

Die Gleißende Macht

Odessa Twins: Sacrifice

Autoren: Stefan Brönneke, Twintime (Story)
Tamasaburo (Art)
Erscheinungsjahr: Juli 2011
Verlag: D: Carlsen Manga
Bände: D: 1 (Einzelband)
Etc.: Carlsen schließt eine Fortsetzung von *Odessa Twins* nicht aus, bislang ist aber, auch aufgrund des noch unklaren Game-Termins, nichts Konkretes geplant.

Im Jahr 2008 stellte die Hamburger Entwicklungsschmiede Twin Time mit *Odessa Twins* den Prototypen eines sprachgesteuerten Action-Adventures vor. Doch mit der Zeit wurde es still um das Spiel. Ein endgültiger Releasetermin ist auch jetzt noch nicht in Sicht. Dafür melden sich die kreativen Köpfe hinter der Produktion nun in Zusammenarbeit mit Carlsen Manga mit einem ambitionierten Manga-Projekt zurück. Der Einzelband *Odessa Twins: Sacrifice* erscheint hierzulande am 29. Juli 2011. Die Zeichnungen zur Story von Stefan Brönneke steuert Tamasaburo alias Kim Liersch (u. a. *Kentaro*) bei.

Als ein Kind einen Schwarm Wespen aufstört, erwachen seltsame Kräfte in der Pfadfinderführerin Zorana und sie erzeugt ein schützendes Kraftfeld um das Mädchen. Völlig verstört erzählt die junge Frau daraufhin ihrer Mutter von dem Vorfall, die jedoch nicht überrascht wirkt. Vielmehr weist sie ihre Tochter an, alles

zu vergessen und ihre Kräfte nicht mehr einzusetzen. Doch es ist bereits zu spät. Das sonderbare Ereignis hat dunkle Mächte auf den Plan gerufen ...

Zoranas Mutter opfert sich ohne zu zögern den angreifenden „Düsteren“, die es auf Menschen mit paranormalen Fähigkeiten abgesehen haben. Zorana rennt, gelehrt vom Geist ihrer Mutter, in den Keller, wo mit dem Lotus-Thron bereits eine Art Teleportationsportal für ihre Flucht bereitsteht: Das Mädchen erwacht schließlich in einem Kloster fernab jeglicher Zivilisation. Dort wird sie von Meister Saku Ruchi, der sich gern in buddhistischen Koan-Phrasen ergießt, in die Geheimnisse ihrer Kraft, der „Gleißenden Macht“, eingeweiht. Nach vielen Jahren harten Trainings gemeinsam mit dem jungen Mönch Noraka darf sie das Kloster dann endlich verlassen. Doch ihre mysteriösen Verfolger haben die Jagd noch lange nicht aufgegeben ...

Meister und Schülerin

Rätselhafte Ereignisse, eine Ausbildung im Kloster, paranormale Fähigkeiten, Zeitreisen und gefährliche Gegenspieler – Mystery-Fans finden in *Odessa Twins* bekannte aber durchspannende Story-Zutaten. Kein Wunder, ist Autor Stefan Brönneke doch ein erfahrener Filmregisseur. In Zeichnerin Tamasaburo hat er zudem eine junge Künstlerin gefunden, die seiner Geschichte mit dynamischen Bildern Leben einhaucht. Der abwechslungsreiche Seitenaufbau birgt atmosphärische doppelseitige Artworks, die sowohl Leser als auch Protagonisten innehalten lassen. Ihre Figuren besitzen eine lebendige Mimik und einen hohen Wiedererkennungswert. Einziger Wermutstropfen sind die teils zu einfachen Hintergründe. Denn dass Tamasaburo Szenarien sehr gut gestalten kann, stellt sie zum Beispiel mit einem prachtvollen Bild der Karlsbrücke in Prag, insgesamt aber leider viel zu selten unter Beweis.

Mit viel Geschick verbindet Stefan Brönneke nicht nur bekannte Mystery-Themen, sondern flicht auch Slapstick und Romance ein – meist auf Kosten der Heldin und ihres Trainingspartners Noraka. Zudem zitiert der Manga fleißig andere Künstler und Designer: Ob *Heidi*, die surrealen Treppen von M.C. Escher oder gar Kässbohrer-Pistenbullys – es gibt viel Bekanntes zu entdecken. Dafür verschweigt euch der Autor inhaltlich einiges. Neben den gewollten Rätseln sind so auch ein paar kleine Plotschwächen zu finden: Ihr erfahrt erst sehr spät, warum Zorana überhaupt mit den eingangs genannten Kindern unterwegs war. *Odessa Twins: Sacrifice* ist trotz der interessanten Geschichte eher ein Auftakt zu einer vielversprechenden Story als ein abgeschlossener Einzelband. Am Ende steht der Leser nicht nur vor vielen Rätseln, sondern auch vor der bohrenden Frage, wie es denn nun weitergeht. Da der Releasetermin des Games, das direkt an die Geschehnisse anschließen soll, noch unbekannt ist, wird es noch eine Weile dauern, bis dieser Schleier gelüftet wird. (sas)



Stilmittel Paneldurchbruch: Die Düsteren sehen Zoranas Mutter als Ziel an



Odessa Twins schöpft vielfältige Inspirationen aus Buddhismus und Religion

Interview: Stefan Brönneke



Ein Game wird zum Manga

Stefan Brönneke ist der kreative Kopf hinter dem *Odessa Twins*-Universum und ein äußerst vielseitiger Künstler. Der deutsche Synchronsprecher und Regisseur (u. a. *Adventurers – Mission Zeitreise*) stammt gebürtig aus Hamburg und absolvierte am American Film Institute in Los Angeles ein Regiestudium. Beim *Odessa Twins*-Entwicklungsstudio Twintime zeichnet er als Creative Director und Autor verantwortlich. Wir haben für euch mit ihm über sein Manga-Werk gesprochen.

