmt besser, wenn er sich so schnell wie möglich aus dem Staub machte!

Nein! Noch nicht! Ganz kurz nur wollte er einen schnellen Blick durch diese Fensterscheibe wagen, die nun direkt vor ihm in die Seitenwand eingelassen war, als er um die Ecke des Hauses bog.

Er trat näher und duckte sich. Eine ganze Weile lauschte er aufmerksam, doch es drang kein Laut aus dem Haus. Es war nichts zu hören, bis auf die Abendlieder der Vögel und das geschäftige Summen von heimkehrenden Insekten rundum. Marco presste die Nase an die Scheibe aus bruchsicherem Hartplast. Es dauerte eine Weile, bis sich seine Augen an das Dämmerlicht im Raum dahinter gewöhnt hatten.

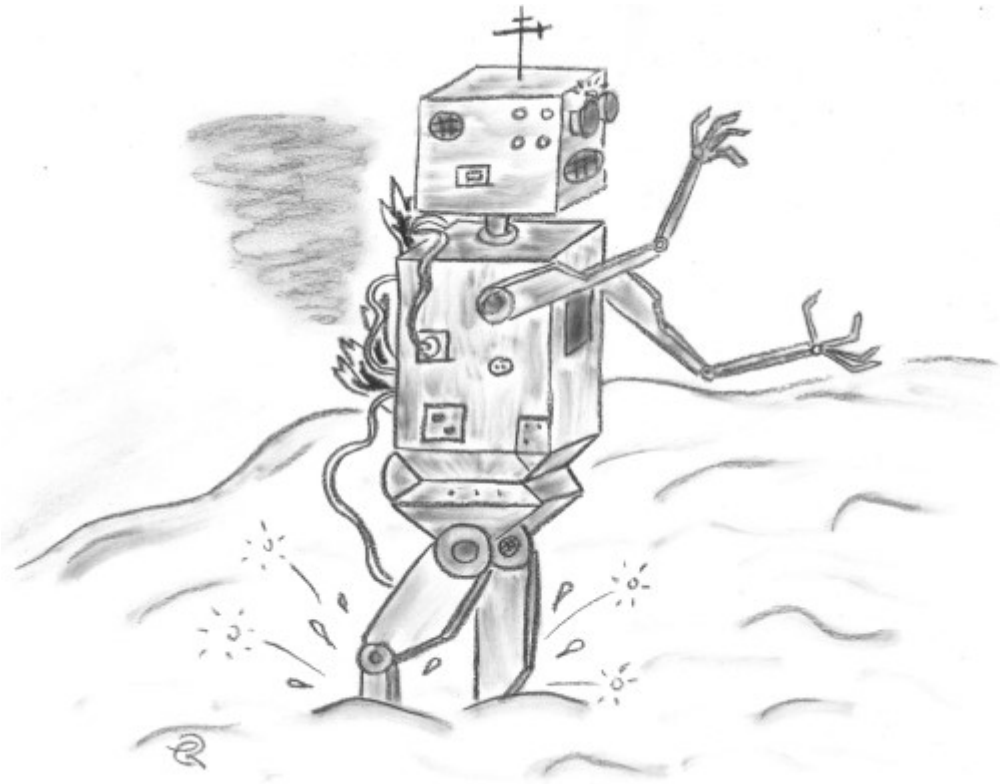
Was er sah, enttäuschte ihn. Das Fenster gehörte lediglich zu einem kleinen Abstellraum, in dem nichts zu sehen war außer einigen Regalen mit Konserven und anderen Vorräten. Also wandte er sich ab und ging um das Haus zur vorderen Tür. Er wusste selber nicht, welcher Teufel ihn ritt, dass er seine Hand auf den Handflächen-Scanner legte, auf das helle Vierreck, das der Dieb vorhin benutzt hatte, um die Tür zu öffnen.

Nichts geschah.

Natürlich nicht! Jetzt fiel es ihm wieder ein: Seine Handfläche war ganz anders beschaffen als die des Diebes, ihre Muster stimmten nicht überein, und deshalb würde sich der Mechanismus der Tür niemals öffnen.

Marco machte einen entsetzten Sprung zur Seite, als in diesem Moment die Tür trotzdem aufging. Sie wurde geradezu aufgerissen. Marco stolperte rückwärts, beinahe wäre er gefallen. Er konnte sich gerade noch fangen.

Mit weit aufgerissenen Augen starrte er auf die mächtige schwarze Gestalt, die im Türrahmen erschien. Zuerst erkannte Marco gar nicht, was es war, das ihm da entgegenkam, bis er begriff, dass es sich um einen Roboter handelte. Es schien ein sehr altes Modell zu sein mit seinem groben eckigen Kopf, zwei



farblosen Kameraaugen und einem vergitterten Querschlitz, der wohl einen Lautsprecher beherbergte, wenn auch momentan kein Ton herausdrang. Geradezu Furcht einflößend erschien dem vor Schreck erstarrten Jungen das rot glühende Bereitschaftslämpchen, das wie ein drittes Auge auf der Stirn aussah.

Die meisten Roboter, die Marco bisher kennen gelernt hatte, waren alle mit einem menschlichen Aussehen ausgestattet gewesen. So grobschlächtige Gestalten wie diese hier kannte Marco nur aus alten Filmen von der Erde.

Dass es sich hier nicht um die neueste Errungenschaft der Technik handelte, änderte aber nichts an der Tatsache, dass diese Maschine ganz offensichtlich vom Hausbesitzer als Wächter eingesetzt und demzufolge nicht zu unterschätzen war.

Marco, von seinem Schreck über das plötzliche Auftauchen des Roboters wieder einigermaßen erholt, hatte erwartet, dass der Roboter ihn nun lediglich fragte, was er denn wünsche. Da aber sah er sich ganz gewaltig getäuscht. Ohne jeden Laut setzte sich die metallene Gestalt auf einmal in Bewegung und ging auf Marco los, der ein paar Schritte zurückwich.

Aus dem Innern des Hauses drang leises Bellen. Marco fiel ein Stein vom Herzen. Den gestohlenen Xebbis ging es anscheinend gut, und sie schienen auch bereits wieder aus ihrer Betäubung erwacht zu sein. Das war wenigstens etwas! Doch der Roboter, der sich da vor dem Jungen aufbaute, gefiel ihm ganz und gar nicht.

Noch nahm Marco die Gefahr aber nicht ernst. "Okay", sagte er leichthin. "Ich geh' dann mal wieder." Und er drehte sich schnell um, weil er zeigen wollte, dass er seine Ankündigung wahr zu machen gedachte.

Zu seinem Erstaunen folgte ihm der Roboter aber. Marco beschleunigte seinen Schritt und bog um die Hausecke, darauf hoffend, dass der Roboter jetzt bleiben würde, wo er war, da er ihn ja nun aus den Augen verloren hatte. Aber der Roboter folgte ihm.

Marco ging weiter um das Haus herum, lief jetzt ein bisschen schneller. Immer noch fand er das Ganze eher lustig und überlegte, wie er die Maschine überlisten und an ihr vorbei ins Haus schlüpfen könnte. Aber Marco hatte sich getäuscht. Deutlich hörte er die gleichmäßigen Schritte der Maschine, die ihn auf seinem Weg verfolgte. Auch sie wurde jetzt schneller. Eines ihrer Scharniere quietschte leise. Und dieses Quietschen kam immer näher.

Jetzt war Marco an der Rückseite des Hauses angekommen. Und hier befiel ihn das erste Mal leichtes Unbehagen, denn er merkte schnell, dass er hier nicht weiterkam. Das Haus war an dieser Stelle direkt an den dahinter befindlichen Felsen gebaut. Es gab keinen Durchlass, auch nicht den kleinsten. Marco drehte sich um.

Und stand direkt vor der schwarzen Gestalt des Roboters. Der streckte einen seiner stählernen Greifarme nach ihm aus, die starren Finger öffneten sich mit einem leisen Knacken in den Gelenkscharnieren. Marco duckte sich unter dem Stahlarm hindurch, richtete sich flink wieder auf und wollte davonrennen, als er sich an der Schulter gepackt fühlte!

Er schrie laut auf und war einen Moment vor Schreck wie gelähmt. Dann aber stemmte er sich mit aller Kraft gegen den Griff des Roboters. Mit einem hässlichen Geräusch riss der Stoff seines T-Shirts. Der Ärmel blieb in der harten Faust des Roboters zurück, und Marco war wieder frei. Ohne Zögern setzte er seine Flucht fort. Seine Schulter schmerzte. Aber es war zum Aushalten.

Der Roboter gab allerdings nicht auf. Er war doch hoffentlich nicht darauf programmiert, unliebsame Besucher auf jeden Fall einzufangen? Doch, das war er. Es gab keine Zweifel. Noch hatte die Maschine wenigstens keine Waffe eingesetzt. Marco hatte sich gar nicht die Zeit genommen, nachzusehen, ob der Roboter überhaupt eine erkennbare Waffe besaß. Aber ganz gewiss sollte der Wächter Leute, die hier nichts zu suchen hatten, dingfest machen. Und sie dann vielleicht festhalten oder einsperren, bis der Hausbesitzer zurückkehrte.

Nein, das war ganz gewiss nicht das, was Marco wollte. Er rannte, mittlerweile so schnell, wie er nur konnte, zurück in die Richtung, wo sein Gleiter stand. Aber so sehr er sich auch anstrengte, es war direkt unheimlich: Der Roboter konnte mühelos mit ihm Schritt halten.

"Bleib stehen, du Schrottkasten!", schrie er über die Schulter zurück. Vergeblich.

Roboter sollten den Menschen doch gehorchen! Warum tat dieser es nicht? War er etwa ganz allein auf die Stimme seines Besitzers programmiert? Das war durchaus möglich. Für solcherart eingestellte Roboter existierten anders modulierte Stimmen überhaupt nicht.

"Du sollst zurückbleiben!", schrie Marco erneut. "Geh gefälligst zurück zu deinem Haus und bewach' es!"

Es half nichts. Der Roboter war ihm dicht auf den Fersen. Marco bekam kaum noch Luft, aber weniger vor Anstrengung, sondern vor Entsetzen über das, was hier geschah.

Vor ihm tauchte jetzt sein Gleiter auf. Was sollte Marco tun? Bis er die Tür geöffnet hatte, war auch der Roboter bei ihm und würde ihn mühelos in seine Gewalt bringen. Marco würde es niemals schaffen, ungehindert einzusteigen und loszufliegen.

STORY: "MARCO MARS UND DER RAUB DER XEBBIS"

Was jetzt?

Die Angst schnürte Marcos Kehle. Auf was hatte er sich da nur eingelassen? Warum war er bloß so neugierig gewesen?

Er schlug einen Haken und entfernte sich wieder von seinem Flugzeug. Am liebsten hätte er geheult, aber irgendwie war dazu gar keine Zeit. Er rannte einfach nur. Und passte höllisch auf, dass er nicht etwa stolperte und hinfiel, denn das wäre das Ende seiner Flucht gewesen.

Marco war am Verzweifeln. Wo er sich auch hinwandte, wohin er auch rannte, der Roboter verfolgte ihn unbarmherzig. Glücklicherweise konnte er sich nicht schneller bewegen, als er es im Moment tat, denn sonst hätte er Marco bestimmt schon eingeholt. Aber die Maschine hatte den Vorteil, dass sie endlos lange so laufen konnte, während Marco irgendwann die Puste ausgehen musste. Und dieser Zeitpunkt lag in gar nicht mehr so weiter Ferne! Das merkte der Junge ganz deutlich.

Und dann lief er unversehens auch noch in eine Falle! Direkt zwischen einem undurchdringlichen Dornengebüsch und einem hohen glatten Felsen öffnete sich plötzlich der Wald zum See hin, den Marco bereits aus der Luft gesehen hatte. Von hier gab es kein Entkommen! Hinter ihm der Roboter, vor ihm der See mit seinem dunklen, Baumwipfel spiegelnden klaren Wasser.

Kleingetier verschwand mit leisem Platschen in der Sicherheit des Sees, als er keuchend heranstürmte und mit den Armen rudernd um sein Gleichgewicht rang, um nicht unfreiwillig im kühlen Nass zu landen.

Was sollte er tun?

Es blieb ihm gar keine Zeit zu langem Überlegen. Da war der Roboter schon bei ihm, griff erneut nach seinem Arm, den er ihm aber blitzschnell erneut entziehen konnte. Er schrie auf.

Und dann kam ihm wie ein Blitz aus heiterem Himmel eine Idee! Mit einem mächtigen Hechtsprung warf er sich ins Wasser und schwamm sofort zügig los. Die Kälte raubte ihm fast den Rest seines sowieso schon schwer gehenden Atems, aber der Schock verging gleich wieder. Hinter ihm platschte es. Marco schloss die Augen und schickte ein inbrünstiges Gebet in den Himmel.

Bitte, bitte! Lass mich Recht behalten, und das Robotermodell ist wirklich so uralt wie es aussieht! Er drehte den Kopf. Da war der Roboter, stapfte hinter ihm her, ungeachtet der Wasserkraft, die ihn kaum zu hemmen schien. Marco holte erschrocken tief Luft, weil der Roboter schon so nahe an ihn herangekommen war. Er schluckte dabei unfreiwillig eine ganze Menge Wasser und konzentrierte sich schleunigst wieder darauf, so schnell zu schwimmen wie noch nie in seinem Leben. Seine Kleidung hinderte ihn gewaltig dabei, denn sie sog sich voll Wasser und wurde immer schwerer und drohte ihn fast hinabzuziehen.

Auf einmal hörte er ganz andere Geräusche hinter sich. Nicht mehr das Plätschern von Wasser, begleitet vom Quietschen des Maschinenscharniers. Er schaute sich um. Sollte er etwa wirklich Glück haben?

"Ja!" Er schrie es heraus, triumphierend, voller Erleichterung.

"Ja!", brüllte er noch einmal und lachte laut und begeistert. "Du Blechkiste! Du bist ja nicht einmal wasserdicht!"

Marco ruderte im Wasser und trat auf der Stelle. Mit leuchtenden Augen beobachtete er, wie an verschiedenen Stellen des schwarzen Roboterkörpers kleine blaugelbe Flämmchen zuckten. Es knisterte und knatterte, endlos, und die Bewegungen der Maschine wurden immer unbeholfener und eckiger. Als Erstes sank der ungefüge Kopf auf die Brust, nachdem auch aus den Augenhöhlen feurige Blitze geschossen waren. Dann sanken die Arme kraftlos an den Seiten herunter.

Plötzlich gab es einen lauten Knall. Eine letzte Stichflamme schoss aus der Brust des Roboters. Dann fiel die ganze, gewaltige Maschine vornüber und verschwand im aufspritzenden Wasser des Waldsees.

Marco konnte es gar nicht glauben. Dabei hatte er es doch mit eigenen Augen gesehen. Es dauerte eine ganze Weile, bis er dem Frieden wirklich traute. Dann aber war er mächtig stolz auf sich.

Er hatte einen Roboter überlistet! Wenn er das seinen Freunden erzählte! Ich werde ehrlich sein, dachte er bei sich. Ich werde ihnen auch erzählen, dass ich diesen Trick in irgendeinem Film gesehen habe. Aber das sollen sie mir erst einmal nachmachen! Immerhin muss man es erst mal auf die Reihe kriegen, sich inmitten größter Panik daran zu erinnern.

"Und jetzt nichts wie nach Hause, damit sich endlich jemand um den Dieb und die armen Xebbis kümmert!", spornte er sich selber an.

Oder sollte er selbst …? Nein! Er schüttelte den Kopf, dass die Tropfen nur so flogen. Er würde nicht noch einmal den Helden spielen und sein Leben aufs Spiel setzen!

Mit kräftigen Zügen, gestärkt von frischen Kräften, schwamm er zurück ans Ufer. Um die Stelle, wo der Roboter versunken war, machte er allerdings vorsichtshalber einen großen Bogen.

© *Barbara Jung*

MARCO MARS - SCIENCEFICTION FÜR JUNGE HERZEN

Marco Mars, Bd.1: Die Entführung
Autorin: Barbara Jung
BeJot Frankfurt a. Main 2003
ISBN 3-93458216-8
124 Seiten, 8.00 EURO
Erhältlich: BeJot Verlag

Ein Raumschiff aus einer fernen Welt landet auf dem marsianischen Raumbahnhof Serengeti. Äußerste Vorsicht ist geboten, doch Marco Mars will die Außerirdischen aus der Nähe sehen. Seine Neugier hat für den Jungen ungeahnte Folgen.

Hier eine Leseprobe aus dem ersten Band des Jugendromans "Marco Mars".

aus: Barbara Jung, Die Entführung, Bd. 1 der Marco-Mars-Trilogie.

[...]

Jetzt war ihm klar, dass er unbedingt Hilfe rufen musste. Es war ihm egal, ob jemand erfuhr, dass er trotz des Verbots hier draußen gewesen war. Irgendetwas sehr Geheimnisvolles, etwas überaus Schreckliches ging hier vor sich. Vielleicht, wenn ganz bald jemand zu ihm kam, konnte er noch gerettet werden. Vor wem oder vor was, das wusste er allerdings nicht. Es war ja nichts zu sehen.

Doch als er mit dem Zeigefinger den Notruf seines Chronometers am Handgelenk aktivieren wollte, wurde sein Arm mit sanftem Druck festgehalten.

"Habe keine Angst, Makkomras", erklang die Stimme wieder.

Marco schrie auf, laut und voller Panik. Nicht nur, weil die Stimme erneut gesprochen hatte, das war es nicht allein.

Es war viel schlimmer, und er wollte es gar nicht wahrhaben, weil es so völlig unglaublich war: Er konnte seinen Arm nicht mehr sehen. Nicht den linken und auch nicht den rechten. Und auch den Rest seines Körpers konnte er nicht mehr sehen. Er war unsichtbar. Er schrie und schrie.

Etwas schüttelte ihn mit Nachdruck, aber nicht schmerzhaft und auch nicht allzu stark.

"Beruhige dich, Sel Makkomras!" Die Stimme klang jetzt energischer als vorher.

Und plötzlich war da auch wieder etwas in seinem Kopf, hinter seiner Stirn, unter der Schädeldecke, ach, eigentlich überall. Aber diesmal waren es keine Gedanken, keine Worte. Nun fühlte es sich an, als würden zarte Fingerspitzen sein Gehirn streicheln. Dieser Gedanke ließ ihn schaudern. Wie war er bloß auf etwas derart Gruseliges gekommen?

Vor lauter Erstaunen hörte er auf zu schreien.

Ganz allmählich überkam ihn nun eine tiefe Ruhe, und er verstand sich selber nicht mehr. Warum hatte er sich bloß so geängstigt?

Vorsichtig tastete er mit seiner linken Hand nach seinem rechten Arm. Er konnte es spüren, dass er immer noch festgehalten wurde. Also war sein Arm noch vorhanden. Und auch er selbst musste noch vorhanden sein. Er war bloß nicht mehr zu sehen.

Aber noch etwas anderes war da. Etwas, das ihn am Unterarm festhielt. Doch so sehr er seine Augen anstrengte,

Barbara Jung wohnt und arbeitet in Frankfurt am Main. Die Protagonisten ihrer Bücher und Geschichten rekrutieren sich zumeist aus Vertretern von Minderheiten.

Veröffentlichung von Science-Fiction-Romanen und Fantastik-Thrillern (sämtlich auch als eBooks) und Kinderbüchern, ferner zahlreiche Kurzgeschichten und Lyrik in Anthologien und Magazinen sowie Artikel in Literaturzeitschriften.

Herausgabe der beiden Anthologien "Jenseits des Happy ends", GoVerlag Köln 2001, "Welten voller Hoffnung" (zus. mit Olaf Brüschke), BeJot Frankfurt am Main 2002, und "Schlag 13!" (BeJot 2004), einer Anthologie, entstanden aus dem Corona-Storywettbewerb.

Ein Science-Fiction/Fantasy-Roman für Kinder (ab ca. 10 J.): Marco Mars, Bd.1: Die Entführung.

Mitarbeit in der Redaktion der Online-Magazine www.sf-flash.de und www.corona-magazine.de, Lektorat im GoVerlag (www.goverlag.de), ferner Mitarbeit im TTT-Lektoratsteam des BLITZ-Verlags (www.blitz-verlag.de).

MARCO MARS - SCIENCEFICTION FÜR JUNGE HERZEN

mit ihnen zwinkerte und sie auch sekundenlang fest zusammenkniff und dann wieder aufriss, er konnte nichts erkennen. Aber seine Angst war verschwunden. Sie hatte einer riesengroßen Neugier Platz gemacht.

"Ist ... ist da jemand?", fragte er zaghaft.

"Na, endlich!" Sein Arm wurde freigegeben. "Ja, ich bin hier, Ramis s'Ekeron. Du kennst mich nicht. Aber ich kenne dich."

"Du kennst mich?", stieß Marco erstaunt hervor. "Woher kennst du mich? Bist du von dem Raumschiff dort drüben? Woher kommst du? Warum kann ich dich nicht sehen? Und ... un

... warum kann ich mich selber nicht mehr sehen?"

"Viele Fragen auf einmal, Makkomras. Ich werde sie dir alle beantworten. Aber der Reihe nach. Das Wichtigste zuerst: Wir sind gekommen, um dich zu holen."

Wenn er jetzt auch ganz ruhig war, so war es doch ganz gewiss nicht das, was Marco Mars hören wollte.

Ich will nicht "geholt" werden, dachte er. Wohin denn überhaupt? Und wer ist "wir"? Die Außerirdischen? Und warum wollen sie mich holen?

"Ich weiß, was du denkst, Makkomras," sagte die Stimme. Sie klang leicht belustigt. "Hab Geduld, du wirst alles erfahren."

"Ich möchte dich sehen!", verlangte Marco. "Ich kann nicht mit einem Gespenst reden."

Die Stimme lachte.

Dies fand Marco sehr beruhigend. Es war nämlich kein bösartiges oder hinterhältiges Lachen gewesen. Da war er sich ganz sicher. Wenn man etwas Böses im Schilde führte, klang ein Lachen anders. Das hatte er in unzähligen Filmen erlebt.

