

Die drei ? ? ?

Das verfluchte Schloss

1964 erschien in den USA das Buch ›Terror Castle‹ (1968 dt. bei Franckh Kosmos ›Das Gespensterschloss‹) von Robert Arthur. Mit diesem spannenden Roman begründete er die Reihe der Drei ? ? ?, die sich binnen kurzer Zeit zur wahren Kultserie entwickeln sollte. Dazu trug ganz sicher auch die Gestalt Alfred Hitchcocks bei, des Altmeisters spannender Romane und Filme, der mit der Serie zwar eigentlich gar nichts zu tun hatte, aber sein Konterfei und seinen Namen (gegen Geld) zur Verfügung stellte. Robert Arthur kannte Alfred Hitchcock persönlich und kam auf diese Idee, um die Aufmerksamkeit darauf zu lenken. Eine Zeit lang wurde irrtümlich angenommen, Hitchcock sei Herausgeber oder gar Autor der Serie. Arthur hatte jedoch lediglich die Lizenz erworben, Hitchcocks Namen zu verwenden, und die Bücher hatten über lange Jahre den typischen ›Hitchcock-Kopf‹ mit eingeschobenen Ratschlägen, Hinweisen und Tipps, die den Leser durch Wortspielerei zum Teil noch mehr in die Irre führten, ihn aber auch oft auf den richtigen Weg lenkten, indem sie einen bestimmten, leicht zu übersehenden Aspekt hervorhoben. Die Einbeziehung des Lesers durch die Möglichkeit zum aktiven Mitlösen des Falles war gelungen, motivierte zum Weiterlesen und erforderte auch manchmal ein Rückblättern und genaues Nachlesen.

Als Robert Arthur 1969 – nach elf Bänden – starb, wurde die Serie von verschiedenen amerikanischen Autoren weitergeführt, darunter am häufigsten vertreten M.V. Carey (insgesamt 17 Bände, von 1971–1987) und William Arden (insgesamt 13 Bände, von 1968–1989), deren Romane immer den Zusatz ›based on characters created by Robert Arthur‹ trugen, in der Regel nach dem altvertrauten Muster geschrieben. Weitere amerikanische Autoren waren Nick West, Marc Brandel, Rose Estes, M. und H.W. Stine, William McCay, G.H. Stone und Peter Lerangis. Nach fast dreißig Jahren wurde 1993 die Serie in den USA eingestellt und ging aufgrund der überwältigenden Rezeption in Deutschland an deutschsprachige Autoren und Autorinnen über. Nach Hitchcocks Tod 1980 hatten die amerikanischen Autoren dessen Tod in die Reihe einfließen lassen – mit dem ökonomischen Gesichtspunkt, nun nicht mehr für die Lizenzen zahlen zu müssen. Anders in Deutschland. Hier lebte Hitchcock weiter – und der Verlag musste Geld zahlen. Erst seit 2005, nach Auslaufen der Lizenz, erscheint die Serie nicht mehr unter dem Namen Hitchcocks.

Seitdem fehlt der ›Hitchcock-Kopf‹. Ebenso fehlt, dass – wie am Ende der älteren Geschichten – die drei Jungdetektive immer bei Alfred Hitchcock persönlich landen und ihm Rede und Antwort zum jeweiligen Fall stehen, wobei keine Frage offen blieb, und der Leser genau verfolgen konnte, wie die Lösung zustande kam, falls er es nicht gleich durchschaut hatte.

Aber ganz aufgeben wollte man so eine Gestalt wie Hitchcock doch nicht, und so wurde er dann in neuester Zeit kurzerhand ersetzt durch den fiktiven Albert Hitfield, seines Zeichens begnadeter Regisseur von psychologischen Kriminalfilmen ... kein großer Unterschied und doch fehlt das gewisse Etwas.

Auch bei den Neuauflagen der alten Romane darf nun der Name Hitchcock nicht mehr verwendet werden, nicht mal die Originaltitel «Alfred Hitchcock and The Three Investigators in ...», und so kommt es, dass nun in dem allerersten Roman der Drei ??? ein Mr Hitfield auftaucht und das Vorwort schreibt zu dem Buch, zu dessen Entstehung er sozusagen Anlass gegeben hat: Mr Hitfield sucht nämlich ein Spukhaus als Filmkulisse und die drei Jungen sind fest entschlossen, es ihm zu bieten. Nie zuvor hatte jemand von Justus Jonas (im Original Jupiter Jones), Peter Shaw und Bob Andrews gehört, und deshalb beschreibt das Vorwort die drei genauer als heute nötig, wo jeder die Kultfiguren kennt.

