

PROJ

TERRACOM

Das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs

Nr. 72 – Ausgabe Dezember 2004 / Januar 2005



- Impressum**TERRACOM**

Nr. 72 – Ausgabe Dez. 2004 / Jan. 2005

Das TERRACOM ist eine nichtkommerzielle Publikation des Perry Rhodan Online Clubs e.V. und erscheint monatlich unter:

<http://www.terracom-online.net/>

Verantwortlicher Chefredakteur:

Stefan Friedrich

Hütweg 38 B, 84518 Garching a.d. Alz

terracom@proc.org

Titelbild:

»Weihnachten im Perryversum« von Heiko Popp

Textbeiträge:

Lothar Bauer (lb), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh), Ralf König (rk), Jan-Christoph Kurt (jck), Dennis Mathiak (dm), Jens-Uwe Muus (jum), Kathleen Platz (kp), Heiko Popp (hp), Andreas Reichl (ar), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts)

Grafiken:

Lothar Bauer, Heiko Popp, Thomas Rabenstein

Copyright:

Das TERRACOM darf nur in unveränderter Form, mit allen Dateien, weiterverbreitet werden. Das Copyright der Beiträge und Grafiken liegt bei den jeweiligen Autoren und Zeichnern. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion, des Clubs oder deren Vertreter wieder.

© 2004 by Perry Rhodan Online Club e.V.

Leserbriefe:

Bitte schickt eure Leserbriefe per EMail an terracom@proc.org. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion das Recht auf Kürzung vor.

Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlag Pabel-Moewig KG, Rastatt.

Inhalt

<i>Impressum</i>	2
<i>Editorial</i>	3
<i>News, Kalender</i>	4
<i>Inside PROC</i>	6
<i>ATLAN 14 - 16</i>	7
<i>PERRY RHODAN 2252 - 2253</i>	15
<i>Interview mit Christoph Dittert</i>	20
<i>PERRY RHODAN- LEMURIA 1 - 2</i>	25
<i>Der PERRY RHODAN-Tag in München</i>	30
<i>BAD EARTH 39 - 40</i>	33
<i>PR-Hörspiel 2 »Die dritte Macht«</i>	37
<i>PR-Hörspiel 12 »Die Macht aus der Tiefe«</i>	38
<i>Werkstattbericht »DIANA-Klasse« Teil 1</i>	40
<i>Rezension »Kelwitts Stern«</i>	49
<i>Rezension »Das Buch von der Zukunft«</i>	52
<i>Rezension »Eine Billion Dollar«</i>	54
<i>Rezension »Die Narbe«</i>	55
<i>Rezension »Ubik«</i>	57
<i>Laital - Das neue Science-Fiction-Universum</i>	60
<i>DORGON</i>	62
<i>DVD-Ecke</i>	64
<i>Astro News</i>	67
<i>Rezension NEBULAR 6</i>	69
<i>PROC Gallery</i>	53, 59



Liebe TERRACOM-Leser,

das Jahr neigt sich dem Ende zu und Weihnachten steht unmittelbar vor der Tür. Eigentlich sollte die Zeit vor den Feiertagen ja ruhiger verlaufen (bei uns in Bayern nennt man es auch »die stade Zeit«), aber ich habe den Eindruck, dass ganz im Gegenteil die Zeit vor Weihnachten von Jahr zu Jahr immer hektischer wird. Alles kumuliert sich vor dem Jahresende, als ob ab Januar nichts mehr möglich wäre. Na ja, jetzt ist es überstanden und die meisten von uns befinden sich im wohlverdienten Weihnachtsurlaub.

Im neuen Jahr steht dann schon gleich ein PERRY RHODAN-Event an. Aus Anlass des 100. PR-Stammtisches findet in Wien der ZIELSTERNCON statt (näheres in den News). Zusammen mit ein paar Leuten vom Münchener PR-Stammtisch werde auch ich in Wien dabei sein. Für alle, die nicht in die österreichische Hauptstadt kommen können, wird es im nächsten TERRACOM natürlich einen Bericht geben.