"Setze deinen Helm ab, Makkomras."

"Meinen ... meinen ... Helm?", stammelte Marco und fühlte sich schlagartig wieder sehr verunsichert. Er konnte doch seinen Helm nicht absetzen. Nicht hier draußen im Vakuum. Er würde doch keine Luft bekommen!

[...]

Was war die Idee zu Marco Mars?
Wir haben Barbara Jung gefragt:

SONO: Hallo Barbara, stell Dich doch unseren Lesern kurz vor. Wer ist der Mensch hinter dem Namen Barbara Jung? Welches sind seine besonderen Merkmale?

Barbara Jung: Hallo zusammen. Ich bin Autorin, heiße Barbara Jung aka BeJot und lebe in Frankfurt a. Main. Geboren bin ich in Gießen, und dies schon vor etlicher Zeit, genau: in der Mitte des vergangenen Jahrhunderts. Was für ein Mensch bin ich? Hm. Eigentlich ein sehr friedliebender. Wenn ich dies sage, werde ich immer darauf aufmerksam gemacht: "Und doch beschreiben deine Texte meist alles andere als die heile Welt!" Der Widerspruch ist mir wohl bewusst, und ich denke mir, dass AutorInnen mit Geschichten wie meinen den eigenen Ängsten zu begegnen versuchen. Außer Schreiben habe ich natürlich noch andere Hobbies, als da zu allererst - wie könnte es anders sein? - das Lesen zu nennen wäre. Ich liebe meine Familie, liebe Tiere und Pflanzen. Und ich koche gerne. Nicht für mich allein. Da bin ich eher nachlässig und vergesse auch schon mal das Essen, wenn ich so richtig mitten drin bin in der Arbeit. Aber für Freunde, so als Auftakt eines netten Abends etwa, stelle ich mich gerne an den Herd.

SONO: Dein neuestes Buch heißt "Marco Mars". Worum geht es in dem Auftaktband?

Barbara Jung: "Die Entführung", so heißt der erste Band der "Marco Mars"-Trilogie, einer Mischung aus SF und Fantasy. Hier wird der zu dieser Zeit 12-jährige Protagonist vorgestellt. Ich erzähle, wie der Junge seine Neugier nicht beherrschen kann, als ein fremdes Raumschiff auf dem heimatlichen Mars-Raumbahnhof landet, und er sich ihm verbotenerweise nähert, so wie Kids in dem Alter sind. Und wie sich dann herausstellt, dass dieses Raumschiff allein seinetwegen von einer weit entlegenen Welt gekommen ist und seine Besatzung eine ganz bestimmte Aufgabe zu erfüllen hat. Wie der Titel des Buchs schon sagt, sind sie gekommen, um Marco Mars zu holen.

SONO: Marco Mars ist SF für Kinder. Was brachte dich auf die Idee, für eine jugendliche Zielgruppe zu schreiben?

Barbara Jung: Bei der Suche nach entsprechender Literatur für Kinder ist mir aufgefallen, dass hier das Angebot leider recht überschaubar ist. Früher habe ich selbst immer lange nach SF-Romanen suchen müssen, die nicht so wissenschaftlich angelegt, also für Kinder und junge Jugendliche nicht zu trocken und unverständlich waren. Als ich jetzt für unsere Enkelin ein SF-Buch "für Einsteiger" suchte, hatte ich gerade die Idee eines Jungen in etwa dem entsprechenden Alter im Kopf. Da bot es sich mir direkt an, den Text nicht für Erwachsene, sondern für Kinder zu schreiben, zumal mir dies auch großen Spaß macht. Das konnte ich bei meinem ersten Kinderbuch feststellen, "Geschichten von Emily", die allerdings für die ganz Kleinen gedacht sind. Ich habe gern mit Kindern zu tun und habe auch genügend Gelegenheit dazu innerhalb der Familie, so dass ich weiß, was ihnen gefällt und was sie nicht so mögen. Marco Mars kommt sehr gut bei ihnen an, auch bei meinem 13-jährigen Neffen.

SONO: Wo genau liegt der Unterschied zu "normaler" SF-Literatur?

Barbara Jung: Es gibt hier eigentlich mehrere Unterschiede: Man muss die Sprache, die Formulierungen dem kindlichen Verständnis anpassen. Man sollte einfache, aussagekräftige und nicht zu trockene Sätze bilden, ruhig ein bisschen flapsig sein. Heutzutage ist das zum Glück erlaubt, ja, teils erwünscht. Man darf Begriffe und Vorgänge, wie sie in der SF vorkommen, in Kinderbüchern ruhig verwenden, doch sollte man dies mit einfachen Worten tun und Erklärungen auf das Wesentliche beschränken. Man muss auch nicht unbedingt alles bis in die Einzelheiten klar zu stellen versuchen. Wer von den Kids sich für Einzelheiten interessiert, der macht sich schon selbst auf die Suche nach weiterführender Literatur oder jemandem, der es in einfachen Worten erklären kann. Und es schadet einem jungen Leser auch nicht, manches einfach erst einmal hinzunehmen, es sich im Gedächtnis zu behalten und bei passender Gelegenheit zur Klärung wieder hervorzuholen.

SONO: Dein Hauptwerk ist der SF-Zyklus "Lost Planets". Vier umfangreiche Bände. Von was handelt dieser Zyklus?

Barbara Jung: "Lost Planets" beginnt mit der Besiedelung des Mars und endet weit weg von der Erde irgendwo weit draußen im All. Hier ist für alle Interessenten eine etwas ausführlichere Zusammenfassung:

Ein Jahrhundert in der Zukunft: Die Erde steht vor dem Aus - katastrophale Umweltbedingungen zwingen die Menschheit dazu, den Mars zu besiedeln. Die Bewohner einer deutschen Biosphäre gehören zu den ersten Pionieren. Aber es gibt einen, dem globale Interessen gleichgültig sind. Er will das Marsprojekt an sich reißen. Schließlich finden die Pioniere ihren Platz in der Siedlung Sakota's Paradise auf dem Mars.

Doch bald schon hebt ein bis dahin unvorstellbares Ereignis ihre friedliche Welt aus den Angeln: Fremde Wesen aus einer fernen Galaxis bitten sie um ihre Hilfe. Sie stehen vor der Herausforderung ihres Lebens. Hilfsbereitschaft, Abenteuerlust und ... die Liebe machen sie zu Außenseitern und Gejagten der Erde. Auch die junge Marsregierung hat eine schwere Entscheidung zu fällen: Verrat oder Krieg? Nach gnadenloser Verfolgung fliehen die Protagonisten vor dem Unverständnis und der Fremdenfeindlichkeit ihrer Mitmenschen mit den Außerirdischen zu ihrer fernen Heimat.

Die Flüchtlinge sehen sich vor einer schwierigen Aufgabe: Sie wollen helfen, das Volk ihrer außerirdischen Freunde vor der Machtwillkür und Kriegstreiberei ihrer Herrscherinnen zu beschützen. Die Zeit zerrinnt ihnen indessen zwischen den Händen, denn bei einem Zwischenstopp auf einem von freundlichen Intelligenzen bewohnten Planeten kommt es zu einer blutigen Konfrontation mit einem irdischen Verfolger, der aus der Begegnung mit den Außerirdischen Nutzen ziehen will, ferner werden sie in einen gnadenlosen Kampf mit martialischen Raumpiraten verwickelt.

Die Rebellen erreichen den fernen Planeten, wo die aggressiven Königinnen in der Zwischenzeit unbeschreibliche Verbrechen an ihrem unterjochten Volk begangen haben. Weitere Wahnsinnstaten drohen, und auch ein Kriegszug gegen einen schutzlosen Nachbarplaneten steht unmittelbar bevor. Die Rebellen sind verzweifelt. Sie müssen die Königinnen stürzen. Zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen und den Tod vor Augen, wagen sie Unmögliches. Das ist in etwa die Zusammenfassung der vier einzelnen Lost-Planets-Bände.

SONO: Ist eine Fortsetzung geplant?

Barbara Jung: Die Protagonisten der "Lost Planets" gehen mir tatsächlich immer wieder mal durch den Kopf. Und nicht nur sie, sondern auch ihre besondere Lage nach Beendigung des vierten Bandes. Ich bin selber neugierig, wie sie ihr neues Leben auf die Reihe kriegen, und irgendwann werden sie mir das auch verraten. Es gibt leider wenig Resonanz auf die Bücher (diese Klage hört man allgemein von unbekannten AutorInnen), aber wenn sich einmal jemand zu den Lost Planets äußert, dann endet er unweigerlich mit der Frage: Wie geht es denn mit Dennis und seinen Freunden weiter? Doch, ja, ich will es auch gern wissen.

SONO: Welche Romane von Dir gibt es noch?

Barbara Jung: Als jeweils etwa 300 Seiten starke, also "richtige" Buchausgaben gibt es drei weitere Romane. Wie meisten meiner Texte, sind auch die Bücher Vertretern von Minderheiten gewidmet, wie etwa der Thriller "Trauermarsch" den Schwarzen nicht nur im amerikanischen Spießbürgermilieu. In "Tattoos" geht es um die italienischen Einwanderer im "Gelobten Land" der Neuzeit und damit auch um unsere ausländischen Mitbürger. Und den "Kreuzzug des Hasses" habe ich den Schwulen und den Obdachlosen überall auf der Welt gewidmet, die hier durch einen kleinen Kreis in einer deutschen Großstadt vertreten sind.

SONO: Du vertreibst deine Romane im Selbstverlag. Fluch oder Segen?

Barbara Jung: Ein Selbstverlag bedeutet beides: Fluch und Segen. Das Book-on-Demand-Verfahren verbessert die Lage der Selbstverleger insofern, als dieser seine Bücher nun nicht mehr stapel-

weise im Keller lagern muss, sondern sie beim Hersteller digital abrufbereit halten kann. Und auch die Kosten halten sich in Grenzen. Unerwünschter Nebeneffekt ist hierbei, dass der Versand eines Buches, das entweder in einer Buchhandlung oder in einem Online-Shop bestellt wurde, recht lange dauert, was viele Leser abschreckt, und andererseits können die Titel nicht vor dem Kauf angesehen/durchgeblättert werden. Das finde auch ich sehr bedauerlich. Die Buchhandlungen nehmen Books on Demand nicht in ihr Sortiment auf, weil sie nicht verkaufte Exemplare später nicht wieder zurückgeben können. Wenn hier einmal eine Lösung gefunden werden könnte, wäre das eine feine Sache. Ansonsten bin ich sehr zufrieden mit diesem Verfahren, auch weil es ganz allein bei mir liegt, wie lange ich mein Buch auf dem Markt belasse. Bei Kleinstverlagen besteht die Gefahr, dass ein Buch vom Markt verschwindet, wenn seine kleine Auflage verkauft ist, da eine erneute Auflage zu teuer wird. Ich stelle fest, dass von allen meinen Büchern, auch den älteren, immer wieder mal ein Exemplar gekauft wird, auch über den ersten Erscheinungszeitraum hinaus. Es lohnt sich also, wenn sie nicht nur ein oder zwei Jahre erhältlich sind.

SONO: Unzählige Anthologien beinhalten Geschichten von dir. Ist die Kurzgeschichte ein Steckenpferd von dir?

Barbara Jung: Kurzgeschichten von mir sind in "einige" Anthologien aufgenommen worden, nicht in "unzählige" - das muss ich nun aber doch berichtigen! Tja, mit den Kurzgeschichten ist das so eine Sache. Nachdem ich anfangs immer behauptet hatte, ich könne keine Kurzgeschichten schreiben, habe ich es dann doch probiert. Ich bin ja immer neugierig und will alles einmal versuchen. So hat mich etwa zwischendurch sogar das Dichten von Sonetten und Balladen fasziniert. Aber zurück zu den Kurzgeschichten: Ich habe immer so viele Ideen im Kopf, die man durchaus zu Büchern verarbeiten könnte. Da aber zu meinem Leidwesen mein Tag nur 24 Stunden hat (wobei ich mir nicht so sicher bin, ob da nicht irgendwo jemand sitzt und mir heimlich jeweils mehrere Stunden stiehlt), kann ich gar nicht so viele Bücher schreiben, wie ich gern möchte. Also begnüge ich mich oft mit Kurzgeschichten, wobei ich bitte, das Wort "begnügen" nicht falsch zu verstehen, denn eine richtige Kurzgeschichte ist ein überaus anspruchsvolles Konstrukt, das ein Autor durchaus nicht einfach nebenher aus dem Ärmel schüttelt.

SONO: Was ist in Zukunft von der Autorin Barbara Jung zu erwarten? Ist ein neues Buch in Aussicht? Wenn ja, kannst du uns einen Ausblick geben, worüber es handelt?

Barbara Jung: Im Moment bin ich mit einer Reihe Vampiren in den Wäldern des Taunus und in Frankfurt unterwegs. Sie gestalten gerade eine, wie soll ich es nennen?, eine "morbid-makabre Story für Erwachsene", ja, das wäre ein passender Ausdruck. Es handelt sich um Vampire der etwas anderen Art. Aber mehr möchte ich hier nicht verraten. Das Manuskript ist zu etwa drei Vierteln fertig. Wann das Buch auf den Markt kommt, kann ich nicht genau sagen. Es hängt davon ab, wie viel Zeit mir meine übrigen Verpflichtungen lassen, etwa die Herausgabe der Gewinnergeschichten des Corona-Storywettbewerbs. Und Marco Mars Band 2 wartet ebenfalls auf seine Fertigstellung.

SONO: Du arbeitest als Lektorin beim Blitz-Verlag. Wie beurteilst du die Situation in der deutschen Phantastikszene?

Barbara Jung: Es freut mich, sagen zu können, dass das Genre entgegen allen Unkenrufen nicht im Aussterben begriffen ist. Da können die ewigen Schwarzmaler behaupten, was sie wollen. Es gibt genügend AutorInnen, die gerne und gut fantastische Texte schreiben. Was geschehen müsste, wäre, ein gutes Rezept zu finden, das all die vielen, meist nicht so bekannten VerfasserInnen ein wenig mehr ins Rampenlicht rückt, hin zu den etablierten AutorInnen fantastischer Literatur.

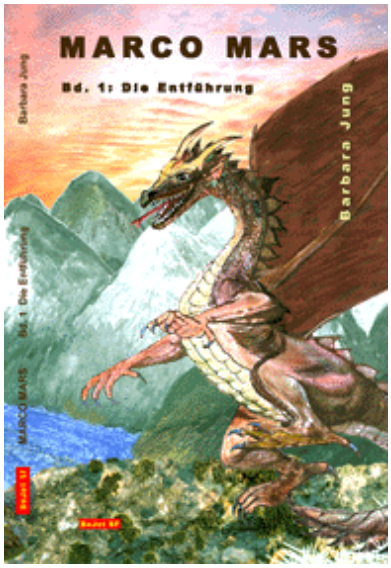
SONO: Als letzte Frage, was wünschst du Dir als Mensch und als Autor für die Zukunft?

Barbara Jung: Ein bisschen mehr Besinnung. Besinnung auf sich selbst und auf andere. Und darauf, dass unsere Welt eigentlich schön ist, wenn wir nur die Augen öffnen und bereit dafür sind. Wir müssen uns erinnern, dass wir unser Leben mit unseren Mitmenschen teilen, dass keiner des Anderen Feind sein sollte. Gesunde Konkurrenz ja, Egoismus und Feindschaft nein. Es ist für alle Platz, für jeden gibt es eine Ecke, im realen und im übertragenen Sinn. Als Autorin möchte ich einfach so weitermachen wie bisher, wenigstens was meinen Wunsch betrifft, mit meinen Texten auf die Anliegen von Minderheiten aufmerksam zu machen und möglichst viele Menschen damit zu erreichen, kleine Anstöße geben, mehr soll es ja gar nicht sein. Aber ich will auch nicht mahnen. Nur unterhalten. Und es soll sich an meinen Texten auch keiner die Zähne ausbeißen müssen. Meine Leser sollen einfach nur Unterhaltung finden.

SONO: Ich bedanke mich für das informative und unterhaltsame Gespräch und wünsche Dir viel Erfolg für die Zukunft.

Barbara Jung: Und ich bedanke mich bei dir, Michael - Und Danke auch an alle, die Interesse an der Autorin Barbara Jung und ihren Gedanken und Ideen haben.

MARCO MARS - SCIENCEFICTION FÜR JUNGE HERZEN



Rezension:

Marco Mars ist anderthalb Jahre alt, als er als Findelkind in einem Raumschiff gefunden wird, welches zwischen Erde und Mars hin- und herpendelt. Liebevoll wird er von der Lehrerin Ms. Irisaneta und ihrer Tochter Marina in ihrer Familie aufgenommen und wächst bei seiner neuen Mutter und Schwester in der Marsstadt Serengeti auf. Marco ist zwölf und ein ganz normaler neugieriger Junge, für den es nichts Spannenderes gibt, als die ankommenden und wegfliegenden Raumschiffe in dem nahen Raumhafen zu beobachten. Zu gerne träumt er davon, die Unendlichkeit des Universums zu erkunden. Eines Tages gerät das Kuppelstädtchen Serengeti in helle Aufregung; Ein außerirdisches Raumschiff ist auf den Raumhafen gelandet und Marco gerät in ein Abenteuer, welches er sich nie erträumt hat und das tiefe Veränderungen in seinem Leben verursacht. Mehr möchte ich an dieser Stelle nicht verraten, da es ansonsten zu viel von der wundervollen Geschichte offenbaren würde.

Mit "Marco Mars" ist Barbara Jung ein erfrischender ScienceFiction-Roman für Jung und Alt gelungen, welcher sich besonders durch den gelungenen Aufbau und den spannenden Handlungen in Verbindung mit einer jugendlich-leichten, flapsigen Ausdrucksweise in den Dialogen positiv hervortut. Besonders gut gefallen hat mir hierbei, dass Barbara Jung es schafft, ohne große Gewaltelemente die Spannung im gesamten Buch aufrechtzuerhalten und dass man auch als junger Leser schnell und leicht in die Gefühls- und Gedankenwelt von Marco Mars hineinwächst und sich so schon nach wenigen Seiten mit ihm verbunden fühlt und bei seinen Erlebnissen mitfiebert. Der Roman ist leicht und dennoch fesselnd zu lesen und ein gelungenes Werk für Jung und Alt.

Einzig die angegebene Alterstufe von ca. 10 Jahren würde ich aus persönlichem Empfinden durch einige im Roman verwendete Fachwörter auf 12 Jahre erhöhen, aber für diese Alterstufe ist "Marco Mars" nur zu empfehlen.

Mein persönliches Fazit kann man treffend in folgendem kurzen Satz zusammenfassen: "Marco Mars" macht Lust auf mehr und man kann nur hoffen, dass die beiden angekündigten Bände schnellstmöglichst in gleicher, sehr guter Qualität folgen werden.

Michael Schmidt und Chris Weidler

PETER SCHWINDT - JUSTIN TIME

Geboren wurde Peter Schwindt 1964 in Bonn. Er studierte Germanistik, Komparatistik (Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft) und Theaterwissenschaften in Berlin, brach seine Uni-Karriere aber nach vierzehn Semestern und einem Schein erfolgreich ab. Ungebrochen aber blieb seine Leidenschaft für Film, Theater und Literatur. In den folgenden Jahren arbeitete er unter anderem als Software-Redakteur, Lektor für Comiczeitschriften und Drehbuchautor und gründete eine Bauchtanz-Agentur.

Im Jahr 2000 verfasste der Autor für den WDR die Hörspielserie Justin Time, die er drei Jahre später zu einem mehrbändigen Romanprojekt ausbaute. Nach dem erfolgreichen Start von Zeitsprung legt er mit Der Fall Montauk den zweiten Band um Justin Times Zeitreiseabenteuer vor.

Ein wichtiger Aspekt des Romanzyklus "Justin Time" ist die spannungsvolle Unterhaltung, bei der historische Ereignisse in einem ganz neuen Licht erscheinen. Ein Anliegen, das Peter Schwindt, folgt man dem großen Presseecho, voll und ganz erfüllt.

Schwindt lebt mit seiner Frau und seiner kleinen Tochter in Siegen.

Anfang des Jahres 2004 veröffentlichte der Loewe-Verlag den Debüt-Roman des deutschen Schriftstellers Peter Schwindt. Das Buch trägt den Titel "Zeitsprung" und ist der Auftakt zu der fantastischen Science Fiction Jugendbuch-Reihe "Justin Time". Die Serie basierte zunächst auf dem Konzept einer Hörspiel-Reihe; In seinen Abenteuern reist Justin Time, der Hauptdarsteller, in der Zeit herum und begegnet dort berühmten Personen - so bekommen Kinder spielend Wissen vermittelt. Peter Schwindt entschied sich aber schließlich dafür, die Abenteuer seines jungen Helden auch in Buchform zu veröffentlichen. Auch die Romane versuchen Wissen zu vermitteln, allerdings steht doch die Unterhaltung und der Fluss der Geschichte mehr im Vordergrund als das Lernen, was bewirkt, dass Justins Erlebnisse in der Vergangenheit zu einem aufregenden Lesevergnügen werden.

Bisher sind die ersten beiden Bände der SciFi-Serie erschienen ("Zeitsprung" und "Der Fall Montauk"). In ihnen erlebt der rotschöpfige Junge Justin Time spannende Abenteuer, immer auf der Suche nach seinen verschollenen Eltern.

Das erste Abenteuer Justin Times beginnt in seiner eigenen Zeit: dem Jahre 2385.

Weil seine Eltern bei einem Unfall auf einer Zeitreise in die Vergangenheit verschollen sind, muss Justin sein Dasein in einem Internat fristen. Und während seine Mitschüler in den Ferien Urlaub auf einem Jupitermond machen oder sonstige spannende Aktivitäten mit ihren Familien unternehmen können, muss er sich im Internat von Brighton langweilen.

