

INFO INFO INFO

DIE SPINNE 27

Man stelle sich vor: ein Roboter latscht durch die Straßen – mit J. J. Jamesons Gesicht! Und er ist auf der Suche nach – Peter Parker! (Verzeihung, der Spinne natürlich!) Unzählige Fangarme warten darauf, unseren mutigen Kletterhelden zu umklammern! Schafft er's, schafft er's nicht? Dreimal dürft ihr raten! Zusätzlich: Dramatische Eifersuchtszenen... denn drei Mädchen sind mit von der Partie – und eine schöner als die andere!

Prinz Namor ruft zu den Waffen! (Natürlich ist er wieder mal sauer auf die Oberflächenbewohner, sprich Menschen!) Rache ist süß, sagt er sich! Aber bevor er wirklich zuschlagen kann, wird der Plan Dragorrs – eines gemeinen Tyrannen – Wirklichkeit! Und da ist selbst der mächtige Namor hilflos wie ein Säugling! Das ist ein Heulen und Zähneklappern, Freunde!

DIE SPINNE 28

Wer geglaubt hat, die Marvelmacher könnten keine kühneren Netze mehr spinnen, der kann sich jetzt den Schwarzen Peter nehmen! Denn: die Spinne tritt gegen den Herrn des Schreckens und den Grünen Kobold an! Doch da unsere Zeit an Tragödien nicht arm ist, erlebt ihr diesmal die Spinne am untersten Ende ihres Netzes! Fast am Boden zerstört, vom Grünen Kobold bezwungen, den versammelten hohnlächelnden Bandenchefs Groß-New Yorks als Beute vorgeworfen... und alles nur deshalb, weil das neue Kostüm unseres swingenden Teenagers ein Gelegenheitskauf bei einem Kostümverleih war! Diese Story, Freunde, solltet ihr wahrlich nicht verpassen!

Der Kampf unseres Unterwasserhäftlings gegen den mißgestalteten Dragorr endet überraschend! An dem glücklichen, aber keineswegs so triumphalen Ausgang dieses Kampfes ist die blauhäutige Dame Dorma wesentlich beteiligt. Laßt Euch von der Wirkung des Hydro-Strahlers selbst beeindrucken!

DIE FANTASTISCHEN VIER 27:

Hexentrank und Zauberkräuter! Eine Mischung, Freunde, die die Fantastischen Vier zwar nicht in die Pfanne, aber immerhin in unzerstörbare Glasbehälter zwingt! Dabei fing alles damit an, daß Mr. Fantastic das Team zu einem Europa-Urlaub einlud... Daß ausgerechnet die Heimat des Fürsten der Finsternis, Transsylvanien, das Reiseziel war, fand DING gar nicht witzig! Denn eigens für diesen Urlaub hatte er sich eine neue dekorative grüne Badehose gekauft... was Diablo nicht hinderte, den guten Ben zu seinem neuen Assistenten zu machen! Und falls Ihr vergessen habt, wer dieser Diablo ist, dann rast zum nächsten Kiosk und zaubert Euch diese neue Superstory herbei!

Endlich gelingt es dem Dämon, den Organisator in die Enge zu treiben! Unser krückenschwingender blinder Kreuzritter hat mit Foggy Nelsons Hilfe den „Organisator-Verdächtigen“ eine Falle gestellt! Und mit unfehlbarem Instinkt hat Matt Murdock das Richtige getan! Ganz nebenbei gelingt es ihm, Foggys ehemalige Freundin Deborah Harris auf den Weg der Tugend zurückzuführen!

DIE FANTASTISCHEN VIER 28:

Das hat es ja wohl noch nie gegeben! Der Boden, auf dem die FV eben noch so nett miteinander plauschten, fängt plötzlich an zu beben! Was die FV zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: der MAULWURF schaltet und waltet tief unter der Erde! Er hat sich in den Kopf gesetzt, die Erde zu erobern und schreckt nicht einmal davor zurück, Sue Storm mit hinterlistigen Mitteln herbeizulocken und gefangenzunehmen! Teufel auch! Im darauffolgenden Kampfgetümmel (bei dem auch die RÄCHER mitmischen und sich so ganz nebenbei mit den FV in die Wolle kriegen) wird die Unsichtbare verletzt, so schwer, daß nur einer sie retten kann... wer wohl??

Die Geduld des DÄMONS ist auch bald am Ende! Denn immer noch steht die Frage offen: wer ist der Organisator wirklich? Die Antwort ist nah, so nah! Nie zuvor hat unser Krückstockbesitzer so viele Kämpfe auf einmal auszutragen... und die Spannung steigert sich ins Unerträgliche!

