

Best of Manga Standardsortiment Mai 2026

In diesem Monat neu:			
978-3-551-63227-2	Omniscient Reader's Viewpoint 13	C LINES	
978-3-551-02649-1	Fairy Tail Massiv 21	Carlsen Manga	
978-2-8324-7027-5	Blue Lock 28	Pegasus Manga	
978-2-88951-987-3	Kaiju No. 8 16	Pegasus Manga	
978-3-7555-0701-7	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 13	Egmont Manga	
978-3-7593-1883-1	KINGDOM 03	Tokyopop	
978-3-7593-3059-8	Wind Breaker, Band 19	Tokyopop	
978-3-7539-4581-1	Frieren – Nach dem Ende der Reise 15	altraverse	
978-3-7539-4326-8	Rooster Fighter 08	altraverse	
978-3-551-80611-6	Dr. Slump Massiv 04	Carlsen Manga	
978-3-551-80813-4	Kagurabachi 07	Carlsen Manga	
978-3-551-80497-6	One Piece 112	Carlsen Manga	

farbig markiert haben wir Titel, die mit Bedacht nachbestellt werden sollten, da ggf. in den Folgemonaten die Nachfrage/ Aktualität sinkt

Novitäten/ Pushs des jeweiligen Monats sind **fett** markiert

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-96358-785-6	[Mein*Star] 01	1	16	Seinen	Wie wäre es, als Kind eines Idols wiedergeboren zu werden? Diese Frage beschäftigt Goro, Arzt und Hardcorefan des Idols Ai Hoshino, seit sie ihm von einer Patientin kurz vor ihrem Tod gestellt wurde. Was er zu dem Zeitpunkt noch nicht weiß: Schon bald wird er sein Idol treffen, was sein Leben komplett auf den Kopf stellt!
978-3-96358-966-9	[Mein*Star] 02	1			
978-3-7539-3147-0	[Mein*Star] 15	1			
978-3-7539-3670-3	[Mein*Star] 16	1			
978-3-7593-1550-2	A Tale of the Secret Saint 01	1	13	Action, Adventure	Wie ihre älteren Geschwister möchte auch Fia eine tapfere Ritterin werden, doch leider traut ihr das keiner zu. An dem Tag, an dem sie von einer Bewährungsprobe mit einem legendären schwarzen Drachen zurückkehrt, soll sich dies jedoch ändern! Bei dieser Begegnung konnte sie sich nicht nur an ihr früheres Leben als Großheilige erinnern, sondern auch an ihre besonderen Fähigkeiten. Damit sollte die Aufnahme in den Ritterorden eigentlich ein Klacks sein, doch niemand darf von ihrer wahren Identität erfahren, schließlich wurde sie im letzten Leben dafür, wer sie ist, getötet ...!
978-3-7704-9961-8	Atelier of Witch Hat – Das Geheimnis der Hexen 01	1	10	Fantasy	Atelier of Witch Hat - Das Geheimnis der Hexen ist eine Geschichte, wie man sie nicht oft zu lesen bekommt. Zeitlose Themen wie Freundschaft, das Erwachsenwerden, das Entdecken der eigenen Stärke, dazu Magie und Hexerei - grandios erzählt und eingebettet in zauberhafte Zeichnungen. Dieses wunderschöne Fantasy-Märchen eignet sich besonders für Neuleser. Wer bisher noch keine Berührungspunkte mit Manga hatte, könnte keinen besseren Einstieg finden.
978-3-7704-9962-5	Atelier of Witch Hat – Das Geheimnis der Hexen 02	1			
978-3-7555-0112-1	Atelier of Witch Hat – Das Geheimnis der Hexen 11	1			
978-3-7555-0317-0	Atelier of Witch Hat – Das Geheimnis der Hexen 12	1			
978-3-7555-0590-7	Atelier of Witch Hat – Das Geheimnis der Hexen 13	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-86607-171-1	Berserk Max 01	2	16	Seinen, Fantasy, Action	Geschichte des Söldners Guts, der in einer Welt, die dem europäischen Mittelalter ähnelt lebt, doch zahlreiche fantastische Elemente aufweist.
978-3-86607-172-8	Berserk Max 02	1			
978-3-86607-182-7	Berserk Max 03	1			
978-3-7416-0343-3	Berserk Max 19	1			
978-3-7416-1392-0	Berserk Max 20	1			
978-3-7416-3461-1	Berserk Max 21	2			
978-2-88951-457-1	Blue Lock 01	2	12	Shounen, Sport, Drama	Nach dem Aus im Achtelfinale bei der WM 2018 ruft der japanische Fußballverband ein Projekt ins Leben, das den ultimativen Stürmer erschaffen und Japan den Weltmeistertitel bringen soll: Blue Lock
978-2-88951-458-8	Blue Lock 02	1			
978-2-88951-459-5	Blue Lock 03	1			
978-2-8324-7023-7	Blue Lock 24	2			
978-2-8324-7024-4	Blue Lock 25	2			
978-2-8324-7025-1	Blue Lock 26	2			
978-2-8324-7026-8	Blue Lock 27	2			
978-2-8324-7027-5	Blue Lock 28	2			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7593-1545-8	Cat's Eye – Ein Supertrio 01	1	15	Action, Josei	Nach unzähligen Kunstrauben aus Museen und Galerien scheint Kommissar Toshio dem vermeintlichen Dieb, von der Presse auch »Katzenauge« genannt, dicht auf den Fersen zu sein. De facto ist er Katzenauge jeden Tag näher, als er zu denken wagt: Die Schwestern Hitomi, Rui und Ai aus seinem Lieblingscafé Cat's Eye stecken hinter dem Decknamen. Tagsüber arbeiten die drei jungen Frauen im Café, doch des Nachts schleichen sie sich in die Museen der Stadt ein – immer auf der Hut, ihre wahre Identität zu verbergen. Dies ist nicht immer leicht, denn Hitomi und Toshio, der durch seine geschwätzige Art unentwegt wichtige polizeiliche Interna ausplaudert, sind ein Paar. Wie lange wird es Katzenauge wohl noch gelingen, die Polizei auszutricksen und mit wertvollen Kulturgegenständen zu entwischen ...?