Doch das alles ändert sich, als Justin überraschend einen Brief seines Onkels Chester erhält, in dem dieser ihn zu sich nach London einlädt. Als Justin dort eintrifft, muss er jedoch bestürzt feststellen, dass sein Onkel völlig überrascht ist, ihn zu sehen und nichts von einem angeblichen Brief weiß. Onkel Chester wäre es nämlich nicht im Traum eingefallen, seinen Neffen gerade jetzt einzuladen, denn er hat ein Zeitreisebüro eröffnet und alle Hände voll zu tun!

Doch wie schon sieben Jahre zuvor Justins Eltern, verschwindet auch der erste Kunde der "Chrono Travel Inc." in der Vergangenheit. Wegen eines Defekts der Zeitreisemaschine ist Justin der Einzige, der ihm nachreisen und ihn retten kann, bevor der Lauf der Geschichte verändert wird.

Doch dieser Kunde ist nicht das einzige Problem. Ein Unbekannter scheint die Vergangenheit zu manipulieren und damit die Zukunft der gesamten Menschheit aufs Spiel zu setzen! Dieser Unbekannte muss so schnell wie möglich gefunden werden. Deshalb reist Justin Time ins London des 19. Jahrhunderts, wo er sich unter schweren Bedingungen gegen Betrüger, Diebe, Polizei und Straßenkinder durchsetzen muss...

Peter Schwindt versteht es wirklich hervorragend, das London vergangener Zeiten wieder lebendig werden zu lassen! Als Leser kann man in eine wunderbar beschriebene Atmosphäre versinken und Justins Abenteuer voll und ganz genießen. Dieser Band hat mich vom ersten bis zum letzten Wort unglaublich gefesselt und ich habe nicht eher Ruhe gefunden, bis ich das Buch durchgelesen hatte.

Der zweite Band von "Justin Time" schließt in seinen Geschehnissen unmittelbar an Teil eins an.

Gerade erst ist Justin Time aus dem London des Jahres 1862 in die Gegenwart - das Jahr 2385 - zurückgekehrt. Nun hofft er, endlich mehr über das geheimnisvolle Verschwinden seiner Eltern zu erfahren. Diese arbeiteten

nämlich einige Jahre zuvor am sogenannten AION-Projekt mit, welches sich mit dem Zeitreisen beschäftigte, und sind seit einem ersten Testsprung in die Vergangenheit spurlos verschollen. Eine Untersuchungskommission hatte ergeben, dass Avery Time, Justins Vater, höchstpersönlich das Zeitportal manipuliert haben musste, doch Justin kann und will dies nicht glauben. Er ist davon überzeugt, dass seine Eltern Opfer einer Verschwörung waren. Seine Spur führt Justin zu Professor Curicaberis, dem einstigen Leiter des AION-Projektes, doch dieser kann dem dreizehnjährigen Jungen nicht weiterhelfen. Da taucht plötzlich Herbert Hanfstäckl auf dem Plan auf. Eben dieser Mann war erst einige Tage zuvor Anlass für Justins ersten Sprung in die Vergangenheit gewesen und deshalb ist der Junge anfangs nicht sonderlich gut auf ihn zu sprechen. Als Hanfstäckl jedoch behauptet, ebenfalls in Sachen AION zu recherchieren, wird Justin hellhörig. Was hatte dieser seltsame Mann mit dem AION-Projekt zu tun? Hanfstäckl bietet Justin einen Handel ein: Er würde Justin sagen, wo er weitere Hinweise für das Verschwinden seiner Eltern finden würde, und im Gegenzug dazu solle Justin ihm helfen, seinen Schwager wiederzufinden, der im AION-Team mitgearbeitet habe, nun aber spurlos verschwunden sei. Zusammen mit seiner Freundin Fanny und angeführt von Herbert Hanfstäckl schleicht Justin sich also in das - inzwischen vom Amt für Zeitkontrolle geschlossene - Zeitreisebüro seines Onkels Chesters. Der Sprung mit dem Portal führt Justin und Fanny in das Montauk des Jahres 1983. Doch wie soll Justin hier Antworten auf seine Fragen finden? Was hat das hier stationierte Militärlager mit dem Verschwinden seiner Eltern zu tun? Und was spielt Max, der einen Großteil seines Gedächtnisses verloren hat, für eine Rolle im Kampf um die Zeit? Es fällt Justin nicht leicht, einen Zusammenhang zwischen all diesen Geschehnissen und seinen Eltern zu sehen, doch dann trifft er auf eine alte Feindin...

Ich persönlich fand Schwindts ersten "Justin Time"-Band zwar spannender, fesselnder und interessanter, da mich England 1862 und die Entwicklung des ersten Computers schlichtweg mehr interessierten als Amerika und eine verlassene Militärstation, doch auch "Der Fall Montauk" konnte mich schnell überzeugen und an sich binden. Der einzige Makel der Reihe ist wohl, dass man als Leser manche Textpassagen darüber, wie das mit der Zeitreise laut Schwindt denn nun genau funktioniert, öfter lesen muss, um sie in vollem Umfang zu verstehen, doch ansonsten bietet "Justin Time" leichte, unterhaltsame Lesekost.

Normalerweise bin ich kein großartiger Fan von Science Fiction, sondern fühle mich eher im Bereich der Fantasy zu Hause, doch das Konzept von "Justin Time" wusste mich sofort zu überzeugen, und zu begeistern. Ich kann die Romane nur allen empfehlen, die sich für SciFi oder auch Jugend-Literatur im Allgemeinen interessieren.

Peter Schwindt, der 1964 in Bonn geboren wurde, brach sein Germanistikstudium vorzeitig ab. Danach schrieb er als Volontär und Redakteur für verschiedene Verlage, war als Betreuer zahlreicher Erwachsenen-Comics tätig und arbeitete in der PC-Spielebranche. Seit 1997 ist er freiberuflicher Hörspiel- und Drehbuch-Autor für Funk und Film und lebt zusammen mit seiner Frau und seiner Tochter im Siegerland.

Seit Januar 2004 erscheinen die Romane seiner Jugendbuch-Reihe halbjährig im Loewe-Verlag - der nächste und bereits dritte Teil von "Justin Time" soll im Dezember erscheinen. Der Band wird - wie uns der Autor im nachfolgenden Interview schon verriet - im Sibirien des Jahres 1908 spielen und den Titel "Das Portal" tragen. Was für Abenteuer Justin in diesem Band jedoch erleben wird, das bleibt noch unbeantwortet. - Da heißt es: abwarten und Daumen drücken, dass Peter Schwindt seine Reihe genauso gut fortsetzt, wie er sie begonnen hat und uns mit seinen Romanen auch weiterhin spannende Science-Fiction-Literatur liefert!

Interview mit Peter Schwindt

Autor der Science-Fiction-Jugendbuch-Reihe "Justin Time"

SONO: Guten Tag, Herr Schwindt! Vorab erst einmal ein Lob meinerseits! Ich bin ein wirklicher Fan ihrer "Justin Time" Jugendbuchreihe und daher ist es mir eine besondere Ehre, dieses Interview mit Ihnen führen zu dürfen.

Peter Schwindt: Die Ehre ist ganz meinerseits.

SONO: "Justin Time" basierte zuerst auf dem Konzept einer Hörspielreihe. Hatten Sie schon von Anfang an geplant, Ihre Idee auch als Romanserie umzusetzen oder kam dieser Einfall erst später?

Peter Schwindt: Eigentlich war Justin Time sogar zunächst für das Fernsehen geplant. Das war 1998. Aber letztendlich wurde die Sache von der Produktionsfirma nicht weiterverfolgt und so habe ich den Stoff dem WDR-Hörfunk angeboten. Der Vertrag mit dem Sender war ziemlich fair, denn alle Nebenrechte an der Geschichte lagen weiter bei mir. Das war schließlich der Punkt, an dem ich mir gesagt habe, wieso sollen eigentlich immer nur andere meinen Stoff horizontal auswerten? Also suchte ich mir erst eine Agentur und dann den passenden Verlag, um - stark verändert - daraus eine Buchreihe zu machen.

SONO: Nun sind die "Justin Time" Romane ja völlig anders strukturiert als es die Hörspiele waren. Ist Ihnen diese Umstellung von Hörspiel- in Buchform schwer gefallen?

PETER SCHWINDT - JUSTIN TIME

Peter Schwindt: Interessanterweise nicht. Das liegt aber vermutlich daran, dass ich nie ausschließlich dramatische Werke wie Hörspiele und Drehbücher verfasst habe. Aber es stimmt schon: Man muss aufpassen, sonst löst man sich nicht weit genug von der Vorlage.

SONO: Ich habe gelesen, dass Ihre "Justin Time" Reihe fünf Bände umfassen wird. Ist diese Information richtig? Und wenn ja, warum haben Sie sich gerade für fünf Teile entschieden?

Peter Schwindt: Das hat sich durch die dramaturgische Aufteilung so ergeben. Ich habe mich nicht hingesetzt und mir einen Fünfteiler vorgenommen. Mit einem anderen Stoff hätten es sieben oder auch nur drei Teile werden können.

SONO: Haben Sie die Ideen für die noch folgenden Bände schon grob im Kopf oder werden Sie sich selbst vom Verlauf der Geschichte überraschen lassen?

Peter Schwindt: Ganz ehrlich: Am liebsten hätte ich alle fünf Bände fertig gehabt, bevor das erste Buch auf den Markt kam. Das hätte die Sache viel einfacher gemacht. Irgendwann kommt man nämlich im Verlauf des Schreibens auf eine Idee, die ein hakeliges Problem eleganter löst, als es dann letztendlich geschehen ist. Aber ohne Planung ist da überhaupt nichts drin - gerade bei einem Stoff, der einem so schnell aus dem Ruder laufen kann. Außerdem kauft kein Verlag gerne die Katze im Sack. Die wollen schon wissen, was sie da auf ihre Leserschaft loslassen. Also: Man benötigt in jedem fall umfangreiche Exposés, bei denen man Anfang, Mitte und Ende detailliert festgelegt hat, denn man muss wissen, wohin die Reise geht. Aber das ist auch gut so, sonst bringt man sich tatsächlich in Teufels Küche, weil man eine Riesenstory aufgebaut hat, aus der zum Schluss ganz leise pfeifend die Luft entweicht.

SONO: Bisher sind die ersten beiden Bände Ihrer Science-Fiction-Serie ("Zeitsprung" und "Der Fall Montauk") im Loewe-Verlag erschienen. Wenn ich ehrlich bin, dann hat mir der erste Teil besser gefallen, weil mich das Thema England im 19. Jahrhundert und die damit verbundenen, und von Ihnen ausgearbeiteten Figuren viel mehr interessiert haben, als das Amerika des 20. Jahrhunderts. Hatten Sie schon einmal den Gedanken, dass Sie vielleicht Fans verlieren könnten, denen zum Beispiel das 19. Jahrhundert gefallen hat, die aber an anderen Jahrhunderten eher uninteressiert sind? Oder haben Sie noch gar nicht mit einem solchen Gedanken befasst?

Peter Schwindt: Nun ja, die Geschichte hat mir nicht erlaubt, dass ich mir solche Fragen stelle. Die Stationen ergeben alle ihren Sinn. Hätte ich Justin ausschließlich in einer Epoche spielen lassen, dann wäre daraus ein historischer Roman geworden, und das hätte auch wieder nicht jedem gepasst. Außerdem müsste man sich dann vielleicht den Vorwurf gefallen lassen, dass der Held der Geschichte trotz der phantastischen Möglichkeiten schrecklich immobil gewesen wäre. Letztlich konnte ich nur eine Lösung anstreben, die gut für die Story und nicht für die unterschiedlichen Vorlieben der Leser war. Nicht, dass ich diese nicht respektiere! Immerhin verbringen sie einen großen Teil ihrer wertvollen Zeit mit meinen Büchern und geben ihr sauer verdientes Geld dafür aus. Aber in dem Moment, wo ich mich frage, was der Leser (den es im Singular niemals gibt) vielleicht mögen könnte, kann ich mich gleich mit der Maus erschlagen. Ich hab mal mit einem Redakteur zusammengearbeitet, der hat immer gesagt: "Ich weiß, was mein Publikum will." Den habe ich immer beneidet. Ich wusste nämlich immer nur, was ich wollte. Gott sei Dank ist die Buchbranche noch eine letzte Insel der Glückseligen, auf der das Marketing nicht ganz den Inhalt der Bücher bestimmt.

SONO: Können Sie uns schon verraten, wo Sie Ihre noch kommenden Romane zeitlich in etwa ansiedeln werden?

Peter Schwindt: Band 3 spielt im Jahr 1908 in Sibirien, Band 4 im Florenz des Jahres 1492 und Band 5 im Jahr 2377. Mehr verrate ich aber nicht.

SONO: Des Öfteren hört man Stimmen über ihre Bücher, die sagen, dass einige von Ihnen beschriebene Begebenheiten nicht logisch zueinander passen. Meinen Sie, dass dies ein Fehler Ihrerseits ist - dass Sie zum Beispiel in Ihren Beschreibungen nicht genau genug auf die Verhältnisse eingegangen sind - oder liegt dieses Unlogisch-Erscheinen eher an einer mangelnden Aufmerksamkeit des Lesers?

Peter Schwindt: Dazu müsste ich jetzt konkret wissen, um was es geht. Gerade beim Thema Zeitreise können sich da schon Abgründe auftun, da das Thema von Paradoxien nur so wimmelt. Deswegen musste ich bestimmte Dinge voraussetzen, um eine gewisse Lesbarkeit zu garantieren. Dazu gehört ein Mindestmaß an Linearität in der Erzählstruktur und Handlung. Vieles, auf das ich angesprochen wurde, liegt aber auch schlicht daran, dass ich die Lösung für ein Problem nur en passant beschrieben habe und sie so vielleicht überlesen wurde. Fannys Sprung in die Zukunft zum Beispiel. Da wurde immer wieder gesagt, wie kann das gehen, das arme Mädchen wird aus ihrer Zeit gerissen. Nun, wäre sie von Justin nicht gerettet worden, steckte sie wahrscheinlich noch immer wie ein toter Weihnachtsmann im Kamin in der Chicksand Street.

SONO: Also, dass Fanny aus ihrer Zeit "gerissen" werden konnte, weil ihr von Justin das Leben gerettet worden war, war mir eigentlich von der Stelle an, an der dies im Buch vorkommt, klar und auch nachvollziehbar. Überhaupt erschienen mir persönlich nur einige wenige Stellen Ihrer Bücher etwas unlogisch - aber welches Buch weist nicht irgendwelche größeren oder kleineren Fehler auf - und auf eine Sache möchte ich hier noch eingehen, denn diese Frage bereitete mir wäh-

rend der Lektüre von "Der Fall Montauk" durchweg Kopfzerbrechen, nämlich: Woher wusste Justin Time, dass er genau ins Jahr 1983 reisen musste? Dass er in Montauk Hinweise auf seine Eltern finden könnte, hatte ihm ja Herbert Hanfstäckl sagen können, doch habe ich auch nach mehrmaligem Lesen der entsprechenden Textstellen keinen Hinweis auf das Jahr entdecken können! Habe ich hier etwas überlesen?

Peter Schwindt: Yep, sieht so aus. Seite 101, letzter Absatz, da wird's erklärt. Stichtag ist der Abzug der regulären amerikanischen Truppen, und das ist der 12. August 1983. Vorher hätte es keinen Sinn gehabt in die Basis einzudringen, weil es dort von militärischem Personal nur gewimmelt hätte. Wäre der Sprung viel später datiert worden, hätte Portitia Abbadon all ihre Spuren verwischt.

SONO: Diesen Absatz scheine ich tatsächlich mehrmals überlesen zu haben!

Am Ende des zweiten Bandes findet der Leser den Hinweis, dass der dritte Teil in Sibirien spielen wird. Können Sie unseren Lesern schon den Titel dieses Buches verraten beziehungsweise wann dieses erscheinen wird?

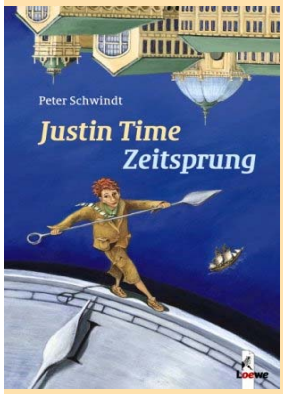
Peter Schwindt: Der Titel ist gerade abgesegnet worden. Er lautet "Das Portal" und erscheint im Januar 2005. Der Loewe Verlag bringt seine Bücher immer halbjährlich auf den Markt, im Januar und im Juli. Manchmal sind die Titel aber auch schon einen Monat früher lieferbar. Das wissen dann aber die Händler nicht, weil sie noch keinen Vertreterbesuch hatten. Wer's also nicht abwarten kann und das perfekte Weihnachtsgeschenk sucht, der kann ja mal ab Mitte Dezember versuchen, Band 3 bei einem Online-Bücherdienst zu bestellen.

SONO: Planen Sie nach Beendigung Ihrer Arbeit an "Justin Time" noch weitere Romane? Wenn ja, werden diese ebenfalls im Feld der Science-Fiction angesiedelt sein oder würden Sie sich auch gerne einmal auf anderes Terrain vorwagen?

Peter Schwindt: Es gibt Verhandlungen über eine Trilogie mit dem Loewe-Verlag, die eventuell im Anschluss erscheinen soll. Die wird aber keine Science Fiction, sondern geht in Richtung Horror/Gothic Novel. Außerdem sind da noch einige Einzeltitel sowie zwei Buchreihen, die noch einen Verlag suchen. Manches ist für die ganz jungen, einiges aber auch für Erwachsene. Das geht dann aber mehr Richtung Mainstream, also kein Krimi/Thriller/Horror/SF, sondern stinknormale Belletristik.

SONO: Herr Schwindt, vielen Dank für das Interview! Ich wünsche Ihnen noch alles Gute für Ihre Zukunft und noch viel Erfolg für Ihre "Justin Time" Reihe!

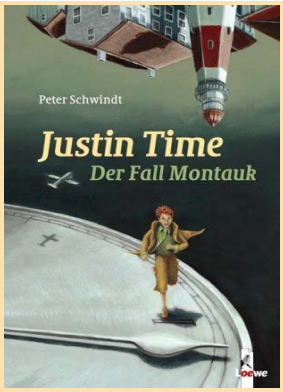
Valentino Dunkenberger



Autor: Schwindt, Peter
Reihe: Justin Time
erschienen: 2004 Loewe Verlag
336 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-4984-9

Die Welt, 2387: Die amtliche Wetterkontrolle lässt es jeden Abend punkt 19 Uhr für eine Viertelstunde regnen, alle Hauptstädte der Erde sind binnen einer Stunde erreichbar, und wer etwas auf sich hält, macht Urlaub auf den äußeren Aleuten.

Nur im beschaulichen Brighton, wohlbehütet von den dicken Mauern des Preston-Internats, passiert nie etwas Aufregendes. Für den 13-jährigen Justin ist es die Hölle. Seit vor sieben Jahren seine Eltern bei dem Versuch einer ersten Zeitreise ums Leben gekommen sind, wird er erfolgreich von der Außenwelt abgeschirmt.geraten. Und Justin ist der Schlüssel zu allem."



Justin Time - Der Fall Montauk
Autor: Schwindt, Peter
Reihe: Justin Time
erschienen: 2004 Loewe Verlag
336 Seiten, Lesealter ab 12
14,90 EUR (D)
ISBN: 3-7855-5185-1

Justin Time kehrt aus der Vergangenheit zurück ins Jahr 2385. Doch das Schicksal seiner in der Vergangenheit verschollenen Eltern lässt ihm keine Ruhe.

Gemeinsam mit seiner Freundin Fanny macht er sich auf die Suche nach ihnen. Als sie den entscheidenden Hinweis auf ein geheimes Experiment im Jahr 1983 finden, geraten die Ereignisse außer Kontrolle. In der Nähe von Montauk - einem kleinen Fischerort an der amerikanischen Ostküste - bricht der Krieg um die Zeit aus.

NEMO'S KOLUMNE

Das Kind im Manne oder auf der Suche nach der verlorenen Freizeit

Als neulich mein Blick den Spiegel streifte, zuckte ich erschrocken zusammen.

Was ich dort sah, war höchst beunruhigend, beinahe schon beängstigend.

Nicht nur, dass mein Bartwuchs, wüst wie ein ungepflegtes Stück Rasen, meinem Gesicht das Aussehen eines grimmigen Einsiedlers verlieh, sondern auch die vereinzelt sichtbaren grauen Haare und die immer weiter expandierenden Geheimratsecken machten mich betroffen. Ich starrte auf mein Spiegelbild und suchte verzweifelt auf ein Zeichen von Jugendlichkeit, jedoch vergebens. Als ich dann, deprimiert wie ich war, in mein Zimmer eintrat, erwartete ich beinahe die Weiterführung der Spiegelepisode in dem Raum, in dem ich meinen Hobbys nachging. Doch Gott sei Dank, war dort keine große Veränderung festzustellen; es war weder zu einem Handwerksraum umfunktioniert worden, noch hingen Ölgemälde mit Jagdszenen an den Wänden. Alles war wie immer: unordentlich, rauchgeschwängert und eindeutig ein Spielzimmer samt Spielkonsolen, Surround Anlage und einem Bücherregal voller Rollen-, Brett und Kartenspiele. Ich seufzte erleichtert und dankte meinem Kind im Manne. Häufig herangezogen, wenn ein erwachsener Mensch etwas albernes oder kindisches veranstaltet, ist dieses sprichwörtliche Kind, in weniger lyrischen Worten auch als Spieltrieb bekannt, bei mir scheinbar ziemlich ausgeprägt, und ehrlich, ich bin dankbar dafür. Frei nach dem Motto, man ist so alt wie man sich fühlt, könnte ich glatt noch als dreizehnjähriger durchgehen. Auch wenn meine Freizeitbeschäftigungen bei vielen gleichaltrigen Mitmenschen meist zu fragenden Blicken oder mitleidigen Lächeln führen, so wage ich zu behaupten, dass ein wenig mehr Kindlichkeit dieser Welt nicht schlecht zu Gesicht stehen würde. Play Games - Not Wars !

