



DC MUST-HAVE

KINGDOM COME



MARK WAID - ALEX ROSS

panini comics



DC MUST-HAVE

KINGDOM COME



MARK WAID · ALEX ROSS

panini COMICS



EIN PREISGEKRÖNTES EPOS

In dieser ebenso verstörenden wie faszinierenden Zukunftsvision des DC-Universums haben sich altbekannte Helden wie **Batman**, **Green Lantern** und **Wonder Woman** aus der Welt der Menschen zurückgezogen. Die Erde haben sie ihren Kindern und Nachfolgern überlassen, die zwar über die **Superkräfte** der einstigen Helden verfügen, aber nicht deren Mut und Verantwortungsbewusstsein haben.

Als **Magog**, der dieser neuen Superwesen-Generation entstammt, eine verheerende Katastrophe auslöst, ist die Grenze überschritten, und **Superman** kehrt zurück, um diese „jungen Wilden“ in ihre Schranken zu weisen. Doch die Wiederkehr des größten Helden aller Zeiten könnte den **Untergang** für alle Superhelden und Menschen gleichermaßen bedeuten ...

Kingdom Come von Autor **Mark Waid** (*Flash*, *Superman*) und dem Comic-Maler **Alex Ross** (*Marvels*) ist eine visuell atemberaubende und packende Aussicht in die **Zukunft der großen DC-Helden!**

ENTHÄLT: KINGDOM COME (1996) 1-4 sowie Material aus KINGDOM COME HC und SUPERMAN AND BATMAN: WORLD'S FUNNEST

KINGDOM COME





INHALT

SELTAMER BESUCHER

Strange Visitor
Kingdom Come 1
Mai 1996

WAHRHEIT UND GERECHTIGKEIT

Truth and Justice
Kingdom Come 2
Juni 1996

OBEN AM HIMMEL

Up in the Sky
Kingdom Come 3
Juli 1996

DIE EWIGE SCHLACHT

Never-Ending Battle
Kingdom Come 4
August 1996

EIN JAHR SPÄTER ...

Epilogue: One Year Later...
Kingdom Come HC
September 1997

WORLD'S FUNNEST

World's Funnest
**Superman and Batman:
World's Funnest**
Januar 2001



KINGDOM COME

MARK WAID
EVAN DORKIN
(*Superman and Batman:*
World's Funnest)
STORY

ALEX ROSS
ZEICHNUNGEN,
TUSCHE & FARBEN

CHRISTIAN HEISS
ÜBERSETZUNG

ALEX ROSS
ORIGINAL-COVER

ASTARTE DESIGN
LETTERING

DAN RASPLER
PETER J. TOMASI
BOB KAHAN
MIKE CARLIN
JOE CAVALIERI
REDAKTION USA

BATMAN GESCHAFFEN VON **BOB KANE** MIT **BILL FINGER**.

SUPERMAN GESCHAFFEN VON **JERRY SIEGEL** UND **JOE SHUSTER**.
MIT BESONDERER GENEHMIGUNG DER **JERRY SIEGEL-FAMILIE**.

CHRISTOPHER REEVE GEWIDMET, DER UNS GLAUBEN LIESS,
EIN MANN KÖNNE FLIEGEN.

