



NERDZIE DER NEWSLETTER



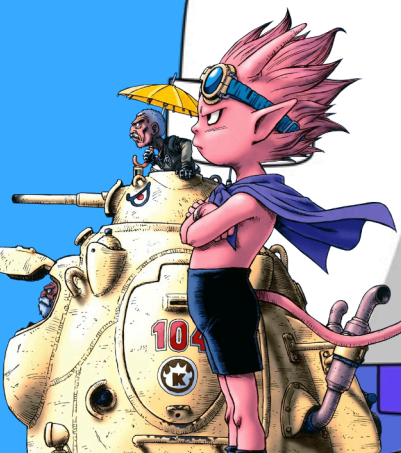
**Nachruf zu
Akira Toriyama**

**Comics: Snapdragon,
Shunas Reise und mehr**

**Bücher:
Die Minen der Macht
Notizen zu einer Hinrichtung**

**Like A Dragon: Infinite Wealth
& Granblue Fantasy Relink**

Zweimal JRPG



**MADAME
WEB**



DUNE PART 2



SHOGUN

Die zweite Ausgabe des Nerdzig Newsletters ist da!

Diesmal gibt es ordentlich Futter für die Comicliebhaber mit SHUNAS REISE, SNAPDRAGON oder OBLIVION SONG 6. Natürlich haben wir auch wieder ein paar WebToon Empfehlungen und unsere erste Gesellschaftsspiel-Review.

Bei NERDZIG GAMES haben wir zwei ordentliche Rollenspiele am Start. In LIKE A DRAGON: INFINITE WEALTH geht das Abenteuer um Ichiban weiter und verschlägt ihn unter anderem nach Hawaii. Mehr actionlastiger geht es bei GRANBLUE FANTASY RELINK zu. Das Smartphone Spiel aus Japan hat nun einen Ableger für Konsolen und PC bekommen und sticht vor allem mit seinen MONSTER HUNTER Parallelen hervor.

BRING ME THE MOVIES hat den ersten großen Gewinner des Film Jahres DUNE PART 2, den ersten ordentlichen Superhelden Flop MADAME WEB und eine Preview zum nächsten möglichen GAME OF THRONES der Serien SHOGUN im Gepäck.

Obendrauf bekommt Ihr wieder einen Einblick in unsere letzten Podcast Folgen. Der TRAILER WARS ist zurück! Wir analysieren anhand der Trailer das kommende Filmjahr 2024. Außerdem war Max

Nachtsheim bei einer Folge „Wir lieben...“ zu Gast und sprach mit Ronny über die Popkultur. Die PRIME PERLEN verabschieden sich in die Staffelpause mit zwei großen Folgen - Die Primea Awards und die Tommie-Trilogie. Besser kann man nicht abschließen. Und bei DANGEROUSLY LOUD haben wir eine neue Laberfolge über Nu Metal. Bei der Folge 102 waren die Jungs von SKYSHAPER erneut zu Gast und sprachen mit uns über ihre zuletzt erschienene EP.

Ihr findet auch wieder diverse Empfehlungen von Freunde des Hauses. Daher schaut da gerne einmal vorbei. Vielleicht findet sich ja etwas. Die Banner sind mit Hyperlinks versehen.

Beginnen möchten wir den Newsletter aber mit etwas traurigen, denn die Welt musste Abschied nehmen von einem der größten Mangakas der Moderne - Akira Toriyama. Mit diesem Nachruf wollen wir einmal kurz auf unsere Erlebnisse mit seinen Geschichten zurückblicken und Danke sagen.

Wir wünschen Euch viel Spaß mit der März Ausgabe von NERDZIG - DER NEWSLETTER!

Das Nerdzig-Team



Inhaltsverzeichnis:

NACHRUF	3
Akira Toriyama - Ein Held unserer Kindheit	
NERDZIG GAMES	4
Like a Dragon: Infinite Wealth, Granblue Fantasy Relink	
COMIC/CHECK	6
Snapdragon, Shunas Reise, Die Chroniken eines Königreichs. Knobi und der Vampir, Oblivion Song 6, Webtoon Empfehlungen	
WÜRFELGLÜCK	9
The Crew	
BRING ME THE MOVIES	10
Dune Part 2, Madame Web, Shogun	
PODCASTS	14
Nerdzig - Der Podcast, Prime Perlen, Dangerously Loud	
LESEEULEN	16
Notizen zu einer Hinrichtung, Minen der Macht	

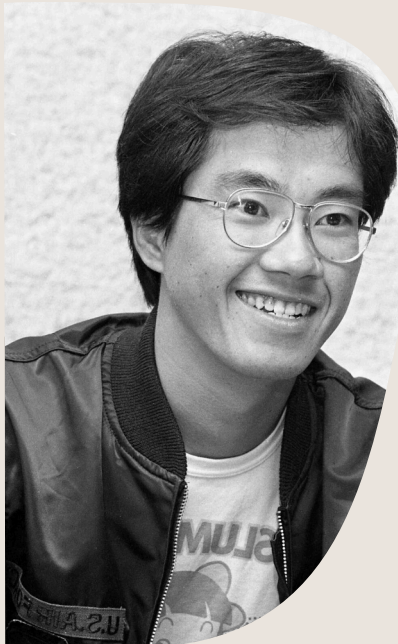
Wir sind auch online erreichbar:

www.nerdzig.de

www.instagram.com/nerdzig



AKIRA TORIYAMA - EINE PRÄGENDE LEGENDE



Dieses Jahr ist jemand ganz besonderes für viele Menschen von uns gegangen. Ein Mann, der die Manga und Anime Welt nachhaltig beeinflusst, vergrößert und zusammengebracht hat. Akira Toriyama hat mit Dragon Ball neben einem der größten Anime Franchises auch andere wichtige Sachen geschaffen, die vielleicht nicht ganz so groß wurden, aber vielen Menschen eine Bedeutung haben.

Der Stil von Toriyama war einprägsam und wieder zuerkennen. Egal ob es die kleinen runden erwachsenen Männer Figuren, die vermenschlichten Tiere oder später bei Dragon Ball und Dragon Quest die Frisuren waren. Man wusste sofort: das ist von Akira Toriyama. Dabei zeichnete sich der Mangaka auch gerne selber, aber oft in einer Bot Version. Der Tori-Bot hatte so sehr oft kleine Cameos in seinen Geschichten.

Eine Geschichte die sogar noch vor Dragon Ball bekannt wurde, war Dr. Slump. Bis heute einer der witzigsten Mangas, den ich je gelesen habe. Von 1980 bis 1984 veröffentlichte Toriyama die Abenteuer des kleinen Roboter Mädchens Arale und ihrem Schöpfer Dr. Senbei. Dr. Slump war der heimliche Liebesbrief an Astroboy und es wurde alles auf die Schippe genommen, was in der damaligen Kultur verankert war - Godzilla, Ultraman, außerirdische Invasoren usw. Toriyama bewies schon damals ein Händchen für schrullige Figuren, die einem im Gedächtnis blieben. In Dragon Ball gab es später sogar einen Ausflug von Son-Goku in die Welt von Dr. Slump. Damals jagte er General Blue nach Pinguin Stadt und lernte dort Arale und die anderen Figuren kennen. Den ersten Manga-Band von Dr. Slump bekam ich damals von einer Freundin geschenkt und die restlichen 17 Bände hatte ich mir dann schnell nachgeholt.

Eine Spielereihe, die hierzulande gar nicht so groß war, ist die Dragon Quest-Reihe. Dort entwickelte Toriyama das Charakterdesign für viele der Spiele. Das waren aber nicht seine einzigen Ausflüge in die Welt der Games. Auch bei Chrono Trigger war er für das Design zuständig. Während man in Dragon Quest vorwiegend in einer mittelalterlichen Fantasy Welt unterwegs ist, bot Chrono Trigger eine Zeitreisegeschichte mit den verschiedensten Welten. Die Designs derselbigen finden sich durchweg in Toriyamas Manga Arbeiten wieder.

Arbeiten, die bei weitem nicht so groß waren, aber deutlich vom Erfolg von Dragon Ball profitierten, sind die kürzeren Geschichten des Mangaka. Titel wie Sandland oder Neko Majin bekamen dank des hierzulande erschienenen BANZAI! Magazins einen Platz. Sandland bekommt sogar dieses Jahr eine Spieleumsetzung spendiert. Neko Majin war eine humoristische Erweiterung von Dragon Ball, tauchten dort doch sowohl Saiyajins in Form von Vegeta, als auch der Sohn von Freezer - Kreezer - auf. Kajika drehte sich um den titelgebenden verfluchten Fuchsjungen auf seiner Reise wieder normal zu werden.

