



Abenteuer & Phantastik

Gunslinger

Fakten und Mythen zu Revolverhelden

Lone Ranger

Bruckheimer erzählt vom Dreh mit Johnny Depp

Percy Jackson

Im Bann des Zyklopen - der Regisseur im Interview

Göttliche Helden

Fantasy-Geschichten mit Götterkindern und antiken Helden

Hypnose und Suggestion

Regisseur Danny Boyle berichtet über seinen Thriller »Trance: Gefährliche Erinnerungen«

R.I.P.D. - Untote Revolvermänner als Polizisten | Conjuring: Die Heimsuchung - Im Gespräch mit der Hauptdarstellerin Mara und die Feuerbringer - Tommy Krappweis zur Verfilmung | Göttlich verliebt - Interview mit Josephine Angelini



Ausgabe 113
August 2013
 21. Jahrgang
 ISSN 0946-3534
 C 13010

Inhalt

*Nautilus - Abenteuer
 und Phantastik*



Die NAUTILUS wurde nominiert für den Deutschen Phantastik-Preis 2013. Die Abstimmung läuft bis zum 28. Juli. (Link im QR-Code)



Filme im Kino und auf DVD

Die phantastischen Kino-Highlights im Juli und August	4
Filme fürs Heimkino - Aktuelle DVD- & Blu-ray-Neuerscheinungen	6
R.I.P.D. - Untote Polizisten auf Streife	8
Wolverine: Weg des Kriegers	10
Conjuring: Die Heimsuchung - Interview mit Vera Farmiga	12



Göttliche Helden

Percy Jackson: Im Bann des Zyklopen - Interview mit dem Regisseur .	16
Mara und der Feuerbringer - Tommy Krappweis zur Verfilmung	20
Göttliche Bücher - Mythen und Sagen in der Fantasy-Literatur	22
Die Göttlich-Saga - Interview mit Josephine Angelini	24

◀ Göttliche Helden und Kreaturen aus Mystik und Sagen in der modernen Fantasy, Fakten und Mythen um einsame Revolverhelden und die Möglichkeiten und Grenzen von Hypnose und Suggestion in Wissenschaft und Phantastik



Einsame Revolverhelden

Lone Ranger - Der Mythos des maskierten Texas Rangers im Kino	26
Lone Ranger - Interviews mit Jerry Bruckheimer und Gore Verbinski	28
Gunslinger - Revolvermänner vom Wilden Westen bis zum Weltraum	32



Hypnose und Suggestion

Trance: Gefährliche Erinnerung - Interview mit Danny Boyle	36
Vertrau mir! Hypnose und Suggestion in Wissenschaft und Film	40

◀ Neue phantastische Romane, Hörbücher, Hörspiele und aktuelle Adventure-Games zu den Themen dieser Ausgabe



Literatur und Hörbuch

Faszination Gehörtes Buch - Neue Hörbücher und Hörspiele	43
Kino im Kopf - Tipps zum Lesen: aktuelle Fantasy-Romane	44



Adventure-Games

Call of Juarez: Gunslinger - High Noon mit Revolvermännern	48
Star Trek - Abenteuer mit Captain Kirk und Spock	49
Remember Me - Gedächtnismanipulation im Action-Game	50

Kolumnen

Heynes magische Schreibwerkstatt: Debora Geary	35
--	----

Impressum

NAUTILUS - ABENTEUER & PHANTASTIK ist das monatliche Magazin für fantastisches Kino und DVD, Fantasy & SF-Literatur, Abenteuerspiele und PC-Adventures ♦ ISSN 0946-3534 ♦ EAN 41913010 ♦ Pressepost C 13010 ♦ Verlag: Abenteuer Medien Verlag, Jaffestraße 6, 21109 Hamburg, Telefon: 040-2802886, FAX: 040-28054115 ♦ Internet: www.abenteuermedien.de und www.fantasymagazin.de ♦ E-Mail: nautil@abenteuermedien.de ♦ Herausgeber & Chefredakteur: Jürgen Pirner (verantwort.) ♦ Ständige Mitarbeiter: Utz Anhalt, Daniel Bauerfeld, Sebastian Geiger, Christian Handel, Sandy Kolbuch, Peer Kröger, Olga Krouk, Sascha Leupold, Stephan Petersen, Carsten Pohl, Henry Schrieb ♦ Mitarbeiter dieser Ausgabe: Patricia Battle, Tobias Escher, Christian Hoffmann, Robert Vogel ♦ Nautilus-Logo: Frank Gerwin ♦ Nautil-Icon: Michael Salow ♦ Cover: Lone Ranger © Disney ♦ Anzeigenleitung: Jürgen Pirner, Telefon: 040-2802886, FAX: 040-28054115; es gilt die Anzeigenpreisliste 13, Stand 01/2013 ♦ Satz, Layout & Reprographie: Abenteuer Medien Verlag & Catlin Design ♦ Erscheinungsweise: NAUTILUS - Abenteuer & Phantastik erscheint monatlich ♦ Abonnement (Inland): EUR 22,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung ♦ Abonnement (Ausland): EUR 40,- für sechs Ausgaben inkl. Porto & Verpackung