Im Mai 2005 steht dann der GarchingCon 6 an, der vom Münchener PERRY RHODAN-Stammtisch »Ernst Ellert« und dem PROC organisiert wird. Bis 31.12.2004 könnt ihr euch noch auf der Conhomepage (<http://www.garching-con.net/>) für den GarchingCon 6 (27. - 29. Mai 2005) zum verbilligten Eintrittspreis (**16 Euro**) anmelden.

Im TERRACOM 71 hatten wir ein OBSIDIAN-Gewinnspiel veranstaltet. Das richtige Lösungswort lautete LITRAK. Die Gewinner sind: 1.Preis: Werner Neuhofer, 2. Preis: Wolfgang Bühl, 3. Preis: Erich Herbst, 4. Preis: Dennis Mathiak, 5. Preis: Marc Herren.

In dieser Weihnachtsausgabe des TERRACOM haben wir u.a. ein Interview mit Christop Dittert, der demnächst mit ATLAN # 19 »Der Zorn des Erzherzogs« seinen ersten Beitrag zum Perryversum vorlegen wird. Weiterhin gibt es einen Bericht zum PERRY RHODAN-Tag in München sowie den ersten Teil eines sehr interessanten Werkstattberichts von Heiko Popp zur Erstellung eines 3D-Modell der DIANA-Klasse.

Wie immer, kann sich auch der übrige Inhalt dieses TERRACOMs sehen lassen. Ausführliche Rezensionen zu den Heftserien PERRY RHODAN, ATLAN und BAD EARTH sind ebenso enthalten, wie Kritiken zur LEMURIA-Serie. Diesmal v.a. zu Band 2 »Der Schläfer der Zeiten« von Hans Kneifel. Von Wolfgang Ruge stammt eine Kritik zu »Kelwitts Stern« von Andreas Eschbach, dessen »Buch von der Zukunft« auch rezensiert wird.

Erstmals im TERRACOM vertreten sind Kathleen Platz und Dennis Mathiak mit Rezensionen zu »Eine Billion Dollar« von Andreas Eschbach bzw. zum PR-Hörspiel 12 »Die Macht aus der Tiefe« von Kurt Mahr.

Ein Hinweis noch zu den TERRACOM-pdf's: Die Weblinks (blau eingefärbt) sollten jetzt auch als Hyperlinks anklickbar sein. Ich hoffe, es funktioniert.

Bleibt mir noch, euch allen Frohe Weihnachten und ein gutes Neues Jahr 2005 zu wünschen!

Das TERRACOM 73 erscheint am 01.02.2005. Und nun viel Spaß beim TERRACOM 72.

Ad astra!

Stefan Friedrich

P.S.: Natürlich bin ich auch an eurer Meinung zum TERRACOM interessiert. Bitte schreibt mir eure Mails an **terracom@proc.org**

Kalender Dezember & Januar

03. Dez. PR 2259 »**Tod von den Sternen**« von Horst Hoffmann
 Atlan 16 »**Murloths Berg**« von Bernhard Kempen
08. Dez. 1998: Wolfpeter Ritter (Peter Terrid) gestorben
10. Dez. PR 2260 »**Im Arphonie-Sternhaufen**« von Horst Hoffmann
18. Dez. PR 2261 »**Jenseits der Hoffnung**« von Hubert Haensel
 Atlan 17 »**Aufbruch auf Narukku**« von Horst Hoffmann
18. Dez. 1956: Rainer Zubeil (Thomas Ziegler) geboren
23. Dez. PR 2262 »**Der Submarin-Architekt**« von Arndt Ellmer
30. Dez. PR 2263 »**Das Ding aus dem All**« von Arndt Ellmer
 Atlan 18 »**Kampf um Maran`Thor**« von Horst Hoffmann
01. Jan. 1930: Horst Gehrman (H.G. Ewers) geboren
07. Jan. PR 2264 »**Die verlorene Schöpfung**« von Uwe Anton
Zielstern-Con Wien (bis 09.01.)
08. Jan. 1959: Leo Lukas geboren
09. Jan. 1941: Ernst Vlcek geboren
14. Jan. PR 2265 »**Die Krone von Roewis**« von Michael Marcus Thurner
 Atlan 19 »**Der Zorn des Erzherzogs**« von Christian Montillon
 1936: Hans Gerhard Franciskowsky (H.G. Francis) geboren
15. Jan. 1949: Wolfpeter Ritter (Peter Terrid) geboren
21. Jan. PR 2266 »**Bastion von Parrakh**« von Michael Nagula
28. Jan. PR 2267 »**Ich, Gon-Orbhon**« von Leo Lukas
 Atlan 20 »**Azaretas Weg**« von Nicole Rensmann
 1938: Willi Voltz geboren