978-3-7555-0574-7	Centuria 01	1	16	Fantasy, Horror	CENTURIA – Eine epische Reise in die Finsternis Centuria ist der neue Stern am Dark-Fantasy-Himmel: Hier treffen eine düstere Story und schonungslose Action im Stile Berserks auf den übernatürlichen Horror von H.P. Lovecraft – packend erzählt und beeindruckend illustriert von Tohru Kuramori, der sich zuvor als Assistent von Tatsuki Fujimoto (Chainsaw Man) einen Namen machte. Inhalt: Als blinder Passagier eines Sklavenschiffes landet Julian selbst in Fesseln. Doch seine Gefangenschaft währt nicht lange: Kurz nachdem die junge Mutter Mira ihn unter ihre Fittiche genommen hat, ereignet sich an Bord ein grauenhaftes Gemetzel. Von den Unmengen des vergossenen Blutes heraufbeschworen erhebt sich eine mysteriöse Kreatur aus den Fluten, die Julian und Mira ein verlockendes Angebot macht ... doch zuvor gilt es, eine schreckliche Entscheidung zu treffen.
978-3-7704-2847-2	Chainsaw Man 01	2	16	Shounen, Horror, Action	Denjis größter Wunsch ist es, ein ganz normales Leben zu führen. Doch er hat von seinem Vater nichts als Schulden bei der Mafia geerbt. Als Denji dem kleinen Teufel Pochita das Leben rettet, schenkt dieser ihm die Fähigkeit, sich in den Chainsaw Man zu verwandeln. Es dauert nicht lange, bis die Regierung auf den Jungen mit der Kettensäge als Koop aufmerksam wird
978-3-7704-2848-9	Chainsaw Man 02	1			
978-3-7704-2849-6	Chainsaw Man 03	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7555-0415-3	Chainsaw Man 18	1			
978-3-7555-0501-3	Chainsaw Man 19	2			
978-3-7555-0588-4	Chainsaw Man 20	2			
978-3-7555-0589-1	Chainsaw Man 21	2			
978-3-7593-1509-0	Claymore EXTREME 01	1	15	Fantasy, Shounen	In einer Welt, in der Menschen seit Urzeiten von Ungetümen namens Yoma gefressen werden, entsendet eine Organisation Kriegerinnen, die sich um die Beseitigung dieser Bedrohung kümmern. Eine dieser Schwertkämpferinnen ist Clare, die damit beauftragt wird, das Monster zu vernichten, das in einem kleinen Dorf sein Unwesen treibt. Da sie selbst halb Mensch, halb Yoma ist, besitzt sie neben ihrer übermenschlichen Stärke auch die Fähigkeit, die Monster in Menschengestalt zu entlarven. Nach dem Abschluss ihrer Mission tut sie sich mit einem Jungen namens Raki zusammen, der durch die Ereignisse im Dorf seine Familie verloren hat.
978-3-7593-1510-6	Claymore EXTREME 02	1			
978-2-88951-968-2	Dandadan 17	2			
978-2-88951-969-9	Dandadan 18	2			
978-2-88951-970-5	Dandadan 19	1			
978-2-88951-971-2	Dandadan 20	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7593-0267-0	Death Note – Diamond Edition 01	1	15	Shounen, Mystery	Light geht in die High School und steht kurz vor den schwierigen Aufnahmeprüfungen für Japans Elite-Universitäten. Doch das ist für Light keine große Herausforderung. Schließlich ist er mit so überdurchschnittlicher Intelligenz gesegnet, dass er alle Prüfungen stets mit Bravour besteht, und außerdem ist er fleißig und gewissenhaft. Doch eines Tages findet er auf dem Schulhof ein rätselhaftes Notizbuch. Es handelt sich um ein so genanntes „Death Note“. Wenn man den Namen eines Menschen in das Buch schreibt, stirbt dieser Mensch. Light findet nicht nur Genaueres über die genaue Vorgehensweise heraus, sondern trifft auch bald auf den ursprünglichen Besitzer des Buches: einen Todesgott.
978-3-7593-0268-7	Death Note – Diamond Edition 02	1			
978-3-7593-0269-4	Death Note – Diamond Edition 03	1			
978-3-7593-0271-7	Death Note – Diamond Edition 05	1			
978-3-7593-0272-4	Death Note – Diamond Edition 06	1			
978-3-7593-0273-1	Death Note – Diamond Edition 07	1			
978-3-96433-280-6	Demon Slayer 01	1	16	Shounen, Horror, Fantasy	Der Kampf zwischen Menschen und Dämonen hat begonnen! Japan zur Zeit der Taisho-Ära. Tanjiro Kamado verdient seinen Lebensunterhalt damit, Kohle zu verkaufen. Doch sein friedliches Leben nimmt eine abrupte Wende, als ein Dämon seine Familie überfällt und brutal tötet.