Mit vielen dieser Geschichten war Akira Toriyama Dauergast bei dem Shonen Jump Magazin in Japan. Hierzulande wurden viele der Geschichten entweder in Einzelmangas oder als Kurzgeschichtenmanga veröffentlicht.

Den größten Einfluss hatte er aber natürlich mit Dragon Ball und das ist bis heute wohl auch eines der größten Anime Franchise, das es gibt. One Piece von Eiichiro Oda kommt in der modernen Zeit dem am nächsten. Die anfängliche Reise von Son Goku mit Bulma auf der Suche nach den sieben magischen Kugeln waren noch recht stark an Dr. Slump angelehnt. Doch schnell lag der Fokus auf actionreichere Abenteuer. Son Goku kämpfte gegen die Red Ribbon Armee, gegen den Oberteufel Piccolo und nahm nach hartem Training an dem großen Turnier teil. Hier zeigten sich auch schnell die Liebe zu Martial Arts. Dragon Ball war eine Sendung, die ich direkt nach der Schule nicht verpassen wollte. Wir sprachen in der Schule über die Ereignisse, spielten den Anime nach und liebten alles daran. Als Krillin damals nach dem zweiten Turnier von Tamburin ermordet wurde und das eine ereignisreiches Kapitel in der Geschichte des jungen Son Goku war, konnte ich nicht fassen, dass Krillin tatsächlich tot war.

In einem Spanien Urlaub entdeckte ich damals Action Figuren von Dragon Ball, die mir gar nichts sagten. Heute weiß ich, dass das Cell und ein erwachsener Son Gohan waren. Damals rannte ich zum ersten Mal in die Comic Combo in Leipzig und schaute nach den Mangas. Ich griff nach einem und hatte den Band 27 in der Hand - Super-Saiyajin Son Goku. Auf dem Cover Freezer und eine Figur mit gelben Haaren. Schnell holte ich das gesamte Wissen auf, was hierzulande in Animeform noch gar nicht existierte und lernte Son Gohan, Namek, Cell, Vegeta, Freezer usw. kennen.

Auch bei Dragon Ball brachte Toriyama immer wieder Figuren, die eine schrullige fast schon komödiantische Art an sich hatten hervor. Majin Boo ist später ein liebenswerter Quatschcharakter und die gesamte Ginyu-Force eine tolle Mini-Anspielung an die Kamen Rider oder Power Ranger Posen. Dragon Ball brachte auch die Welt in gewisser Weise zusammen. Es gibt unzählige Memes, wie man die Hände in die Luft hält, um Son Goku Kraft für seine Genkidama zu spenden. Das Kame-Hame-Ha ist in die Popkultur über gegangen und der Drang eine Super-Saiyajin Verwandlung durchzuführen bei vielen schon einmal da gewesen. Allein diese ikonische Verwandlungsstufe beeinflusste viele andere Animes oder Mangas. Powerlevel bekamen eine andere Bedeutung.

Als die Nachricht von Akira Toriyamas Tod publik wurde, war die Welt zunächst traurig, doch schnell feierte man die Legende, die er geschaffen hatte. Viele bekannte Mangaka äußerten sich über den Einfluss, den Toriyama auf sie hatte. So etwas gab es das letzte Mal bei dem Berserk Schöpfer Kentaro Miura.

Dragon Ball, Dr. Slump, die Kurzgeschichten und generell der Stil von Akira Toriyama werden weiterleben und auch zukünftig vielen Menschen Freude bereiten oder sie gar beeinflussen. Dafür sage ich einmal danke! Meine gesamte späte Kindheit und frühe Jugend sind durch ihn und seine Arbeiten geprägt. Er war einer der ganz Großen und zeichnete sich in die moderne japanische Kultur. Den Staffstab für Dragon Ball Super hat er an Toyotarou weitergegeben, der den Mythos weiter erzählen wird.

Vielen Dank für die schönen Geschichten, die vielen Abenteuer, die krassen Kämpfe und die vielen liebgewonnenen Figuren. Es war und ist eine schöne Zeit in der Welt von Akira Toriyama, die ich nicht missen will. Mit den Worten von Son Goku auf Band 42 des Mangas möchte auch ich enden: Thank You! Good Bye!!



LIKE A DRAGON: INFINITE WEALTH



LIKE A DRAGON - INFINITE WEALTH ist der inzwischen achte Teil der hierzulande lange als YAKUZA bekannten Spielereihe. Während man in den Teilen 1 bis 6 den stoischen Einzelkämpfer Kiryu auf seiner Reise in die japanische Welt der Bandenkriege begleitet hat und sich dabei in Echtzeitkämpfen gegen Horden feindlich gesinnter Straßengangs und Mafiakartelle prügelte, brachte der 2020 erschienene siebte Teil YAKUZA - LIKE A DRAGON einen Umbruch. Nicht nur erfolgte damit ein Rebranding der Reihe im westlichen Markt, sondern man wagte auch den Sprung von Echtzeit- zu rundenbasierten Kämpfen. Und auch die Handlung wechselte vom Solokämpfer Kiryu hin zu einer Kämpfertruppe rund um den neuen Star der Reihe, Ichiban Kasuga. Dieser macht kein Geheimnis daraus, dass er großer Fan früherer japanischer Rollenspielklassiker wie DRAGON QUEST ist und immer davon träumte, selbst einmal ein Held zu sein - womit sich bereits auf narrativer Ebene schlüssig der Kreis zum neuen Gameplay und Kampfsystem schließt. Und da ich selbst großer Fan des JRPG Genres bin, konnte ich mich mit diesem liebenswerten, aber auch etwas naiven Yakuza-Grünschnabel sofort identifizieren. Dadurch war die YAKUZA/LIKE A DRAGON-Reihe für mich auch das erste Mal wirklich interessant geworden und meine Güte, was hatte ich damals für einen unerwarteten Spaß mit dem Titel.

NE MENGE SPIEL

Der neueste Teil spielt vier Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers. Ichiban, der mittlerweile als "Hero of Yokohama" bekannt ist, geht inzwischen einer regulären Lohnarbeit in einer Jobvermittlung nach. Dabei lässt er auch seine Kontakte spielen, um früheren Yakuza zu helfen, die ebenfalls ihr altes Leben hinter sich lassen und einen Weg zurück in die Zivilgesellschaft finden wollen. Es dauert jedoch nicht lange, bis Falschnachrichten über ihn verbreitet werden und er sich erneut im Fadenkreuz derer befindet, die dem alten Yakuza-Lebensstil noch nicht abgeschworen haben. Da kommt ihm die überraschende Nachricht, seine totgeglaubte Mutter sei noch am Leben, befände sich auf Hawaii und müsste dringend aufgesucht werden, gerade recht.

Szenenwechsel: Nach dem Prolog bewegen wir uns über weite Strecken des Spiels in einem fiktiven Honolulu, was als offene Spielwelt und ganz persönlicher Sandkasten dient. Als Touristen-Hotspot ist dort natürlich so einiges los, allen voran die für die Yakuza-Reihe typischen, abgedrehten Sidequests und Nebenaktivitäten. Angefangen bei einem eigenen "Spiel im Spiel" namens Sujimon, bei dem man verschiedene Gegnertypen, denen man im Spiel begegnet, als Gefährten anwirbt, in seinem persönlichen Sujidex katalogisiert und sie ganz im Taschenmonster-Stil gegen andere "Sujimon Trainer"

antreten lässt. Und weil eine potentielle Urheberrechtsklage von Nintendo nicht reicht, hat man sich direkt noch einen POKÉMON SNAP-Verschnitt ausgedacht, bei dem man während der Straßenbahnfahrt möglichst viele Exhibitionisten fotografieren muss. Da aller guten Dinge drei sind, gibt es auch noch ein ANIMAL CROSSING-esques Ferienressort, welches es aufzubauen gilt - komplett mit eigenen Quests, Ressourcensystem und Mini-Story. Einfach irre, wie viele Stunden man allein in den Minigames verbringen kann.



Natürlich sind diese over-the-top klamaukigen Nebeninhalte das, was die LIKE A DRAGON-Reihe von anderen Spielen abhebt. Für mich liegen die Highlights aber ganz klar in den ernstesten, emotionalen Momenten. Ob man nun in einer Sidequest dem Mann einer im Sterben liegenden Patientin dabei hilft, ihren letzten Wunsch zu erfüllen, noch einmal Schnee zu erleben (ausgerechnet auf Hawaii) oder ob das Spiel uns regelmäßig die lebensbedrohliche Krankheit eines Gruppenmitglieds vor Augen führt und es sich stellenweise wirklich wie aktive Sterbebegleitung anfühlt, es ist beeindruckend, wie nahtlos sich alles zusammenfügt und den Spagat zwischen Ernsthaftigkeit und komplett abgedrehtem Humor schafft. Gerade eben haben wir als Nebenaktivität noch sorglos Pizza auf unserem BMX Rad ausgeliefert und verrückte Stunts abgefeuert, holt uns die Story in der nächsten Szene mit einer tückischen Intrige mit Todesfolge in die kalte Realität zurück.