Weitere Neuerscheinungen:

- LEMURIA 4 »**Der erste Unsterbliche**«
- ATLAN CENTAURI-Buch 3 »**Finale am Sonnentransmitter**«
- PR-Hörbuch 12 »**Die Macht aus der Tiefe**«
- Perry Rhodan Gold Edition:
 Band 500: »**Sie kamen aus dem Nichts**«, Band 900: »**Laire**« und Band 1935:
 »**Der Gesang der Stille**«

Quelle: Infotransmitter, HJB-News, PRFZ-Jahrbuch 2002 etc.

MMT im PERRY RHODAN-Team?

Mit PR 2265

»Die Krone von Roewis« erscheint am 14. Januar der erste PERRY RHODAN-Roman von Michael Marcus Thurner. Der Wiener gehört zum festen Autorenstamm der ATLAN-Serie, schrieb bei der BAD EARTH-Heftserie mit und wurde dort von den Lesern zum beliebtesten Autor gewählt.



Ein weiteres PR-Exposé liegt bereits auf dem Schreibtisch des Shootingstars (*eine Bezeichnung, die er gar nicht gerne hört, die es aber sehr gut trifft*) aus Wien und man kann davon ausgehen, dass es nach diesen beiden Romanen weitere Beiträge zur PERRY RHODAN-Serie geben wird ...

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>

Zielstern-Con in Wien

Der Wiener PR-Stammtisch feiert sein 100. Treffen mit dem Zielstern-Con (7.- 9. Januar 2005).



Als Ehrengäste werden beim Con erwartet: Arndt Ellmer, Hubert Haensel, Leo Lukas, Ernst Vlcek, Andreas Findig, Michael Marcus Thurner, Achim Mehnert, Klaus Bollhöfener, Michael Wittmann, Reinhard Habeck, Swen Papenbrock, Franz Miklis u.v.m.

Der Eintritt ist frei!

Das Programm findet im Con-Lokal »Rugia« in der Lichtenfelsgasse 1, Wien statt (Stand 10.12.04):

Freitag, 7. Januar 2005

14:00 Uhr .Rahmenprogramm für die auswärtigen Gäste

Wien-Aktivität danach Treffpunkt Con-Lokal

17:00 Uhr .Aufwärmrunde

VURGUZZ-Punsch und Stärkung im CON-Lokal

19:00 Uhr .Begrüßungsabend »100ster PERRY RHODAN-Stammtisch zu Wien«

Eröffnung der Vernissage, Präsentation einer kleinen PERRY RHO-DAN-Sensation!

danach .Galaktisches Buffet

Gemütliches Beisammensein

24:00 Uhr .Mitternachtseinlage

Open End

Samstag, 8. Januar 2005

9:00 Uhr ..Einlass

10:00 Uhr Offizielle Eröffnung

Aktuelles Animations-Video des PROC

Grußworte der Veranstalter

Begrüßung der Ehrengäste

10:45 Uhr Aus dem Fundus des LKS-Onkel

Arndt Ellmer

Parallel dazu Führung durch das Kunsthistorische Museum (bis ca. 13:00 Uhr)

für interessierte Conbesucher und (vor allem!)