Ich blickte aus dem Fenster meines Zimmers und beobachte einige spielende Kinder. Ich beneidete sie. Ich wünschte mir meine jugendliche Unbeschwertheit zurück und vor allem die viele Freizeit, die ich in jungen Jahre noch zur Verfügung hatte. Das eigentliche Problem am Älterwerden ist weniger das Altern, als das man einfach weniger Zeit hat die Sachen zu tun, die man wirklich gerne macht. Weiterhin bedeutet Kind zu sein auch eine gewisse Freiheit zu besitzen, die uns Erwachsenen abhanden gekommen ist: nämlich die Freiheit bestimmte Sachen zu tun und dafür nicht für ein Idiot gehalten zu werden. Liefen beispielsweise ein paar Kinder mit Holzschwertern bewaffnet durch den Wald, würde sich kein Mensch daran stören, während eine Gruppe volljähriger LARPer, an gleicher Stelle, bei Jogger, Gassigeher und Spaziergänger, mehr Aufsehen erregen würden, als eine UFO Landung auf dem Platz der Republik.

Wieder richtete sich meine Aufmerksamkeit auf die spielenden Kids.

Am liebsten hätte ich das Fenster aufgerissen und ihnen zugerufen:

"Genießt die Zeit und spielt!"

Aber ich ließ es sein, denn vermutlich hätten die Kinder sich nur gefragt, was der alte Spinner von ihnen will.

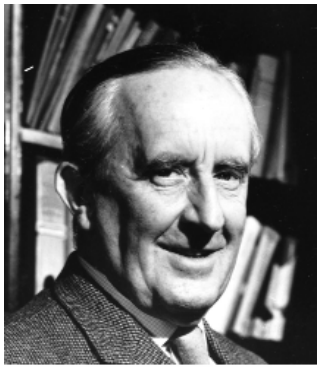
In diesem Sinne

:nemo

VON SPRECHENDEN HUNDEN, POLARBÄREN UND DEM GIRAFFINCHEN

Die andere Seite des J. R. R. Tolkien

Interessiert man sich auch nur ein bisschen für phantastische Literatur, so wird man erfahrungsgemäß nach nicht allzu langer Zeit schon auf die Werke eines Schriftstellers stoßen, dessen Bücher seit Jahrzehnten von einer riesigen Leserschaft geliebt und regelrecht verschlungen werden und die - wie Michael Moorcock es einst beschrieb - Mittelpunkt eines fast schon ungesunden Kults sind.



(c) by Klett-Cotta

Die Rede ist natürlich von J. R. R. Tolkien und seinen Büchern um tapfere Hobbits, edle Elben und finstere Schurken, all dies vor der akribisch konstruierten Kulisse des sagenhaften Mittelerdes - Bücher, die seit Jahrzehnten einen festen Platz in den Herzen einer riesigen Fangemeinde haben und nicht zuletzt durch Peter Jacksons cineastische Umsetzungen jüngst erst wieder in aller Munde waren und selbst bei der breiten Masse Anklang gefunden haben.

Doch hat der Professor aus Oxford nicht nur epische Werke um die beliebten Figuren und ihre Abenteuer und Erlebnisse mit dem Einen Ring und den damit verbundenen Geschehnissen geschrieben. Vielleicht nicht immer in einem Atemzug mit dem Herrn der Ringe genannt - aber dennoch von hoher Qualität -, sind Tolkiens Bücher, die vom Autor für ein jüngeres Publikum und in manch einem Fall auch nie zur Veröffentlichung angedacht waren, dabei aber ohne Rücksicht Jung und Alt verzaubern können.

Keine Sorge, liebe Leser, dies soll kein weiterer dieser Artikel werden, die immer mal wieder aufzuzeigen versuchen, dass Tolkiens "The Hobbit" doch nur ein besseres Kinderbuch ist... Nein, viel mehr wird es im Folgenden um die Bücher gehen, die sich fernab Mittelerdes zu beweisen versuchen und weder vom magischen Ringen, noch von epischen Schlachten vor des dunklen Herrschers steinerner Feste in Mordor zu berichten wissen.

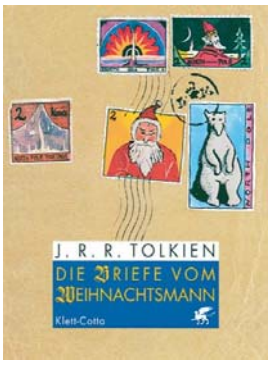
Ursprünglich waren diese Bücher für Tolkiens Kinder konzipiert gewesen, als diese noch jünger waren - glücklicherweise hielt dies in der Vergangenheit aber weder Verlage noch Herausgeber davon ab, die Geschichten zu veröffentlichen, womit der geneigte Leser die Chance erhält, sich in ebenso liebevollen wie zeitlosen und durchaus klassischen Geschichten über sprechende kleine Hunde, gewitzte Polarbären und das einzigartige Giraffinchen zu verlieren.

Den stärksten Eindruck eines Kinderbuchs oder Buches für jüngere Leser vermittelt von all diesen Veröffentlichungen immer noch der "Herr Glück" (Mr Bliss), kommt er doch in der optischen Aufmachung eines Bilderbuches daher. Und dennoch wird bereits nach der ersten Hand voll Seiten klar, dass Tolkien hier einmal mehr eine bezaubernde Sache geschaffen hat: Von der lieblichen Geschichte rund um Herrn Glück, sein Automobil, das Girrafinchen und die drei Bären bis hin zu den vielseitigen Illustrationen mit Buntstift und Tusche ist in diesem kleinen Werk einfach alles stimmig.

Die Abenteuer des kleinen Hundes Roverandom im gleichnamigen Roman kommen dann schon mit weniger Bildern und einer gehörigen Portion mehr Text aus - kein Wunder, war das ganze nach seiner Verwendung als Geschichte für Tolkiens Söhne doch gar als Fortsetzung des Hobbits von Tolkien an seinen Verleger angeboten worden. Das Buch schildert die Erlebnisse eines frechen Hundes namens Rover - später Roverandom - und seinen Begegnungen mit Zauberern, Drachen, dem Mann im

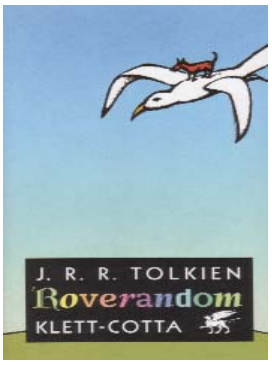
John Ronald Reuel Tolkien wird am 3. Januar 1892 in Bloemfontein, Südafrika, geboren. Im zarten Alter von vier Jahren verlässt er gesundheitlich angeschlagen mit Mutter und Bruder dieses Land und kehrt in die Heimat des Vaters nach England zurück. Der junge Tolkien besucht König-Edward-Gymnasium und erhält nach dem Schulbesuch dort ein Stipendium der Universität in Oxford. 1915 schließt er sein Studium ab und heiratet Edith Bratt. Den Ersten Weltkrieg erlebt Tolkien als Infanterist in Frankreich. An der Front dort findet er während eines Lazarett-Aufenthalts Klarheit über seinen zukünftigen Lebensweg und legt bereits hier den ersten Grundstein für das spätere Mittelerde, als er beschließt, seinen erdachten Sprachen eine eigens ersonnene Welt als Rahmenhandlung zu schaffen. Bereits kurz nach Rückkehr in die Heimat wird Tolkien Privatdozent in Leeds und mit 32 Jahren - für englische Verhältnisse recht früh - Professor, zuerst in Leeds und danach in Oxford. Tolkien ist ein leidenschaftlicher Hochschullehrer und ein unglaublich kenntnisreicher Erforscher der Wortgeschichte der Mythologie und des Altertums. Das erste Werk, das er herausgibt, ist ein mittelenglisches Wörterbuch; Studien über Chaucer und den "Beowulf" folgen. Während all seiner Zeit als aktiver Sprachforscher und Lehrer ist er aber auch schon ein hinreißender Erzähler. Seine Geschichten werden zunächst im engsten Kreis der eigenen Familie erzählt und geschätzt, ehe er 1937 damit erfolgreich an einen Verlag herantritt. Sein Hobbit (1937) und die Trilogie Der Herr der Ringe (1954/55) werden so etwas wie der Grundstein eines kommerziellen, gesellschaftsfähigen Fantasy-Kults. J. R. R. Tolkien stirbt am 2. September 1973 im Alter von 81 Jahren in Bournemouth, England.

VON SPRECHENDEN HUNDEN, POLARBÄREN UND DEM GIRAFFINCHEN



Die Briefe vom Weihnachtsmann
Broschiert - 48 Seiten - Klett-Cotta
Erscheinungsdatum: November 2002
ISBN: 3608934359

Herr Glück
Gebundene Ausgabe - 100 Seiten - Klett-Cotta
Erscheinungsdatum: 1983
ISBN: 3608952217



Roverandom
Gebundene Ausgabe - 142 Seiten - Klett-Cotta
Erscheinungsdatum: Januar 1999
ISBN: 3608934545

Mond und vielen anderen Dingen, die das Hündchen sich nie zu erträumen gewagt hätte.

Zu guter letzt wären in dieser Aufzählung noch die "Briefe vom Weihnachtsmann" (The Father Christmas Letters) zu erwähnen. Tolkien ersann für seine Kinder passend zur besinnlichen Zeit um Weihnachten eine Vielzahl Briefe vom Nordpol, kurzum Briefe vom Weihnachtsmann. In ihnen erzählt dieser Tolkiens Söhnen von seinen Erfahrungen mit den Kobolden dort, den Polarbären und generell so manch Haarsträubendes vom Treiben an den Tagen vor dem Heiligen Abend. Vielseitig illustriert und mit enormer Kreativität wissen diese Briefe den Leser geschickt in den Bann zu ziehen, wecken sie doch in einem jeden recht schnell Erinnerungen an die eigene Kindheit und das kribbelige Warten auf Weihnachten.

Egal ob in den Bildbänden um Herrn Glück und den Weihnachtsmann oder im textlastigeren Roverandom, in all diesen Büchern sieht man die beeindruckende Vielseitigkeit des Professors aus Oxford; ob es nun die liebevollen Illustrationen oder die ausgefeilten Geschichten sind, eine Idee jagt die nächste, und bei genauem Lesen (oder schlicht dank der umfangreichen Anhänge und Kommentare der Herausgeber, die den meisten der Werke inne wohnen) erkennt man sogar einen Haufen intelligente und kritische Anspielungen auf die damalige Zeit - seien sie nun geographischer Natur oder gar Tolkiens persönlicher Vorlieben entsprechend (Tolkien war beispielsweise kein Freund der damals aufkommenden Automobile, und die Geschicke des Herrn Glück mit seinem eigenen motorisierten Ungetüm mögen hier einmal für sich sprechen).

Neben der hinreißenden Ideen und der schönen Illustration seiner Bücher wissen diese Bände noch aus einem anderen Grund zu begeistern. Wer Tolkiens Primärwerke rund um Mittelerde kennt, der weiß von des Professors exorbitanten Sprachstil - und wird sich gleichzeitig fragen, ob Tolkien die Bücher für eine jüngere Leserschaft vielleicht anders angesetzt hat, um den jüngeren Lesern das Lesen unter Umständen zu erleichtern. Dem ist nicht so, vertrat der britische Sprachwissenschaftler doch folgenden Standpunkt: "Ein guter Wortschatz wird nicht erworben, indem man Bücher liest, die aufgrund irgendeiner Vorstellung vom Wortschatz einer bestimmten Altersgruppe geschrieben sind. Er ergibt sich durch das Lesen von Büchern, die einem überlegen sind." Ganz in diesem Sinne kann man auch die Werke für das jüngere Publikum als stilistische Schmankerl bezeichnen, die sich nicht hinter der Wortgewandtheit des Hobbits oder der Trilogie um Frodo und Co. zu verstecken brauchen.

Was nach beendeter Lektüre dieser Bücher bleibt, ist dasselbe Gefühl, das sich auch immer wieder nach dem Lesen des Herrn der Ringe oder des Hobbits einstellt. Ein gewisses Gefühl von Traurigkeit, fast schon ein Anflug von Melancholie, ist es doch eine Tatsache, dass J. R. R. Tolkien seinerzeit nie die Schreibwut eines Robert Jordan oder Wolfgang Hohlbeins vorzuweisen hatte, die vielleicht auch - oder gerade - bei ihm wünschenswert gewesen wäre, sind alle anderen Bücher doch eher wissenschaftlicher bzw. akademischer Natur oder bestehen sie lediglich aus später von seinen Erben aneinandergereihten Fragmenten der Hinterlassenschaft Tolkiens.

Christian Endres

IM GESPRÄCH MIT FRAU DR. RENATE GRUBERT (CBJ VERLAG)

C. Bertelsmann Jugendbuch (cbj)

Seit der Gründung des Unternehmens 1835 gibt es bei Bertelsmann Literatur für junge Leser. Nach 1945 war es vor allem der Sigbert Mohn Verlag, der sich hier erfolgreich engagierte. 1974 zog das Jugendbuch als Teil des C. Bertelsmann Verlags nach München.

Seither wächst das Programm kontinuierlich und lebt das Bewusstsein, dass die jungen Bücherwürmer von heute das erwachsene Leserpublikum von morgen sind. Deshalb gehört die C. Bertelsmann Jugendbuch Verlag GmbH als integrativer Bestandteil zu den Buchverlagen von Bertelsmann, die seit April 2001 unter dem Namen Verlagsgruppe Random House geführt werden. Kinder- und Jugendbücher erscheinen heute in den Verlagen C. BERTELSMANN JUGENDBUCH, ELEFANTEN PRESS, OMNIBUS und OMNIBUS TASCHENBUCH. Das Programm umfasst Bilderbücher, Kinderbücher, Jugendbücher und Sachbücher - in gebundener Form und als Taschenbuch.

Der C. BERTELSMANN JUGENDBUCH Verlag bietet Literatur und Sachbuch für junge Leser: Er steht für ausgesuchte Bilderbücher, lustige Vorlesegeschichten und kleine Erzählungen für jüngere Leser, spannende Abenteuerromane und gesellschaftskritische Jugendromane. Ein weiterer Schwerpunkt sind anregende Sach- und Beschäftigungsbücher.

(Quelle: cbj Verlag)

Im Gespräch mit Frau Dr. Renate Grubert

Phantastische Jugendbücher aus der Sicht des Verlages. Ein interessanter Gesichtspunkt, und so haben wir die Pressesprecherin des cbj Verlag, Frau Dr. Renate Grubert, zum Gespräch gebeten.

SONO: Frau Dr. Grubert, bei der Betrachtung der Verlagsvielfalt in der Verlagsgruppe Random House finden wir cbj (Kinder- und Jugendbuch Hardcover), cbt (Taschenbücher für Jugendliche) und omnibus (Taschenbücher für Kinder) unter "Kids & Teens". Wo sollte denn Ihrer Empfehlung nach welche Zielgruppe nach fantastischer Literatur suchen?

Renate Grubert: In allen drei Verlagssegmenten bieten wir Bücher an, die ins weit gefasste Segment "Phantastische Literatur" passen. Über unseren Schlagwortkatalog auf der Homepage finden junge Leute bis etwa 12 unter "Kids" ihre phantastischen Bücher, bei den "Teens" sprechen wir eher diejenigen ab 12 Jahren an. Wer über unsere "Specials" einsteigt, wird nochmals detaillierter informiert, was sich hinter den Büchern versteckt. Eine weitere Möglichkeit der Erstinformation bietet natürlich auch das Buchcover. Man darf sich ruhig spontan verlocken lassen - ganz ohne Altersgrenze!

SONO: Unter "Phantastisches" finden wir im Onlinekatalog auch die Urmel Bücher verschlagwortet. Was ist phantastisch und was ist Fantasy, wenn man Kinder- und Jugendliteratur betrachtet?

Renate Grubert: Die Diskussion über Definitionen des Phantastischen ist so alt wie das Alphabet. Ohne in Details einsteigen zu wollen, nur so viel: Fantasy ist ein Teilbereich der phantastischen Literatur. Unter dem Dach der Phantastik gibt es neben dem Genre Fantasy noch Science-Fiction, Grusel/Horror und Utopien in ihrer positiven (eutopischen) und negativen (dystropischen) Ausprägung. Alle diese Genres sind eigentlich "alterslos", d.h. viele phantastische Bücher wurden

1971-1977, Diplomstudium und Promotion in den Fächern Geographie, Kartographie und Städtebau, FU und TU Berlin

1978-1983, Redaktionskartographin, Bern

1984-1988, Freie Redakteurin im Feuilleton, Bern

1989-1997, Aufbau einer eigenen Redaktion und fachjournalistische Beiträge für diverse Tages-, Wochen- und Fachzeitschriften in Deutschland, Österreich und der Schweiz im Bereich der Kinder- und Jugendliteratur

1995-1998, Fernstudium Kinder- und Jugendliteratur an der Studien- und Beratungsstelle, Wien. Thema der Abschlussarbeit "Science-fiction in der Kinder- und Jugendliteratur"

1998-1999, Chefredakteurin der KJL-Fachzeitschrift "JugendLiteratur", Schweizer Bund für Jugendliteratur, Cham

2000-2002, Pressesprecherin im Arena Verlag, Würzburg

seit September 2002, Pressesprecherin für cbj, den Kinder- und Jugendbuch der Verlagsgruppe Random House, München

Zudem:

- Referentin im Rahmen von Fortbildungsveranstaltungen, Vorträgen, Seminaren

- fachjournalistische Schreibtätigkeit

- Beirätin im Vorstand der Arbeitsgemeinschaft der Jugendbuchverlage (AvJ)

- Leitung der Arbeitsgruppe Kommunikation der AvJ

- Mitglied der Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendliteraturforschung

- Mitglied im Arbeitskreis für Jugendliteratur (AKJ)

- Mitglied der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur

IM GESPRÄCH MIT FRAU DR. RENATE GRUBERT (CBJ VERLAG)

nicht mit der Einschränkung "Kinderbuch" verfasst, sondern sind nachträglich in dieses Alterssegment gedrängt worden (siehe Jules Verne, J.R.R. Tolkien) Auch Joan K. Rowling ist keine Kinderbuch-Autorin im landläufigen Sinn. Wir dürfen also ein bisschen weiter denken als sonst und können die Einengung "Kinderbuch" weit zurückdrängen. Das tut gut, denn Literatur ist Literatur - und hat nur bedingt mit dem Alter der Adressaten zu tun.

SONO: Fangen wir mit dem Vorlesealter an. Wehte dort auch der viel zitierte "Fantasy-Hype" einen neuen Wind hinein, oder blieb es bei den klassischen Erlebnis-Themen, wie sie durch die "Schnüpperle"-Reihe beispielsweise repräsentiert werden?

Renate Grubert: Das Vorlesealter ist schon immer durch eine Fülle phantastischer Geschichten geprägt worden und hat wenig mit der durch HP ins Rollen gebrachten Welle zu tun. Der "Fantasy-Hype" setzt erst bei den SelbstleserInnen ein, etwas mit 8, 9 Jahren. Super Beispiel dafür sind "The Spiderwick Cronicles" von Holly Black, illustriert von Tony DiTerlizzi. Die ersten beiden Bände "Eine unglaubliche Entdeckung" und "Gefährliche Suche", erscheinen dieser Tage bei cbj und spiegeln sehr schön die Durchdringung unserer realen Welt von einer Anderswelt, die durch unbekannte Spielregeln und fremde Geschöpfe gekennzeichnet ist.

SONO: Im omnibus Verlag fallen die Gruselromane von R.L.Stine besonders auf. "Kinder und Horror" hört sich erst einmal wie ein Widerspruch an. Ist es einer?

Renate Grubert: Nein, kein Widerspruch. Horror ist ja nicht gleich Horror. Es gibt da quantitative Unterschiede genau wie im Erwachsenensegment. Bevor ein Original-R.L.Stine-Titel bei uns veröffentlicht wird, prüft das Lektorat sehr genau, ob das Horror-Potential des Buches die Zielgruppe nicht überfordert. Aus diesem Grund gibt es bei uns weniger "Gänsehaut"- und "Gruselfieber"-Bände als in den amerikanischen Originalreihen.

SONO: cbj verbindet man vor allem auch mit großen Reihen wie "Fünf Freunde" (Enid Blyton), "Die drei ???" (Alfred Hitchcock) und "TKKG" (Stefan Wolf). Nun sind aber auch wertvoll gestaltete Fantasy-Bücher wie "Bartimäus" und "Eragon" erschienen und werden stark beworben. Gibt es hier eine Bewegung zur Phantastik?

Renate Grubert: Ja. Einerseits bewegen wir uns hier mit dem Markt. Andererseits sind "Bartimäus" und "Eragon" nur zwei Titel in diesem Bücherherbst unter einer Fülle von Novitäten, die - wie gewohnt - ein breites Themenspektrum im Kinder- und Jugendbuch bei cbj abdecken.

SONO: Ist im Bereich der Fantasy eine Serie wie "TKKG" oder "Detektiv-Klub" denkbar?

Renate Grubert: So etwas Ähnliches - allerdings für etwas ältere als "TKKG"-Leserinnen und Leser - haben wir bereits im Programm. Beispiel 1 ist "replica" von Marilyn Kaye. In 10 Bänden wird da die Geschichte des Mädchens Amy entwickelt, die als Klon in unserer normalen Welt lebt und detektivisch ihrer eigenen Vergangenheit auf die Spur kommt. Beispiel 2 ist K.A.Applegate und die "Everworld"-Reihe, die eben wieder neu bei cbt verlegt wird. Band 1 "Im Reich des Bösen" erscheint im September 2004.

SONO: Nun zu einem Thema, das fast ein wenig traurig macht. Science-Fiction ist fast gänzlich aus der phantastischen Jugendliteratur verschwunden. Gibt es den Traum des Raumschiffkapitäns nicht mehr für Kinder?