Das Kampfsystem ist, wie eingangs, erwähnt klassisch rundenbasiert gehalten. Damit dies aber nicht ganz so eingestaubt wirkt, schafft man eine gewisse Interaktivität dadurch, dass kluge Positionierung der Gruppenmitglieder und Timing-basierte Zusatzeingaben dazu genutzt werden können, zusätzlichen Schaden zu verursachen. Ein monotoner Grind für zusätzliche LevelUps und Geld, wie er im Vorgänger vereinzelt noch notwendig war, ist hier überhaupt nicht mehr erforderlich, da der Charakterfortschritt stets fair im Vergleich zur Gegnerstärke ist. Zudem existiert ein nettes Feature, mit dem man stark unterlevelte Gegner per Knopfdruck mit einem Schlag besiegen kann, so dass sich nie unnötige Längen ergeben. Hier hat man aus den Fehlern des Vorgängers auf jeden Fall gelernt und für ein noch flüssigeres Spielgefühl gesorgt.

Hervorheben möchte ich abschließend noch den fantastischen Soundtrack, den das SEGA Sound Team hier gezaubert hat. Während man gerade noch zu harmonischen Klängen durch die Straßen von Honolulu läuft und mit einem freundlichen "Aloha!" Passanten begrüßt und so Freundschaften knüpft, schlägt man sich im nächsten Moment zu einem Mix aus Reggae, Dubstep, Synthwave, Drum 'n' Bass und EDM die Nacht mit hawaiianischen Gangs wie den Barracudas um die Ohren. Der namensgebende Song "Barracuda" ist dabei einer meiner Highlights im gesamten Spiel. Und als das Spiel nach knapp 80 Stunden zum großen, emotionalen Finale ansetzte und ich mich auf dem Weg zum Final Boss zu den epischen Klängen von "The Four" (eine Anspielung auf Kiryu und dessen langjährige Rivalen, bzw. Wegbegleiter) durch die letzten Verteidigungslinien der Feinde prügelte, musste ich mir einfach Kopfhörer aufsetzen um das, was da audiovisuell geboten wurde, mit einem breiten, wenn auch etwas wehmütigen Grinsen im Gesicht ganz bewusst erleben zu können.

Das war mein Liebesbrief an das Spiel, welches sehr wahrscheinlich mein Game of the Year 2024 werden wird. Ich freue mich schon darauf, wenn ich das nächste Mal mit Ichiban & Co. auf Reisen gehen darf.

Marco Finger

GRANBLUE FANTASY RELINK

Während eines Abenteuers der Grandcypher-Schiffscrew wird das Mädchen Lyria von einer geheimen Gruppe entführt. Mit ihren Kräften möchte die Gruppe Astralbestien einsammeln und eine große Gefahr für das gesamte Himmelsreich beschwören. Nun liegt es am Captain und der Crew der Grandcypher das zu verhindern.

Das ursprüngliche Granblue Fantasy Spiel ist eigentlich ein sogenanntes Gacha Spiel für das Smartphone mit einer mittlerweile mehrjährigen Geschichte. Hierzulande etwas schwer zu bekommen, soll nun mit diesem Ableger für PC und Konsolen mehr Zugang geschaffen werden. Am besten beschreibt man das Universum als eine Mischung aus ONE PIECE und GENSHIN IMPACT. Im Himmelsreich gibt es zig schwebende Inseln und die Crew der Grandcypher reist von einer zur nächsten und erlebt Abenteuer - ganz grob. Die Figuren bestehen aus vielen unterschiedlichen spielbaren Charakteren mit ebenso unterschiedlichen Fähigkeiten/Waffen.

Hier nun können wir in einem Action-Rollenspiel eine Figur steuern und Anime-Attacken auf unsere Gegner niederprasseln.



MEHR ANIME GEHT NICHT

Die Story ist sehr Anime-lastig. Ein Over-the-Top-Moment jagt den nächsten und auf dem eigentlichen Höhepunkt mit einem gottgleichen Gegner folgt ein weiterer. Wer sowas gar nicht mag, wird bei der eigentlichen Geschichte keinen Spaß empfinden. Auch die Figuren haben typische Anime-Tropes, von quietschig bis emolastig.

Hauptaugenmerk ist aber das Gameplay und was generell gemacht werden muss. Man hat zwei Hubs und das Schiff, wo man seine Fähigkeiten an einem Dummy testen kann. In den Hubs gibt es Nebenquests, einen Händler, einen Schmied und den Questschalter. Ansonsten kann man dort Schatzkisten und Material finden. Die Hubs sind schön gestaltet und ähnlich wie bei MONSTER HUNTER oft erweiterte Dekoration.

MONSTER HUNTER ist generell ein guter Vergleich, den ähnlich funktioniert hier auch das Questen und Schmieden. In den Missionen findet man Material, was für das Upgraden der Waffen benötigt wird. Es gibt jetzt nicht so viel Waffenauswahl wie bei MONSTER HUNTER und jede Figur hat seinen bestimmten Waffentyp, dennoch bemerkt man das Vorbild.

Die Figuren selber haben nochmal Talentbäume für Angriff, Verteidigung und den Waffen-Passiv-Fertigkeiten. Das sind hier und da mal neue Fähigkeiten, meist aber Sachen wie Def-Up oder Crit-Chance-Up. Die Punkte dafür erhalten wir für abgeschlossene Missionen. Außerdem kann man bei den Figuren Siegel mit zusätzlichen Fertigkeiten anlegen. Das wird gerade für das Endgame wichtig.

BILDSCHIRMLICHTSHOW

Zurück zum Gameplay. Man steuert eine der Figuren in den Missionen und bekommt, wenn gewünscht, drei zusätzliche Mitstreiter zur Seite gesetzt. Das geht sowohl online (andere Spieler) als auch offline. Man

hat seinen Standard-Angriff und vier zusätzliche Fähigkeiten, die nach Benutzung einen Cooldown haben. Wichtig, jede Figur spielt sich anders und hat ein komplett anderes Moveset. Das macht die Sache spannend, z.B. kann Rackam die Überhitzung seiner Waffe nutzen und einen Stoßschuss loslassen.

Die Missionen bestehen aus kurzen Schlauchleveln, Arena-Kämpfen oder Einzelkämpfen mit einem übermächtigen Gegner. Gerade letzteres versprüht MONSTER HUNTER-Feeling. Nach mehrmaligen Eingedresche füllt sich eine Leiste, die Gegner brechen lassen. Das kann bedeuten, dass diese erstmal kurz benommen daliegen oder wichtige Teile gebrochen sind. Ist wichtig für das Material sammeln. Zusätzlich hat jede Figur einen Superangriff, der gut getimt mit den Superangriffen der anderen Spieler zu einem Link-Angriff mit ordentlich Bums hinter führt. Das gibt ordentlich Feuerwerk auf dem Bildschirm und die Inszenierung erinnert an Anime-Fights mit Energiewellen.

Das Endgame bietet dann viel Grinden und Optimieren der Figuren. Dafür stehen dann immer neue Missionen mit härteren Schwierigkeitsgraden zur Verfügung, die neue Materialien bieten. Ein Minuspunkt ist dann eben die Vielfalt der Gegner. Es gibt hier und da Versionen der Bosse, die nochmal ein etwas erweitertes Moveset haben, aber am Ende des Tages halten die Biester mehr aus und hauen härter zu. Das kann ermüden, soll aber mit Content-Updates frisch gehalten werden. Wer sowas bei MONSTER HUNTER nicht mochte, wird hier auch schnell die Lust verlieren.



FAZIT

GRANBLUE FANTASY RELINK bietet neben einer Anime-Hauptstory ein umfangreiches Endgame für Freunde des Grinden und Optimieren. Das Gameplay macht sehr viel Spaß und jede Fähigkeit füllt sich bombastisch an. Der Stil und die Grafik sind sehr hübsch und bieten tolle Welten in den Wolken. Aufgrund der geringen Missionsabwechslung und gleichen Gegnerauswahl kann es aber schnell eintönig werden. Das Endgame ist dann auch nur noch für Hardcore-Optimierungsfanatiker geeignet. Mit Content-Updates soll da aber Abhilfe geschaffen werden. Wer etwas bis zum nächsten MONSTER HUNTER braucht, dem sei das hier wärmstens empfohlen.