»familiäre Anhängsel«

Michael Wittmann

11:45 Uhr .Von der zweiten in die dritte Dimension Swen Papenbrock

12:30 Uhr .Mittagspause

Videovorführungen

Möglichkeit der Einnahme fester (und flüssiger) Nahrung im CON-Lokal

13:30 Uhr .Neues aus der Redaktion

Klaus Bollhöfener

14:30 Uhr .» ... Autor sein dagegen sehr«

Michael Marcus Thurner

15:00 Uhr .A TRIBUTE TO FRIENDS

STAR WARS

16:00 Uhr .Noch mehr ungelöste Rätsel

Reinhard Habeck

17:00 Uhr .Zum Ersten, zum Zweiten und zum Dritten ...

Versteigerung diverser

RHODAN-Devotionalien

17:30 Uhr .Und so ist es wirklich

Norbert Frischauf

18:15 Uhr .Was wir schon immer über PERRY wissen wollten ...

...

Große Fragerunde mit den RHODAN-Schaffenden

...

19:15 Uhr .Umbaupause

Und wieder einmal darf gegessen und getrunken werden

20:15 Uhr .Galaktisches Kabarett

Olivier Lendl

21:30 Uhr .Die Rückkehr der Bierkoniden

Gemütlicher Ausklang

Sonntag, 9. Januar 2005

ab 10:00 Uhr Katerfrühstück

ab 12:00 Uhr Stadtbummel

Quelle: <http://www.frostrubin.com/>

Dida wird 60!

Am 24. Dezember feiert Dieter »Dida« Wengenmayr einen runden Geburtstag. Der Begründer der GarchingCons und des Münchner PR-Stammtisches, »Postmeister des Solaren Imperiums« und PROC-Mitglied wird sechzig Jahre alt.



Die Redaktion des TERRACOM wünscht Dida auf diesem Wege alles Gute, v.a. Gesundheit und dass er uns noch lange Jahre aktiv im Fandom erhalten bleibt.

Quelle: <http://www.prsm.clark-darnton.de/>

Neues auf der GarchingCon-Seite

Auf der Homepage des GarchingCon 6 werden die Ehrengäste des Cons vorgestellt. Wie immer werden viele Autoren, Redakteure und Künstler dabei sein. Ihr Kommen zugesagt haben bisher (in alphabetischer Abfolge):

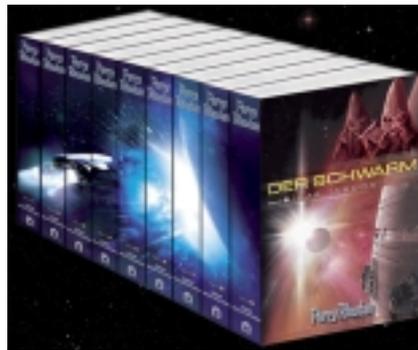
Uwe Anton, Klaus Bollhöfener, Frank Borsch, Andreas Brandhorst, Rainer Castor, Arndt Ellmer, H.G. Ewers, Andreas Findig, Klaus N. Frick, Hubert Haensel, Hans Kneifel, Sabine Kropp, Inge Mahn, Sascha Mamczak, Michael Nagula, Marianne Sydow, Michael Marcus Thurner, Ernst Vlcek, Robert Vogel und Uschi Zietsch.

Bis 31.12.2004 gilt noch der verbilligte Eintrittspreis für Voranmelder (16 Euro).

Quelle: <http://www.garching-con.net/>

Die Rückkehr des Schwarms!

Ab Mai 2005 erscheint der klassische »Schwarm«-Zyklus in einer Sonderausgabe.



Die insgesamt neun Bände im Trade-Paperback-Format (13,5 x 20 cm, jeder Band kostet 9,90 Euro bei je ca. 400 Seiten Umfang) wurden von Dirk Schulz gestaltet; die Buchrücken bilden zusammengenommen ein durchgängiges Motiv.