Renate Grubert: Da sprechen Sie ein schwieriges Kapitel an! Der Traum des Raumschiffkapitäns ist vermutlich tatsächlich ausgeträumt. In Bezug auf technische Entwicklungen hat die Realität schlicht und einfach die Fiktion überflügelt. Das ferne All mit seinen unentdeckten Welten ist uns heute so nah wie nie zuvor - und hat damit sehr an Reiz verloren. Parallel dazu hat in der Jugendliteratur seit den 80er Jahre ein Paradigmenwechsel stattgefunden. Der hatte zur Folge, dass sich das Jugendbuch fast ausschließlich mit der Realitätsbewältigung im Hier und Jetzt beschäftigte. Die Postatomkatastrophenszenarien sind dafür das beste Beispiel. So ist es schön und bereichernd, dass heute durch die Fantasy-Welle wieder ein neuer Wind durchs Jugendbuch weht. Dem Phantastischen wird wieder Raum gegeben. Wer weiß, ob damit nicht letztendlich einer neuen Science-Fiction-Welle der Boden bereitet wird …

SONO: Frau Dr. Grubert, durch den marketingtechnisch sehr breit gefächerten Boom um Harry Potter und Herr der Ringe in den letzten zwei Jahren scheint es mir, dass auch der Bereich der phantastischen Jugendliteratur auf ein größeres Leserinteresse als bisher stößt. Besonders deutsche Autoren wie Cornelia Funke oder Kai Meyer, um nur zwei Namen zu nennen, haben mit ihren Werken national wie auch international in letzter Zeit große Erfolge zu verzeichnen. Ist aus der Sicht der Verlage hier bei den jugendlichen Lesern ein Trend zurück zu den Büchern zu verzeichnen, oder war der Bereich schon immer recht stark, stand aber öffentlich nicht so im Zentrum?

Renate Grubert: Phantastische Welten standen in der Literatur für junge Leute schon immer hoch im Kurs. Nur wurden diese Bücher von den Erwachsenen nicht so beachtet. Erst durch HP ist der entscheidende Durchbruch gelungen. Mit der zunehmenden Aufmerksamkeit begann sich der Kreislauf von Angebot und Nachfrage zu drehen.

IM GESPRÄCH MIT FRAU DR. RENATE GRUBERT (CBJ VERLAG)

Kurz: Wenn der Markt phantastische Geschichten verlangt, werden sie auch produziert. Es ist schon interessant zu beobachten, dass - scheinbar plötzlich - hervorragende Autorinnen und Autoren mit entsprechenden Romanen präsent sind. Natürlich kommt der Erfolg einer Cornelia Funke nicht "plötzlich". Sie ist seit vielen Jahren als Schriftstellerin unterwegs. Nur schätzt man ihre Aktivität heute anders ein.

SONO: Wie beurteilen Sie die deutsche phantastische Jugendliteratur und deren Autoren im Vergleich zum internationalen Markt?

Renate Grubert: Wer den internationalen Markt beobachtet, weiß, dass sich der deutschsprachige Markt häufig an Produktionen aus Amerika und England orientiert. Umgekehrt findet kaum ein Jugendbuch aus Deutschland den Lizenzweg in den anglo-amerikanischen Markt (Cornelia Funke ist eine Ausnahme). Das will jedoch nichts über die Qualität der deutschsprachigen Produktionen aussagen und schon gar nichts über das große Potential unserer Autorinnen und Autoren. Denken wir an bereits bekannte Namen wie Wolfgang und Heike Hohlbein oder Andreas Eschbach. Oder Newcomer wie Kester Schlenz und Thomas Krüger, die eben bei cbj ihre Debüts gegeben haben. In Szenarien dieser Schriftsteller finden Jugendliche alles, was es zum gedanklichen Abheben in andere Welten braucht. Der internationale Markt wäre inhaltlich reicher, wenn er sein Augenmerk in verstärktem Maß auf deutschsprachige Produktionen richten würde.

Jens Peter Kleinau

DIE FANTASY-BÜCHER DER TAMORA PIERCE

Vom Mädchen das auszog Ritter zu werden und

Wie kleine Zauber die Welt bewegen

Die Fantasy-Bücher der Tamora Pierce

Alanna, Keladry und Dhana

1985 erschien beim Arena-Verlag ein kleiner, handlicher Roman mit überwiegend lilafarbenem Cover, der mich gleich in seinen Bann zog, und zu Hause in einen Leserausch versetzte: "Die Schwarze Stadt". Zuvor hatte ich weder etwas von der Autorin gehört, noch einen solchen Roman gelesen.

Die zwölfjährige Alanna tauschte mit ihrem Zwillingsbruder Thom die Rollen. Denn ebenso wenig wie das Mädchen zu einer feinen Hofdame erzogen werden wollte, hatte ihr Bruder Interesse daran, Ritter zu werden. Nur zwei Diener, Coram und Maude erfahren notgedrungen davon, und werden von den Kindern dazu verpflichtet, Stillschweigen zu bewahren. Alanna ist glücklich, als sie am Königshof anlangt, aber schon bald muss sie sich nicht nur mit anderen jungen Adligen herumschlagen, die sie in der Hackordnung des Hofes nach unten verbannen wollen, sondern auch feststellen, dass es gar nicht so einfach ist, ihre Tarnung zu wahren.

Ihr bleibt nichts anderes übrig, als sich einigen Leuten anzuvertrauen, wie Georg, dem "König der Diebe", einem charmanten jungen Schwindler, der ihr hilft, und schließlich auch dem Prinzen Jonathan. Die beiden werden in den folgenden Jahren zu treuen Freunden und helfen ihr durch eine Menge Schwierigkeiten.

Denn Alanna kommt immer wieder hinter die Machenschaften eines Mannes, der sorgfältig mit Magie, Intrigen und Verrat daran arbeitet, die königliche Familie zu töten und sich selber an ihre Stelle zu setzen: Herzog Roger von Conte, den Bruder des Königs... Sie ahnt nicht, dass sie für einen Sieg über ihn mit einem sehr hohen Preis zahlen wird.

Die vier Romane um Alanna sind Geschichten über den Ausbruch aus vorherbestimmten Rollenmustern. Sie erzählen von den Schwierigkeiten, die sich im Laufe der Pubertät auftun, wenn man ein Geheimnis wahren will, von Alannas Erwachsenwerden ohne dass sie ihr Ziel aus den Augen zu verliert, von der Stärke, die sie entwickeln muss, um in einer Männerdomäne zu bestehen und anerkannt zu werden.

Dabei erlebt sie genug spannende und gefährliche Abenteuer, lernt exotische Wesen, böse Geister und die Spielarten der Magie und die Macht von Intrigen kennen und merkt auf welche Freunde sie vertrauen kann.

Das Mädchen wird schließlich zu einer Frau, die eine Entscheidung treffen muss - anzunehmen, was ihr Prinz Jonathan bietet, nachdem er lange Jahre nur Freund und Geliebter war, oder ihren Idealen treu zu bleiben.

Alle Figuren sind glaubwürdig und lebendig dargestellt, man lernt sie recht schnell zu lieben und zu hassen und kann sich selbst die Nebenfiguren und Bösewichter genau vorstellen. Tamora Pierce gelingt es, ihre Figuren den Lesern sehr nahe zu bringen, so dass man unbedingt wissen muss, wie die Geschichte ausgeht, und ob Alanna das findet, was sie sucht. Die Autorin begeht auch nicht den Fehler, aus Alanna eine Ausnahmeerscheinung mit Superheldenallüren zu machen, sie bringt erstaunlich viele Frauen, ein, die in ihren - auch den altbekannten Rollen - durchaus stark und bedeutsam sind, und sich zu behaupten wissen und lässt sie wie selbstverständlich mit den männlichen Figuren zusammen Spielen.

Noch deutlicher wird das in einem der Nachfolgezyklen, der leider noch nicht auf Deutsch erschienen ist: Eine Generation später nutzt die junge Keladry von Midelan, die Möglichkeit, die Alannas Beispiel geschaffen hat. Sie will ganz hochoffiziell Ritter werden und kommt zu diesem Zweck an den Königshof. Allerdings ist sie das erste Mädchen, das diesen Schritt wagt.

Dementsprechend schwer sind ihre ersten Jahre. Nicht nur die anderen Pagen und Knappen machen Keladry das Leben schwer, auch einige der Lehrer halten nicht viel von der Idee und legen dem Mädchen so viele Steine in den Weg wie sie nur können. Aber Keladry ist von einem eben solchen Willen beseelt wie Alanna. Sie lässt sich von Rückschlägen und Ärger nicht unterkriegen, gewinnt Freunde, die sie unterstützen und wird vom Pagen zum Knappen und erringt schließlich den Rittertitel.

Auch sie spielt eine entscheidende Rolle im Krieg gegen Zauberwesen, die dem Reich Tortall immer noch zu schaffen machen und erlebt viele gefährliche Abenteuer mit Gefahren und Magie.

Beide Zyklen bieten vor allem jungen Leserinnen zwischen 12 und 20 glaubwürdige starke Heldinnen, mit denen man sich identifizieren kann, weil sie trotz allem normale Teenager bleiben mit all den Problemen, Fehleinschätzungen und Eitelkeiten, die man von sich selber kennt.

Die Bücher gehen mit der Zeit und zeigen auf spannende Art und Weise, wie man aus einer vorherbestimmten Rolle ausbrechen kann, ohne sich selbst und seine Weiblichkeit zu verleugnen. Oder wie man trotz positiver Beispiele gegen immer noch bestehende Vorurteile - Mädchen können das nicht, basta - ankommt, indem man sich einfach nicht beirren lässt.

Leichter hat es da schon Dhana, die von einer Pferdehändlerin mit nach Tortall genommen wird und schon bald dem Hofmagier ins Auge fällt. Denn sie kann mit den Tieren sprechen - eine Gabe, die vor allem im Umgang mit den Zauberwesen wichtig wird, die das Reich nun überfallen - Sturmflügel (eine Art Harpyien) und Greife vor allem. Ins Land gerufen hat sie der machtgierige Imperator aus dem Süden, der sich auch noch den Norden des Kontinentes unter den Nagel reißen will.

Sie begegnet vor allem den selbstbewussten Frauen Tortalls, die wie selbstverständlich ihre Stärken und Schwächen ausleben und lernt sich selber zu verstehen und aus diesem Gefühl heraus ihre Ängste zu überwinden. Schließlich lehnt sie sich sogar nicht mehr an ihren Lehrmeister Numair an, sondern wird, als dieser in Gefahr gerät, zu dessen tapferer Retterin und einem entscheidenden Faktor im Krieg gegen die Sturmflügel.

Leider auch noch nicht auf Deutsch erschienen sind die Romane um Alannas Tochter Alianne, die sich einen ganz anderen Weg als ihre Mutter sucht, und doch keine brave, sittsame Dame wird...

Das Handwerk der Magie

Einen gänzlich anderen Weg geht Tamora Pierce mit den vierbändigen Emelan-Chroniken. Meister Niklaren vom Tempel des verschlungenen Kreises holt höchst unterschiedliche Kinder in die Magierschule.

Sandri, eine typische junge Adlige aus dem hiesigen Herrscherhaus, hat eine besondere Beziehung zu Geweben, Garnen und Stoffen, so wie der Straßenjunge und Dieb Briar zu Pflanzen aller Art. Die verschlossene und misstrauische Tris gebietet über die Elemente und die lebhafte Daja kommt sehr gut mit den verschiedensten Metallen zurecht.

Die vier Kinder können sich zunächst aufgrund der großen Standesunterschiede und Charaktere gar nicht ausstehen. Sie streiten sich regelmäßig oder gehen sich aus dem Weg so weit sie können. Jeder lernt seine Gabe besser zu verstehen und einzusetzen, und gewisse Nachteile (so wie etwa die Anhänglichkeit von Wollfusseln) abzumildern und ganz auszuschließen.

Als sie dann durch einen Erdrutsch in einer Höhle eingeschlossen werden, müssen die vier lernen, dass sie sich nur retten können, wenn sie zusammenarbeiten und sich vertragen. Die Gefahr hilft ihnen, sich besser kennen zu lernen. Sie werden enge Freunde, was umso besser ist, denn auf jeden von ihnen wartet noch eine besondere Prüfung, die nicht nur ihre Fähigkeiten, sondern auch die Überwindung ihrer größten Ängste und Schwächen fordert.

Im nachfolgenden - auf Deutsch ebenfalls noch nicht erschienenen - Zyklus ziehen die vier jungen Leute selber aus, um Kinder mit besonderen Gaben in den Tempel zu holen und werden durch die neue Verantwortung noch ein wenig reifer, weil sie nun auf die Jüngeren aufpassen müssen.

Auch die Emelan-Chroniken beschäftigen sich mit den Teenager-Jahren ihrer Helden. Hier steht jedoch das Miteinander der gänzlich von einander verschiedenen Charaktere im Mittelpunkt, wie sie lernen, sich zusammenzuraufen, den anderen zu verstehen und eigene Vorurteile oder Vorsicht zu vergessen. Vor allem Tris hat es schwer, dies zu lernen, weil ihr vorher nur Hass und Misstrauen entgegen gebracht worden war. Es ist an den anderen ihre seelischen Wunden zu heilen.

Einen ähnlich großen Raum nimmt aber auch die Beschreibung ihrer Fähigkeiten ein - es muss nicht unbedingt immer spektakulärer Feuerzauber sein, der etwas erreicht, sondern auch kleine - lächerlich erscheinende Magie hat ihre Macht. Sandris mit Zauber gewebte Verbände haben ebensolchen Nutzen während einer Naturkatastrophe, wie Tris Elementarkräfte und können manchmal auch sehr trickreich sein.

Tamora Pierce nimmt sich die Zeit, die Auswirkungen der Kräfte zu schildern und was passieren kann, wenn man sie doch nicht so ganz beherrscht. Dabei gibt sie spannende Einblicke in das entsprechende Handwerk. Für Dramatik sorgen die Folgen von Übermut und zu starken Gefühlen.

Wer hier jetzt Ähnlichkeiten zu Harry Potter und anderen Zauberschulen sucht, wird keine finden. Es ist eher Zufall, dass sich die Autorin dieses Themas angenommen hat und sie nutzt es auch auf ihre ureigene Weise.

* * *

Tamora Pierce hat keine außergewöhnliche Schriftstellerkarriere hinter sich. 1954 in Pennsylvania geboren, begann sie zwar schon mit 11 Jahren zu schreiben, aber erst 1983 gelang ihr mit dem ersten Alanna-Roman der Durchbruch.

Es hatte zwar schon viele jugendliche Helden in der Fantasy gegeben, aber noch nie ein Mädchen, dass weniger durch die Intervention höherer Mächte eine besondere Aufgabe bekam, sondern allein durch ihren eigenen Kopf ihre Zukunft bestimmt und ein Selbstbestimmtes Leben wählt.

Vor allem weibliche Leser konnten sich mit der starken und selbstbewussten Alanna identifizieren, mit ihren Problemen und Freuden, ihren Eitelkeiten und Fehlern. Sie können ihre Verwirrung bei der ersten Blutung nachvollziehen oder den Rausch der ersten Liebe.

Man wollte mehr lesen, und Tamora Pierce blieb ihrer Linie treu.

DIE FANTASY-BÜCHER DER TAMORA PIERCE

Das brachte ihr in den folgenden Jahren eine große begeisterte Leserschaft quer durch alle Altersstufen und auch einige Preise und Nominierungen ein, so u. a. 1996 den "ALA Best Books for Young Adults" für "Der Kaiserliche Magier" und 2002 für "Squire (Protector of the Small 3)".

Tamora Pierce hat insgesamt 22 spannende Romane mit lebendigen Figuren verfasst, die einem vertraut erscheinen und doch ein wenig Vorbild sind. Ihre Geschichten spielen liebevoll mit Altvertrauten Klischee und in keine der heute üblichen Schubladen ("Harry-Potter-Klon", "Jugendlicher-Held-von -hier-rettet-eine-Fantasy-Welt-und-muss-seine-eigenen-Schwächen-besiegen") einzuordnen.

Und auch wenn manchmal die Göttin oder ein unbekannter Gönner ein wenig helfen, so schaffen Alanna und Co. es überwiegend aus eigener Kraft ihr Ziel zu erreichen und sich selber treu zu bleiben. Ihre Helden und Heldinnen gehören zu der Fantasywelt und sind doch auf eine faszinierende Weise modern.

All diesen Roman ist gemeinsam, dass sie nicht nur für Kinder und Jugendliche spannend sind, sondern auch Erwachsenen interessante Charaktere und eine vielschichtige, oft überraschende Handlung bieten.

Christel Scheja

Die Bücher (dt. im ARENA-VERLAG, engl. bei SCHOLASTIC/RandomHouse)

Alanna (Die Löwin von Tortall)

Die schwarze Stadt

Im Bann der Göttin

Das zerbrochene Schwert

Das Juwel der Macht

Dhana

Kampf um Tortall

Im Tal des Langen Sees

Der Kaiserliche Magier

Im Reich der Götter

Keladry (Protector of the Small)

First Test

Page

Squire

Lady Knight

Alianne (Alannas Tochter)

Trickster's Choice

Trickster's Queen

Emelan

Im Reich der Magie

Die Magische Flotte

Blaue Schatten Über Sommer-See

Im Tal der 1000 Feue

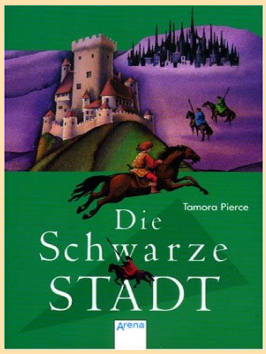
The Circle Opens (Emelan 2)

Magic Steps

Street magic

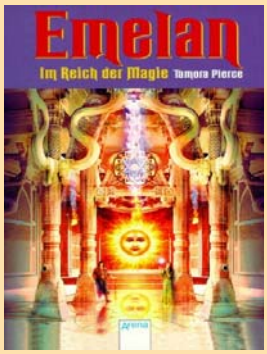
Cold Fire

Shatterglass



Alanna, Die Schwarze Stadt
Broschiert - 207 Seiten - Arena
Erscheinungsdatum: Januar 1994
ISBN: 3401018159

Dhana, Kampf um Tortall
Broschiert - 247 Seiten - Arena
Erscheinungsdatum: Februar 1998
ISBN: 3401019651



Emelan, Im Reich der Magie
Broschiert - 247 Seiten - Arena
Erscheinungsdatum: Januar 2002
ISBN: 3401022059

Kinder in den Romanen Jules Vernes

Zur Biografie

Am 8. Februar 1828 kommt Jules-Gabriel Verne in Nantes zur Welt. Als Erstgeborenem wird ihm von frühester Kindheit ein vorgeformter Lebenslauf präsentiert, soll er doch wie sein Vater Jurist werden. Allerdings sagt ihm sein Großvater bereits bei der Taufe eine Dichterkarriere voraus. Beide Laufbahnen waren für einen Bürgerlichen zu Anfang des 19. Jahrhunderts in Frankreich durchaus üblich.

Der kleine Jules spürte schon bald den Drang nach Abenteuern und so schlich er sich mit 11 an Bord eines Indienfahrers, um Schiffsjunge zu werden, man entdeckt ihn jedoch und schickt ihn zurück in die elterliche Obhut. Sein Bruder Paul durfte später Marineoffizier werden.

In der Schule interessiert ihn besonders die Geographie. Diese Begeisterung findet sich in fast jedem seiner Romane wieder. Ansonsten ist Jules kein guter Schüler. Noch auf dem Lyzeum schreibt er sein erstes Trauerspiel in Versen, eine erste Aufführung eines seiner Werke gelingt jedoch erst 1850 in Paris mit den "Zerbrochenen Strohhalmen", nicht ganz ohne Beziehungen; das Stück entstand zusammen mit dem jüngeren Alexandre Dumas, das Theater leitete der ältere Dumas.

Mit diesem Erfolg im Rücken lehnte er die Weiterführung der väterlichen Anwaltskanzlei ab, statt eines minderwertigen Juristen will er lieber ein guter Schriftsteller werden.

Weitere kleinere Erfolge mit Operetten folgten (er verfasste die Libretti), hoben ihn aber nicht aus der Masse junger Autoren heraus. Zu dieser Zeit lernte er Honorine Motel kennen und heiratete sie 1857. Seine Frau brachte zwei Töchter mit in die Ehe und machte ihn damit zum Vater. Problematisch wurde es allerdings erst, als das gemeinsame Kind Michel 1861 zur Welt kam. Michel entwickelte sich nicht zu dem Knaben, den Jules sich vorgestellt hatte, dennoch liebte er ihn zeit seines Lebens abgöttisch. So benannte er jedes seiner drei Schiffe nach ihm "St. Michel" (I. bis III.).

Bereits 1859 unternahm Jules Verne seine erste größere Reise, die ihn bis nach Schottland führte. Die literarische Ausarbeitung einer derartigen Reise, einer voyage extraordinaire, konnte er 1862 bei einem Verleger unterbringen. "Fünf Wochen im Ballon" bescherte dem bis dahin kaum bekannten Franzosen endlich Ruhm und Anerkennung. 105 weitere Reisebeschreibungen folgten. Sie gingen zum Mond, in den Mittelpunkt der Erde, zwanzigtausend Meilen unter die Meeresoberfläche und fanden in Ballons, U-Booten oder Raketen statt. Jules Verne bediente sich dabei der grenzenlos scheinenden Ideen, die im Zeitalter der boomenden technologischen Entwicklung, von jungen und innovativen Ingenieuren auf der ganzen Welt tagtäglich in der Presse vorgestellt wurden. Er erfand nur Weniges selbst, dafür aber verband er jene Visionen mit einem zukunftsweisenden Optimismus und erzählerischem Geschick, das ihn noch heute zu einem der beliebtesten französischen Schriftsteller macht.

Schon zu Lebzeiten formte sein Erfolg ihn zur Legende. So konnte er sich 1888 zum Stadtrat von Amiens wählen lassen und scheint sich als Politiker recht gut geschlagen zu haben; als er am 28. März 1905 beerdigt wurde, (er starb vier Tage vorher, geschwächt durch eine schwere Diabetes und nicht unerwartet) begleitete ihn die halbe Stadt und dazu noch Fans aus der ganzen Welt.