Ronny Pielert

SNAPDRAGON

Auf der Suche nach ihrem vermissten Hund wird die junge Snapdragon ausgerechnet bei dem unheimlichen Haus im Wald fündig. Dort soll eine furchteinflößende Hexe leben und sich von Tieren ernähren, die ihr in die Falle gehen. Mit viel Mut kann Snapdragon ihren Hund Good Boy retten und nach Hause bringen. Doch schon kurz darauf führt sie ihr Weg erneut zu dem Haus und der Hexe, denn dieses Mal benötigt sie ihre Hilfe.

Mit ihrem beinahe magischen Comic Snapdragon hat die Autorin und Zeichnerin Kat Leyh ein buntes und sehr mitreißendes Abenteuer verfasst, deren Protagonisten einen schnell ans Herz wachsen. Verbunden mit einer Vielzahl an ungeahnten Wendungen und Geheimnissen entsteht hier ein wirklich lesenswerter Mix aus Coming of Age Familiendrama und Mystery, der in ebenso glänzenden Panels und starken Farben unterstrichen wird. Oder kurz gesagt: Holen, lesen und lieben.

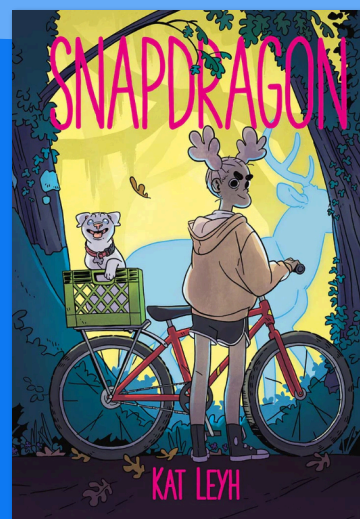
Chris Großhörmigen

Autorin: Kat Leyh

Genre: Fantasy, Drama

Verlag: Reprodukt

Format: Hardcover



SHUNAS REISE

Prinz Shuna sieht verzweifelt zu, wie sich sein Volk bei der Ernte des wenigen Getreides, das auf seinen Ländern gedeiht, zu Tode schuftet. Als ihm ein Reisender eine Samenprobe aus einem geheimnisvollen westlichen Land überreicht, macht er sich auf die Suche nach der Quelle des Kornes und lernt dabei das stolze Mädchen Thea kennen.

Bei den Namen Hayao Miyazaki kommen unweigerlich dutzende Bilder und viele unvergessliche Filmmomente in den Sinn. Seine Geschichten und Figuren haben sich tief ins Herz gegraben. Es ist seine Leidenschaft. Sein Leben.

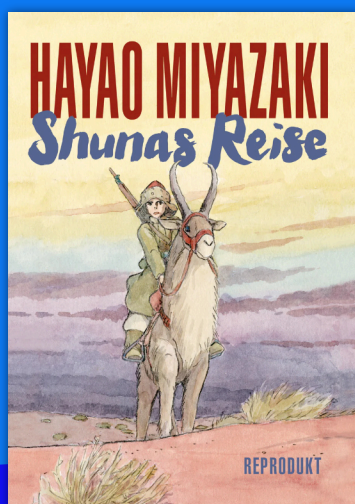
Autor/Zeichner: Hayao Miyazaki

Genre: Fantasy

Seiten: 160

Verlag: Reprodukt

Format: Hardcover



Doch was ist mit festen und starren Bildern in Buchform? Kann der Zauber eines Miyazaki auch dann noch wirken, wenn keine Melodien im Hintergrund laufen? Um das zu überprüfen, kann man nun glücklicherweise auf Shunas Reise zurückgreifen, welches hierzulande bei Reprodukt erschienen ist und bereits vor 40 Jahre im Original veröffentlicht wurde.

Darin wird die Geschichte eines jungen Prinzen erzählt, der sein Reich vor dem drohenden Verfall retten will. Dazu muss er ins Land der Götter reisen und ein besonderes Saatgut beschaffen. Die Geschichte hinter diesem beschwerlichen Abenteuer basiert auf einem alten tibetischen Märchen. Miyazaki war schon früh fasziniert von dieser Erzählung. Diese ungebrochene Faszination ist beim Lesen auch allgegenwärtig und trägt seine Leser förmlich durch das Buch.

Was hier besonders heraussticht, ist die Art der Erzählung, die auf große Dialoge verzichtet und stattdessen aus der Erzählerposition von Miyazaki aufgebaut wird. Das fühlt sich zwar zu Beginn ungewohnt an, wird aber mehr und mehr zu einem erstaunlich guten Konzept. Daher will Chris euch nicht länger auf die Folter spannen: Ja, Miyazaki hat schon früh sein Handwerk verstanden und das ist eben das Erzählen von Geschichten. Dabei spielt die Form wohl kaum eine Rolle und eben deshalb ist auch SHUNAS REISE so gut und so wertvoll. Beeindruckend.

Chris Großhörmigen

Werbung

COMIC COMBO LEIPZIG

Deine Adresse für Comics/Mangas/Graphic Novels/Animes/Merch in Leipzig.

Riemannstraße. 31
04107 Leipzig



DIE CHRONIKEN DES KÖNIGREICHS

Der Königssohn Ardalte wird kurz nach seiner Geburt von seinem Zwillingsbruder Ardalte getrennt und in ein Turmzimmer eingesperrt. Jahre später treffen sie sich wieder und Ardalte wird von seinem Bruder in eine Falle gelockt. Trotz Verrat bleibt ihre Verbindung stark, denn das Schicksal hat große Pläne für sie.

Diese märchenhaften Kurzgeschichten haben stets einen roten Faden, der sie alle verbindet: Brüder, ihre Rivalität und ihre Liebe zueinander. Ein etwas ungewöhnlicher Stil, der den Leser schnell in seinen Bann zieht.

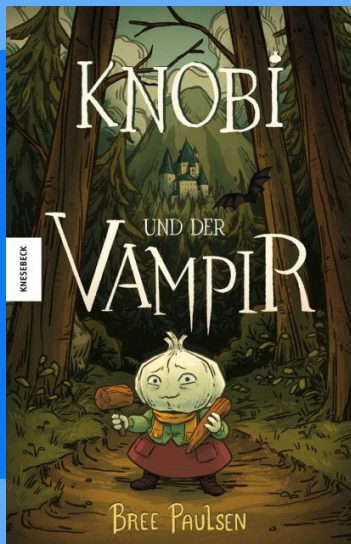
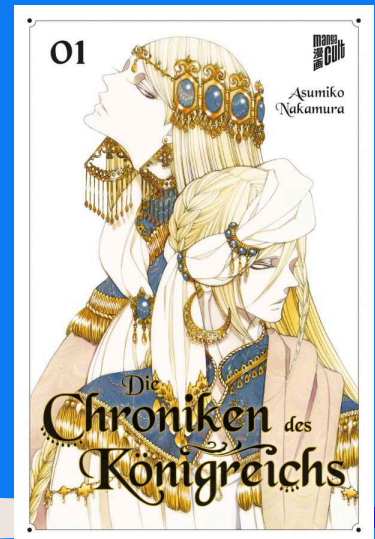
Diana Venus

Autorin: Asumiko Takamura

Genre: Fantasy

Verlag: MangaCult

Bände: bisher 3



Autorin: Bree Paulsen

Genre: Fantasy

Verlag: Kneesebeck

Seiten: 160 Seiten

Format: Hardcover

KNOBI UND DER VAMPIR

In Hexe Agnes Garten ist das Gemüse zum Leben erwacht und hat nun reichlich Charakter. Unter ihnen ist die ängstliche Knobi. Ausgerechnet sie soll sich mit dem Vampir auseinandersetzen, der im Nachbarwald wohnt.

Eine bezaubernde Geschichte für jung und alt.

Diana Venus

OBLIVION SONG 6

Robert Kirkman ist für bekannt für langwierige, epochale Geschichten. Manche würden fast schon langweilig sagen. Doch dass dieser Mann ein Händchen für Comics hat, hat er zur Genüge bewiesen. Nun auch in seiner Sci-Fi Saga „Oblivion Song“. Ich muss gestehen, der letzte Band ist ein Weilchen her, da ich nicht damit gerechnet habe, dass der Comic schon zu Ende geht und ich gerne mehrere Bände am Stück lese. Deshalb der verspätete „Nachruf“.

Mit OBLIVION SONG geht ein Sci-Fi Drama zu Ende, welches vor allem durch seinen starken Fokus auf Familie und Beziehung punktet. Die andere Welt, das Oblivion, besteht nicht aus blutrünstigen Aliens, die nur das Töten und Fressen kennen, sondern aus einem Alienvolk mit eigenen Problemen. Sie wollen keinen Krieg, sehen sich aber durch äußere Einflüsse gezwungen, den Menschen ihren Planeten streitig zu machen. Aber auch die Menschheit sind in diesem Comic keine Heiligen. Sie wollen Macht, Ressourcen und den Sieg. Es ziehen also beide Völker in den Krieg und übersehen das eigentliche Problem. Kirkman schafft es dadurch ohne große Weltraumschlachten, ohne zu viel Hightech und „Alienmagie“ eine frische und nachvollziehbare Sci-Fi Welt zu kreieren und die Geschichte in

sechs Bänden wunderschön niederschreiben. Wenn ihr also den Klischee Sci-Fi Comics aus dem Weg gehen und auch keine 1000 Bände kaufen wollt, solltet ihr bei OBLIVION SONG reinschauen. Ihr werdet nicht enttäuscht.