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-96433-281-3	Demon Slayer 02	1			Anime sehr beliebt auf Netflix
978-3-96433-282-0	Demon Slayer 03	1			
978-3-96433-481-7	Demon Slayer 21	1			
978-3-96433-482-4	Demon Slayer 22	1			
978-3-96433-394-0	Demon Slayer 23	2			
978-3-96433-967-6	Demon Slayer – Kimetsu no Yaiba: Im Laufe der Jahre – Gesammelte Illustrationen von Koyoharu Gotouge	1			auf Juni 2026 verschoben
978-3-7539-3674-1	Der Sommer, in dem Hikaru starb 06	2	16	Mystery, Thriller	Yoshiki und das Wesen, das in Hikaru steckt, versuchen, einen Weg zu finden, wie sie in Zukunft miteinander umgehen können. Dabei kommt immer mehr über die Natur des Wesens ans Licht. Währenddessen reißen die Löcher, die das Jenseits und das Jetzt miteinander verbinden, immer weiter auf ...
978-3-7539-4149-3	Der Sommer in dem Hikaru starb 07	2			
978-3-551-80726-7	Die Reise des Mondbären	1	8	Abenteuer	Eine bewegende Reise durch Dunkelheit und Licht Ein einsamer Bär und eine kluge Krähe – zwei Wesen, die unterschiedlicher nicht sein könnten und doch dasselbe suchen: Freundschaft und Zugehörigkeit. Während der Bär seine Angst vor der Dunkelheit zu überwinden versucht, begleitet die Krähe ihn auf seiner Reise durch Berge und Wälder, vorbei an Vulkanen und Seen. Sie begegnen anderen heimischen Wildtieren, wachsen mit gegenseitiger Hilfe über sich hinaus und erkennen, dass echte Seelenverwandtschaft oft dort zu finden ist, wo man sie am wenigsten erwartet.

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-96433-557-9	Die Tagebücher der Apothekerin 01	2	16	Horror, Mystery	Maomao ist eine unscheinbare Dienerin am Kaiserlichen kaiserlichen Hof. Zumindest bemüht sie sich, so gesehen zu werden. Denn seit sie in den Dienst des Kaisers verkauft wurde, hat die junge Apothekerin alles darangesetzt, ihre Schuld abzarbeiten, ohne weiteres Aufsehen zu erregen, damit sie bald nach Hause zurückkehren kann. Aber Maomao ist schlau – und viel zu neugierig. Als die Kronprinzen einer nach dem anderen einem mysteriösen „Fluch“ erliegen, mischt sie sich heimlich ein, um das Rätsel zu lösen. Dabei erregt sie die Aufmerksamkeit des Eunuchen Jinshi – und eh sie sich versieht, wird sie mitten in die Intrigen am Kaiserhof hineingezogen ...
978-3-96433-558-6	Die Tagebücher der Apothekerin 02	1			
978-3-96433-559-3	Die Tagebücher der Apothekerin 03	1			
978-3-7573-0482-9	Die Tagebücher der Apothekerin 13	1			
978-3-7573-0593-2	Die Tagebücher der Apothekerin 14	2			
978-3-7573-0686-1	Die Tagebücher der Apothekerin 15	2			
978-3-7573-0547-5	Die Tagebücher der Apothekerin – Light Novel 01	2			
978-3-7573-0548-2	Die Tagebücher der Apothekerin – Light Novel 02	1			
978-3-551-72788-6	Dragon Ball Massiv 01	2	10	Shounen, Fantasy, Action, Abenteuer	Abenteuer des Protagonisten Son-Goku und seiner Freunde, die sich immer wieder auf die Suche nach den sieben Dragon Balls begeben.