DC MUST-HAVE: KINGDOM COME erscheint bei PANINI COMICS, Schloßstraße 76, D-70176 Stuttgart. gpsr@panini.de. Geschäftsführer Hermann Paul, Executive Director of Publishing and Licensing Marco M. Lupol, Finanzen/Logistik Felix Bauer, Marketing Director Holger Wiest, Marketing Thorsten Kleinheinz, Vertrieb Alexander Bubenheimer, PR/Presse Steffen Volkmer, Publishing Manager Lisa Pancaldi, Redaktion Tommaso Caretti, Christian Heiß, Jo Löffler, Elena Pizzi, Nicola Soressi, Monika Trost, Daniela Uhlmann, Übersetzung Christian Heiß, Monja Reichert, Proofreading Enza Ceraudo, Lettering Astarte Design, grafische Gestaltung Marco Paroli (coordinator), Cinzia Morando, Barbara Sarti, Art Director Alessandro Gucciardo, Redaktion Panini Comics Annalisa Callifano, Eleonora Conti, Prepress Cristina Bedini, Daniela Guidetti, Andrea Lusoli, Repro/Packager Alessandro Nelli (coordinator), Anna Boselli, Mario Da Riva Zanco, Valentina Esposito, Luca Ficarella, Linda Leporati. Für die digitale Ausgabe: Supervision Mattia Dal Corno, Layout Michele Manzo. Compilation, cover and all new material Copyright © 2026 DC Comics. All Rights Reserved. Originally published in the US in single magazine form in KINGDOM COME #1-4, KINGDOM COME HC, SUPERMAN AND BATMAN: WORLD'S FUNNEST. Copyright © 1996, 2000, 2008 DC Comics. All Rights Reserved. Original U.S. editors: Mike Carlin, Joey Cavalieri, Bob Kahan, Dan Raspler, Peter J. Tomasi. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC Comics does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Batman created by Bob Kane with Bill Finger. Superman created by Jerry Siegel and Joe Shuster. By special arrangement with the Jerry Siegel family. Published by Panini Verlags-GmbH under license from DC Comics. Any inquiries should be addressed to DC Comics, c/o Panini Verlags-GmbH, Schloßstraße 76, D-70176 Stuttgart. Cover von Alex Ross, Absolute Kingdom Come.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über dnb.d-nb.de abrufbar.





ALTE WERTE

In den 1990er-Jahren war die Comic-Landschaft in den USA rau, düster und grell geworden. Antihelden mit monströsen Waffen, Narben und zerrütteten Moralvorstellungen verdrängten die alten, strahlenden Helden-Ikonen wie **Superman** und **Wonder Woman**. Und die Frage stellte sich, ob in dieser Welt der Moderne überhaupt noch Platz für die klassischen Werte der Empathie, Fürsorge und Gerechtigkeit war, wie sie die alten Recken verkörperten?

Das fragten sich auch Comic-Maler **Alex Ross** und Autor **Mark Waid**, die ihre größten Erfolge bei den traditionell größten Verlagshäusern der amerikanischen Comic-Szene gefeiert hatten – **DC Comics** und **Marvel Comics**. Nun sahen sie mit an, wie beim jüngst gegründeten, angesagten Verlag **Image Comics** die hippsten Comic-Schöpfer große Erfolge feierten, mit von ihnen geschaffenen, düsteren Antihelden, die **Spawn**, **The Maxx** oder **ShadowHawk** hießen.

Daraus entwickelte das Duo die Idee für eine Zukunftsvision des DC-Universums, in der die klassischen Superhelden der **Justice League** allesamt abgedankt hatten. Desillusioniert, entfremdet oder gar ganz abgehoben hatten sich **Batman**, **Flash**, **Aquaman**, **Green Lantern** und Co. von der Menschheit abgewandt, die sie einst so leidenschaftlich beschützt hatten. An ihre Stelle getreten war die nächste, jüngere Generation der „Helden“, die sich aber nicht um die althergebrachten Werte ihrer Vorgänger scherte.

Fixpunkt dieser epischen Erzählung, die verhandelt, was Heldentum eigentlich bedeutet, wenn Macht längst zum Selbstzweck geworden ist, wurde der letzte Kryptonier Superman. Wie kein anderer verkörpert der Urvater aller Superhelden die klassischen Ideale der ersten Heldengeneration. So wie die neuen Helden jeden Bezug zum Wert der alten Ideale verloren hatten, so hatte der **Mann aus Stahl** aber auf traumatische Weise jene Personen verloren, die ihn wie keine anderen mit diesen Idealen verbanden. Und es bedurfte schon eines gewaltigen Ereignisses, um Superman aus dem selbst auferlegten Exil zurückzuholen ...