DER MÄCHTIGE THOR 14:

Hokus Pokus Fidibus! Da staunt sogar der Mächtige Thor! Denn in einem steinernen Sarkophag kommt der Zauberer Merlin angereist! (Natürlich nicht so einfach durch die Lüfte, sondern auf einem Schiff!) Und er kennt nur ein Ziel: Die Macht über die Erde an sich zu reißen! Und um selbiges zu erreichen, setzt er seine (wirklich gemeinen!) Zauberkräfte ein! Da ist sogar unser Goldlöckchen hilflos!

Können Ihr Euch vorstellen, Freunde, wie eine Schlägerei aussieht, bei der der Silberstürmer mitwirkt?? Ja? Sein neuer Freund, der Physiker Al Harper, ist nicht sonderlich von diesen Unternehmungen angetan! Und da solche Arrangements im Marvel-Rahmen recht banal wirken, haben wir zur Verfeinerung der Mischung etwas Paprika und Pfeffer beigefügt, und... den Fremden!!!

DER GEWALTIGE HULK 14:

Wer glaubt, die letzte Stunde des Hulk hätte geschlagen, irrt! Denn er ist von den Toten zurück! Doch die Freude war nur kurz, denn Bruce Banner wird wegen Spionage verhaftet!

Auch der Spiritus Rector mischt wieder mit, und auf der Insel Astra, die eigentlich unbewohnt scheint, es aber in Wirklichkeit gar nicht ist, spielen

sich Actionsszenen ab, die Euch die Fassung rauben!

Auch beim X-Team jagt eine Sensation die andere! Leute, Leute! Gaststar ist Magneto, der nicht nur teuflische Mutanten, sondern auch teuflische Gedanken hat! Und natürlich nicht zu vergessen: der BLOB ist wieder aufgetaucht... Gefahr für das X-Team! So ganz nebenbei: Neuer Anführer der seltsamen Superhelden ist der Cyklop! (Warum, das müßt Ihr am besten selbst lesen!)

DIE RUHMREICHEN RÄCHER 14:

Einer der gewaltigsten Höhepunkte aus dem Marvel-Wunderland erwartet Euch, Fans! Zwingt Euch von den Stühlen, und wir wollen nicht wissen, wieviel tiefende Taschentücher Ihr bei dieser Lektüre zerknüllt, mit denen Ihr den Schweiß von Euren feuchtglänzenden Stirnen wischt! Eine wahre Armada von Superschurken steht vereint gegen die Ruhmreichen Rächer: Der Henker, die Zauberin, der Schwarze Ritter, der Schmelzer und – Ihr erahnt es gewiß – ZEMO! Und weil Ihr uns in Euren Briefen immer wieder vorgeworfen habt, daß wir niemals Schurken sterben lassen, haben wir uns aufgerafft und versetzen EINEM in dieser actiongeladenen Geschichte den Todesstoß!

Captain Marvel packt das Grauen, das sich in Gestalt des Metazoiden unserem raumgeboranen Superhelden naht! Und erstmals merkt dieser, was es heißt, dem Tode nah zu sein! Dabei ist das mißgestaltete Monster auf der Suche nach Walter Lawson und ahnt natürlich nicht, daß dieser mit dem Mann der Kree identisch ist! Die faszinierenden Kampfszenen und die nicht minder eindrucksvollen Wortgefechte verfolgt Ihr am besten selbst!

DRACULA 14:

DRACULA ist tot! Denn Blades Messer verfehlt sein Ziel nicht und durchbohrte Draculas Herz! Doch der Triumph währt nicht lange, denn Dorfbewohner sind im Anmarsch, um ihren Meister zu befreien! Gegen diese Übermacht sind selbst unsere Vampirjäger machtlos...

Wird Dracula wieder leben? Ein großwahn sinniger Priester versucht, den Fürsten der Finsternis wieder zum Leben zu erwecken! Eine Tat, für die er allerdings schon sehr bald bezahlen muß!

Dazu packende Stories aus dem Reich des Übernatürlichen!

FRANKENSTEIN 14:

Ein Superjet landet, und im Laderaum befindet sich – das Monster von Frankenstein! Das bringt doch selbst brave Flughafenangestellte um ihren Verstand (verständlicherweise!) So ganz nebenbei ist ein anderes Monsterwesen in Arbeit! Und eine Bande Jugendlicher mischt auch mit.

Weitere Extra-Bonbons: Grusel-Stories, die Euch das Blut in den Adern gefrieren lassen!