Copyright © 2013 für den gesamten Inhalt by Abenteuer Medien Verlag Jürgen Pirner, Hamburg. Nachdruck - auch auszugsweise - nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Verlages. Die Verwendung eines geschützten Warenzeichens stellt keine Copyright-Verletzung seitens des Verlages oder der Redaktion dar. Das Copyright für alle genannten Produkte und Titel und die damit verbundenen Rechte liegen beim jeweiligen Hersteller bzw. Inhaber der Rechte. Die Redaktion weist darauf hin, dass sie grundsätzlich Interesse an Beiträgen aus dem Bereich des Abenteuergenres (Abenteuer, Phantastik, Fantasy & SF, Horror, Mystery, Thriller) in den Medien Film, Literatur, Comic, Spiele und Computer-Games hat, bittet aber darum, diese vorher schriftlich oder telefonisch anzukündigen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Bitte einen Freiumschatz beifügen, wenn eine Rücksendung gewünscht wird.

DEIN GÖTTLICHES HERZ ENTFLAMMT

Nachdem vor vierzehn Jahren Hurricans New Orleans fast bis auf die Grundmauern zerstört haben, hat die amerikanische Regierung die Stadt an die Novem abgegeben: neun uralte Familien, die fortan die Stadt an der Mississippi-Mündung in ein Refugium der Ausgestoßenen und Übernatürlichen verwandelt haben. Abgeschirmt von der Außenwelt leben hier Hexen, Vampire, Voodooopriester und Gestaltwandler Seite an Seite. In diese fremde Welt wagt sich die siebzehnjährige Ari, um das Geheimnis ihrer Herkunft zu lüften. Weshalb hat sich ihre Mutter kurz nach Aris Geburt das Leben genommen? Wer ist Aris Vater? Und was hat es mit dem Fluch auf sich, der Ari angeblich - wie alle Frauen ihrer Linie vor ihr - spätestens mit 21 Jahren töten wird?

In New 2, wie New Orleans nun heißt, findet sie Unterschlupf bei einer Gruppe Halbwüchsiger, die auf sich al-

lein gestellt in einem halb verfallenen Haus zusammen leben und genauso seltsam sind wie Ari selbst. Schnell wird jedoch Josephine Arnaud auf sie aufmerksam, die Matriarchin einer der neun Familien. Sie verspricht Ari, den Fluch von ihr zu nehmen, wenn das Mädchen ihr dafür den Treueid leistet. Aber kann Ari Josephine vertrauen? Und kann Josephine Ari überhaupt beschützen? Denn der Fluch, der auf ihr lastet, stammt von der Göttin Athene selbst. Und die Kriegsgöttin will die junge Frau um jeden Preis in ihre Hände bekommen. Bald entbrennt in New 2 ein verheerender Kampf der Übernatürlichen - um Ari.

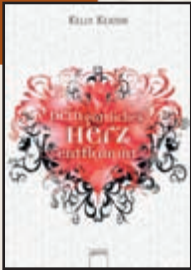
Dein göttliches Herz entflammt (Ari) ist ein gewagter Trilogieauftakt der amerikanischen Autorin Kelly Keaton. Denn die Bestandteile des Romans scheinen auf den ersten Blick kaum zusammenzupassen: Vampire, Werwesen

und Figuren aus der griechischen Mythologie sind jeweils für sich in der phantastischen Jugendliteratur derzeit sehr beliebt. Aber die ungewöhnliche Mischung funktioniert hervorragend, weil die Autorin die unterschiedlichen folkloristischen Elemente in einem atmosphärisch überzeugendem Setting vereint: Ihr in der nahen Zukunft halb verfallenes New Orleans verströmt ein wunderbares Gruftie-Flair, vor dessen Kulisse Voodooorituale ebenso gut funktionieren wie ein Ball der Vampire und ein Kampf gegen Monster aus der griechischen Sagenwelt auf einem uralten Friedhof.

Ebenfalls überzeugend gelingen der Autorin die Figuren: In New 2 trifft Ari viele interessante Wesen, zum Beispiel die kleine Violet, die ihr Gesicht hinter Karnevalsmasken verbirgt und einen Alligator als Haustier hält, oder Arachne, eine ebenfalls von Athene verfluchte Frau, die

einen menschlichen Oberkörper, aber den Unterleib einer Spinne besitzt. Besonders gelungen wirkt Ari selbst, die sich mutig ihrem Schicksal stellt und auch keine Angst davor hat, sich die Hände schmutzig zu machen. Sie ist ein Hitzkopf und versteckt sich im Kampf nicht hinter dem breiten Rücken eines männlichen Beschützers. In Josephines Enkel Sebastian findet Ari einen sympathischen Helfer, der zwar schnell ihr Herz erobert, ihr aber nie die Schau stiehlt. Die sich anbahnende Romanze zwischen den beiden spielt sich angenehm im Hintergrund ab, während sich die Autorin auf ein rasantes Abenteuer mit einer starken Heldin konzentriert. Die Fortsetzung ist erfreulicherweise bereits für diesen Sommer angekündigt.