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-551-72789-3	Dragon Ball Massiv 02	1			Massiv = 3 Bände in 1 Sammelausgabe
978-3-551-72790-9	Dragon Ball Massiv 03	1			
978-3-551-76766-0	Dragon Ball Massiv 12	1			
978-3-551-76767-7	Dragon Ball Massiv 13	1			
978-3-551-76768-4	Dragon Ball Massiv 14	2			mit Band 14 abgeschlossen
978-3-551-71443-5	Dragon Ball Super 01	2	10		Neues aus dem DRAGON BALL-Universum
978-3-551-71444-2	Dragon Ball Super 02	1			
978-3-551-80022-0	Dragon Ball Super 21	1			
978-3-551-80153-1	Dragon Ball Super 22	1			
978-3-551-80154-8	Dragon Ball Super 23	1			
978-3-551-80500-3	Dragon Ball Super 24	2			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-551-80397-9	Dr. Slump Massiv 02	1	10	Action	Dr. Slump - Der Kultklassiker kehrt zurück! Willkommen in Pinguinhausen! Hier lebt Senbei Norimaki, ein genialer Erfinder, der mit seinen verrückten Erfindungen und der liebenswert-chaotischen Androidin Arale das Dorf auf den Kopf stellt. Diese Massiv-Ausgabe bringt die witzigen Abenteuer von Dr. Slump in geballter Form zurück und ist ein Muss für alle Manga-Fans und Humor-Liebhaber! Mehr Informationen:- Abgeschlossen in 9 Doppelbänden- Neuauflage als kompakte Massivedition- Witzige Abenteuer um das Roboter-Mädchen Arale- Kult-Manga von DRAGON BALL-Schöpfer Akira Toriyama
978-3-551-80398-6	Dr. Slump Massiv 03	1			
978-3-551-80611-6	Dr. Slump Massiv 04	1			
978-3-7539-2997-2	Echt jetzt, Tamon? 01	1	13	Romance, Shoujo	Für Tamon, den Sänger ihrer Lieblingsband F/ACE, würde Oberschülerin Utage alles tun. Um ihre Fan-Leidenschaft zu finanzieren, jobbt sie als Haushälterin. Ihr neuester Auftrag führt sie ausgerechnet in die Wohnung ihres Idols! Doch Tamon ist privat ganz anders als auf der Bühne - voller Macken und Komplexe! Er droht sogar, bei F/ACE auszusteigen. Aber da hat er die Rechnung ohne Utage gemacht!
978-3-7539-3000-8	Echt jetzt, Tamon? 02	1			
978-3-7539-3890-5	Echt jetzt, Tamon? 05	1			
978-3-7539-3893-6	Echt jetzt, Tamon? 06	1			
978-3-7539-4100-4	Echt jetzt, Tamon?! 07	1			
978-3-7539-4102-8	Echt jetzt, Tamon?! 08	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7539-1410-7	Einfach Japanisch	2	13	Sprachführer	Ihr interessiert euch für die japanische Sprache, wisst aber nicht, wie ihr anfangen sollt? Dann seid ihr hier genau richtig! Begleitet den Übersetzer und Influencer Hirofumi Yamada von Einfach Japanisch auf eine kleine, vom Mangaka David Füleki illustrierte Rundreise durch Japan. Mit zahlreichen Geschichten und spannenden Fakten bekommt ihr eine Vorstellung davon, wie Japanisch funktioniert und wie man es nutzt – oder eben auch nicht. Ihr werdet merken: Japanisch kann ganz schön einfach sein!
978-3-551-02021-5	Fairy Tail Massiv 01	1	12	Shounen, Fantasy, Action, Abenteuer	Verrückte Magier, mächtige Zauber, geflügelte Katzen und gefährliche Monster – das ist die Welt von »Fairy Tail«. So nennt sich eine Gilde von sympathischen Outlaws, die mit ihren Zauberkünsten gegen das Böse in der Welt zu Felde ziehen. Doch mehr als einmal schießen sie dabei über das Ziel hinaus. Hauptfigur ist die junge Magierin & neuestes Mitglied der Gilde, Lucy.
978-3-551-02022-2	Fairy Tail Massiv 02	1			
978-3-551-02460-2	Fairy Tail Massiv 18	2			
978-3-551-02469-5	Fairy Tail Massiv 19	1			
978-3-551-02473-2	Fairy Tail Massiv 20	2			
978-3-551-02649-1	Fairy Tail Massiv 21	1			
978-3-7539-0561-7	Frieren - Nach dem Ende der Reise 01	1	15	Fantasy	Der Magierin Frieren und ihren Kameraden ist es gelungen, den Dämonenkönig zu bezwingen, aber was jetzt? Während die anderen Mitglieder ihrer Gruppe immer älter werden und schließlich sterben, ist es Frieren als Elfe vergönnt, in der Welt weiterzuleben, die sie gerettet hat. Das Ende des Abenteuers ist erst der Anfang von Frierens Geschichte ...
978-3-7539-0562-4	Frieren - Nach dem Ende der Reise 02	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7539-2936-1	Frieren – Nach dem Ende der Reise 13	2			
978-3-7539-3975-9	Frieren – Nach dem Ende der Reise 14	2			
978-3-7539-4581-1	Frieren – Nach dem Ende der Reise 15	2			
978-3-7539-3259-0	Frieren – Nach dem Ende der Reise: Präludium	1			Was beschäftigte Frieren, bevor sie erneut aufbrach, um besser zu verstehen, was es bedeutet, Mensch zu sein? Und wie erging es den Charakteren dieser Welt, bevor sie auf ebenjene trafen? Um diese Fragen drehen sich die fünf Kurzgeschichten dieses Sammelbandes. Ein Muss für jeden Fan von Frieren – Nach dem Ende der Reise.
978-3-7539-1513-5	Gachiakuta - Weggeworfen wie Müll 01	1	15	Action	In einer Stadt, wo die Reichen und Armen durch hohe Mauern voneinander getrennt werden, gibt es nur einen Ort, wo die Armen noch weniger leben wollen als in den Slums: den Abyss. Ein Ort, der den Bewohnern der Stadt nicht nur als Müllhalde, sondern auch Verbannungsort für Verbrecher dient. Der Waisenjunge Rudo versucht sich und seinen Ziehvater mit kriminellen Aktivitäten über Wasser zu halten
978-3-7539-1516-6	Gachiakuta - Weggeworfen wie Müll 02	1			
978-3-7539-3639-0	Gachiakuta - Weggeworfen wie Müll 13	2			
978-3-7539-3642-0	Gachiakuta - Weggeworfen wie Müll 14	2			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7539-4024-3	Gachiakuta - Weggeworfen wie Müll 15	2			
978-3-7539-4444-9	Gachiakuta - Weggeworfen wie Müll 16	2			
978-3-7539-3231-6	Galaxias 01	1	13	Shounen, Fantasy	Zehn Jahre ist die Ermordung des Drachenkönigs nun her und Jio, ein Menschenmädchen, lebt auf einer kleinen Insel tief im Königreich der Drachmenschen. Gelangweilt von ihrem Alltag träumt sie davon, die Insel eines Tages zu verlassen und sich in spannende Abenteuer zu stürzen. Als sie auf den unter Amnesie leidenden Reisenden Nereid trifft, ist sie ihrem Traum plötzlich näher als je zuvor.
978-2-8324-7432-7	Heart Gear 01	1	16	Action, Science Fiction	Der dritte Weltkrieg vor 200 Jahren hat die Erde in eine raue Einöde verwandelt und die Menschheit ausgerottet. Nur Teenagerin Roue führt in einer stillgelegten Anlage mit einem Androiden, den sie liebevoll „Onkel Zett“ nennt, ein friedliches Leben. Eines Tages liest sie eine weitere Maschine auf, die aufgrund eines fehlenden Basisprogramms nicht voll funktionstüchtig ist. Der unbeholfene Neuzugang „Chrome“ bringt Abwechslung in den Alltag – doch schon kurz darauf wird Roues Leben durch die brutale Begegnung mit einem Kampfroboter auf den Kopf gestellt ...
978-2-88951-081-8	Jujutsu Kaisen 00	2	16	Shounen, Fantasy, Action	Von heute auf morgen gerät die Welt des schüchternen Yuta aus den Fugen: Seit ein Fluch von ihm Besitz ergriffen hat, stellt er für seine Mitmenschen eine tödliche Gefahr dar. Auf der Technischen Hochschule für Magie soll er lernen, seine enormen Kräfte zu kontrollieren. Aber hier sind leider auch Mächte am Werk, die auf einen so starken Fluch regelrecht gewartet haben, um ihn für ihre dunklen Machenschaften zu missbrauchen