Tony Märkel

Autor: Robert Kirkman

Gezeichnet: Lorenzo De Felici, Annalisa Leoni

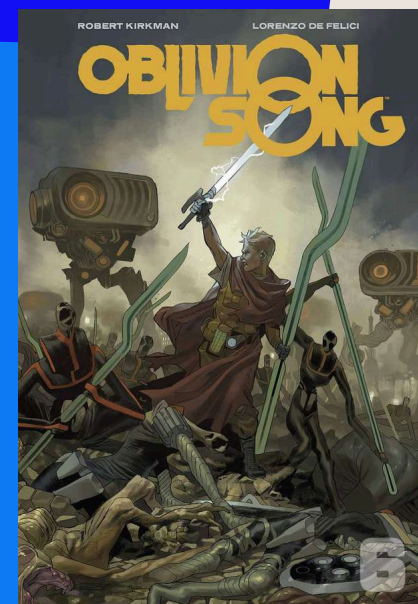
Genre: Science-Fiction

Verlag: Cross Cult

Seiten: 128 Seiten

Format: Hardcover

Bände: 6



WEBTOON EMPFEHLUNGEN

MY IN-LAWS ARE OBSESSED WITH ME

Pereshati Jahardt hat in ihrem Leben schon einiges an Schicksalsschlägen einstecken müssen. Zuerst die Mutter die nicht mehr ist und Jahre später verstirbt auch noch ihr Vater. Zum Glück hat sie ihre Stiefmutter und Stiefschwester an ihrer Seite. Gemeinsam versuchen sie das Erbe zu verwalten. Doch dann wird Pereshati ermordet und in ihren letzten Minuten wird ihr offenbart, dass eben jene Stiefmutter, Stiefschwester und auch ihr Verlobter zusammen unter einer Decke stecken, um an das Erbe von Pereshati zu gelangen.

Als sie aufwacht, scheint sie nicht nur den Mord auf mysteriöse Weise überlebt zu haben, sondern auch in der Vergangenheit zurückgereist zu sein. Um ihr Leben zu retten will sie den Großherzog Theodeo Lapoleon überzeugen, sie zu heiraten. Nach einer Auseinandersetzung verletzt sie sich so sehr, dass sie beim Großherzog stirbt. Wieder von den Toten auferstanden willigt Theodeo ein, sie zu heiraten, unter der Bedingung, das Geheimnis seiner Familie zu schützen. Das Blut der Lapoleon ist vergiftet und jeder, der damit in Berührung kommt, stirbt. Aber warum kommt Pereshati jedesmal zurück?

Schöner Zeichenstil und die Geschichte bringt immer wieder interessante Wendungen mit sich!

Sarah Skalischus

Autorin: seungu, Han Yoon seol

Genre: Fantasy

Kapitel: bisher 88



Autor: Hanza Art

Genre: Thriller

Kapitel: bisher 54

THE GUY UPSTAIRS

Rozy lebt allein und ist bis auf wenige Freunde eine klassische Einzelgängerin. Als sie durch Zufall beobachtet, wie ihr Nachbar Adam einen Mord begeht, ist ihr Misstrauen ihm gegenüber bestätigt. Doch als sie die Polizei einschaltet, ist keine Leiche zu finden und ihr wird kein Glauben geschenkt. Lediglich ihre Freundin Hawa ist auf ihrer Seite. Doch zwischen Hawa und Adam scheint sich etwas zu entwickeln. Rozy ist sich sicher: Hawa soll Adams nächstes Opfer werden.

Wer Thriller mag, kommt bei THE GUY UPSTAIRS auf seine Kosten. Sind Rozys und Adams Vergangenheit irgendwie miteinander verbunden? Kann Rozy die Wahrheit über Adams Morde an Lichts bringen? Wird Hawa Adam entkommen? Hanza versteht es, dem Leser eine spannende Geschichte zu liefern und interessante Charaktere zu schreiben.

Theresa Heinrich

LOVE ME TO DEATH

In einer Stadt, in der Magie von der Kirche verboten ist, wird der einsame Necromant Victor von einem reichen Mann engagiert, seine vor kurzem verstorbene Braut Mercedes wiederzuerwecken. Die drei finden sich bald nicht nur durch Magie miteinander verbunden, sondern auch von einer Liebe, die den Tod überwinden kann.

Die zweite Staffel läuft jetzt an und bietet daher die Gelegenheit, die Geschichte von Victor, Mercedes und Enrique noch einmal durchzubingen.

Theresa Heinrich

Autorin: Toonimated

Genre: Fantasy

Kapitel: bisher 72





DIE CREW REIST GEMEINSAM ZUM 9. PLANETEN

(von Kosmos, kooperatives Kartenspiel für 3 bis 5 Personen, auch als Variante für 2 Spieler)

In 50 Missionen versucht ihr als Team die Aufgaben zu lösen. Schafft ihr eine Mission mal nicht, beginnt ihr von vorne und da die Karten jedes Mal neu gemischt werden, ist trotz der gleichen Mission das Spiel jedes Mal anders. Skat-Kenner finden hier einige Gemeinsamkeiten und für Neulinge sind die ersten Missionen leicht, damit das Spielprinzip schnell erklärt wird. Kommunikation ist bei diesem Spiel wichtig - aber Achtung: ihr dürft nur mit euren eigenen Karten kommunizieren und das auch nur einmal pro Mission!

Wie lange eine Mission geht, hängt vom Glück sowie eurer Zusammenarbeit ab. Aber Spielspaß ist auf jeden Fall garantiert.

Sarah Skalischus

Herausgeber: Kosmos

Autor: Thomas Sing

Genre: kooperatives Kartenspiel

Spieler*in: 3 bis 5 Personen

Dauer: 20 Minuten

Alter: 10+



Werbung



ART MY LIFE - CERISE

CeRise ist eine Künstlerin, die Gefühle sichtbar machen will. Die Farben und Formen sollen ein Geisteszustand werden. Ihre Kunst will Geschichten erzählen und das Innere berühren.

Von den verschiedensten Bildern bis hin zu unterschiedlichsten Designs findet sich alles für das Herz der Kunst.

Mit einem Klick auf den Banner zum Shop gelangen.

DUNE: PART TWO



Paul Atreides versucht bei den Fremten einen Weg für seine Rache an den Harkonnen zu finden, während der Kampf um das Spice weitergeht. Der Anführer der Fremten, Stilgar, glaubt in Paul einen Messias ihrer Religion gefunden zu haben, der sie ins Paradies führt und den Wüstenplanet Arrakis fruchtbar macht. Lady Jessica, Pauls Mutter, nutzt diese Prophezeiung, um Paul zum neuen Imperator zu machen. Einzig Paul sieht darin einen schrecklichen Fehler und viel Leid für die verschiedenen Völker des Universums. Doch auch er ist machtlos gegen das Schicksal und die Pläne der Bene Gesserit.

Soviel sei schon einmal gesagt, dieser Film ist für das Kino gemacht und sollte dort auch angeschaut werden. Allerdings gibt es zwei Sachen, die genannt werden sollten: Den ersten Teil MUSS man gesehen haben, sonst versteht man hier gar nichts. Außerdem wäre es wohl besser diesen zweiten Teil in zwei Filme aufzuteilen, denn es passiert so viel, dass man es schwer haben könnte mitzukommen.

Die Geschichte geht nahtlos weiter, wo der letzte Film aufgehört hat. Paul und seine Mutter Lady Jessica sind in der Wüste bei den Fremten untergekommen, die Harkonnen ernten weiterhin Spice von Arrakis und die Fremten versuchen das zu verhindern. Es wird in der ersten Hälfte viel Zeit damit verbracht, Paul in das Leben der Fremten einzuführen, ihre Sitten und Gebräuche zu lernen und die Religion samt der Prophezeiung zu ergründen. Währenddessen gibt es immer mal wieder kleine Ausflüge in die Politik der Bene Gesserit, des Imperators und der Harkonnen. Ab der Hälfte spitzen sich dann die politischen Ränkespiele und die Messias-Story zu. Das ebnet den Weg zum letzten epochalen Drittel des Films.