Christian Heiß

DIE NEUEN BARDEN

EIN VORWORT VON ELLIOT S. MAGGIN

In diesen letzten Momenten des 20. Jahrhunderts ist jedermann ein Superheld.

Wenn wir einen Augenblick innehalten und unsere Lebensweise betrachten, erkennen wir, dass wir mit schwindelerregender Geschwindigkeit und beinahe spielerischer Leichtigkeit um den Globus reisen können, mit Menschen in den fernsten Winkeln der Erde sprechen, Wirtschaftssysteme formen, in Umweltprozesse eingreifen und Alltägliches vollbringen, das an ein Wunder grenzt. Für jemanden, der vor hundert Jahren gelebt hätte, wären wir vermutlich keine gewöhnlichen Sterblichen, sondern Götter. Er oder sie wäre überwältigt von den Fähigkeiten, die jedem Einzelnen von uns durch ein Auto, einen Lichtschalter oder einen Geldautomaten gegeben sind. Und genau so haben wir unsere Superhelden oft gesehen – als Götter. Die besagte Person aus der Vergangenheit würde in unserem Fall weit daneben liegen, aber kaum mehr, als wir im Falle der Superhelden.

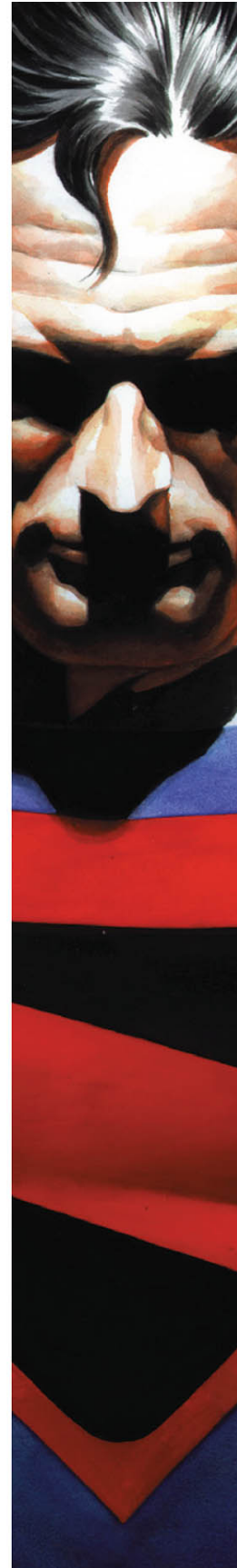
In der Geschichte, die ihr in den Händen haltet, zeigen uns Mark Waid und Alex Ross, wie eine angemessene Antwort auf den unaufhaltsamen Fortschritt aussehen kann, der uns an diesen Punkt der Zivilisationsgeschichte geführt hat: indem wir verantwortungsvoll mit ihm umgehen. Nicht mit falscher Bescheidenheit. Nicht im Halbschlaf. Und gewiss nicht im Vertrauen auf eine höhere Macht, die vom Himmel herabsteigt, um alles zu richten, was wir selbst aus dem Gleichgewicht gebracht haben.

Wir haben die Pflicht, zu erkennen, wer wir sind, wo wir stehen und was in unserer Macht liegt. Wir haben die Pflicht, die Folgen unseres Tuns zu begreifen – und uns mit offenen Augen dafür oder dagegen zu entscheiden.

Und genau darum geht es in KINGDOM COME.