Weitere Informationen sowie die Cover aller neun Bände finden sich auf der »Schwarm«-Homepage:

<http://www.schwarm.perry-rhodan.net/>

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>

PR-Figuren ab Februar 2005

Die ursprünglich für Dezember angekündigten Perry Rhodan-Figuren erscheinen ab Februar 2005 exklusiv im HJB-Verlag.

Februar 2005: Perry Rhodan, Blue

April 2005: Atlan, Topsider

August 2005: Reginald Bull, Gucky

Der Preis der Figuren wird voraussichtlich 19,90 Euro betragen.

Quelle: <http://www.hjb-shop.de/>

Perry Rhodan wird teurer

Ab Band 2260 der PERRY RHODAN-Erstaufgabe, Nr. 1666/1667 der 3. Auflage sowie Nr. 1160/1161 der 5. Auflage gelten neue Preise. Die Erstauflage kostet nun 1,75 Euro, die Nachauflagen 3,50 Euro pro Ausgabe. Entsprechend werden auch die Abos teurer.

Der Preis der ATLAN-Hefte bleibt dagegen vorerst bei 1,65 Euro.

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>

Perry Rhodan-eBooks

Die Hefte der Erstauflage sind nun als eBooks im Format Mobipocket (geschützt) erhältlich (1,30 Euro).

Quelle: <http://www.beam-bibliothek.de/>

Mit Perry Rhodan ins All

Der holländische ESA-Astronaut André Kuipers war durch die Lektüre von Perry Rhodan-Romanen animiert worden Astronaut zu werden. Daher nahm er bei seinem Flug zur Raumstation ISS am 19. April 2004 einen PR-Roman (Band 10: »Ruimteoorlog in de Wegasector«) sowie einen Druckbogen mit den Covern der ersten 125 Bände.



Bis zum Mond hat es Perry Rhodan zwar noch nicht geschafft, aber immerhin bis in die Erdumlaufbahn...

Quelle: <http://www.perry-rhodan.net/>



Inside PROC

Liebe TERRACOM-Leser,

nun ist ein Jahr wieder vorbei. 2004 neigt sich dem Ende. Anlaß um einen kleinen Rückblick auf das Jahr zu werfen.

Der PROC hat pünktlich zum Jahresanfang den sechsten DORGON-Zyklus »Das Quarterium« gestartet. Inzwischen sind wir bei Heft 121, nicht ganz im Zeitplan, aber dennoch konstant.

Vieles, was wir uns vorgenommen haben, haben wir nicht geschafft. Insbesondere der neue Auftritt des Internetportals steht noch bevor. Hoffentlich wird es etwas in 2005. Garantieren können wir das nicht, denn es hängt von den ehrenamtlichen Aktiven ab und wieviel Zeit diejenigen abzwacken können, die daran arbeiten.

Eine neue Entwicklung, die quasi zum Selbstläufer geworden ist, ist PERRYEDIA. Es ist beeindruckend, wieviele Perry Rhodan Leser daran mitarbeiten, obwohl doch der Sinn und Zweck anfangs doch angezweifelt worden ist, da es ja bekanntlich schon diverse, sehr gute, Perry Rhodan – Datenbanken gibt. Aber vielleicht ist es gerade der Spaß an dem Neuen und die Möglichkeit, die Daten selbst einpflegen zu können, die PERRYEDIA auf die schnelle so beliebt gemacht hat.

Mitte 2004, genauer gesagt Ende Juni, hat es beim ColoniaCon die Mitgliederversammlung des Perry Rhodan Online Club e.V gegeben. Dabei wurde Stefan Friedrich zum 2. Vorsitzenden gewählt.

Der PROC hat sich 2004 auch etwas im Wandel befunden. Es ist kein Geheimnis, dass viele Aktiven nicht mehr ihre Motivation allein aus der Perry Rhodan-Serie ziehen können. Insbesondere in der Terracom merkt man das, da die Autoren verstärkt auch auf Science Fiction und Fantasy eingehen. Wer weiß wohin das führt? Vielleicht mal zu einem SFOC? Oder ist es nur eine vorübergehende Erscheinung?