978-2-88951-082-5	Jujutsu Kaisen 01	2			
978-2-88951-083-2	Jujutsu Kaisen 02	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-2-88951-820-3	Jujutsu Kaisen 26	2			
978-2-88951-821-0	Jujutsu Kaisen 27	2			
978-2-88951-822-7	Jujutsu Kaisen 28	3			
978-2-88951-823-4	Jujutsu Kaisen 29	2			
978-2-88951-824-1	Jujutsu Kaisen 30	3			
978-3-551-80606-2	Kagurabachi 01	1	15	Action	Blut, Rache und ein verzaubertes Katana - Chihiros gnadenloser Weg der Vergeltung Chihiro, der wortkarge Sohn eines lebensfrohen Schwertschmieds, trainiert täglich mit seinem Vater. Er glaubte, dass die Tage des ständigen Lachens ewig andauern würden, aber eines Tages schlägt die Tragödie zu... Ein blutiges Band und ein Leben ohne Wiederkehr. Der Junge brennt vor Hass und dem Feuer der Entschlossenheit in seinem Herzen...- Empfohlenes Lesealter: ab 15 Jahren- Diese Serie gilt als noch nicht abgeschlossen- Cinematische und außergewöhnlich atmosphärische Action - Für Fans von JOHN WICK und QUENTIN TARANTINO
978-3-551-80607-9	Kagurabachi 02	2			
978-3-551-80636-9	Kagurabachi 03	2			
978-3-551-80670-3	Kagurabachi 04	2			
978-3-551-80753-3	Kagurabachi 05	2			
978-3-551-80812-7	Kagurabachi 06	1			
978-3-551-80813-4	Kagurabachi 07	2			
978-2-88951-984-2	Kaiju No. 8 13	1			
978-2-88951-985-9	Kaiju No. 8 14	1	16	Shounen	Zusammen mit den Korps-Mitgliedern hat Kafka es geschafft, Nr. 9 in Schach zu halten. Doch dessen Anpassungsfähigkeit treibt alle an ihre Grenzen. Jede Technik scheint Nr. 9 zu kennen und Kafka sieht sich gezwungen, sein letztes Ass aus dem Ärmel zu ziehen ...
978-2-88951-986-6	Kaiju No. 8 15	1			
978-2-88951-987-3	Kaiju No. 8 16	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7555-0304-0	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 01	1	12	Shoujo, Humor	Rins Highschool ist voll von Schlägern und Losern, die haufenweise schlechte Noten schreiben. Kaoru geht auf eine elitäre Mädchenschule, in der Geld und Leistung den Ton angeben. Die beiden haben nichts gemein - außer der Straße, in der sich ihre Schulen befinden. Doch eines Tages treffen sie in dem Café von Rins Familie aufeinander und finden sich mehr als sympathisch. Können die beiden zueinander finden, obwohl sie in völlig verschiedenen Welten leben?
978-3-7555-0305-7	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 02	1			
978-3-7555-0510-5	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 08	1			
978-3-7555-0511-2	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 09	1			
978-3-7555-0512-9	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 10	2			
978-3-7555-0622-5	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 11	2			
978-3-7555-0626-3	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 12	1			
978-3-7555-0701-7	Kaoru und Rin – So nah und doch so fern 13	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7573-0666-3	Kill Blue Starterset 01&02	1	13	Seinen, Action	Bereits als Kind geriet Juzo Ogami in die Fänge der Unterwelt. Mittlerweile ist der 39-Jährige eine echte Legende unter den Auftragskillern. Doch auf dem Höhepunkt seiner Karriere wird er plötzlich von einem rätselhaften Insekt gestochen ... und in einen Teenager zurückverwandelt! Nun steht Juzo vor seiner bislang größten Herausforderung: den Unterricht an der Mittelschule überleben! Statt mörderischer Missionen erwarten ihn dort Berge von Hausaufgaben und superstrenge Lehre. Für Juzo scheint ein Traum wahrgeworden zu sein – wären da nicht diese Kinder! Bei akuter Unbeliebtheit hilft auch der beste Killerinstinkt nicht ... oder doch? Denn zu seinem Glück ist Juzos neue Schule ein beliebtes Ziel für Attentäter der etwas anderen Art. Wäre doch gelacht, wenn der junggewordene Profikiller sich das nicht zunutze machen kann!
978-3-759319562	KINGDOM Starter Pack 01&02	1	15	Abenteuer, Action	Xin und Piao sind Kriegswaisen im altchinesischen Reich Qin und seit frühester Kindheit beste Freunde. Während sie ein ärmliches Leben als Diener des Dorfvorstehers fristen, träumen sie davon, als Großgeneräle in die Geschichtsbücher einzugehen und trainieren heimlich ihre Schwertkünste. Eines schicksalhaften Tages bekommt Piao das einmalige Angebot, am königlichen Hof zu arbeiten – und zwar direkt für den König von Qin. Xin ahnt derweil noch nicht, dass sich dadurch auch sein Leben für immer verändern wird. Zum Release des erfolgreichsten Historien-Manga aller Zeiten auf Deutsch: Starter Pack - Band 1 + 2, inklusive Miniprint als Extra! <i>Anime auf Crunchyroll verfügbar!</i>
978-3-7593-1883-1	Kingdom 03	1			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-75730-517-8	Kuroko's Basketball 01	1	12	Shounen, Sport, Action	Die Basketballmannschaft der Seirin-Oberschule hat ein ehrgeiziges Ziel: Sie will das beste Team Japans werden! Um aus dem Mittelmaß herauszuragen, bedarf es jedoch nicht nur Talent, sondern einem Trumpf. Mit dem hochgewachsenen Taiga Kagami scheint dieser endlich gefunden, doch die wahre Überraschung folgt, als sich der unscheinbare Tetsuya Kuroko der Mannschaft anschließt. Denn Kuroko war als „sechster Phantomspieler“ einst Teil der legendären „Wundergeneration“, die in der Basketballwelt lange Zeit für Aufregung sorgte.
978-3-75730-518-5	Kuroko's Basketball 02	1			
978-3-75730-519-2	Kuroko's Basketball 03	1			
978-3-7573-0520-8	Kuroko's Basketball 04	1			
978-3-7573-0521-5	Kuroko's Basketball 05	1			
978-3-7573-0522-2	Kuroko's Basketball 06	1			
978-3-551-80787-8	Magic Knight Rayearth Premium Collection 01	1	13	Fantasy	Drei Mädchen, eine fremde Welt, ein magisches Schicksal - der Klassiker vom beliebten Zeichnerstudio CLAMP in schicker Neuauflage Hikaru, Umi und Fuu werden während eines Ausflugs in die magische Welt Cephire gerufen. Dort sollen sie die legendären Magic Knights werden, um mit Hilfe ihrer neuerlangten Zauberkräfte diese fremde Welt vor dem Untergang zu bewahren. Doch die Reise ist voller Gefahren, Rätsel und mächtiger Magie. Können sie ihre neue Kraft meistern und die Dunkelheit aufhalten?
978-3-7539-3340-5	Manga Issho 01	2	13	Magazin	Europa hat mittlerweile eine Vielzahl großartiger Manga-Talente vorzuweisen. Und die besten von ihnen präsentiert alle drei Monate das Magazin Manga Issho, das in einer Zusammenarbeit zwischen altraverse (Deutschland), Kana (Frankreich), Planeta Manga (Spanien) und Star Comics (Italien) entsteht. Manga Issho erscheint zeitgleich in vier Sprachen und präsentiert Serien und Kurzgeschichten von Autoren aus den beteiligten vier Sprachräumen. Auf jeweils 336 Seiten bietet das Magazin einen einzigartigen Mix aus Genres und Stilrichtungen, der sich als das Who's Who der europäischen Manga-Szene sammeln lässt.