Während ich dies schreibe, bin ich gerade dabei, einen Roman fertigzustellen – etwa hunderttausend Wörter, in Reih und Glied, ohne Bilder, abgesehen von gelegentlich eingestreuten Illustrationen von Alex Ross – mit dem Titel *Kingdom Come*. Es handelt sich um eine Adaption des vorliegenden Comic-Bandes in Prosaform. Um sie zu schreiben, muss ich genau wie Mark und Alex an Helden glauben. Was ich tue. Ich glaube an Superman. Wirklich. Ich glaube wirklich an Wonder Woman, so wahr mir Gott helfe. Ich glaube an den Weihnachtsmann. Ich glaube daran, dass Menschen auf dem Mond waren. Ich glaube daran, dass der Prophet Elia jedes Jahr zu Passah vorbeikommt, um einen Schluck Wein zu trinken. Ich glaube an Metaphern. Metaphern stehen für Wirklichkeit. Deshalb bestehen die Schriften nicht nur aus Sprichwörtern und Prophezeiungen, die Pastor McCay auf den folgenden Seiten unwillkürlich von sich gibt, sondern deshalb umgeben und umfassen diese Schriften diese Aussagen in Form von Geschichten – in Allegorien und Metaphern –, die uns unsere Werte lehren. Euch erwartet der klassische Kampf zwischen Gut und Böse, und doch auch mehr als das. Euch erwarten Konflikte bei der grundlegenden Meinungsbildung, Konflikte zwischen unterschiedlichen Auslegungen dessen, was gut und was gerecht ist, und Konflikte in der Beurteilung, wer die Strafe für das Böse erleiden soll, das aus unseren besten, gescheiterten Absichten erwachsen ist. Im Kern ist es eine Liebesgeschichte. Eine Geschichte über Hass und Wut. Wie die Ilias. Eine Geschichte darüber, wie wir – ihr und ich – uns entscheiden, unsere besonderen Kräfte und Fähigkeiten einzusetzen, auch wenn diese Kräfte und Fähigkeiten nur geringfügig über denen sterblicher Menschen liegen. Im Kern ist es eine Geschichte über verschleierte Wahrheit, aufgeschobene Gerechtigkeit und den American Way, der in den Händen kleinlicher Rhetoriker verzerrt wird.

Superheldengeschichten – ob als Comic oder in anderer Darreichungsform – sind heute die greifbarste Manifestierung des allgemein verbreiteten Unbewussten. Es sind Geschichten, die nicht von Göttern handeln, sondern davon, wie Menschen sein möchten – mehr noch, davon, wie sie eigentlich sein sollten. Es sind die





Nachfolger der Geschichten, die einst beim Dorffest, am Lagerfeuer und von wandernden Barden erzählt wurden. Wir alle denken uns ständig solche Geschichten aus, in Wohnheimen, Fahrgemeinschaften, in der Cafeteria, bei der Arbeit und in der Schule. Hier ist eine davon:

Ich habe einen Freund namens Jeph. Ihr kennt Jeph. Ich war vielleicht 19 oder 20 und er war vielleicht 12 oder 13, ich war Student am College, und Jeps Stiefvater war ein hohes Tier an diesem College, und sein Stiefvater und ich freundeten uns an. Eines Tages war ich zum Abendessen bei seinem Stiefvater eingeladen, und Jeph und ich kamen ins Gespräch über unsere gemeinsame Begeisterung für Superhelden und ihre Geschichten. Wir dachten uns am Esstisch seiner Mutter und seines Stiefvaters eine raffinierte Geschichte aus. Ich hatte gerade mein erstes Comic-Skript verkauft, eine Green Arrow-Geschichte mit dem Titel *What Can One Man Do?* (Was kann ein Mann allein schon schaffen?), und ich hatte ein Problem. Mich erwartete in Bälde ein Treffen mit Julius Schwartz, dem Barden der Barden, um zu sehen, ob ich nur den einen Story-Pfeil im Köcher hatte, oder ob ich so etwas noch einmal schaffen konnte. Ich musste mir eine geniale Idee für eine Superman-Geschichte ausdenken, sonst würde ich die nächsten drei Jahre in der juristischen Fakultät verbringen. Ich glaube, ich erzählte Jeph ein paar meiner Ideen, und er erzählte mir ein paar seiner Ideen. Eine nannte er *Why Must There Be a Superman?* (Warum muss es überhaupt einen Superman geben?). Es ging darum, dass die Wächter des Universums Superman eine neue Idee in den Kopf setzen. Die Möglichkeit, dass er in seinem Eifer, Leben zu retten und der Menschheit den Weg zu ebnen, vielleicht normale, gute Menschen davon abhält, sich weiterzuentwickeln. Vielleicht tötete er den Schmetterling, indem er ihm aus dem Kokon half, metaphorisch gesprochen. Nicht als Feststellung, aber als Sinnfrage. Das war Jeps Idee. Ich fuhr also nach Gotham (so nannten wir New York), um den Barden zu treffen, und hatte vielleicht ein Dutzend kleine Ideenkeime im Kopf. Dieser gehörte zu denen, die ich ihm unterbreiten wollte. Der Tag kam. Ich stellte ihm einige Ideen vor. Einige mochte er, andere nicht. Einige inspirierten den Barden zu eigenen Ideen, andere ließen ihn schnauben oder schnarchen. Nach ein paar Stunden – lauten, intensiven Stunden, wie immer, wenn ich Zeit mit dem Barden der Barden verbrachte – war ich emotional erschöpft, und er wollte immer noch mehr hören. Also grub ich diese Idee aus, was passieren würde, wenn die Wächter Superman besuchen und ihn mit einer klitzekleinen Manöverkritik aus dem Konzept bringen. „Endlich mal keine Magermilch“, knurrte der alte Mann. Er war begeistert. Er holte Leute aus dem Flur herein und ließ mich die Idee für sie wiederholen.