Zu den Büchern

Im Zeitalter Jules Vernes, dem 19. Jahrhundert, hatte man gerade erst eine neue Beziehung zu Kindern entwickelt. In der Folge Jean-Jacques-Rousseaus (1712-1778) Theorien über Freiheit und Staat (so etwa im "Emile" oder im "Gesellschaftsvertrag") sah man in der Erziehung der Kinder eine besondere Bedeutung, eine moralische Forderung, die man sich auf die Fahnen der französischen Revolution von 1789 schrieb. Die bis dahin als gottgegeben hingenommene Kindersterblichkeit wurde bekämpft und der Frau eine neue Rolle als treusorgende Herrin des Hauses zugedacht. Die mit Mutterliebe und vollster Aufopferung lebende Frau zählte man nun zu einem Wert der Zivilisation. Verne hat diese Werte stets verteidigt und baut die kindlichen Figuren seiner Romane darauf auf. Der kleine Jack aus "Ein Kapitän von fünfzehn Jahren" wird von seiner Mutter im Lesen unterrichtet und auch Robert aus "Die Kinder des Kapitän Grant" erhält seine Erziehung von der Schwester; in Ermangelung der Mutter springt Mary in die Rolle des Hausengels ein. Jenseits einer beruflichen Ausbildung wächst sie in die vorgefertigte Pflicht eines Hausfrauendaseins hinein.

Diese neuartige Bewertung der Frau verschaffte ihr aber auch eine gewisse Macht und wurde daher von den Frauen durchaus als Verbesserung aufgenommen und auch ausgefüllt, so klein dieses Reich auch war.

Der Mann zeichnete für den gesellschaftlichen Raum, die Frau für den familiären zuständig, aber natürlich unter den Gesetzen, die von Männern dafür erdacht wurden. Der Code Napoleon (1804) auch Code Civil genannt - er entspricht dem Bürgerlichen Gesetzbuch - stärkte auf Betreiben Napoleons die Rolle des Vaters. So konnte er zum Beispiel seine Kinder ohne juristische Kontrolle bis zu sechs Monaten einsperren und war alleiniger Herr sowohl über deren als auch den Besitz der Ehefrau. Was innerhalb der Familie geschah, bestimmte der Mann, eine nähere gesetzliche Einschränkung dieser Gewalt gab es damals nicht.

Soweit betrifft dies aber natürlich nur bürgerliche Familien. Die von Verne nicht näher beschriebenen Kinder von Bauern oder Arbeitern stellten einen Großteil ihrer Kindheit in den Dienst des Überlebens, sie mussten meist ab dem vierten Lebensjahr arbeiten. Dass bei Verne solche Kinder nicht vorkommen, mag daran liegen, dass es Mode war, jenen Unterschichten eine Fähigkeit zu höherer Bildung abzusprechen, sie wurden dadurch für Verne uninteressant.

Der technische Fortschritt und damit der gesamte zivilisatorische Umwälzungsprozess entsprang einer Phase revolutionärer Umbrüche, die das Bürgertum in das gesellschaftliche Zentrum rückte, nicht zuletzt stellte der Code Napoleon eine Sicherung dieser Gesellschaftsform dar.

Eine Veränderung der Frau vom Heimchen am Herd mit fünf Kindern am Rockzipfel hin zur Emanzipation fand erst nach Vernes Tod statt. Somit sollte man seine Liebe zu Kindern und die Verehrung der Frau im Kontext seiner Romane nicht als Machogehabe fehlinterpretieren, denn in erster Linie sind es spannende Abenteuergeschichten, in denen das Gute obsiegt.

Die Kinder des Kapitän Grant (1867/1868)

Eine Reise um die Erde ist vollendet, der verschollene Vater konnte seine Kinder in die Arme schließen, die ihm aller Widrigkeiten zum Trotz, bis auf die einsame Insel Tabor folgten.

Diese Kinder sind Robert und Mary. Als der Vater aufbrach, mit seinem Schiff einen geeigneten Ort für eine schottische Kolonie zu suchen, musste die Tochter die Erziehung des Bruders übernehmen, eine Mutterrolle ausfüllen, die ihre Jugend abrupt beendete, was aber durchaus von einem Mädchen im 19. Jh.[1] erwartet und von Verne als löbliche Pflicht beschrieben wird.

"Er musste erzogen werden, musste lernen. Mit Hilfe einiger Ersparnisse, durch ihre Fürsorge und Klugheit und dadurch, dass sie Tag und Nacht arbeitete, dem Bruder alles gab und sich selbst alles versagte, gelang es ihr, seine Erziehung zu vollenden und weiter tapfer ihre Pflichten zu erfüllen.(..) Mary dachte nur an ihren Bruder und erträumte für ihn eine glückliche Zukunft[2]."

So vollendet sich ihr Schicksal im Buch auch in einer mustergültigen Weise. Zur Freundin einer Adligen und zur Frau eines Kapitäns erkoren, wird Mary zur Frau.

"Du wirst auf Schloss Malcolm bleiben und wie Lady Helenas eigene Tochter gehalten werden! (...) Du wirst dort ein Heim haben, du wirst mit Lady Helena von unserem Vater sprechen können und wirst abwarten, bis wir, John und ich, eines Tages mit unserem Vater zu dir heimkehren werden[3]!"

Auch wenn in Vernes Frauenbild die Verehrung des Kavaliers ein wesentlicher Aspekt ist, so haben diese vergötterten Wesen immer nur eine Statistenrolle. Sie erhöhen den Mut der sie begleitenden Männer und geben selbst im australischen Busch ein Zeichen der zivilisatorischen Qualität, wenn sie ihre Begleiter zu ernsthaften Gesprächen in der Kabine ihres Ochsenkarrens empfangen. Eine Vorstellung, die uns heute skurril erscheint, da es uns an Romanen mit weiblichen Kämpfern nicht mangelt.

So ganz anders darf der Junge Robert seine Kindheit verbringen. Ihn darf das Abenteuer verlocken. Er rettet der Gesellschaft mehrmals das Leben, lernt reiten, trägt durch erfolgreiche Jagdbeteiligung zur Verköstigung bei und schließlich darf er seinen Beruf frei wählen: Seemann wie sein Vater.

Hier kommt natürlich der Kindheitstraum Jules Vernes durch, dessen Biographie zu entnehmen ist, wie gern er selbst in seiner Jugend zur See gefahren wäre, es aber nicht durfte.

Somit wird Robert mit all jenen Dingen konfrontiert, von denen ein Junge nur träumen kann. Sein Leben ist um vieles freier, er trifft Entscheidungen und sein Handeln ist selbstverantwortet.

Trotz bürgerlicher Herkunft gibt Verne seinem Jungen einen adligen Mentor. Die von ihm als ehrenhaft empfundene Grundhaltung, die bürgerlichen Ideale, scheinen ihm hinter den Türen von Schlössern und Burgen wohlbehütet. Hier steckt der ethische Kern der Erziehung, der

[1]Eine ebenfalls sehr interessante Romangestalt, die das englische Mädchenbild beschreibt ist "Klein Dorrit" von Charles Dickens

[2]Jules Verne: Die Kinder des Kapitän Grant. Verlag Neues Leben, 7., unveränderte Auflage, 1963, S.24.

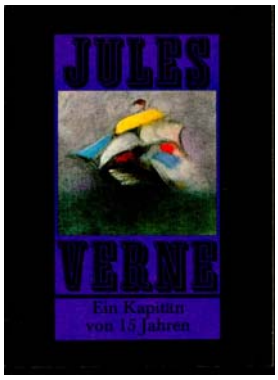
[3]Verne - Kinder. a.a.O., S.503f

ergänzt wird durch einen unbedingten Fortschrittsdrang. Der immens gebildete Geograph Paganel, natürlich Franzose, der zum wissenschaftlichen Führer durch die Welt des Romans wird, vermittelt eine umfassende Gebildetheit, von deren Nützlichkeit die Reisegruppe stark profitiert.

Dass etwa die Frauen, oder die beiden einfachen Matrosen der Duncan an Roberts Erziehung während der Reise teilhaben, wird nicht erwähnt.

Die Kinder des Kapitän Grant ist ein Paradebeispiel für ein spannendes Abenteuerbuch, das sich in seiner Zeit bewegt, aber auch heute noch vergnügliche Stunden beschert.

Ein Kapitän von 15 Jahren (1878)



Eigentlich ist die Geschichte ähnlich der in "Die Kinder des Kapitän Grant". Es gibt einen bösen Verräter, einen Verschollenen, eine getrennte Familie und den heldenhaften Jungen. Dieser Dick Sand, ein Fünfzehnjähriger, wird zum Kapitän ohne Patent, als die restliche Besatzung seines Walfängers stirbt. Da die Frau und der Sohn des Eigners, nebst Kinderfrau und zerstreutem Insektenforscher sicher nach Hause zu bringen sind, übernimmt er die Verantwortung und stellt sich der Aufgabe. Verrat, Schiffbruch und Sklaverei würzen eine Reisebeschreibung durch den Dschungel Angolas und über die Weite des Ozeans. Ein typischer Jules Verne mit einigen interessanten Einblicken in die ethischen Anschauungen des Autors.

Dick Sand wird nicht als Kind, sondern als junger Mann dargestellt, was zum Teil auf das tatsächliche Verständnis für das Ende der Kindheit im 19. Jahrhundert zurükkzuführen ist.

Die Jugend als spezifische Alterskategorie ist ebenfalls ein fundamentaler Begriff der Aufklärung. Sie stellt die Zeit einer Ausbildung dar, die im 19. Jahrhundert eine neue Ausrichtung erfährt, so weist das Vernsche Anliegen im Kapitän von 15 Jahren auf die Bildungstheorien Wilhelm von Humboldts (1767 - 1835) hin.

"Drei Jahre später, als der kleine Jack acht Jahre alt war, wiederholte Dick Sand mit ihm die Lektionen als gestrenger und eifriger Lehrer. <..>

>> Ja gewiß <<, wiederholte er häufig, >>hätte ich an Bord der >Pilgrim< alles das gewußt, was ein Seemann wissen muß, wieviel Unglück wäre uns erspart geblieben! <<" [4]

Damit erhält Jack (der Sohn des Eigners) Wissen, dessen Nutzen für ihn über die Bedeutung einer Allgemeinbildung erklärt wird.

"Während Vetter Benedict so auf seine Weise arbeitete, ließ Mrs. Weldon den kleinen Jack auch keineswegs ohne Beschäftigung: Sie lehrte ihn lesen und schreiben. Von der Rechenkunst brachte ihm Dick Sand die ersten Anfangsgründe bei."[5]

Eine Schule im heutigen Sinne gab es ja noch nicht, aber diese Sitzungen an Bord der "Pilgrim" sind eine Vision der allgemein bildenden Schule.

Auch der Begriff der Pubertät ist fernab jeder sexuellen Aufklärung als Kennzeichnung einer wichtigen Phase der Kindheit unbekannt. Insofern war es nicht wichtig, geschlechtsreif, sondern vielmehr im heiratsfähigen Alter zu sein. Später im wehrpflichtigen. Als Grande Nation brachte die Wehrpflicht dem bevölkerungsreichen Frankreich das größte stehende Heer Europas. Dick Sand muss hier also sämtliche Fähigkeiten und Talente offenbaren, die einem männlichen Staatsbürger zur Tugend gereichen. Ungeschliffen, aber bereits vom Kern her ein Juwel.

Eine weitere interessante Beobachtung in diesem Roman betrifft die Rolle der Frau. Mrs. Weldon ist in erster Linie Mutter und sorgt sich beständig um ihren Sohn Jack, später richten sich ihre Gedanken auf mögliche Gefahren, die ihrem Mann bei der Lösegeldübergabe widerfahren können. Über ihr eigenes Schicksal macht sie sich keine Gedanken. Selbstredend, dass sie auch von den brutalsten Verbrechern zuvorkommend behandelt wird. Sie entspricht damit dem Ideal einer bürgerlichen Frau. Dass Verne tatsächlich nur diesen Frauen Unverletzlichkeit und Majestät zubilligt, zeigt sich am deutlichsten in einer kleinen Episode mitten im Dschungel:

"Es ging sogar so weit, daß sie zuweilen haltzumachen gezwungen waren, da auch Mrs Weldon fast bis zum Knie im Schlamm versank. Herkules, Bat und Austin wollten ihr alle weiteren Unannehmlichkeiten und Mühsale des Weges durch diese sumpfige Ebene ersparen, und fertigten eine Trage aus Bambusrohr, auf der sie Platz nehmen mußte." [6]

Die drei kommen überhaupt nicht auf den Gedanken, für die alte Kinderfrau Nan, eine Schwarze, ebenfalls eine Trage zu bauen! Jules Verne ist sich seiner Ressentiments gegenüber den Schwarzen vielleicht nicht recht bewusst, immerhin ist der Roman eine Anklage der Sklaverei, jedoch schreibt er von den fünf schwarzen Schiffsbrüchigen, die Dick Sand unterstützen, stets als Neger, obwohl es doch Amerikaner wie Dick Sand oder Mrs. Weldon sind.

In der Namensgebung wird das noch unterstützt. Sowenig wie Mrs. Weldon einen Vornamen besitzt, haben die Schwarzen Nachnamen.

[4] Jules Verne: Ein Kapitän von 15 Jahren, Neues Leben Berlin, 5. Aufl. 1983, S. 294 f

[5] Verne - 15 Jahren a.a.O., S. 40

[6] Verne - 15 Jahren a.a.O., S 183

KINDHEIT UNTER SEGELN

Für die Beschreibung des Waisen Dick ist es dem Autor aber wichtig zu schreiben:

"Den Zunamen Sand erhielt er zur Erinnerung an die Stelle, auf der er gefunden wurde, nämlich an der Spitze von Sandy-Hook, ..." [7]

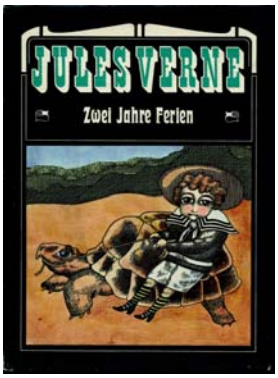
Die Geschichte spielt 1873, also zu einer Zeit, da jeder frei geborene Amerikaner über Vor- und Zunamen verfügte. Jules Verne macht hier also kleine, aber feine Unterschiede zwischen Schwarz und Weiß.

Ähnlich verhält es sich auch in "Zwei Jahre Ferien".

So wird die Wahl zum Oberhaupt der kleinen Gemeinschaft Schiffbrüchiger kommentiert mit:

"Wer die meisten Stimmen hatte, war gewählt. Da die Kolonie aus vierzehn Mitgliedern bestand - Moko als Neger wurde kein Stimmrecht zugestanden -, war gewählt, wer mehr als sieben Stimmen auf sich zu vereinigen vermochte." [8]

Zwei Jahre Ferien (1888)



Dieser Abenteuerroman bündelt wohl am deutlichsten die Theorien der Aufklärung. Fast meinte man, Rousseaus "Emile" neu zu lesen. Verne bedient sich hier der in den einzelnen Büchern beschriebenen Phasen der Erziehung. Er lässt die fünfzehn gestrandeten Kinder Erfahrungen aus Beobachtungen sammeln, Wissen anwenden und weitergeben, durch Arbeitsteilung Erfolg haben, Streit und Arroganz zum Misserfolg führen.

Interessanter Weise greift Verne englische Erziehungsmethoden [9] auf , immerhin stammen die Jungen ja aus einem britischen Pensionat Neuseelands, das damals noch britische Kronkolonie war. Das englische Bürgertum hatte mit John Locke (1632 - 1704) einen Erziehungstheoretiker, dessen Lehren zwar zunächst nicht angewandt wurden, die aber sehr wohl zu den Voraussetzungen von Rousseau und Leibnitz gehörten und so schlussendlich doch Einzug im britischen Empire hielten, da Locke deutlich englische Befindlichkeiten, besonders in religiöser Richtung, in seine Schulordnung einfließen ließ, besonders die Wissenserarbeitung durch empirische Forschung geht auf ihn zurück. Ein weiterer wichtiger Brite für den ethischen Hintergrund des Romans dürfte der Philosoph Herbert Spencer (1820 - 1903) sein, der nicht nur den Begriff Survival of the fittest (Überleben des Angepasstesten) prägte sondern auch dem Freiheitsbegriff jegliche Grenzen nahm außer diese, dass nicht in die Freiheit eines anderen Menschen eingegriffen werden dürfe.

Insofern versucht Verne mit der Insel Chairham nicht nur eine Gesellschaft im Kleinen zu replizieren, er formt auch ein Stück Utopie, mit der bereits dargestellten Einschränkung, dass der schwarze Schiffsjunge, eigentlich als einzig übriggebliebenes Besatzungsmitglied zum Aufseher seiner Passagiere prädestiniert, aufgrund seiner Hautfarbe und obwohl ein wertvolles Mitglied der Gemeinschaft, von den Kindern rechtlich diskriminiert wird.

Moko, das schwarze Kind, ist ausschließlich Koch, mehr billigt der Autor ihm nicht zu. Vielleicht entsprach er hier auch nur den gesellschaftlichen Erwartungen seiner Leser, ein Freiheitskämpfer war Jules Verne sicherlich nicht, aber er befasste sich durchaus kritisch mit dem Aufbau der Welt.

Dazu gibt Verne Vertreter dreier großer Staaten in den sozialen Schmelztiegel. Gordon, der pragmatische und vermittelnde Amerikaner, die Franzosenbrüder Jacques und Briant, der eine Schuld am Unglück und der andere temperamentvoll und mit ständigem Führungsanspruch und natürlich jede Menge Briten, geführt von einem sich aristokratisch gebenden Jungen Namens Doniphan. Die große Weltpolitik auf wenigen Hektar Land mitten im Stillen Ozean.

Und natürlich ist "Zwei Jahre Ferien" eine urtypische Robinsonade.

So, wie Rousseaus Emile den Robinson Crusoe von Daniel Defoe (1660 - 1731) liest, ist er, bzw. sein reales Vorbild Alexander Selkirk, den Kindern bei Verne bekannt:

"Verfolgte man nun den Weg von Auckland bis zur Westküste Amerikas, so lag nördlich dieser Linie und jenseits der Pomotuinseln nichts als die Osterinsel und die Insel Juan Fernandez, auf der Selkirk - Defeos Robinson - einen Teil seines Lebens zugebracht hatte." [10]

Zu den späten Werken Jules Vernes gehörend, ist "Zwei Jahre Ferien" ein tiefgründiger Jugendroman, der seine Spannung nicht allein aus dem Robinson-Szenario zieht, sondern auch einige Denkanstöße bereithält, inwieweit man selbst in der Lage ist, einer Gemeinschaft das zurückzugeben, das man von ihr erhält.

Ralf Steinberg

[7] Verne - 15 Jahren a.a.O., S. 15
[8] Jules Verne: Zwei Jahre Ferien, Neues Leben Berlin, 1. Auflage 1979, S. 150
[9] Verne - Ferien a.a.O., S. 99
[10] Verne - Ferien a.a.O., S. 43

Michael Ende. Dieser Name dürfte wohl jedem belesenen Menschen ein Begriff sein. Denn Michael Ende war einer der ersten deutschen Autoren, die sich auf ein neues literarisches Gebiet vorwagten, nach welchem die Nachfrage spätestens seit Tolkiens "Herrn der Ringe" oder Lloyd Alexanders "Taran"-Zyklus immer mehr wuchs: Fantasy.

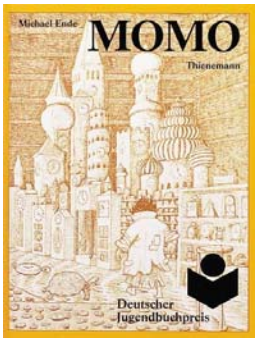
Michael Andreas Helmut Ende kam am 12. November 1929 in Garmisch-Patenkirchen als Sohn des surrealistischen Malers Edgar Ende und dessen Frau Luise zur Welt. Zwei Jahre später zog er mit seiner Familie nach München und ging dort später auch zur Schule. Ende durchlebte eine schwierige Jugend, nachdem sein Vater 1936 im Dritten Reich Berufsverbot erhielt, da seine Kunst als "entartet" galt.

1945, kurz vor Kriegsende und im Alter von 16 Jahren, sollte Michael Ende in die Waffen-SS eingezogen werden, floh stattdessen aber aus der Landverschickung zu seiner Mutter. Ab 1946 besuchte Ende erst erneut ein Münchener Gymnasium und wechselte später auf eine Freie Walldorfschule in Stuttgart. 1948 bestand Michael Ende die Aufnahmeprüfung an der Otto-Falckenberg-Schauspielschule und erlernte dort während eines zwei Jahre währenden Stipendiums moderne und klassische Schauspieltheorien.

1952 lernte Ende die Schauspielerin Ingeborg Hoffmann kennen und lieben. Ein Jahr später, 1953, brach jedoch ein erneutes Tief über Endes Leben ein: Sein Vater trennte sich von seiner Mutter, die daraufhin in starke Depressionen verfiel und sogar versuchte, sich das Leben zu nehmen. Der 24-jährige Michael Ende kümmerte sich in dieser Zeit sehr intensiv und fürsorglich um seine Mutter, bis diese ihre Depressionen mit seiner Hilfe überwinden und wieder neuen Lebensmut aufbringen konnte.