EIN BILDPORNO

DUNE: PART TWO sieht wieder fantastisch aus. Die Wüste wirkt greifbar, die Hitze spürbar und man schmeckt förmlich den Staub. Hinzu kommt das großartige Sound-Setting, das immer punktgenau weiß, wann es einsetzen muss und wann es still sein sollte. Auch was Effekte angeht, sieht das alles wieder sehr sauber und glaubhaft aus. Große Maschinen wirken klobig und schwer, Sandwürmer gefährlich und lebendig und Explosionen sehen echt aus.

Was Regisseur Denis Villeneuve hier mithilfe von Kameramann Greig Fraser auf die Leinwand zaubert, ist atemberaubend. Es gibt einen Part auf dem Planeten der Harkonnen der komplett schwarz-weiß ist. Das wird in der Lore damit erklärt, dass dort eine Schwarze Sonne existiert. Das schwarz-weiß wird dann noch mit einem Glättungseffekt unterstützt und alles sieht wie gemalt aus. Um dem ganzen die Krone aufzusetzen, gibt es Feuerwerk, das in der Explosion wie Tintenklekse aussehen. Mehr Bilder Porno geht nicht.

Der Film zelebriert einzelne Momente so sehr, dass bei jedem anderen Film die Kritiker schon wild anfangen zu zittern und das Publikum gähnt. Hier wiederum sind es Momente, die Gänsehaut erzeugen. Pauls erster Ritt auf einem Sandwurm wird mit einer langen Vorbereitung, dem passenden Sound-Setting und den guten Kameraeinstellungen zu einem dieser Momente.

Man könnte das auch schnell abhandeln, aber Regisseur Villeneuve hat hier eine Vision, an der er festhält.

Hinzu kommt die Leistung aller Darsteller. Keiner ist hier schlecht, niemand. Alle spielen auf einem sehr hohem Niveau und man hängt an den Lippen jedes einzelnen. Selbst bei Figuren, die wenig Screenshot bekommen, holen die Darsteller alles heraus. Besonders hervorheben möchte ich da einmal Austin Butler, der Feyd-Rautha Harkonnen spielt. In dieser Rolle konnte er mich endlich überzeugen und zeigen, dass er sehr wandlungsfähig ist. Seine Figur ist ein Psychopath, der Leben wenig achtet und doch süchtig nach Macht ist.

SCIENCE-FICTION, ABER RICHTIG

Bei soviel Lob gibt es da überhaupt etwas negatives zu sagen? Nein, das sind wohl eher persönliche Sachen und Kleinigkeiten. Zum einen muss man wirklich aufpassen, was im Film passiert. Es werden Namen, religiöse Begriffe und ganz viel Erzählung auf das Publikum geschmissen. Da kann einem schnell der Kopf rauchen und man fühlt sich wie im Geschichtsunterricht, für den man zu blöd ist. Zumal bei einigen Erzählsträngen ab der Mitte ordentlich aufs Gespädel getreten wird. Ein richtiges Zeitgefühl kommt da nicht auf. Dinge passieren einfach und Personen stehen bereits an einem anderem Punkt ihrer Reise. Die Liebesgeschichte zwischen Paul und Chani leidet da besonders drunter, da sie oft Platz für einen anderen Teil des Plots machen muss. Dieses schnelle Erzählen tut auch den Figuren nicht gut.

In der Welt von DUNE gibt es eh mehr Grauzonen als wirkliche Helden. Doch der zweite Film hat nicht mehr die Zeit, alles, was zur Motivation einer Figur gehört, genau zu erzählen. Wo im ersten Teil richtig viel Zeit auf alle Hintergründe verwendet wurde, scheint es hier so, als sei Villeneuve nicht sicher, ob er überhaupt noch einen weiteren Teil machen darf. Daher muss nun alles hier rein und das eben auf Kosten des Charakterwachstums.

Sitzfleisch benötigt man auch diesmal wieder. Ist man schnelles actionreiches Kino gewohnt, muss man sich hier auf lange Kameraeinstellungen von Sand und schweren Dialog mit Untertiteln einstellen. Klar gibt es auch einige Actionszene, aber im Vordergrund stehen Expositionen über Politik, Religion und Glaube. Und diese Geschichten sind durchaus interessant, aber auch nicht für jeden.



FAZIT

Wer wirklich einen Film, der für das Kino gemacht ist, destilliert in seiner reinsten Form sehen möchte, für den ist DUNE: PART TWO gemacht. Hier gibt es die schönsten Kameraeinstellungen, die besten Effekte, eine der stärksten Schauspielleistungen und eine tiefgründige Geschichte in einem fast dreistündigen Epos. Das verlangt aber zum einem Sitzfleisch und zum anderen das Interesse an Ränkespielen, Religion, langen Expositionen und generell schwerer Science-Fiction. Die Romane von Frank Herbert galten schon immer als kaum verfilmbar und Denis Villeneuve gelingt es auch nicht komplett in zwei Filmen, den Aufstieg von Paul Atreides zu inszenieren. Zu sehr wird dann im zweiten Film auf die Tube gedrückt, um auch wirklich alles erzählt zu haben. Dadurch gibt es Erzählstränge, die zu kurz kommen. Trotzdem sollte man das im Kino gesehen haben, denn zu Hause wird dieses Epos womöglich seine Magie verlieren.

Ronny Pielert



AUS VIELEN NETZEN, ERFOLGT VIEL VERWIRRUNG!

Sanitäterin Cassie Webb hat bei einem Einsatz eine Nahtod-Erfahrung und kann plötzlich in die Zukunft sehen. Als diese Fähigkeit bei drei jungen Frauen anspringt, die von einem Mann umgebracht werden sollen, zeigt sich ihr Beschützerinstinkt. Fortan flieht sie mit den Mädchen vor dem Angreifer und versucht gleichzeitig herauszubekommen, warum gerade sie diese Kräfte besitzt und wieso ihr Schicksal mit denen der drei Mädchen verbunden ist.

Was war denn das bitte? Allein das Verfassen der Kurzbeschreibung hört sich nicht nach einem Superheldenfilm an. Aber da sind wir nun und man stellt sich in erster Linie die Frage: Für wen ist das? Hardcore Spider-Man Fans kennen die Figur der Madame Web entweder vereinzelt aus den Comics oder aber aus der 90er Cartoon Serie SPIDER-MAN: THE ANIMATED SERIES. Doch darüber hinaus wird es dünn. Das muss aber nicht schlimm sein, denn unbekanntere Superhelden Figuren kann man dem Mainstream-Publikum durchaus nahe bringen und schmackhaft machen. So jedoch nicht. Bereits MORBIUS war ein ziemliches Fiasko, was sowohl Film, Story und Einspielergebnis angeht. MADAME WEB reiht sich da nun ein und unterbietet das Ganze.



WO SIND DIE SPINNEN-FRAUEN?

Das geht schon damit los, dass das Drehbuch nicht nur Schwächen bei der Handlung hat, sondern sehr dumme Figuren präsentiert. Man versucht zwar im Laufe des Films bestimmte Entscheidungen mit emotionalen Erklärungen zu legitimieren. Klappt nur leider nicht. Allein die Motivation des Bösewichts kann nur aus dem Kaugummiautomaten stammen. Er hat Träume, wo ihn drei maskierte Frauen töten. Daher muss er logischerweise diese drei Damen aufspindig machen und umbringen. Klar! Mithilfe einer Software und einer Hackerin findet er die drei Damen auch. Nochmal, er kennt die drei aus seinen Träumen, wo diese maskiert sind!

Die Blödheit hört da aber nicht auf, denn es gibt einen Spinnenkult irgendwo im Dschungel von Peru (die mal Netzanzüge aus dem 3D-Drucker anhaben). Der Ober-Kultist kennt natürlich auch die wichtigen Worte von Onkel Ben. Wenn man das dann hört, kann man gar nicht soviel fressen, wie man kotzen möchte.

Das alles wirkt so wie die schlechten Superhelden-Filme der frühen 2000er Jahre und wenn das die Intention war, weil die Handlung selber im Jahre 2003 spielt, dann Ziel erreicht! Allerdings fragt man sich in Zeiten vom MCU und den animierten Miles Morales Filmen, was das hier soll? Die Kostüme wirken wie aus einer Porno-Parodie und oben drauf sehen wir die drei Mädels nur in Traumsequenzen kostümiert. Der Schurke hat ein Kostüm an, dass womöglich aus den verlorenen Wühlkiste der Toby Maguire Spider-Man-Filme kommt. Die Szenen-Wechsel sind schlecht geschnitten und dann wird mal eben noch die Geburt von Peter Parker reingeworfen. Das Drehbuch ist ein Salat aus allen Buzzwords von Spider-Man und der stand in der Sonne und das Dressing ist auch eklig.