Ich nannte die Geschichte *Must There Be a Superman?* (Muss es einen Superman geben?) und Saint Curt und Murphy zeichneten sie, was mich glücklich machte, und ich legte Superman die Worte mit großer Beständigkeit für die nächsten 15 Jahre in den Mund. Jura studierte ich nie. Ich schwöre, ich hatte keine Ahnung, woher die Idee gekommen war. Wer weiß schon, woher Ideen kommen? Ich erinnerte mich nicht daran, bis Jeph mir Jahre später von seinem Beitrag erzählte. Etwa zwanzig Jahre später. Ich erinnere mich auch heute noch nicht, aber ich glaube Jeph.

Jeph hat, denke ich, nie unter meinem unbedeutenden Versäumnis gelitten und war tatsächlich immer mein Freund. Er hat auch viel erreicht. Zusammen mit seinem Kumpel Matthew schrieb er den ersten großen Superheldenfilm der Moderne, *Phantom-Kommando* mit Arnold Schwarzenegger, und viele andere großartige Sachen. Und kurz darauf war ich dann der Redakteur von Jeps erster eigener Comic-Reihe, einem achtbändigen Meisterwerk mit Tim Sale namens *Challengers of the Unknown*. Heute schreibt Jeph für Hollywood und für DC und Marvel, er ist glücklich und immer noch mein Freund, und ich konnte das endlich richtigstellen.

Heute gibt es neue Barden und neue Geschichten. Vor nicht allzu langer Zeit fuhren Mark und Alex nach Gotham, um Dan Raspler zu besuchen – der, wie mir scheint, als ich ihn das letzte Mal sah, nur ein kluger, ehrgeiziger Junge war und dann zu

einem großen Bonzen wurde wie Jeph's Stiefvater –, um Dan eine Idee zu verkaufen, wie die Welt aussehen würde, wenn alle Superhelden in den Ruhestand gehen würden und ihre Kinder, Enkel und Nachfolger sich im Großen und Ganzen als gemeingefährliche Volltrottel herausstellen würden. Das Thema von *Must There Be a Superman?*, dieser legendären Story aus einer anderen Lebensphase, ist das Thema, das die neuen Barden von *Kingdom Come* fortsetzen. Vielleicht sogar vollenden. Es handelt von der Zeit im Leben von Superman, Captain Marvel, Wonder Woman, Batman und den anderen, in der sie feststellen müssen, dass sie keine Götter sind. Und es geht um die Zeit in ihrem Leben, in der sie schließlich begreifen, dass sie trotz ihrer Grenzen stark und verantwortungsbewusst sein müssen. Jetzt ist die Zeit im Leben der Menschheit, in der wir alle dieselben Dinge lernen müssen. Deshalb ist diese Story trotz der Figuren in greller Kleidung eine wichtige Geschichte.