Ab 1954 begann Ende als Filmkritiker für den Bayerischen Rundfunk zu arbeiten und schrieb auf Auftrag auch Sketche. Das Honorar, das er damit jedoch verdiente, bezeichnete er selbst als "finster". Nach anderthalbjähriger Suche entschied sich der Thienemann-Verlag, Michael Endes fünfhundertseitiges Manuskript mit dem Titel "Jim Knopf", das ursprünglich eine kurze Geschichte werden sollte, zu verlegen. Da das Manuskript jedoch für ein Kinderbuch zu lang war, wurde der Roman kurzerhand in zwei Teile geteilt. 1960 erschien der erste Teil, "Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer". Michael Endes Buch fand sofort begeisterten Andrang bei Publikum und Kritikern und schon bevor er für dieses 1961 den "Deutschen Jugendbuchpreis" verliehen bekam, gelang ihm damit der Durchbruch. Auch der 1962 erschienene zweite Teil, "Jim Knopf und die Wilde Dreizehn", war ein großer Erfolg. In diesen beiden Büchern werden die fantastischen Abenteuer von Jim Knopf, Lukas, dem Lokomotivführer und Emma, der Lokomotive, erzählt. Von ihrer kleinen Heimatinsel Lummerland, auf der Alfons der Viertel-vor-Zwölfte König ist, brechen die Freunde auf gen China, wo die Prinzessin entführt wurde, und im Auftrag des Kaisers geht es weiter, bis sie sogar über das Ende der Welt hinaus und ins Land der Drachen gelangen, dort der bösen Mahlzahn begegnen und zahlreiche Abenteuer erleben. Da er durch den Erfolg seiner ersten literarischen Versuche zu finanzieller Unabhängigkeit gelangt war, beendete er seine Arbeit als Filmkritiker und widmete sich vollkommen dem Schreiben.

Am 7. August 1964, zwölf Jahre, nachdem er sie kennengelernt hatte, heiratete Ende Ingeborg Hoffmann. Einige Zeit später jedoch musste Ende am eigenen Leibe erfahren, wie es ist, jemanden zu verlieren: Weihnachten 1965 starb sein Vater Edgar Ende an einem Herzinfarkt.



Gebundene Ausgabe - Thienemann Verlag
ISBN: 3522119401

Gebundene Ausgabe - Thienemann Verlag
ISBN: 3522149807

Gebundene Ausgabe - Thienemann Verlag
ISBN: 3522128001

Gebundene Ausgabe - Thienemann Verlag
ISBN: 3522166108

MICHAEL ENDE - EINE HOMMAGE

1971 zog Michael Ende nach Genzano, in der Nähe von Rom, und bezog dort eine Villa, die er und seine Frau liebevoll "Casa Liocorno" ("Haus Einhorn") nannten. Dort stellte er 1972 auch seinen Jugendroman "Momo" fertig, in welchem er die Geschichte des jungen Waisenmädchens Momo erzählt, das eines Tages in einem kleinen italienischen Dörfchen auftaucht und die Eigenschaft hat, besonders gut zuhören zu können. Als die Grauen Herren dann jedoch damit beginnen, den Leuten des Dörfchens ihre Zeit zu stehlen, liegt es einzig an Momo, diese mit Hilfe der Schildkröte Kassiopaia und Meister Hora aufzuhalten und ihre Freunde zu retten. Für dieses Buch wurde er zwei Jahre später erneut mit dem "Deutschen Jugendbuchpreis" ausgezeichnet. Mittlerweile war Ende ein angesehener Schriftsteller, der sich ein breites Publikum angeschrieben hatte.

Im Juni 1973 verlor Ende auch seinen anderen Elternteil: Endes Mutter Luise starb an Magenkrebs.

Nach langer Arbeit daran erschien gegen Ende 1979 das wohl bekannteste Jugendbuch Michael Endes - "Die unendliche Geschichte". Hier beschreibt Ende die Abenteuer des Jungen Bastian Balthasar Bux, der im Antiquariat des Konrad Koreander auf ein geheimnisvolles Buch stößt - auf "Die unendliche Geschichte". Neugierig beginnt Bastian zu lesen und versinkt schon bald in eine fantastische Welt, die Welt Phantásien, deren Schicksal einzig auf seinen Schultern zu ruhen scheint. Denn die Kindliche Kaiserin leidet an einer mysteriösen Krankheit, die die besten Ärzte Phantásiens nicht erklären können. Gemeinsam mit dem Glücksdrachen Fuchur macht Bastian sich auf, die Kindliche Kaiserin zu retten. Für diese Geschichte bekam Michael Ende zahlreiche Auszeichnungen und Preise, darunter auch den "Buxterhuder Bullen", und gelangte zu noch größerer Beliebtheit bei seinem Publikum, sofern dies überhaupt noch möglich war.

Sechs Jahre später musste Ende einen tragischen Verlust verarbeiten: Seine Frau Ingeborg starb am 27. März 1985 an den Folgen einer Lungenembolie. Auch 1988 war für Ende kein Jahr der Freude - er erfuhr, dass sein Steuerberater über Jahre hinweg Schulden in seinem Namen gemacht hatte; Ende stand kurz vor dem Bankrott.

1989 ging es für Ende jedoch glükklicherweise wieder bergan: Erst erschien sein Jugendbuch "Der Wunschpunsch", das innerhalb kurzer Zeit zum Bestseller wurde. Dieses Buch, das auch mein persönliches Lieblingsbuch von Michael Ende ist, beginnt damit, dass der Zauberer Beelzebub Irrwitzer und dessen Tante Tyrannja Vamperl ihr Soll an bösen Taten während des Jahres nicht erfüllen konnten. - Grund dafür waren zwei Spione des Hohen Rats der Tiere, der Kater Maurizio di Mauro und der Rabe Jakob Krakel, die die Untaten des Zauberers und der Hexe meist verhindern konnten. Daher beschließen Beelzebub und Tyrannja am Sylvesterabend, einen teuflischen Plan auszuführen und brauen aus diesem Grund den Wunschpunsch, um so ihre jährlichen Verpflichtungen zu erfüllen. Doch in einem spannenden Wettlauf gegen die Zeit versuchen Maurizio und Jakob auch dieses Mal, ihre Pläne zu vereiteln.

Danach, am 4. September des selben Jahres heiratete Michael Ende seine neue Liebe Mariko Sato, seine japanische Übersetzerin. Und zu seinem sechzigsten Geburtstag, ebenfalls im selben Jahr, erhielt Ende das Bundesverdienstkreuz, das er sich in meinen Augen mehr als verdient hatte.

Nach langer, schwerer Krankheit verstarb Michael Ende 1995 in der Filderklinik bei Stuttgart an Magenkrebs.

Dieses Jahr, am 12. November 2004, wäre Michael Ende 75 Jahre alt geworden. In einem Interview sagte Ende einmal "[...] ich möchte gerne, dass meine Bücher einfach schön ausschauen [...]. Es gehört für mich zur Würde des Buches, dass es anständig gemacht ist." - und so haben sich die Verlage arsEdition, Carlsen, Piper und Thienemann gemeinsam dazu entschlossen, ihm diesen Wunsch nachträglich noch einmal zu erfüllen und viele von Michael Endes Werken anlässlich seines 75. Geburtstages erneut in schönen, aufeinander abgestimmten Sonderausgaben herauszubringen. Leider kann Ende selbst seinen Geburtstag und diese ihm erwiesene Ehre nicht mehr erleben - doch mit seinen wunderschönen Romanen und Geschichten wusste und weiß uns Michael Ende nicht nur zu verzaubern und mitzureißen, sondern hat uns auch etwas hinterlassen, das ihn in den Herzen seiner Leser unsterblich werden lässt.

Valentino Dunkenberger

DIE LEGENDEN VON PHANTÁSIEN

25 Jahre nach dem Erscheinen von "Unendliche Geschichte" gaben die Erben von Michael Ende (1929 - 1995) dem Droemer Verlag die Erlaubnis, insgesamt zwölf Romane zu veröffentlichen, die allesamt in Phantásien spielen. So entstand unter der Federführung von Roman Hocke die Buchreihe "Die Legenden von Phantásien", welche auf der Basis von Michael Endes phantastischem Meilenstein aufbaut. In dieser Reihe werden Geschichten aus und um Phantásien erzählt, die zeitlich vor, während und nach Michaels Endes "Unendliche Geschichte" liegen. Jeden Herbst sollen drei, und jedes Frühjahr zwei weitere Titel veröffentlicht werden. Uns hat es interessiert, wie es zu dieser Reihe kam, und was man als Leser dort zu erwarten hat. Begeben wir uns also nun auf eine kleine Reise in das Reich der Kindlichen Kaiserin...

Phantásien

Das Reich der Kindlichen Kaiserin oder ein Ort in dem unsere Phantasien wahr werden?

Erinnert ihr euch noch an das Buch "Die unendliche Geschichte" oder habt ihr es eventuell kürzlich gelesen? Was geschah da noch mal, ganz grob ... der Junge Bastian Balthasar Bux wird von seinen Schulkameraden gepiesackt und flüchtet in das Antiquariat von Karl Konrad Koreander. Dort stößt er auf ein Buch, welches ihn fast magisch anzieht, er entwendet es und versteckt sich damit auf dem alten Schulspeicher. Nach und nach versinkt er immer mehr in die Geschichte. Er wird regelrecht hineingezogen und ist plötzlich mittendrin im Abenteuer um die Zukunft von Phantásien und versucht es vor dem vordringenden Nichts zu retten.

Wie wunderbar hat es Michael Ende in diesem Buch verstanden, den Leser regelrecht "dabei sein" zu lassen und wie schnell fieberte man mit Bastian mit, stand neben ihm in seinen Zweifeln, flog mit ihm gemeinsam auf den Glücksdrachen Fuchur über die Kontinente von Phantásien, wurde gejagt von Gmork, traf auf die uralte Morla und versuchte einen neuen Namen für die Kindliche Kaiserin zu finden.

Seit meiner Jugendzeit hat mich Michael Endes "Unendliche Geschichte" begleitet, bis heute inspiriert, und steht immer noch in meiner Bibliothek, damit auch die nächste Generation, welche schon hier durch die Zimmer tobt, zur rechten Zeit das Reich der Kindlichen Kaiserin neu erkunden kann. "Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden."

Nun machten sich Autoren unter der Führung von Roman Hocke, früher Lektor von Michael Ende, nun Herausgeber der Buchreihe "Die Legenden von Phantásien", daran, dieses Land neu zu bereisen. Aber was ist überhaupt dieses "Phantásien"? Michael Ende hatte einmal zu dieser Frage folgendes geäußert:

"Der magische Bereich des Imaginären ist eben Phantásien, in dem man ab und zu reisen muss, um sehend zu werden. Dann kann man zurückkehren in die äußere Realität, mit veränderten Bewusstsein, und diese Realität verändern oder sie wenigstens neu sehen und erleben."

Michael Ende

Phantásien ist also ein Land jenseits unserer Wirklichkeit, und dennoch eng mit uns verbunden. Es muss stetig neu erfunden und in die Erinnerungen gerufen werden, damit es nicht im Nichts verschwindet. Phantásien lebt durch die Phantasie jedes Einzelnen, jeder Generation und jeder Kultur. Vergessen und verlieren wir unsere Phantasie, so versinkt das Reich der Kindlichen Kaiserin in die Wesenlosigkeit, dem Nichts. Es ist also in uns, eine Welt voller Schönheit und

Tanja Kinkel

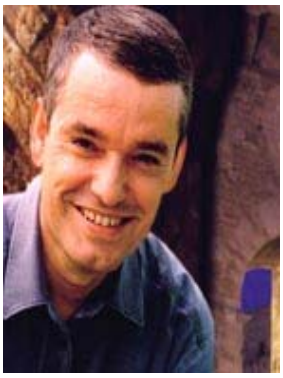
Tanja Kinkel, geboren 1969 in Bamberg, gewann schon mit achtzehn Jahren ihre ersten Literaturpreise. Ihre Bestseller ("Die Löwin von Aquatanien", "Die Puppenspieler" und "Die Söhne der Wölfin") wurden in mehr als ein Dutzend Sprachen übersetzt und schlagen den Bogen vom siebten bis zum zwanzigsten Jahrhundert.

http://www.tanja-kinkel.de

Ulrike Schweikert

Ulrike Schweikert, 1966 in Schwäbisch-Hall geboren, gab nach sechs Jahren ihren Job als Wertpapierhändlerin auf und studierte zunächst Geologie, später Journalismus. Nebenher begann sie über die Geschichte ihrer Heimatstadt zu recherchieren. So entstand ihr erster Roman Die Tochter des Salzsieders. Die Autorin lebt in der Nähe von Pforzheim.

http://www.ulrike-schweikert.de



Ralf Isau, geboren 1956 in Berlin, lebt in Stuttgart. Anfangs folgte er anderen Autoren in die von ihnen geschaffenen fremden Welten - seit 1988 schreibt er selbst und eroberte sich mit seinen Romanen rasch eine große Fangemeinde. Bei der Suche nach einem Verlag für sein erstes Buch bekam er prominente Unterstützung - durch niemand anderen als Michael Ende!

http://www.isau.de

Peter Freund

Peter Freund lebt und arbeitet in Berlin, ist verheiratet und hat zwei Söhne. Seit 1980 ist er in verschiedenen Funktionen in der Film- und TV-Branche tätig und als Autor und Produzent für zahlreiche Fernsehserien und -filme verantwortlich. Mit seinem Romanzyklus Laura, dessen erste beiden Bände mit großem Erfolg im Ehrenwirth-Verlag erschienen sind, begeistert er eine stetig wachsende Fangemeinde.

http://www.freund-peter.de

Magie, aber auch voller Grauen und Schrecken, nicht real, aber dennoch in uns vorhanden. Das Gute braucht das Böse, das Licht das Dunkle, und Schwarz braucht Weiß, um existieren zu können. Phantásien verbindet das alles zu einer gemeinsamen Existenz. Ein jeder hat ein kleines oder großes Stück Phantasie in sich und alle Teile zusammen ergeben Phantásien. Ein Ort wo unsere Träume und Phantasien sich finden, ein Ort aus dem wir, jeder von uns, ein Stück mit in die Realität nehmen, um so die Dinge aus einer anderen Sicht zu sehen oder neu zu erschaffen. Phantásien - ein Platz durch den Träume wahr werden können.

Jede Generation muss - wie es in dem Buch die "Unendliche Geschichte" von Michael Ende heißt - das Reich der Phantasie zu neuer Blüte bringen, entstehen dort doch alle Vorstellungen von Welt, selbst unsere Werte.

Und so wagten sich bekannte deutsche Erzähler, durch die Inspiration von Michael Endes zeitlosen Werk "Die unendliche Geschichte", als Entdecker und Abenteurer auf die Reise um die vielen Ecken und Winkel des Reiches der Kindlichen Kaiserin zu erkunden und ein paar der unzähligen weißen Flecken auf der Karte von Phantàsien ein klein wenig aufzudecken.

Roman Hocke konnte hierfür bekannte deutsche Autoren wie Tanja Kinkel, Ralf Isau, Ulrike Schweikert, Peter Freund, Wolfram Fleischhauer und Peter Dempf gewinnen und mit den zwei Vorgaben

- keine Hauptfiguren der Unendlichen Geschichte zu verwenden, oder nur ganz am Rande.

- Handlungsort ausschließlich Phantásien.

machten sie sich ans Werk und entführen die Leser erneut in eine abenteuerliche Reise durch die faszinierende Welt von Phantásien.

Die Legenden von Phantásien

Wie kam es zu der Idee zu der Buchreihe "Die Legenden von Phantásien"?

Schon Bastian hat bei seiner Reise in der "Unendlichen Geschichten" bei weiten nicht alle Ecken und Winkel von Phantásien erforscht. Im Gegenteil, nach seinem Abenteuer entsteht das Reich der Kindlichen Kaiserin neu durch die Phantasie der Menschenkinder. Michael Ende hat in seine "Unendlichen Geschichte" viele Geschichten offen gelassen und mit dem Satz "Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden." unzählige Ansatzpunkte für weitere Abenteuer gegeben. Hier setzt die Reihe "Die Legenden von Phantásien" an, und die Autoren erzählen ihre Geschichten die zeitlich vor, während und nach Bastians Besuch in Phantásien liegen. Und so machten sich die Autoren auf, diese Geschichten zu erzählen, denn wie sagte Roman Hocke selber so schön:

"Wir alle lieben gute Geschichten - und was gibt es für eine schönere Geschichte als jene, die davon handelt, wie ein Dutzend Vollbluterzähler sich aufmachen, um die Welt der Phantasie zu erneuern?"

Die Autoren

Was bewegte die Autoren sich auf diese abenteuerliche Reise zu begeben?

Die beteiligten Autoren haben alle schon lange ein Standbein in der deutschen Literatur und tragen erfolgreich mit ihren Werken auf ihre ganz eigene Weise dazu bei, Gedanken und Phantasien neu zu bewegen. Da drängten sich mir regelrecht zwei Fragen auf, die ewigen Fragen des "Warum?" und "Wie war die Reise durch Phantásien?" und ich habe diese Fragen den Autoren direkt gestellt.

DIE LEGENDEN VON PHANTÁSIEN

SONO: Was hat Sie an Roman Hocke`s Idee zu "Die Legenden von Phantásien" begeistert und animiert sich als Autor daran zu beteiligen?

Tanja Kinkel: Neben der Liebe zur "Unendlichen Gesichte" - einer der großen Leseindrücke meiner Kindheit - die Mischung aus Integrität und künstlerischer Freiheit, die seine Idee bot. Eine Fortsetzung zu schreiben, hätte ich abgelehnt. Aber einen Roman, der Phantásien angesiedelt sein sollte, und bei Berücksichtung der von Ende aufgestellten Regeln - was auch sehr wichtig war - freie Hand in bezug auf Handlung und Personengestaltung ließ? Das war unwiderstehlich.

Peter Freund: Als Roman Hocke bei mir angefragt hat, ob ich bei den "Legenden von Phantásien" mitarbeiten wolle, war ich erfreut und erschreckt zugleich.

Erfreut - weil ich es als große Auszeichnung empfand, Michael Endes Phantásien wiederbeleben und fortschreiben zu dürfen.

Erschreckt - weil das gleichzeitig bedeutete, in die Fußstapfen eines meisterhaften Erzählers zu treten, der bis heute unübertroffen ist. Michael Endes Fußstapfen sind also gewaltig groß, und sie ausfüllen zu wollen, kommt einem schier unmöglichen Unterfangen gleich.

Nach langem Überlegen habe ich dann doch zugesagt. Aus zwei Gründen: Weil Michael Ende selbst in der "Unendlichen Geschichte" ausdrücklic schreibt, dass Phantásien uns allen gehört. Jedem von uns. Und weil ich zweitens glaube, dass seine Sicht auf unsere Welt meiner eigenen wohl sehr ähnlich war. Auch ich bin davon überzeugt, dass die Phantasie ebenso real ist wie die Wirklichkeit und dass die eine ohne die andere nicht existieren kann.

Ulrike Schweikert: Menschen nach Phantásien zu entführen, das ist als Schriftstellerin mein Beruf und meine Leidenschaft. Es sollen möglichst viele sein, und sie sollen immer wieder in dieses Land reisen. Dabei ist es egal, ob sie mir ins Mittelalter, die Zeit der Bauernkriege oder ein ganz von mir erdachtes Reich folgen. Michael Ende hat unseren Phantasiereisen einen Namen und einen Ort gegeben. In seinem Land laufen die Fäden zusammen. An sein Phantásien noch ein eigenes Stück hinzuzufügen war ein verlockendes Angebot, das mir viel Spaß gemacht hat.

Wolfram Fleischhauer: eine Beteiligung am Projekt war eher Zufall. Als es konkret wurde, habe ich mir einen Stoff vorgenommen, den ich schon immer mal bearbeiten wollte: Engel. Und so wurde die Erzählung konzipiert, ausgehend von einer einfachen Frage: wohnen Engel in Phantasien (d.h.: wie ist das Verhältnis von Fantasie und Religion?) - wie immer bei mir also eine romanhafte Erörterung einer philosophische Frage.

Ralf Isau: Vor Jahren habe ich Michael Ende ein selbst verfasstes Märchen geschenkt. Er gab es an seinen Verlag und so half er meinem "Drachen Gertrud" zum Fliegen. Ohne ihn wäre ich wohl immer noch der Vater, der ausschließlich für seine Tochter Bücher schreibt. Mein erster Kontakt im Thienemann-Verlag war damals Roman Hocke, der heute mein Literaturagent ist. Außerdem habe ich natürlich schon als Jugendlicher und junger Erwachsener mit Begeisterung Michael Endes Geschichten gelesen, auch die "Unendliche Geschichte". Das alles waren genug Gründe für mich aufzuhorchen, als Roman Hocke mich fragte, ob ich an den "Legenden von Phantásien" mitwirken wolle. Für mich war es ein Vergnügen eine der anderen Geschichten zu schreiben, von denen Michael Ende immer sagte, sie würden ein andermal erzählt werden.

SONO: Was nehmen sie persönlich aus ihrer Reise nach Phantásien mit?

Wolfram Fleischhauer studierte Literatur in Deutschland, Frankreich, Spanien und den USA und arbeitete neun Jahre als Konferenzdolmetscher in Brüssel. Bei Schneekluth erschienen mit großem Erfolg Drei Minuten mit der Wirklichkeit und Die Frau mit den Regenhänden sowie sein erster Roman Die Purpurlinie als erweiterte Liebhaberausgabe. Wolfram Fleischhauers Romane sind Seltenheiten im deutschen Literaturbetrieb. Mühelos verbinden sie erzählerisches Niveau und eine packende Handlung zu "kultureller Hochspannung". Mit dem Buch, in dem die Welt verschwand vollendet Wolfram Fleischhauer einen Zyklus von Romanen, in deren Zentrum die Künste stehen - Malerei, Literatur, Musik und Philosophie.

www.wolfram-fleischhauer.de

Peter Dempf wurde 1959 in Augsburg geboren und studierte Germanistik und Geschichte. Seit 1983 schreibt er Rundfunkbeiträge, Drehbücher, Erzählungen, Lyrik und Sachbücher vor allem zu historischen Themen.

Tanja Kinkel: Das Gefühl, eine streckenweise sehr düstere Geschichte mit einer spielerischen Ader verbinden zu können, deren Stärke mir vorher gar nicht so bewusst war.