Die drei ??? und das Gespensterschloss ist der Originalroman zum Film «Das verfluchte Schloss», präsentiert von den Walt Disney Studios Motion Pictures Germany in mehreren Ko-Produktionen.

Ein wenig merkwürdig ist die Situation schon. Nachdem in deutschen Kinos am 8. November 2007 der Film **Die drei ??? – Das Geheimnis der Geisterinsel** anlief, wird nun sozusagen rückwirkend die Vorgeschichte erzählt, in der die drei Jungen (im Buch) der breiten Öffentlichkeit vorgestellt werden; der Film nimmt auch inhaltlich ganz zentral Bezug auf seinen Vorgänger. Gerade beim ersten Film 2007 war es angesichts der enormen Fangemeinde ein risikoreiches Unterfangen, den Figuren, von denen jeder Leser seine eigene Vorstellung hat, ein «festes Gesicht» zu verleihen, auch wenn – wie Produzent Malte Grunert betonte, die Erben von Robert Arthur von dem Drehbuch begeistert gewesen seien, weil es den eigentlichen Geist des Romans sehr genau getroffen habe. Dennoch bleibt eines zu bemerken: Die drei Jungs im Film waren (und sind) viel jünger als erwartet, so dass ein regelrechter Kinderfilm herauskam. Während man aber wenigstens Justus (Chancellor Miller) den coolen, superschlauen Detektiv ebenso abnahm wie Peter (Nick Price) die bisweilen ängstliche Sportskanone, wirkte Bob (Cameron Monaghan) wie gerade dem Kindergarten entwachsen. Viel älter als acht konnte er dem Aussehen nach kaum sein, und dass seine Mutter ihn im Film mit einem Tropenanzug im Safarilook ausgestattet hatte, machte seine Gestalt nahezu lächerlich, so nett und «süß» er mit seinem roten Lockenkopf auch wirken mochte. Diesen Eindruck mögen viele Kritiker geteilt haben, denn im neuen Film wird dies gar von Peter persifliert.

Doch zunächst zum Buch.



Robert Arthur

Die drei ??? und das Gespensterschloss

Dt. von Leonore Puschart

Kosmos 1968/2009 • 154 Seiten • 7,95

Es ist schwierig, das Buch so zu lesen, als hätte man von den drei Jungen nie gehört – und doch ist es notwendig; manchmal muss man ganz schön schmunzeln. Es ist aber leicht vorstellbar, wie beeindruckt der kindliche Leser seinerzeit von den drei unterschiedlichen Jungen gewesen sein muss, in denen er gleich drei perfekte Identifikationsfiguren vorfand: den dicklichen Justus Jonas, seines Zeichens Erster Detektiv, der mit seinem wissenschaftlich arbeitenden Verstand und dem phänomenalen Gedächtnis die tragende Rolle in jedem Fall spielt. Ihm zur Seite Peter Shaw, der sportliche Zweite Detektiv, eher ängstlich und furchtsam, aber mutig im Einsatz für die Freunde, und schließlich der Dritte Detektiv, Bob Andrews, systematischer Archivar, der in den Bibliotheken die notwendigen Recherchen durchführt – mit ihren vielfältigen Anlagen ein ideales Team, und der jugendliche Leser konnte und kann sich in der Tat mit dem einen oder anderen oder gewissen Eigenschaften identifizieren.

Diese Möglichkeit wurde später vom Franckh Kosmos Verlag erkannt, der 1984 **Das Rätselhandbuch der drei ???** in sein Programm aufnahm, das den Leser in die Rolle des Detektivs versetzte: Hier konnte er selbst Fälle und jede Menge spannende Rätsel lösen, seine Beobachtungs- und Kombinationsgabe einsetzen, sein logisches Denken testen. Der Verlag steigerte dies nicht nur durch die Gründung des «Kosmos Krimi Clubs» (mit richtiger Mitgliedschaft, einem Ausweis und clubeigener Zeitschrift), der dem Leser nicht nur eine richtige Detektivausrüstung zum Kauf anbot, sondern auch mit dem 1998 in Zusammenarbeit mit André Marx erschienenen Buch **Die drei ??? verraten Tips und Tricks** – eine Anleitung für angehende Hobby-Detektive.