FRAGLICHE ENTSCHEIDUNGEN

Das ist alles so schade, da eine Dakota Johnson viel mehr machen könnte. Cassie Webb bleibt aber lange im Film unsympathisch und auch mit den drei jungen Frauen fiebert man nicht mit. Sidney Sweeney wird in Hollywood gerade heiß gehandelt, zeigt in diesem Film aber eine unterirdische Leistung. Tahar Rahim als Ezekiel ist noch egal und blasser als die schlimmsten MCU-Schurken. Oben drauf kommt das aufdringliche Product Placement, worauf ein Michael Bay stolz wäre.

Die Effekte sind okay und oft wurde wohl auch mit Wire-Work gearbeitet. Tatsächlich passiert jedoch nicht viel. Das ist wohl auch die größte Schwäche des Filmes: er ist so gähnend langweilig. Es passiert lange nichts, dann gibt es mal eine kleine Action-Szene und dann ist wieder viel Dialog, komische Entscheidungen und „Bösewicht sucht die Protagonistinnen“ angesagt. Selbst das Finale wirkt sehr unspektakulär, wenn man von einem Superhelden-Film ausgeht. Der Bösewicht ist da auch einmal doch nicht mehr so mächtig wie im gesamten Teil davor und wird von Normalos besiegt. Das legt erneut das schwache Drehbuch offen.

Sony möchte gerne das Spiderverse weiteraufbauen, jedoch funktioniert das mit halb-garen Drehbüchern einfach nicht. Das Superhelden-Gnere ist schon viel weiter. MADAME WEB und generell Sony's Spiderverse fühlen sich oft nach Rückschritt an. Wo ein VENOM vielleicht noch durch die Interaktion zwischen Tom Hardy und dem Symbionten lebte, versaute man den Bösewicht Carnage im zweiten Teil. MORBIUS war eine Katastrophe und der bisherige Trailer von KRAVEN lässt nichts besseres hoffen. Es ist, als ob Sony selber nicht verstanden hat,

warum die MCU-Filme und teilweise auch DCEU-Filme gemocht werden. MADAME WEB ist lieblos und die „Easter Eggs“ zu Spider-Man fühlen sich billig an. Der Film macht es einem einfach auf ihn einzukloppen und schwer etwas Positives zu finden. Das spiegelt sich auch in dem derzeitigen Einspielergebnis wieder, dass nicht einmal an MORBIUS herankommen wird. Für KRAVEN muss Sony sich etwas einfallen lassen, um überhaupt noch die Kurve zu bekommen und die Leute für das Spiderverse zu interessieren. MADAME WEB ist es definitiv nicht!



FAZIT

Es kam leider so, wie wir es in unserem Trailer Wars vermutet hatten: MADAME WEB ist ein Fiasko. Die Kostüme wirken billig, die Darsteller holen wenig aus ihren Figuren heraus und das Drehbuch ist eine absolute Katastrophe. Zudem ist der Film wahnsinnig langweilig und es passiert kaum etwas interessantes. Die Einschübe an Spider-Man Anspielungen ermüden dann zusätzlich. Ob Sony es mit KRAVEN THE HUNTER noch einmal schafft die Spider-Schurken für das Publikum interessant zu machen, werden wir sehen. Nach MORBIUS kann man diesen hier aber getrost skippen.

Ronny Pielert



Werbung

MONATLICHER HORROR!

Antje und Thilo stellen sich den Horror-Filmen des Monats und sagen Euch, obs zum fürchten ist oder ordentlich gruselt! Jeden Monat bekommt Ihr frisches Horror-Futter eiskalt serviert. Aktuell besprechen die beiden den Pool-Horror NIGHT SWIM, die Horror-Komödie LISA FRANKENSTEIN und den Geheimtipp aus Argentinien WHEN EVIL LURKS.

Klickt jetzt auf das Cover, um reinzuhören.



PREVIEW: SHOGUN

Bei der Serie SHOGUN handelt es sich um eine Neuauflage der gleichnamigen Serie von 1980. Beide basieren auf dem Roman von James Clavell. Dieser wurde inspiriert von den historischen Ereignissen, die zum Tokugawa Shogunat und der Isolation Japans führten.

Ein holländisches Schiff läuft nach langer Irrfahrt vor der japanischen Küste auf. Die wenigen noch überlebenden Seeleute werden in ein Dorf geführt, das zum Einflussbereich Lord Toranagas gehört, gespielt von Hiroyuki Sanada (BULLET TRAIN). Dort werden sie erstmal festgesetzt. Von seiner Crew getrennt, wird der englische Navigator John Blackthorn (Cosmo Jarvis) nach Osaka gebracht, um vor Toranaga zu treten. Hier wird er unfreiwillig in die Ränkespiele der fünf Bushos verwickelt, die versuchen, ihre Macht im feudalen Japan weiter auszubauen - ein Land, das geprägt ist von politischen Intrigen und kulturellen Konflikten. Blackthorn wird dabei zu einer zentralen Schachfigur gemacht.



EPOCHALES JAPAN

Die Serie ist bilingual gedreht. Dadurch wird dem Zuschauer Blackthorns Fremdheit in Japan gut vor Augen geführt. Er ist anfangs auf die Ehrlichkeit portugiesischer Missionare angewiesen, was durch den in Europa stattfindenden Glaubenskrieg zwischen Katholiken und Protestanten stark beeinflusst wird. Erst durch Mariko (Anna Sawai), die ebenfalls zu Toranagas Gefolgsleuten gehört und Portugiesisch spricht, wird Blackthorn die japanische Gesellschaft näher gebracht und er kann sich den Respekt Toranagas erarbeiten.

Theresa Heinrich

Die Produktion von Shogun zeichnet sich durch aufwendige Kulissen und detailreiche, authentische Kostüme aus. Dies wird auch in Kleinigkeiten und dem Spiel der Darsteller deutlich, wie zum Beispiel bei dem beinahe schwebenden Gang von Mariko und anderen hochrangigen weiblichen Figuren. Der Kontrast zwischen den Kulturen Europas und Japans wird in der Ausstattung der Szenenbilder deutlich: Die Gemächer der katholischen Missionare sind üppig und dekadent ausgestattet, wohingegen sich die Räumlichkeiten der japanischen Fürsten durch geradlinigen Minimalismus auszeichnen. Dadurch wird eine fesselnde Atmosphäre geschaffen, die einen in die Geschichte hineinzieht.

Ein abschließendes Fazit gibt es, wenn die Serie das Staffelfinale erreicht hat. Doch bis dahin sei diese sehr zu empfehlen.



Nerdzig - Der Podcast #175 Trailer Wars IX



Der Super Bowl ist um, Sascha sauer auf den Gewinner und ne Menge neuer Trailer sind raus. Perfekte Ausgangslage für unseren jährlichen TRAILER WARS!!!!

Resa, Ronny, Chris und Sascha schauen sich die Trailer der möglichen Blockbuster und auch kleineren Filme für dieses Jahr an und analysieren diese auf den Kino-Kassenerfolg. Dabei hat

2024 nur vereinzelte große Geschosse zu bieten und lässt es damit ruhiger angehen. Das MCU schickt diesmal nur einen Vertreter ins

Rennen, der aber wiederum heiß erwartet wird - Deadpool 3. Auch die Ghostbusters wollen es in Frozen Empire erneut wissen. Wer wissen will, was wir eigentlich zum schon gestarteten Dune Part 2 zusagen hatten, ist hier genau richtig. Natürlich lästern wir auch über unsere persönlichen Gurken wie Madame Web oder Godzilla x Kong. Trotzdem weiß Chris mit einem Film zu überraschen, wo der Trailer eigentlich nach Murks aussieht und die zugehörigen Filme davor Murks waren. Was das ist, worauf sich Resa und Ronny freuen und warum der grummelige Sascha auch 2024 kaum ins Kino gehen möchte, hört ihr hier.

Wir lieben und leben Popkultur, egal in welchem Medium. Diese Liebe möchte Ronny einmal genauer ergründen und hat sich dazu den King of Popkultur höchstpersönlich eingeladen - Max Nachtsheim.

Max ist stolzer Besitzer des Toy-Ladens NerdyTerdyGang und hat durch seine weiteren Projekte täglich mit der Popkultur zu tun. Für ihn ist es eine Lebenseinstellung, die auch gut und gerne mal auf die Probe gestellt wird. Wie oft er sich schon etwas wegen seiner Liebe zu Star Wars anhören musste.



Nerdzig - Der Podcast #174 Wir lieben...Popkultur

Auch Ronny atmet geradezu Popkultur. Nicht nur durch Nerdzig, sondern auch durch die Erlebnisse in der Kindheit waren Cartoons, Comics, Superhelden, Mangas oder Games schnell Interessengebiete, die bis heute blieben.

Beide sprechen über die frühen Berührungspunkte, den Boom und Wandel der Popkultur, das Geschäftsmodell dahinter und die manchmal anstrengende Community dahinter.