Die Helden aus Fabeln und Faktenwelt, deren Tugenden wir alle anstreben, sind nicht nur farbenfrohe Wesen, die ein bewegtes Leben führen; sie verstehen seit jeher den Wert des menschlichen Lebens in all seinen Facetten und Umständen. Die Helden des wirklichen Lebens aber verstehen, im Gegensatz zu vielen der von uns erdachten Ikonen, auch die Würde und Unsterblichkeit des Menschen – Konzepte, die beispielsweise in Supermans Erziehung fehlen. Helden müssen vor allem den Wert der Dinge des Lebens verstehen: die Ideale, das Greifbare, das Liebenswerte daran. Es sind die Spuren, die man auf diesem Lebensweg hinterlässt, die einen Menschen ausmachen. Die Bäume, die ein Mensch pflanzt, die Kinder, die er großzieht, und die Geschichten, die er erzählt, sind es, die sein Leben prägen. Es sind die Paläste, die ein Volk baut, die Kunst, die es schafft, das Vermächtnis, zu dessen Fortführung es inspiriert, die eine Zivilisation ausmachen. Ich versuche Superman seit Jahren zu erklären, dass er nicht nur Leben retten muss, sondern auch die Bauwerke in Schuss halten muss. Das hat er nie verstanden. Er hat es nie begriffen, bis Mark und Alex es ihm sagten. Sie haben es ihm endlich klargemacht, und deswegen bin ich stolz auf sie.

In *Kingdom Come* zeichnen Mark und Alex eine Dichotomie zwischen der menschlichen Spezies und dem, was wir als Metawesen bezeichnen. Das ist die Quelle des Konflikts in der gesamten Geschichte. Der Kern der Geschichte ist die Erkenntnis, dass diese Unterscheidung falsch ist. So klar wie ein anderer Held, Mahatma Gandhi, behauptete, dass er sowohl Hindu als auch Muslim ist – ebenso wie Christ, Jude oder Buddhist, wenn es angebracht ist –, so erfahren wir hier, dass die Gewöhnlichsten unter uns Helden sein können, und die Buntesten und Wildesten unter uns letztlich ganz gewöhnlich und unvollkommen sind. Eine Schlussfolgerung, zu der uns unsere neuen Barden so elegant und präzise führen, wie Sokrates uns durch eine Argumentation oder Pythagoras uns durch einen geometrischen Beweis geführt haben. Selbst Superhelden müssen wachsen. Das wissen wir jetzt. Wenn ihr *Kingdom Come* lest, werdet ihr es auch wissen. Würden wir einen Blick auf das Leben der Erdenmenschen in zukünftigen Generationen werfen, so käme uns sicherlich der Gedanke, dass wir auf den Olymp blicken. Und natürlich würden wir uns wieder irren. Es sind unsere Kinder, unsere Enkelkinder und unsere Nachfolger, die in jenen Tagen sicherlich als Titanen über die Erde schreiten werden, in den Fußspuren unserer heutigen Charakterzüge und unserer heutigen Unzulänglichkeiten. Sie sind unsere Botschafter in jener strahlenden Zukunft. Und sie werden in ihre Zeit all jene Werte und Symbole mitbringen, die wir ihnen heute anbieten können. Die folgenden Seiten sind ein bewundernswerter Beitrag zum Anfang dieser Dinge. Um die Meinung eines anderen alten Freundes zu zitieren, den ich vermisse (und wenn du mal in den Westen reist, Alan, komm mich besuchen, okay?): Dies ist eine imaginäre Geschichte ... aber sind sie das nicht alle?

ELLIOT S. MAGGIN

Wo der Wind heftig weht,
Neujahr 1997





DANKSAGUNGEN

Ich habe das schon erwähnt, doch es muss einfach noch mal gesagt werden: Ohne die Ideen und den Rat von Brian Augustyn, Tom Peyer und Len Strazewski wäre das Resultat der letzten drei Jahre nicht *Kingdom Come*, sondern eine Handvoll schlecht zusammengefügter Puzzlestücke, über deren richtige Anordnung ich noch immer rätseln würde.