Solcherart geschult, ist das Lesen des allerersten ???-Bandes heute sicher ein ganz besonderes Vergnügen, vor allem, weil in dem Band bereits alle Elemente der Spannung, des Gruselns, des Abenteuers, der technischen Perfektion enthalten sind – jene geheimnisvollen Komponenten, die das Aushängeschild der Serie wurden.

Von der Ausgangssituation her ist der Fall im **Gespensterschloss** durchaus glaubhaft: Ein bekannter Regisseur sucht ein Spukhaus und die drei Jungen sind bereit, den Wettbewerb mit anderen aufzunehmen und ein solches Haus zu finden. Kein Zweifel, dass ihnen das gelingt. Von Anfang an fasziniert die Atmosphäre des Grauens, die das Gebäude umgibt. Panische Angst ist es, was die Jungen empfinden, wenn sie in seine Reichweite kommen – doch warum flaut das Grauen ein paar Meter weiter ab? Rätsel, die den Denker Justus herausfordern und Bobs Einsatz als Rechercheur voll rechtfertigen. Die Lösung und das gute Ende erklären, wie auch später in der Reihe üblich, alle Erscheinungen durch Fakten, nirgends mit übernatürlichen oder fantastischen Elementen.

Ein spannendes Leseabenteuer, das allen Fragezeichenfans und nicht nur ihnen als Einstieg und zur Vertiefung empfohlen wird.

Dann kam der Film, und aus dem Gespensterschloss wurde etwas dramatischer das «verfluchte Schloss», obwohl der Originaltitel ja nur ein Schloss des Schreckens nahe legt. Wer den Film nicht gesehen hat, kann die Geschichte im Buch zum Film nachlesen und sich der Spannung hingeben:



Das verfluchte Schloss

erzählt von Sophie Matuschka

Nach dem Drehbuch von Philip LaZebnik/Aaron Mendelsohn

Kosmos 2009 • 131 Seiten • 9,95

16 Seiten davon sind Standfotos aus dem Film zu den spannendsten Szenen, und wem das nicht reicht, der sei verwiesen auf das mehr als DIN A4 große



Posterbuch zum Filmabenteuer

Kosmos 2009 • 30 Poster • 5,95

Hier gibt es 30 Poster, sauber einzeln heraustrennbar und an die Wand zu pinnen, alleamt Farbfotos aus dem Film, die weitgehend die drei Jungen in gefährlichen Situationen zeigen und schon die Atmosphäre ahnen lassen, in der das Geschehen spielt. Aber auch die anderen Hauptfiguren erscheinen auf wenigstens einem Poster, sodass man sich eine gute Vorstellung von den Rollen machen kann.

Doch zurück zum Film bzw. Filmbuch. Das, was Drehbuchautor und Regisseur da ausgeüftelt haben, hat nur wenig Ähnlichkeit mit dem Roman von Robert Arthur. Eigentlich ist nur das Schloss geblieben. Die Ausgangssituation ist ganz anders und man fragt sich, ob der Drehbuchautor dem Waisenkind Justus eine Vorgeschichte verleihen wollte. Wie bekannt, wächst dieser ja bei Onkel Titus und Tante Mathilda auf, weil seine Eltern tödlich verunglückt sind. Nun gerät ihm ein geheimnisvolles Video in die Hände, das leider halberstört ist – und auf dem Video sind seine Eltern zu sehen! Dabei stellt sich heraus, dass diese Detektive sind, nicht Wissenschaftler, wie Justus bisher geglaubt hat. Das Video führt die Jungen in ein verlassenes Haus, in dem scheinbar der Geist eines Mannes spukt.

Soweit die komplett veränderte Situation, die zudem in die Jetztzeit verlagert wurde. Dementsprechend ist es auch eine ganz andere technische Welt als im Geisterschloss. zwar ist die Zentrale noch immer der umgebaute Campingwagen, aber dieser ist mit allen technischen Raffinessen unserer Gegenwart ausgestattet, vom leistungsstarken Computer mit den neuesten Bild- und Filmbearbeitungsprogrammen bis hin zur funkgesteuerten Digitalkamera und einem GPS System. Die moderne Schreibmaschine, das Faxgerät und gar der Anrufbeantworter, 1968 der letzte Schrei, haben endgültig ausgedient.