Christian Handel



ehemaliger Bodyguard und ein engagierter Politiker sehen die Gefahr: Jenseits der Föderation will ein Imperium die Menschheit unterwerfen. Ein Krieg in der Galaxis scheint unvermeidlich - doch die Menschheit ist nicht bereit, sich dem übermächtigen Feind zu unterwerfen.

»Der Himmel brannte! Die aufgehende Sonne tauchte den Pinsel tief in den Farbkasten. Feuerrote Wolken wanderten über den purpurnen Horizont. Es würde ein wunderschöner Tag werden. Sie ließ die kühle Morgenluft in rauen Mengen durch ihre Lungen fließen, rein und unverbraucht. Hätte es nicht wenigstens regnen können? Als hätte der Phönix persönlich dafür gesorgt, die herbe Schönheit Silvanubis tief in ihr Gedächtnis einzubrennen.« *Silvanubis - unter dem Feuer* (bookhouse Verlag) verfolgt ein ehrgeiziges Ziel. Auf den ersten Blick handelt es sich um einen Fantasy-Roman - schließlich spielt die Handlung zu großen Teilen in einer fremden Welt: »Silvanubis erreicht man durch nebelverschleierte Passagen«, verrät die Autorin, »die Bewohner Silvanubis' teilen sich ihre magische Welt mit mystischen Kreaturen wie Pixies, winzigen Feen, Einhörnern, Greifen oder eben dem mächtigen Phönix. Die Anwendung der Magie ist hier normal. Zudem scheint in Silvanubis die Zeit stehen geblieben zu sein. Es gibt kein Radio, kein Fernsehen, keinen Strom, keine Autos. Für die Bevölkerung Silvanubis ist das Pferd das bevorzugte Fortbe-

wegungsmittel.« Aber die Hauptfigur Anna stammt aus dem Deutschland der Nachkriegszeit. Kann man dieser schweren Zeit in einem Fantasy-Roman gerecht werden? Die Autorin: »Silvanubis sollte bunt, und farbenfroh, magisch, wild und gefährlich sein. Anna und Alexander sollten es unbeabsichtigt erreichen und sich gleich in diese Welt verlieben. Trotz all der Gefahren, die dort lauern, sollte ihnen die Rückkehr in die »alte Welt« schwerfallen. Und plötzlich war mir klar: Einen krasserer Gegensatz zu der bunten Vielfalt Silvanubis konnte es kaum geben. Hunger trifft auf eine Fülle von Nahrungsmitteln, Trümmer und Ruinen auf unberührte Natur, Sparsamkeit auf Verschwendung. Frustration auf Magie, bunt auf grau, Silvanubis auf Deutschland 1947. Und so habe ich mich an die Recherche gemacht. Ich bin 1965 geboren und habe die Entbehrungen dieser schwierigen Zeit nicht am eigenen Leib erfahren müssen. Wochen-, wenn nicht monatelang habe ich Bücher und Zeitschriften gewälzt. Besonders empfehlen kann ich eine Zeitschrift der Bundeszentrale für politische Bildung, die sich ausführlich mit dem Thema Nachkriegszeit in Deutschland auseinandersetzt. Außerdem habe ich zahllose und lange Gespräche mit meinen Eltern, Onkeln, Tanten und Bekannten geführt, die mir gerne, ausführlich und geduldig Rede und Antwort gestanden haben. Erstaunt habe ich gelernt, dass sich ganz schnell ein besonderer Charakterzug durchzusetzen schien:

Widerstandsfähigkeit und extreme Belastbarkeit. Sowohl Anna als auch Alexander haben - jeder auf seine Weise - eine gute Portion dieser Eigenschaften mitbekommen.«

Einzeltitle

»Dies ist Magrew, eine Welt am Rand des Enduriums, klein und dünn besiedelt, mit nur einer großen Stadt, die jetzt nicht mehr existiert, erbarmungslos ausgelöscht von Ayunn. Allein unserem Militär - Ruhm und Ehre den Streitkräften, gepriesen sei die Faust des Regenten! - ist es zu verdanken, dass nicht noch größerer Schaden angerichtet wurde. Der Konnektor von Magrew, Brücke zwischen den Sternen, bleibt in unserer Hand.« Bereits seit über zweitausend Jahren kämpft das Endurium, ein Bündnis aller Menschenwelten, gegen die außerirdischen Ayunn (*Der letzte Regent*, Andreas Brandhorst, Heyne). Als der fünfhundert Jahre alte Regent des Enduriums stirbt, soll der Chronist Xavius herausfinden, wer hinter dem gewaltsamen Tod des Herrschers steckt. Doch es entbrennt ein Machtkampf um die Nachfolge, und Xavius gerät zwischen die Fronten. Diese Gelegenheit nutzen die Ayunn aus und greifen an - sie sehen ihre Chance, die führungslose Menschheit zu zerstören.

»Die Signale der Seismografierer zeigten unglaublich dichte Knochen aus einem Material, das Keramal ähnelte, aber komplex geformte, geschichtete Zellstrukturen bildete. Andere Dinge