Dank gebührt auch Dan Raspler und seinem Assistenten Peter Tomasi, die beide in langen Nächten redaktionelle Wunder vollbrachten, sowie dem Letterer Todd Klein, der uns eine Probe seines Könnens bescherte, die über seine ansonsten bereits exzellenten Arbeiten noch hinausragt.

Die beiden Männer jedoch, die nie wissen werden, wie viel ich ihnen verdanke, sind Elliot S. Maggin und Christopher Reeve. Beide zeigten mir unabhängig voneinander, wer Superman wirklich war ... und wer er sein konnte. Zusammen gaben sie mir einen der besten Freunde, den ich je hatte.

Mark Waid

Auch ich danke Dan und Pete für ihre Hingabe und ihren Schweiß und dafür, dass sie mir meine Arbeit mit ihrer großen Effizienz und ständigen Kommunikation erleichtert haben.

Mein Dank gebührt aber auch Sung Koo, James Robinson, Steve Darnall und Ruth Morrison für ihre kreativen Beiträge.

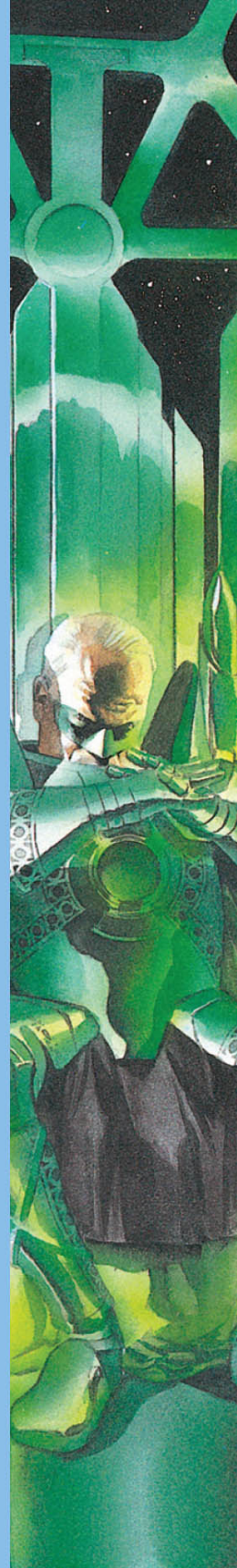
Die Künstler, die mir meine Last beim Design der Charaktere und Requisiten erleichterten, waren David Williams, Tony Akins, Barry Crain, Dave Johnson, John Olimb, Aldrin Aw und Andrew Kudelka.

Kostüm-Requisiten wurden von Leman Yuen und David Williams bereitgestellt. Deutscher und japanischer Text wurde von Jennifer van Winkle und Alex Wald übersetzt.

Vielen Dank an Ken und Laura Sanzel von Four Color Images, die die Wahrnehmung von *Kingdom Come* und meiner Arbeit erhöhten, als sie meine Zeichnungen in ihrer Galerie ausstellten.

Vielen Dank an die Gethsemane-Kirche dafür, dass sie für sich selbst Modell stand.

Alex Ross



KAPITEL 1
SELTSAMER BESUCHER



Kingdom Come 1
Cover von **ALEX ROSS**



Durchgeknallt*

Im Verlauf von *Kingdom Come* kommt es zu einer verheerenden Auseinandersetzung zwischen den Superhelden der Vergangenheit, vertreten durch legendäre Figuren wie **Superman**, **Batman**, **Green Lantern** und **Wonder Woman**, und einer neuen Generation von Rächern, die entschlossen ist, der Welt die Wirksamkeit ihrer gewaltsamen Methoden zu demonstrieren. Die Beteiligten an diesem gewaltigen Konflikt lassen sich jedoch nicht einfach in „gut“ oder „böse“ einteilen, da ihre Entscheidungen im Einklang mit der schwierigen Zeit stehen, in der sie leben.