Aber es lässt sich nicht leugnen, dass Sophie Matuschka, die die Geschichte nach dem Drehbuch erzählt, spannend und atmosphärisch intensiv zu erzählen weiß; wie sie vor allem die furchterregenden Szenen im Schloss so zu schildern versteht, dass es den Leser angenehm gruselig am Rücken kitzelt, steht dem Erzähltalent Robert Arthurs kaum nach, und insgesamt gelingt es ihr erstaunlich gut, die drei Jungdetektive – vermutlich in eigener Kenntnis von mehr als hundert Folgebänden – als individuelle, stimmige Charaktere zu zeichnen, weder altmodisch noch übertrieben modern, und sie zu Jugendlichen zu formen, die ihren heutigen Lesern ebenso als Vorbild dienen können, wie es seinerzeit die damaligen Figuren taten.

In enger Anlehnung an den Film folgt ein angenehmer Wechsel äußerst spannender, grauenbeladener Szenen mit witzigen Einlagen voller Situationskomik, die sich auch gut gemacht in der Sprache der drei **???** niederschlägt und dem Leser immer wieder ein momentanes Aufatmen ermöglicht.

Insgesamt steht der Film dem Originalbuch an Abenteuergeist und technischen Feinheiten, die dem Jahr 2009 angepasst wurden und einer Entwicklung von mehr als 40 Jahren Rechnung tragen, in nichts nach; erfreulich, dass auch hier (und sehr gut im Buch zum Film wiedergegeben) jede Geister- und Gruselerscheinung bis ins kleinste eine raffinierte technische Erklärung findet.

Aber der Leser kann sich der Verfilmung noch weiter annähern und einen ausgiebigen Blick hinter die Kulissen tun mit dem Buch von



Barbara van den Speulhof

Am Filmset

Kosmos 2009 • 79 Seiten • 8,95

In acht Kapiteln wendet sich das Buch direkt an den Leser und gibt vor, von den drei Fragezeichen selbst geschrieben worden zu sein. «Wie unser Abenteuer begann» ist denn auch folgerichtig der von Justus erzählte Einstieg, und es folgen dann in loser Reihung die wichtigsten Szenen, nacherzählt bzw. aufgeschrieben von den drei Jungen. Die sitzen nach den Dreharbeiten herum, ihre Arbeit ist getan, sie sind zufrieden und müde. Zeit für eine Abschlussbesprechung untereinander, und da kommt der Vorschlag: «Ich finde, wir sollten den Leuten erzählen, wie der Film gemacht wurde.» Und das tun sie im Folgenden.

Das Buch präsentiert sich als eine nur lose zusammenhängende Folge von Szenen, die abwechselnd von den Jungen sozusagen im gegenseitigen Gespräch erzählt werden. Sie schreiben nicht nur zur Handlung, sondern eher unter dem Aspekt, wie sie persönlich die Zeit und das Filmen in Südafrika erlebt haben (dort wurde gedreht). Das heißt, der Leser erfährt eine ganze Menge an Einzelheiten, die weder im Film zu sehen sind noch in einem der Bücher stehen noch auf den Postern zu sehen sind. Insiderwissen – dieser Eindruck

wird hier erfolgreich geweckt, vor allem durch die vielen albumartig eingeschobenen Farbfotos aus dem Film selbst, aber auch von den Dreharbeiten. Hier sieht man z. B. wie das ‹Schloss› wirklich aussah, wie einzelne Szenen technisch funktionierten und was auch an Pannen und lustigen Ereignissen passiert ist.

Dabei wechselt das Buch im Druck und unterscheidet im Fettsatz die fortlaufende Rahmengeschichte der drei Jungen, die sich über die Dreharbeiten unterhalten und sich erinnern, und im Normalsatz die dann von ihnen spannend erzählte, niedergeschriebene Filmhandlung in einzelnen Szenen, die sich aber nur mit Kenntnis des Filmbuchs oder des Films selbst zu einem kontinuierlichen Bild der Ereignisse reihen. (Astrid van Nahl)

Und wer dann immer noch nicht genug hat, der kann sich mit einem speziell zu diesem Film gehörigen Spiel in die Rolle eines der Jungen versetzen lassen und – ja, was kann er eigentlich in diesem Spiel für 24,99 Euro ?