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7539-3341-2	Manga Issho 02	2			
978-3-7539-3342-9	Manga Issho 03	2			
978-3-7539-3343-6	Manga Issho 04	1			
978-3-7539-3344-3	Manga Issho 05	2			
978-3-96358-007-9	Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt 01	1	13	Shounen, Comedy, Fantasy	Satoru Mikami wurde ermordet und in einer anderen Welt wiedergeboren. Allerdings ist er jetzt kein starker Ritter, begabter Zauberer oder hübscher Prinz, sondern einfach nur ein Schleim. Verwirrt, aber mit mächtigen Skills ausgerüstet, begibt er sich auf ein wabbliges Abenteuer durch eine Welt voller Goblins, Drachen und Zwerge!
978-3-96358-008-6	Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt 02	1			
978-3-7539-3187-6	Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt 27	1			
978-3-7539-3651-2	Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt 28	2			
978-3-7539-4354-1	Meine Wiedergeburt als Schleim in einer anderen Welt 29	2			
978-3-7539-4386-2	Meine Wiedergeburt als Schleim ... Ultra 02	2			
978-3-7555-0481-8	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 01	1	10		Minecraft - Das erfolgreichste Game der Welt als Manga

Für die Zeit zwischen dem Zocken gibt es jetzt die abgefahrene Welt von Minecraft als Manga! Das spannende und witzige Abenteuer handelt vom mutigen Niko und seinen ungewöhnlichen Begleitern, die die Welt bis zu ihren Rändern erkunden wollen.

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7555-0482-5	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 02	1			
978-3-7555-0483-2	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 03	1			
978-3-7555-0517-4	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 05	1			
978-3-7555-0607-2	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 07	1			
978-3-7555-0608-9	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 08	1			
978-3-7555-0627-0	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 09	1			
978-3-7555-0712-3	Minecraft – Eine Reise zum Ende der Welt 10	1			
978-3-551-79462-8	My Hero Academia 01	1	10	Shounen, Action, Fantasy	In der Welt von My Hero Academia entwickelte die Menschheit Superkräfte Namens Macken. 80% der Menschheit besitzen solche. Doch zum Pech des Protagonisten Izuku Midoriya, dessen Traumes es ist, einmal Profiheld zu werden, besitzt er keine Superkräfte
978-3-551-79463-5	My Hero Academia 02	1			
978-3-551-80170-8	My Hero Academia 40	1			
978-3-551-80171-5	My Hero Academia 41	1			
978-3-551-80703-8	My Hero Academia 42	2			
978-3-7416-4384-2	Nana 01	1	15	Josei	<p>Willkommen in der Welt von Nana – eine Geschichte über zwei junge Frauen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, aber durch Schicksal und Freundschaft verbunden sind.</p> <p>Nana Komatsu ist eine junge Frau, die nach einer turbulenten Beziehung und zahlreichen Rückschlägen in Tokyo einen Neuanfang sucht. Sie träumt von einem Leben voller Liebe und Glück in der pulsierenden Metropole.</p> <p>Auf der anderen Seite steht die coole Nana Osaki, eine selbstbewusste und entschlossene Musikerin, die die Tokyoter Underground-Punkszene aufmischt. Ihr Ziel ist klar: Sie will ein Star werden und gibt dafür alles.</p>