Die fehlende Moral der jüngeren Helden ist in erster Linie auf diejenigen zurückzuführen, die ihnen vorausgegangen sind und längst nicht mehr in der Lage sind, sie zu führen oder zu inspirieren. Der **Dunkle Ritter**, der **Mann aus Stahl** und die **Amazonen** von **Themyscira** wirken streng und desillusioniert, bereit, jeden mit Härte zu bestrafen, der ihre Entscheidungen nicht teilt. Ein Beispiel dafür ist Batman, der seinen Kreuzzug trotz seines hohen Alters nicht aufgegeben hat und **Gotham** mit Technologien überwacht, die teilweise an den gefürchteten **Großen Bruder** aus **George Orwells** Roman 1984 erinnern.

Dass der Dunkle Ritter so handelt, überrascht nicht, denn in *Kingdom Come* ist er gezwungen, ein Exoskelett zu tragen, um die Folgen einer schweren Behinderung auszugleichen. Dieser neue Zustand erlaubt es **Bruce Wayne** jedoch, sich ganz auf den Kampf gegen das Verbrechen zu konzentrieren und dabei Methoden anzuwenden, die er zuvor nie in Betracht gezogen hätte.

Der Held, der am stärksten unter den Fehlentscheidungen seiner Umgebung leidet, ist **Billy Batson**, besser bekannt als **Shazam**. Der junge Billy, der früher unter dem Namen **Captain Marvel** auftrat, kommt mit dem Zerwürfnis, das zur Auflösung der **Justice League** geführt hat, kaum zurecht und wird so zur idealen Zielscheibe für **Lex Luthor**, der seinen Geist manipuliert. Am Ende sieht Billy keinen anderen Ausweg, als sich zum Wohle aller zu opfern. Gerade diese Tragödie macht den übrigen Helden der Erde klar, dass sie wieder miteinander sprechen müssen, um eine bessere Zukunft zu schaffen und vor allem den Dialog mit den menschlichen Institutionen suchen sollten, um Konflikte und Missverständnisse wirksam zu lösen.

* *Girl, Interrupted* ist ein Film aus dem Jahr 1999 mit **Winona Ryder** und **Angelina Jolie** in den Hauptrollen.



Eine großartige Version der Justice League auf dem Cover der zwölften Ausgabe von *JLA: Year One*, einer Miniserie aus dem Jahr 1998, geschrieben von **Mark Waid**.



Billy Batson auf dem Titelbild der ersten Ausgabe von *Shazam!*, einer Serie von **Mark Waid** und **Dan Mora** aus dem Jahr 2023.

WEITERE MUST-HAVE-TITEL

BEREITS ERHÄTLICH



ALL-STAR SUPERMAN



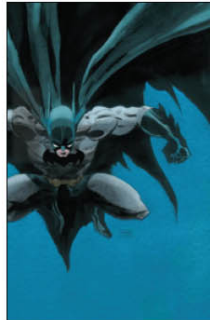
BATMAN: HUSH



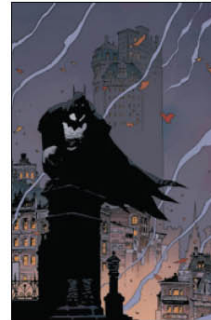
SUPERMAN: DER MANN VON MORGEN



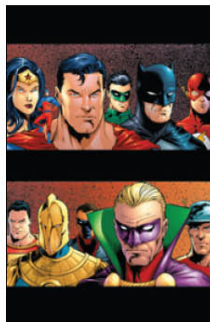
IDENTITY CRISIS



BATMAN: DAS LANGE HALLOWEEN



BATMAN: GOTHAM BY GASLIGHT



JUSTICE LEAGUE: TUGEND UND SÜNDE



KINGDOM COME

DEMNÄCHST

**WONDER WOMAN/BATMAN: HIKETEIA
SUPERMAN/BATMAN: SUPERCIRL
SUPERMAN: GENOSSE SUPERMAN**