Seit 2008 ist es still geworden um das *Game Odessa Twins*. Nun melden Sie sich mit dem Manga zurück. Warum hat es so lange gedauert, bis es wieder Neuigkeiten gab?

Stefan Brönneke (SB): Als wir den sprachgesteuerten Game-Prototypen fertig hatten, haben wir unser Action-Adventure bei sämtlichen Game-Publishern vorgestellt. Wir sind eigentlich überall auf große Begeisterung gestoßen, nur mit der Finanzierung war es nach dem Platzen der Immobilienblase und dem Lehmann-Bankencrash im November 2008 zunächst vorbei.

Warum haben Sie sich entschieden, einen Manga zu *Odessa Twins* zu machen?

SB: Mir gefällt die Magie des Mangas. Das Emotionale wird komprimiert herausgeschrieben. Epische Längen gibt es nicht.

Wie kam es zur Zusammenarbeit mit der Zeichnerin Tamasaburo?

SB: Carlsen-Redakteur Jonas Blaumann hat zahlreiche Vorschläge gemacht. Wir kannten

uns ja in der Manga-ka-Szene überhaupt nicht aus. Als wir Kims Arbeiten sahen, wurden wir hellwach. Wow, dachte ich, was für ein frischer Style, das strahlt ja richtig. Einige Zeit später saß Kim vor unserer riesigen Storywand und hörte sich still unsere Geschichte an. Dann plötzlich begannen ihre großen Augen zu leuchten und ein strahlendes Lächeln breitete sich über ihrem Gesicht aus. Wir nickten uns zu, und es war klar, dass wir den *Odessa Twins* in Zukunft gemeinsam Leben einhauchen.

Wie gestaltete sich die Zusammenarbeit mit der Manga-ka und dem Verlag?

SB: Online. Es wurde ein FTP-Postfach eingerichtet und Kim lieferte Entwürfe, Skizzen und so weiter. Wir haben gemeinsam mit der Redaktion intensiv geschaut, diskutiert, dabei Änderungswünsche und neue Ideen ausgetauscht. Auf Basis dieser kontinuierlichen Zusammenarbeit sind dann nach und nach die Reinzeichnungen entstanden.

Wie viel kreative Freiheit hatte Tamasaburo?

SB: Kreativität ist grundsätzlich frei. Das muss sie sein, sonst ergibt sich nichts Neues. Die Story war jedoch bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. Vorlage war ein für die Grafik des Mangas formatiertes Filmdrehbuch mit atmosphärischen Beschreibungen der unterschiedlichen Perspektiven und Stimmungen. Die Interpretationsmöglichkeiten waren dabei für die Zeichnerin entsprechend groß. Und sie hat ihre Möglichkeiten genial genutzt. In der Vorlage fehlten zum Beispiel die Inhalte der Denkblasen. Die innere Reflektion der Figuren war also noch nicht festgelegt. Das hat ihr, denke ich, enorm viel Spielraum gelassen, vor allem um die emotionalen Momente nach eigenem Gusto ausarbeiten zu können.

Wer schuf das originale Charakterdesign?

SB: Es gibt eine internationale Gruppe von Künstlern, die ich bereits aus meiner Trickfilmzeit kannte. Diese genialen Leute haben ganz zu Beginn einen großen Stapel fantastischer handgezeichneter und gemalter Entwürfe für Figuren und Handlungsplätze erstellt – so genannte Concept Arts. Es gab einen unter ihnen, Man Arenas, der magisch mit Licht und Schatten umgehen kann. Seine Entwürfe spiegelten für mich bereits sehr früh die einzelnen Seelen der Hauptfiguren.

Heidi und Peter, Buddhismus und Koans: Haben diese Elemente, die Sie in die Story eingebaut haben, eine spezielle Bedeutung?

SB: Das sind persönliche Prozesse. Stationen meines Lebens. Was mich anregt, nutze ich auch beim Erzählen. Dabei spielt bei Religionen mehr der Mystizismus eine Rolle.

Wann können die Fans mit einem Release des Games rechnen und für welche Plattformen wird es erscheinen?

SB: Das sind Dinge, die nur der Geschäftsführer von Twintime ganz genau weiß. Es gibt einen Prototypen für ein kniffliges iPad-Strategiespiel, das bald erscheint, und einen Hörspielpiloten, der als Prequel zum Manga beginnt. Besonders freut mich, dass sich ein MMOG in der Pipeline befindet. Mehr kann ich zum jetzigen Zeitpunkt aber nicht sagen.

Ist eine Manga-Fortsetzung geplant?

SB: Ich gehe fest davon aus.

Herr Brönneke, vielen Dank für das Interview und noch viel Erfolg mit *Odessa Twins*!

Das Interview führte Sabine Scholz

Komplettes Interview auf der AnimaniA-DVD