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7416-4385-9	Nana 02	1			
978-3-7416-4386-6	Nana 03	1			
978-3-7416-4775-8	Nana 04	2			
978-3-7416-4776-5	NANA 05	2			
978-3-551-79527-4	NARUTO Massiv 01	2	10	Shounen, Action, Humor	Naruto ist ein berühmter Tunichtgut in seinem Dorf, das fast ausschließlich aus Ninja besteht. Er liebt Nudelsuppe und spielt anderen gern Streiche; er will der beste Ninja seines Dorfes werden.
978-3-551-79528-1	NARUTO Massiv 02	1			Massiv = 3 Bände in 1 Sammelausgabe
978-3-551-79529-8	NARUTO Massiv 03	1			
978-3-551-79548-9	NARUTO Massiv 22	1			
978-3-551-79549-6	NARUTO Massiv 23	1			
978-3-551-79550-2	NARUTO Massiv 24	2			mit Band 24 abgeschlossen
978-3-551-63006-3	Omniscient Reader's Viewpoint 01	1	16	Action, Webtoon	Die letzten 10 Jahre hat Dokja jede freie Minute damit verbracht, seinen Lieblingsroman »Drei Wege, die Apokalypse zu überleben« zu lesen. Als die Fiktion dann plötzlich zur Realität wird, ist er der Einzige, der weiß, was passieren wird. Wird er dieses Wissen nutzen und den Lauf der Geschichte verändern?
978-3-551-63007-0	Omniscient Reader's Viewpoint 02	1			
978-3-551-63035-3	Omniscient Reader's Viewpoint 09	1			
978-3-551-63111-4	Omniscient Reader's Viewpoint 10	1			
978-3-551-63135-0	Omniscient Reader's Viewpoint 11	2			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-551-63227-2	Omniscient Reader's Viewpoint 13	1			
978-3-7539-3522-5	Omori 2	1	16	Seinen	Nachdem Sunny für vier Jahre so gut wie nie das Haus verlassen hat, sorgt sein anstehender Umzug dafür, dass er wieder auf seine alten Freunde trifft. Er versucht, seine durch ein traumatisches Erlebnis angespannten Beziehungen zu kitten, doch findet sich dabei immer wieder in einer Traumwelt wieder, die seltsame Geheimnisse und eine Dunkelheit birgt, die furchterregender ist, als Sunny es sich vorstellen kann ...
978-3-551-74581-1	One Piece 01	2	10	Shounen, Abenteuer, Fantasy	In einer fiktiven Welt sucht die Strohhutbande, eine Gruppe von Piraten unter der Führung von Monkey D. Ruffy, nach dem legendären Schatz One Piece des Piratenkönigs Gol D. Roger alias Gold Roger.
978-3-551-74582-8	One Piece 02	2			
978-3-551-74583-5	One Piece 03	1			
978-3-551-74584-2	One Piece 04	1			
978-3-551-80110-4	One Piece 107	2			
978-3-551-80493-8	One Piece 108	2			
978-3-551-80494-5	One Piece 109	2			
978-3-551-80495-2	One Piece 110	2			
978-3-551-80496-9	One Piece 111	3			
978-3-551-80497-6	One Piece 112	2			

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7539-3751-9	Penelope - Das Böse ist dem Tod geweiht Roman Hardcover 01	1	13	Fantasy, Isekai	<p>SYSTEM Möchtest du die Antwortmöglichkeiten auf OFF stellen? [Ja / Nein]</p> <p>Plötzlich die Böse in einem Dating-Simulation-Game?! Eine junge Frau erwacht im Körper der verhassten Adoptivtochter Penelope der Herzog-Familie Eckhart. Doch ihr bleibt keine Zeit, zu überlegen, wie sie in dem Handspiel Daughter of the Duke – Love Project gelandet ist. Sie muss sich so schnell wie möglich einen Plan überlegen, um das Herz einer der männlichen Hauptfiguren für sich zu gewinnen. Schafft sie dies nicht, bevor die wahre Tochter der Familie Eckhart zurückkehrt, erwartet sie der Tod.</p>
978-3-7539-4560-6	Pop-Manga-Malbuch: Drachen und andere magische Wesen	1	8	Malbuch	
978-3-7539-4559-0	Pop-Manga-Malbuch: Meerjungfrauen und andere Bewohner des Meeres	1	8	Malbuch	
978-3-551-80662-8	Revolt 01	1	15	Action, Science Fiction	<p>Eine düstere Zukunft – zwischen Hightech und moralischem Verfall</p> <p>In einer zerstörten Welt, gezeichnet von Klimawandel und Umweltzerstörung, herrscht der Megakonzern »Corp.« über Leben und Tod. Hightech und Medizin bieten den Reichen körperliche Unversehrtheit, während der Rest der Menschheit ums Überleben kämpft. Doch Widerstand regt sich: Eine Bewegung stellt sich gegen die Ausbeutung von Freiheit und Leben. Kann die Menschheit den Kreislauf aus Gier und Unterdrückung durchbrechen und eine bessere Zukunft schaffen?</p> <p>Dominik Jell entwirft eine atemberaubende Dystopie, die Cyberpunk-Ästhetik mit</p>
978-3-96358-777-1	Rooster Fighter 01	1	16	Action	<p>Die Erde wird von grausigen und brutalen Monstern aus dem All angegriffen. Sie zerstören ganze Straßenzüge und attackieren rücksichtslos Mensch und Tier. Die Lage erscheint aussichtslos, eine Abwehr der Killermaschinen praktisch unmöglich. Doch dann erhebt sich ein tapferer Hahn und stellt sich den Aggressoren entgegen ... denn manchmal muss ein Hahn tun, was ein Hahn tun muss!</p>