Unbedingt reinhören!

Prime Perlen #100 Die Tommie-Trilogie

Ey, voll geil ey. Wir besprechen die Trilogie des Grauens, die deutsche Assi-Kultur der 90er, Tom Gerhards Magnum Opus - die Tommie-Trilogie. VOLL NORMAAL, BALLERMANN 6 und DIE SUPERBULLEN in dieser extra langen Folge zum 100sten.

Wir analysieren, wie die Filme uns damals beeinflusst haben und ob das wirklich als Trash bezeichnet werden kann. Außerdem gibt es kleine Seitenhiebe auf die damalige Kritiker-Kultur, viele Einspieler der Filme und unser Ranking.

Kommt mit auf eine Reise in die Vergangenheit, als Köln-Kalk-Verbot das Schlimmste auf der Welt war und der Dackel Club seinen Anfang fand.



Prime Perlen #99 Primea Awards Staffel 6



Wenn links Golden Globes und rechts die Oscars verteilt werden, prämiieren wir mit unseren beliebten Primea Awards das Beste vom Schlechten.

In sage und schreibende 14 Kategorien zeichnen wir die besten schlechtesten Leistungen der Staffel 6 aus. Außerdem gibt es

weitere Honorable Mentions (vielleicht sollten wir die auch Teilnahme-Urkunden nennen) und einen gesamten Rückblick auf die wunderbaren Trash-Filmerlebnisse. Mit dabei sind u.a. DAS GRAUEN KOMMT NACHTS, AMERICAN NINJA, HARD TICKET TO HAWAII und Sascha's verlässlicher Boobie-Index.

Wer holt diesmal die begehrte Trophäe und wer geht leer aus und gleitet in den Sumpf des Vergessens?

Dangerously Loud #102 Skyshaper's EP Transition became a State of its Own

Die Jungs von Skyshaper sind wieder da und sprechen mit Ronny über ihre aktuelle EP *TRANSITION BECOMES A STATE OF ITS OWN*. Dabei gehen die Jungs auf ihren Stil ein und erzählen von den meist eigenproduzierten Videos. Außerdem findet sich eine Collab mit Maarten von Penetrator auf der EP, über die wir ausführlich sprechen. Und es gibt ein paar kleine Anekdoten zum unplanmäßigen instrumentalen Auftritt der Band und diversen Nachtdrehs.

Skyshaper sind vier Jungs aus Bremen die eine Mischung aus Djent und Metalcore machen. Die zweite EP *TRANSITION BECOMES A STATE OF ITS OWN* ist jetzt draußen und auf Spotify und Co. zu streamen.



Dangerously Loud #101 Nu Metal

Nach der 100sten geht's mal gemütlicher weiter und wir labern eine Runde über unser Jugend-Genre Nummer 1: Nu Metal. Bands wie Linkin Park, Limp Bizkit oder Slipknot haben damals genau unseren Nerv getroffen. Doch was ist aus dem Nu Metal geworden? Wo ist er heute? Gibt es Bands, die sich da noch heran trauen?

Marisa, Marco und Ronny stellen sich diese spannenden Fragen und ergründen die volle Nostalgie des Nu Metals.



Werbung



COMIC-PODCAST GEFÄLLIG?

Comic-/Manga-Empfehlungen gibt es bei den Jungs vom Paperback Podcast. Tony, Chris und Alwin schauen in die neusten Comics, Mangas und Superhelden-Serien/-Filme rein und erzählen Euch, ob es sich lohnt. Egal ob Carlsen Comics, Tokyopop, Splitter oder Crunchyroll - hier gibt's die heißen Empfehlungen. In der neusten Ausgabe geht es unter anderem um Oblivion Song 6, Flash 6, Peacemaker und vieles mehr.

Klickt jetzt auf das Cover um reinzuhören.

NOTIZEN ZU EINER HINRICHTUNG

Ansel Packer wartet auf seine Hinrichtung. Schon in wenigen Stunden wird Gift durch seine Adern fließen und seinem Leben ein Ende setzen. Eventuell floss schon immer ein Gift in seinem Blut, schließlich ist er ein Mörder, der gleich mehrere Frauen auf brutale Art aus dem Leben riss - giftiges, mörderisches Blut. Doch wer waren diese Frauen und was führte sie zu diesem Mann?

Die Autorin Danya Kukafka erzählt, auf einfühlsame Art und Weise die Geschichte eben dieser Frauen. Dabei versinkt sie aber nicht in düsteren Gewaltfantasien, sondern transportiert das Leid ihrer Figuren über deren Gefühlsregungen. Dabei macht sie ebenso deutlich, dass nicht mal der Tod selbst, das größte aller Grausamkeiten sein kann, die ein Mensch ertragen muss. Traurigkeit, Hilflosigkeit und auch Einsamkeit sind hier Themen, die Kukafkas Figuren erst so nahbar, so menschlich werden lassen.

Schon der Debüt-Roman *Girl in Snow* war für Kukafka ein riesiger Erfolg und wurde in gleich mehrere Sprachen übersetzt. Die Serienumsetzung ist schon seit geraumer Zeit in Planung und auch bei *Notizen zu einer Hinrichtung* ist es wohl nur eine Frage der Zeit. Mit diesem fesselnden Werk hat die aus Colorado stammende Autorin, ein weiteres Mal auf sich aufmerksam gemacht. Brachial, Einfühlsam

Chris Großhörmigen

Notizen zu einer Hinrichtung

Autor: Danya Kukafka

Verlag: Blumenbar

348 Seiten

ISBN: 978-3-351-05121-1



MINEN DER MACHT: DER UNHEILER

In der Minenstadt Grubenstedt macht der grausige Fund einer entstellten Leiche, der Pflanzen aus Mund und Augen wachsen, die Runde. Der Hauptmann der Schlammingwache, Gunter, muss nun zusammen mit dem Gastwirt Woulf, dem Aschling Rami, der jungen Diebin namens Kröte und der Todesmagierin Nasiima den mysteriösen Fall aufklären. Dabei kommt die Gruppe auf eine gefährliche Spur, die bis in die adligen Ränge reicht.

Eine Fantasie-Welt, in der eine Krimi-Geschichte stattfindet. Das kann auch nach hinten losgehen. DIE MINEN DER MACHT schafft aber den Spagat und erzählt eine fesselnde Geschichte über viele Grauzonen Figuren, die selber nur überleben wollen oder ihre Position innerhalb Grubenstedts nicht aufgeben möchten. Interessant sind dabei auch die möglichen Auswirkungen des Falls, die sogar das Bestehen von Grubenstedt beeinflussen. Es könnte wesentlich düsterer sein, ist aber Geschmackssache. Sehr zu empfehlen für Fantasy-Freunde.

Ronny Pielert

Minen der Macht - Der Unheiler

Autorin: Bernhard Hennen, Mira Valentin, Sam Feuerbach, Greg Walters, Torsten Weitze

Verlag: FISCHER Tor

Bände: bisher 3

464 Seiten

ISBN: 978-3-596-70856-7

IMPRESSUM

Chefredakteur: Sascha Kummer

Redakteure: Chris Großöhminen, Diana Venus, Ronny Pielert, Sarah Skalischus, Theresa Heinrich, Tony Märkel

Grafik, Layout: Ronny Pielert, Theresa Heinrich

E-Mail: kontakt@nerdzig.de

Redaktion: NERDZIG | Sascha Kummer V. i. S. d. P. | Ehrensteinstr. 12 | 04105 Leipzig | Tel.: +49 (0) 178 5267318

Besonderen Dank an: Comic Combo Leipzig, Eine Stunde Horror Podcast, Paperback Podcast, CageCast Podcast, Nerdy Terdy Gang

Nachdruck und Vervielfältigung, auch auszugsweise, sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers gestattet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Bildträger wird keine Haftung übernommen. Alle Beiträge geben nur die Meinung unserer Verfasser*innen wieder, sind aber nicht zwingend mit der Ansicht der Redaktion und des Herausgebers identisch. In diesem Falle wird der Inhalt von den Autor*innen der Artikel selbst verantwortet. Die entsprechenden Eigentumsrechte liegen beim Herausgeber. Es ist untersagt, gestalterische Elemente, Texte, Fotos und sonstige Abbildungen dieses Newsletters zu bearbeiten oder zusammen mit anderen Bildvorlagen zu manipulieren. Ebenso ist die Wiederverwendung des Inhalts streng verboten. Obige Verbote können nur durch schriftliche Genehmigungen des Herausgebers aufgehoben werden. Alle Bilder sind Eigentum, ©, ® und ™ des jeweiligen Studios oder Bildagentur.

© Copyright 2015-2024 by Chris Großöhminen & Sascha Kummer - "Nerdzig" geschaffen von Chris Großöhminen