Peter Freund: Beim Schreiben habe ich gemerkt, was ich eigentlich schon vorher geahnt habe: Phantásien ist unermesslich, ja unendlich groß! Und deshalb gibt es dort noch so viele Geschichten, Gestalten und Landschaften, die es zu entdecken gilt. Wozu jeder von uns aufgefordert ist - denn nur wenn wir unseren eigenen Phantasien und Träumen nachgehen und uns nicht mit den vorgefertigten, banalen und seelenlosen Pseudoprodukten und - träumen zufrieden geben, mit denen wir tagtäglich aus leicht durchschaubaren Gründen gefüttert werden, können wir dieses grenzenlose Reich von Phantásien auch am Leben erhalten. Und das sollten wir tun, wenn wir nicht eines Tages doch noch vom gefräßigen Nichts verschlungen werden wollen!

Ulrike Schweikert: Den Wunsch wieder öfters dort zu sein. Ich habe als Kind und Jugendliche sehr viel gelesen. Ein Sonntag im Bett mit einem Buch war das Größte! Leider komme ich, seit ich beruflich Romane schreibe, nicht mehr so häufig dazu andere Romane zu lesen. Es gibt immer so viel Recherchematerial zu bewältigen - und wenn ich an einem eigenen Buch schreibe, dann will ich mich auch nicht ablenken lassen. Da werde ich zum Arbeitstier und sitze den ganzen Tag am Computer bis ich völlig erschöpft und ausgelaugt bin. - Aber ich weiß, wie sehr es sich lohnt, ein bisschen Kraft für eine Phantásienreise aufzusparen. Und ich habe mir fest vorgenommen, mir mehr Zeit dafür zu nehmen.

Wolfram Fleischhauer: Was ich persönlich aus Phantasien mitnehme? Eben das, was ich aus allen Romanexpeditionen mit nach Hause bringe: Pläne für eine neue Reise. Romane schreiben ähnelt dem Bergsteigen: wenn man einen Gipfel geschafft hat, dann sieht man die vielen anderen, die man noch machen will. Ich bin also bereits wieder unterwegs...

Ralf Isau: "Die geheime Bibliothek des Thaddäus Tillmann Trutz" ist für mich ein ganz besonderes Buch, weil es weniger aus Recherchen in der Außenwelt besteht, sondern mich dazu zwang, eine Reise in meine eigene Innenwelt anzutreten. Eine zwar nicht neue, aber - wenn sie in aller Konsequenz durchgedacht wird - wichtige Erkenntnis, die ich beim Schreiben aufgefrischt habe, liegt im Wesen unserer Erwartungen. Mein Held, Karl Konrad Koreander, erlebt es buchstäblich im "Haus der Erwartungen": Ihm widerfahren einige ziemlich unangenehme Dinge, die er sich gewiss nicht gewünscht, die er in seiner pessimistischen Grundhaltung aber erwartet hat. In Neudeutsch spricht man von "Self-fulfilling Prophecy". Was aus einem Menschen wird, ist oft das, was er und andere aufgrund seiner sozialen Herkunft erwarten. Aber diese Vorprogrammierung unserer persönlichen Vita muss nicht unbedingt unserem wahren Wesen entsprechen, unseren Talenten und Möglichkeiten. Karl erkennt dies, als er in einem Spiegelkabinett seine zukünftigen Persönlichkeiten sieht, die als Anlage bereits in ihm verborgen sind und eine davon wählen muss, damit er in seiner Quest weiterkommt. Wir alle stehen hin und wieder vor solchen Gabelungen in unserem Leben und müssen uns für einen, den hoffentlich richtigen, Weg entscheiden.

Die Bücher

Das Buch ist Phantásien. Was geschieht, wird in ihm aufgeschrieben, und was geschrieben steht, geschieht auch.

In der Buchreihe "Die Legenden von Phantásien" werden einige dieser vielen offenen Enden aus Michael Endes "Die unendliche Geschichte" aufgenommen und man erfährt so wie z.B. Karl Konrad Koreander zu dem Antiquariat und dem Buch "Die unendliche Geschichte" kam, welches später in die Hände von Bastian gelangte, was mit dem Werwolf Gmork geschah, oder was es mit dem Alten auf den Wandernden Bergen auf sich hat. Aber auch ganz andere Gesichtspunkte und Abenteuer, wie z.B. über die Weberinnen von Sirdom, ein Volk das die Geschichte von Phantásien in ihren Teppichen festhält, oder dem Volk der Tashan Gonar - die "Blauschöpfe" - welche von seltsamen Ungeheuern bedroht werden und über die Auswirkungen der Träume, die nicht länger geträumt werden, werden wunderbar erzählt und man geht ebenso wie schon in Michael Endes "Unendlicher Geschichte" als Leser in diesen Geschichten auf und ist aktiv dabei.

Ich hatte erst so meine Bedenken gehabt. Kann man die Geschichten um Phantásien erzählen ohne das es ein "Abklatsch" der "Unendlichen Geschichte" wird? Können die Autoren hier etwas vollbringen ohne ihren persönlichen Stil des Erzählens zu verlieren und sich in den gegebenen Vorgaben von Michael Ende zu verlaufen?

Es war für die Autoren sicherlich eine große Herausforderung, in Michael Endes Phantásien zu "reisen", dort neue passende Orte zu entdecken und deren Abenteuer niederzuschreiben, aber es ist den Autoren mehr als nur gelungen. Sie waren da, und haben Phantásien mit ihren eigenen Augen gesehen. Jede Geschichte für sich ist handwerklich wunderbar, vom Stil einzigartig, und von der Handlung äußerst gelungen und bietet dem Leser eine Geschichte um Phantásien ohne das Gefühl zu geben, das es sich um eine Fortsetzung der "Unendlichen Geschichte" im Stil von Michael Ende handelt. Die Autoren bringen hier ihre ganz eigenen Eindrücke

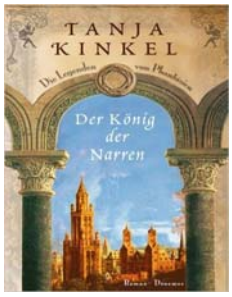
und Gedanken auf Papier und so sind "Die Legenden von Phantásien" keine Fortsetzung sondern ureigene in dem von den Autoren persönlichen Stil erzählte sehr gelungene Geschichten aus Phantásien. Je nach Geschmack und Vorlieben, ob düster, geheimnisvoll oder phantastisch, wird ein jeder Leser seinen persönlichen Favoriten in der Reihe finden, in den Abenteuern und Geschichten versinken und mit den Hauptfiguren der einzelnen Handlungen regelrecht mitfiebern. Ein jedes Buch für sich hat seinen ganz eigenen Charme, und mir als Leser ging es so wie schon lange nicht mehr, selbst nach dem Lesen des fünften Bandes haben die Bücher kein bisschen ihres Bannes auf mich verloren und ich freue mich schon auf die zukünftigen Bände aus dieser Reihe.

Und auch vom Aufbau und Äußeren her können sich die Bücher sehen lassen. Schon wenn man die Bücher aus der Reihe "Die Legenden von Phantasien" in der Hand hält, ist man durch die sehr schön gestalteten Aufmachungen positiv überrascht. Die Hardcoverausgaben werden mit einem gut gelungenen und stimmungsvoll illustrierten Schutzumschlag umhüllt und haben einen eingebundenes Lesezeichen. Vom lektorischen Aufbau der Bücher ist es ein wahres Lesevergnügen, der Inhalt wird übersichtlich und optisch klar dargestellt, so sollten Bücher sein. Man wird sie mit Freuden aufbewahren, bis die eigenen Kinder bereit sind für ihre ganz eigene Reise nach Phantásien!

In diesem Sinne möchte ich kurz hier ein klein wenig näher auf die einzelnen Bücher eingehen.

Die geheime Bibliothek des Thaddäus Tilman Trutz
Autor: Ralf Isau (www.isau.de)
Verlag: Droemer
448 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19642-5
Erscheinungstermin: 01.10.2003
EUR (D) 18.90

Ohne den alten, freundlichen Bibliothekar Karl Konrad Koreander wäre Phantásien verloren gewesen. Er war es, der dem jungen Bastian "Die unendliche Geschichte" gab und ihm damit das Tor in das phantastische Reich öffnete. Jeder kennt diese Geschichte. Aber wie kam das Buch ursprünglich in die Bibliothek - und welche Abenteuer hat der junge Koreander selbst in Phantásien erlebt?



Der König der Narren
Autorin: Tanja Kinkel (www.tanja-kinkel.de)
Verlag: Droemer
288 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19641-7
Erscheinungstermin: 01.10.2003
EUR (D) 18.90

In den Tagen, in denen das Nichts Phantásien bedroht, leben in der Ebene von Kenfra die Weberinnen von Siridom. Die Teppiche, die sie weben, gelten nicht nur als die schönsten Phantásiens, es hat auch eine besondere Bewandtnis mit ihnen: sie zeigen Motive aus der phantásischen Geschichte. Res, die ihrer Mutter als Weberin nachfolgen soll und sich danach sehnt, aus ihrem vorbestimmten Dasein auszubrechen, entdeckt durch einen alten Teppich Hinweise auf den Verlorenen Kaiser, der angeblich Phantásien aus einer ähnlichen Gefahr gerettet hat. Sie macht sich auf die Suche, ohne zu ahnen, dass ihr noch Schlimmeres als das Nichts begegnen wird, und nicht jede Antwort eine Hilfe sein kann. Doch aufzugeben, kommt für Res nicht in Frage...

Die Seele der Nacht
Autorin: Ulrike Schweikert (www.ulrike-schweikert.de)
Verlag: Droemer
336 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19643-3
Erscheinungstermin: 01.10.2003
EUR (D) 18.90

Das Mädchen Tahâma ist die Einzige, die ihr Volk vor dem Schattenlord retten kann, neben dem selbst das Nichts zu verblassen scheint. Auf ihrer gefahrvollen Reise durch die Wälder Phantásiens lernt sie Cerédas kennen, der bereit ist, ihr zu helfen. Tahâma kann nicht ahnen, dass der junge Mann nach einem Angriff des Werwolfs Gmork selbst ein dunkles Geheimnis hat ...

DIE LEGENDEN VON PHANTÁSIEN

Die Stadt der vergessenen Träume
Autor: Peter Freund (www.freund-peter.de)
Verlag: Droemer
337 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19644-1
Erscheinungstermin: 18.03.2004
EUR (D) 18.90

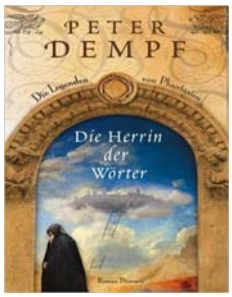
"Traumfänger?" Kayún war schlagartig ernst geworden. "Heißt das, Ihr seid einem begegnet?" "Einem?" Das Rasende Gerücht schien bestürzt. "Es war bestimmt ein Dutzend!"

Was passiert mit Träumen, die nicht länger geträumt werden? Nachdem Kayúns Mutter ein Opfer des Vergessens geworden ist, muss sich der Junge auf die Reise nach Seperanza begeben, die Stadt der vergessenen Träume. Doch der Weg ist lang und gefährlich: Seit Phantásien vor dem Nichts gerettet wurde, verändert es sich immer mehr - und geheimnisvolle Traumfänger haben begonnen, durch das Reich der Phantasie zu streichen ...

Die Verschwörung der Engel
Autor: Wolfram Fleischhauer (www.wolfram-fleischhauer.de)
Verlag: Droemer
395 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19646-8
Erscheinungstermin: 18.03.2004
EUR (D) 18.90

"Das weiß doch jedes Kind. Die Stierwächter haben Mangarath erbaut, um Phantásien vor dem Nichts zu retten."

Jeder Phantásier möchte einmal im Leben die Stadt Mangarath besuchen. Schon aus der Ferne sieht man sie glänzen, und bereits am Stadttor wird der Reisende von einem vielstimmigen Glückschor empfangen. Später locken andere Attraktionen wie die wohltuenden Klangtermen und ein Besuch im Geräuschdom. Doch Mangarath hat nicht nur hell klingende Seiten - sondern auch ein dunkles Geheimnis, dem der junge Schmetterlinger Nadil auf die Spur kommen muss...



Die Herrin der Wörter
Autor: Peter Dempf
Verlag: Droemer
416 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19645-X
Erscheinungstermin: 23.09.2004
EUR (D) 18.90

Vor langer Zeit hatten die Nebelzwerge eine wichtige Aufgabe: Sie bereisten Phantásien, sammelten Geschichten und entdeckten die Geheimnisse hinter den Wörtern. So bewahrten sie die Bewohner Phantásiens vor einer großen Bedrohung, die dem wörterverschlingenden Nichts entstieg: dem Alp. Doch nun ist dieser zurükkgekehrt...

Von der ruhmreichen Vergangenheit der Nebelzwerge ist kaum etwas übrig geblieben, und nur noch wenige von ihnen besitzen die besondere Gabe, Geschichten so zu erzählen, dass man in ihnen leben kann. Statt Phantásien zu durchstreifen, sind die Zwerge sesshaft geworden - und fürchten den Sammler, einen geheimnisvollen Fremden, der ihnen ihre Worte stiehlt und in dessen Gefolge auch der Alp nach Phantásien zurückgekehrt ist.

Das Nebelzwerg-Mädchen Kiray scheint nicht zur Geschichtenerzählerin geeignet zu sein, denn sie stottert. Und doch ist sie es, die aufbrechen muss, um nach der legendären Herrin der Wörter zu suchen. Bevor sie ihr Ziel erreicht, hat sie viele Abenteuer zu bestehen und wundersame Ort zu erkunden: zum Beispiel ein Kloster, das aus niedergeschriebenen Geschichten besteht ...

Roman Hocke ist es hier gemeinsam mit den Autoren wirklich äußerst gut gelungen traumhaft, phantasievoll und dennoch passend Phantásien neu zu entdecken. Kurz gesagt, "Die Legenden von Phantásien" sind ein Lesevergnügen für Jung und Alt. Michael Ende würde sich freuen, auch wenn er es eventuell niemals zugegeben hätte.

Soweit ein kleiner oberflächlicher Blick in die Buchreihe, aber um einen etwas tieferen Einblick in "Die Legenden von Phantásien" zu gewähren möchte ich vertretungsweise ein Buch aus der Reihe ein wenig näher vorstellen:

Die geheime Bibliothek des Thaddäus Tilman Trutz
Autor: Ralf Isau
Verlag: Droemer
448 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
ISBN: 3-426-19642-5
Erscheinungstermin: 01.10.2003
EUR (D) 18.90

Klappentext :

"Was befindet sich eigentlich hinter diesem Regal hier?"

"Das hängt immer von dem ab. Der drum herum geht."

Karl Konrad Koreander ist kein Held: Sein größter Wunsch ist es, in einer ruhigen Bibliothek zu arbeiten, umgeben von den Geschichten und Legenden, die ihm so wichtig sind. Als er das Antiquariat von Thaddäus Tillmann Trutz betritt, scheint er seinem Ziel einen Schritt näher zu kommen - denn noch kann er nicht ahnen, welche phantásischen Geheimnisse sich hinter den Büchern verbergen...

Der junge Bibliothekar Karl Konrad Koreander ist ein Zauderer ohne Selbstbewusstsein. Das einzige, was ihm Mut macht, ist sein neuer Job im Buchladen des Thaddäus Tillmann Trutz. Doch dieser verschwindet eines Tages spurlos... Karl Konrad Koreander macht sich in den labyrinthischen Hinterräumen der Buchhandlung auf die Suche nach ihm - und findet sich zu seinem maßlosen Erstaunen im Land Phantásien wieder.

Dort ist Xayide, die Dunkle Kaiserin, kurz davor, ihr Ziel zu erreichen - sie will ihre Zwillingsschwester, die Kindliche Kaiserin, in den dunklen Verliesen unter dem Schwarzen Elfenbeinturm einkerkern und das Land so der Vernichtung durch das alles verschlingende Nichts preisgeben. Koreander ist ratlos: Warum hat es ausgerechnet ihn nach Phantásien verschlagen? Bei seiner Suche nach einer Antwort trifft er im "Haus der Erwartungen" endlich Thaddäus Tillmann Trutz wieder. Dieser ist jedoch bereits zulange in Phantásien und dadurch zum Narren geworden.

Es gelingt Karl Konrad Koreander, die Erinnerungen des alten Bibliothekars wiederzuerwecken, und mit neuen Mut stellt er sich zahlreichen Abenteuern. Vor allem muss er herausbekommen, wohin die Bücher aus der Phantásischen Bibliothek verschwinden und wer für diesen Diebstahl verantwortlich ist, denn das Fortbestehen von ganz Phantásien wird dadurch bedroht. Koreander gelingt es, in den Turm der dunklen Kaiserin Xayide einzudringen. Hier klärt er den Diebstahl der phantásischen Bücher auf und kann im letzten Moment verhindern, dass die dunkle Seite Phantásiens über die lichte Seite triumphiert.

Von diesem Tag an hütet Karl Konrad Koreander in der realen Welt die geheime Bibliothek des Thaddäus Tillmann Trutz - und wartet auf besondere Menschen, denen er "Die unendliche Geschichte" zu lesen geben kann...

Die rundum einfühlsame und gelungene Geschichte "Die geheime Bibliothek des Thaddäus Tilman Trutz" von Ralf Isau, welche perfekt die stimmungsvolle Vorgeschichte zu der "Unendlichen Geschichte" erzählt, hält ihre Spannung von der ersten bis zur letzten Seite. Langsam, fast liebevoll taucht man erst mit dem Protagonisten Karl Konrad Koreander nach und nach in Phantásien ein, und ohne es zu merken ist man schon tief in der fesselnden Geschichte verstrickt und sie schafft es mit spielerischer Leichtigkeit den Leser in ihrem Bann zu halten.

Es ist zu merken, das sich der Autor Ralf Isau gefühlvoll in die vorgegebenen Materie von Michael Ende eingearbeitet hat und mitreizend und fesselnd die Geschichte von Karl Konrad Koreander erzählt. Grandios, die Handlung hat mich von der ersten bis zur letzten Seite begeistert. Besonders das phantastische Feeling von Phantásien, welches Michael Ende mit seiner "Unendlichen Geschichte" hinterlassen hat, wird von Ralf Isau gekonnt aufgenommen und vertieft. Ein überaus gelungender Start der Reihe "Die Legenden von Phantásien".

Es wird noch viele Geschichten aus Phantásien zu erzählen geben, ein wunderbarer Weg hierzu wurde mit diesem Band begonnen und nun kann man sich über Michael Endes berühmten Satz aus "Der Unendlichen Geschichte" noch einmal mehr freuen:

"Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden."

Christoph Weidler

VORSCHAU 116

GESUCHT

Zeichner
Autoren
Layouter
Redakteure

Sono ist ein Magazin von Fans für Fans und damit unterliegt es dem typischen Problem jeden Hobby-Projekts. Es fehlen immer wieder Leute, die dafür Sorge tragen, dass dieses Magazin regelmäßig erscheinen kann.

Willst du Sono mitgestalten?

Wir suchen dringend Zeichner und Layouter, die unser Magazin optisch bestimmen.

Hast du etwas zu sagen?

Als Autor oder als Hobby-Journalist kannst du durch deine Textbeiträge zu der Vielfalt von Sono beitragen.

Melde dich noch heute!

Unter den Adressen
chris@fantasyguide.de
redaktion@x-zine.de

Liebe LeserInen

In dieser Ausgabe bieten wir euch zahlreiche Artikel zum Thema "Kid Power".

Wir alle waren schon mal Kinder und später dann Jugendliche. Zahlreiche Romane, Spiele, Filme, Sendungen uvm. haben unser Leben geprägt und tun dies sogar noch heute.

In unsere jetzigen Zeit sind viele Jugendlichen und Kinder durch den starken Medienkonsum geprägt. Jeder hat einen Computer, eine Playstaion und natürlich den eigenen Fernseher im Zimmer. Wir haben versucht ein wenig Licht in die Medienlandschaft zu bringen und euch ein paar interessante Dinge vorzustellen. Einige Sachen davon sind schon etwas älter andere sind gerade sehr aktuell.

Ich bin mir sicher, dass euch diese Ausgabe gefallen wird. Und hoffe natürlich dass ihr unser kostenloses Magazin weiterempfehlt.

Elvir Dolic

Unser nächstes Thema wird

Endzeit

Alles rund um das Thema Endzeit, mit Artikeln wie: Warhammer, Maddrax, Der Schwarm uvm.

Was wir nach Endzeit vor haben steht noch nicht fest, aber ihr dürft euch sicherlich auf eine wieder sehr interessante thematische Ausgabe freuen.

SONO Newsletter

Willst Du als einer der ersten erfahren, wann die nächste Ausgabe von SONO zum Download bereit steht, oder über Neuigkeiten zu SONO informiert werden? Hier die Antwort - SONO Newsletter!

hier: http://www.newsletter.avalon-projekt.com

H I N W E I S E

Sono ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Grafiken, Texte und sonstigen Inhalte zu beachten, von Sono erstellte Grafiken, Texte und sonstige Inhalte zu nutzen oder auf lizenzfreie Inhalte zurückzugreifen. Alle innerhalb des Magazins genannten und ggf. durch Dritte geschützten Bild- und Textzitate, Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluß zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind. Das Copyright für veröffentlichte, von Sono selbst erstellte Objekte liegt allein bei Sono. Eine Vervielfältigung oder Verwendung von Inhalten in anderen elektronischen oder gedruckten Medien ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sono nicht gestattet.

Verzicht der Garantie. Die Redaktion übernimmt keine Verantwortlichkeit für Fehler oder Auslassungen.

Textbeiträge verbleiben im Urheberrecht und Copyright der Autoren. Sono übernimmt lediglich das Recht, die Beiträge in diesem Magazin und den angeschlossenen Webseiten (fantasyguide.de, x-zine.de und wodportal.de) zu veröffentlichen.

WERBUNG IM MAGAZIN SONO kostet kein Geld.

Wir schalten Werbeanzeigen zu exklusiven Artikeln, wie Werkstattberichte, Leseproben oder ähnliches. Kontaktieren Sie uns mit Ihrer Werbeidee und einem Artikel für unser Magazin.
Kontakt:

chris@fantasyguide.de
redaktion@x-zine.de