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7539-0734-5	Rooster Fighter 02	1			
978-3-7539-2300-0	Rooster Fighter 06	1			Disney+ ab März 2026
978-3-7539-3210-1	Rooster Fighter 07	1			
978-3-7539-4326-8	Rooster Fighter 08	1			
978-3-96358-525-8	Solo Leveling 01	2	15	Webtoon, Shounen, Fantasy, Action	In einer Welt, in der Jäger – Menschen, die magische Fähigkeiten besitzen – tödliche Monster bekämpfen müssen, um die menschliche Rasse vor der sicheren Vernichtung zu bewahren, befindet sich ein notorisch schwacher Jäger namens Sung Jinwoo in einem scheinbar endlosen Kampf ums Überleben
978-3-96358-526-5	Solo Leveling 02	2			
978-3-96358-702-3	Solo Leveling 03	1			
978-3-96358-703-0	Solo Leveling 04	1			
978-3-7539-3158-6	Solo Leveling 12	2			
978-3-7539-3487-7	Solo Leveling 13	2			
978-3-7539-4027-4	Solo Leveling 14	2			
978-3-7539-4429-6	Solo Leveling 15	2			
978-2-88951-352-9	Spy x Family 03	1			
978-2-8324-7011-4	Spy x Family 12	1			
978-2-8324-7012-1	Spy x Family 13	2			
978-2-8324-7013-8	Spy x Family 14	2			
978-2-8324-7014-5	Spy x Family 15	2			
978-2-88951-804-3	Spy x Family Einsteigerset 01&02	2			Sein Name ist Forger. Loid Forger. Deckname: Twilight. Der Auftrag: „Finde eine Familie als Tarnung. Infiltriere die berühmte Eden-Akademie. Verhindere den drohenden Krieg zwischen Ost und West!“ Was er nicht ahnt: Seine Adoptivtochter kann Gedanken lesen und seine frisch gebackene Ehefrau ist eine Auftragskillerin ...?! Uff, diese Familie zu organisieren, ist eine andere Hausnummer als Terrorabwehr und Atomhombenentschärfung!

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7593-3022-2	Super Mario Galaxy – Rosalina's Storybook	1	10	Artbook, Bilderbuch	Die warmherzige Geschichte beginnt mit Rosalina als junges Mädchen, das eines Tages ein verrostetes Raumschiff in Form eines Pilzes entdeckt. In dessen Innern schlummert ein kleines Sternenkid namens Luma. Es wartet auf seine Mama. Zunächst will Rosalina zusammen mit Luma warten, doch dann kommt ihr eine bessere Idee: die Sache selbst in die Hand nehmen und nach ihr suchen! Dies ist der Startschuss zu einer großen Reise quer durch die Galaxis! Das Bilderbuch "Rosalina's Storybook" zeigt Original-Artwork und erzählt die Original-Story aus dem beliebten Nintendo-Game "Super Mario Galaxy". Es erscheint als veredeltes Hardcover und passend zum Release des für April 2026 angekündigten Animationsfilms "Super Mario Galaxy - The Movie" vom Studio
978-2-8324-7226-2	Tokyo Ghoul GIGANTIK 01	1	16	Action, Mystery	Dem Tod gerade noch mal von der Schippe gesprungen, erwacht Student Ken als Ghul wieder. Zuerst ist alles normal. Doch dann beginnt er, Appetit auf Menschen zu entwickeln – was einige moralische Fragen aufwirft. Ken würde sich lieber umbringen, als Menschen zu fressen. So weit kommt es aber gar nicht, denn offenbar gibt es noch andere wie ihn. Eine geheime Gesellschaft der Ghule lebt längst unter uns. Der Action-Hit als gigantische 2in1-Version!
978-2-8324-7227-9	Tokyo Ghoul GIGANTIK 02	1			
978-2-8324-7228-6	Tokyo Ghoul GIGANTIK 03	1			
978-2-8324-7229-3	Tokyo Ghoul GIGANTIK 04	2			
978-2-8324-7230-9	Tokyo Ghoul GIGANTIK 05	2			
978-3-7555-0461-0	Vagabond – Master Edition 01	1	16	Seinen, Action	VAGABOND – jetzt in der hochwertigeren und extragroßen Master Edition! Mit Vagabond hat Autor Takehiko Inoue ein preisgekröntes Meisterwerk geschaffen, das Fans auf der ganzen Welt bis heute begeistert. Mit beeindruckendem Artwork, großen Emotionen und spektakulären Kämpfen entführt Inoue seine Leserschaft ins feudale Japan, um die Geschichte des berühmten Musashi Miyamoto hautnah mitzerleben.

ISBN	Titel	Anzahl	Altersempfehlung	Genre	Kurzinfo
978-3-7555-0462-7	Vagabond – Master Edition 02	1			
978-3-7555-0463-4	Vagabond – Master Edition 03	1			
978-3-7555-0615-7	Vagabond – Master Edition 07	1			
978-3-7555-0616-4	Vagabond – Master Edition 08	1			
978-3-7555-0617-1	Vagabond – Master Edition 09	2			
978-3-7555-0742-0	Vagabond – Master Edition 10	2			
978-3-8420-8423-0	Wind Breaker 01	1	13	Action, Shounen	wen kümmern schon Noten? Hier herrscht das Gesetz der Straize. Die Furi-Highschool ist berühmt-berüchtigt für ihre ultrastreitbaren Schülercliquen. Das vermeintliche Paradies für Haruka Sakura, der in diesem Frühling neu an die Schule kommt, um sich dort zum Boss der Bosse hochzukämpfen. Doch zu seinem Erstaunen muss er feststellen, dass sich die dortige Gang, die sich »Wind Breaker« nennt, statt zünftigen Kämpfen lieber dem Schutz ihres Viertels widmet.
978-3-8420-8424-7	Wind Breaker 02	1			
978-3-7593-1466-6	Wind Breaker 15	1			
978-3-7593-1467-3	Wind Breaker 16	1			
978-3-7593-1468-0	Wind Breaker 17	1			
978-3-7593-3058-1	Wind Breaker 18	1			
978-3-7593-3059-8	Wind Breaker 19	1			