Optisch machen Schachtel, Spielbrett und sonstiges Zubehör zunächst einen guten Eindruck: Stimmungsvoll düstere Farben, solide Verarbeitung und mit den verzahnten Drehscheiben ein angenehm aktives Spielfeld. Auch Figuren und Spielkarten sind ansprechend gestaltet. Somit sollte dem Spielgenuss eigentlich nichts im Wege stehen – denkt man. Nach dem recht zügigen Zusammensetzen des Spielbretts muss im nächsten Schritt die Anleitung durchgearbeitet werden. Das ist bei Gesellschaftsspielen die Regel, und diese Anleitung ist sogar erneut recht gelungen gestaltet. Umso vertrackter wird es dann aber beim Inhalt.

Ein Hauptproblem mag darin liegen, dass mit dem Spiel keine richtige Geschichte verbunden wird, damit aber auch das Ziel und damit wiederum der Spielverlauf zunächst unklar bleiben. Dabei hilft auch weder die Kenntnis des Buches noch des Films. Allmählich extrahiert man dann aus der Anleitung, dass sich das Spiel im wahrsten Sinne dreht und zwar um einen Geheimgang, der entdeckt werden muss und schließlich zu einer mysteriösen Maschine führen soll. Nähere Umstände bleiben allerdings im Dunkeln. Hat man sich durch die Anleitung gearbeitet, ist man trotz gewisser Verständnisprobleme, was im einen oder anderen Fall eigentlich gemeint ist und vor allem, wozu man diesen oder jenen Schritt denn nun eigentlich vollziehen soll, dennoch in gewissem Maße motiviert, das Spiel einfach mal zu beginnen und auf sich wirken zu lassen.

Die einzelnen Züge gestalten sich dann allerdings dem optischen Eindruck entgegen als äußerst unspannend: Türen zu öffnen und wieder zu schließen, von einem Raum zum nächsten zu wandern und durch Zufall einen unspektakulären Hinweis zu finden, das hält den Spieler einfach nicht bei Laune. Auch die Tatsache, dass alle drei Detektive nur gänzlich identisch handeln können und nicht wie in den Büchern bestimmte Stärken und Schwächen haben, lässt keine Stimmung aufkommen – hier sind die ??? drauf, aber nicht drin.

Ärgerlich ist vor allem, dass der Großteil des Spiels auf reinem Glück beruht, jedes Türöffnen oder Raumbetreten kann zum sofortigen und unabwendbaren Spielende führen: Steigt die Temperatur im Heizkessel – und das kann genauso schlagartig geschehen – setzt sich der Drehmechanismus in Gang, verschiebt die Türen und der jeweilige Detektiv muss in einen vorgegebenen Raum fliehen. Das allein mag noch einen gewissen Reiz ausmachen, sehr viel störender ist dabei aber die Geistfigur, die stets am Spielbrett zugegen ist: Ist sie mit einem der Detektive im selben Raum, ist das Spiel vorzeitig beendet, alle Detektive fliehen dann in Panik aus dem Schloss. Man kann sich ausrechnen, dass die Wahrscheinlichkeit, vom Geist erwischt zu werden, bei nur fünf möglichen Räumen und drei Detektiven überaus hoch ist, besonders dann, wenn die Zugrichtung vorgegeben ist. Insofern ist es weniger Seltenheit als vielmehr Normalfall, nach wenigen Minuten von Vorne beginnen zu müssen. Wie es den Spielern gelingen soll, sämtliche Türen zu öffnen, dabei alle Hinweise zu sammeln und dann noch den Geheimgang zu erreichen, ohne dabei zwangsläufig mit dem Geist zusammenzustoßen, ist das wahre Rätsel in diesem Spiel. Die angegebene Spielzeit von einer guten halben Stunde zumindest ist kaum zu erreichen. Stellt sich die Frage, inwieweit gerade bei jungen Spielern die oft ausbleibenden Erfolgserlebnisse überhaupt zum erneuten Ausprobieren reizen.

Zurück bleibt somit ein in der Gesamtheit leider nur sehr bedingt überzeugender Eindruck: Optisch durchaus gelungen, vom Spielprinzip her aber erstens auf Dauer zu eintönig und zweitens zu stark vom Zufall geleitet – der dann eben dazu führt, dass man immer und immer wieder aufs Neue damit beginnt, Türen zu öffnen und Räume zu wechseln. Schade, die spannende Welt der **???**, noch dazu ihr erster Roman, hätte bei einer etwas durchdachteren und altersgruppengerechteren Umsetzung durchaus Spaß machen können. So bleibt das Spiel allenfalls mäßige Durchschnittsware für unerschrockene Brettspielfans. (Jan van Nahl)

Astrid van Nahl

Jan van Nahl