Was wird der Perry Rhodan Online Club im nächsten Jahr bieten? Wir arbeiten mit dem Stammtisch Ernst Ellert zusammen und helfen beim Garching-Con im Mai wieder mit.

Wir werden hoffentlich das neue Internetportal dieses Jahr endlich präsentieren und in diesem Zusammenhang auch eine zweite interaktive Story starten. Bis jetzt ist das alles noch graue Theorie, Roman Schleifer und ich überlegen uns ein Konzept für die Story. Mal abwarten, wann und ob wir etwas brauchbares erfinden.

DORGON wird weitergehen und wir werden an dem Perry Rhodan Geschichtsvideo weiterarbeiten. Mein Wunsch wäre, das Video mitsamt kompletter Vertonung und Dialogen sowie neuen, charakterbasierten CGI-Szenen, bis zum Jahr 2006 fertig zu stellen.

Letztens habe ich in unserem Gemeinschaftsforum (<http://www.troll-hoehle.de>) mal nachgefragt, ob es eine Art *SciFiPedia* interessant wäre. Vielleicht für 2005?

Von VITHAU gibt es nichts Neues zu berichten. Ich hoffe einmal, dass es nächstes Jahr weitergeht. Es ist aber nicht nicht sicher.

Die Vorbereitungen für den Garching-Con laufen gut. Eine ganze Reihe an Ehrengästen aus dem Perry Rhodan und Science Fiction Bereich haben bereits zugesagt. Der Schwerpunkt liegt weiterhin bei PR, aber wir wollen auch ein Programm rund um Science Fiction bieten. Was mich auch sehr freut, ist, dass eine Menge französischer Fans anreisen werden. Es ist immer schön Menschen mit gleichem Interesse aus anderen Ländern kennen zu lernen.

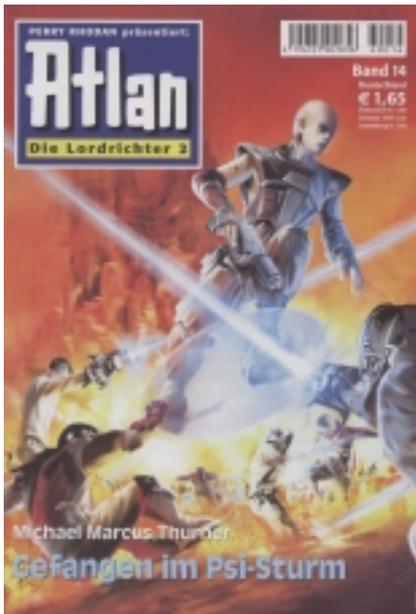
So, das war es in diesem Jahr von mir.

Ich wünsche euch allen ein frohes Weihnachtsfest und Gutes Neues Jahr!

Nils Hirsland

1. Vorsitzender des PROC e.V





ATLAN Band 14 (LORDRICHTER Band 2)
Gefangen im Psi-Sturm
 von Michael Marcus Thurner

Zusammenfassung:

Atlan und Kythara sind auf dem Planeten Narukku gestrandet, auf dem sich auch eine Psi-Quelle der Varganen befindet, die anscheinend auch noch entartet ist...

Um dies festzustellen, müssen die beiden Gefährten aber erst einmal einen Psi-Sturm überwinden und in die Nähe der Quelle kommen, was sich als gar nicht so einfach erweist. Das Beiboot jedenfalls, dessen sie sich bedienen, will sie nicht bis zum Zentrum allen Übels bringen, sondern setzt schon erheblich viel früher auf. Also müssen sie zu Fuß weitergehen. Was sich als nicht ganz ungefährlich erweist.

Gleichzeitig erfahren wir näheres über die Naruks, die Einwohner dieser Welt. Sie leben in den fünf herrlichen Städten und das Studium scheint wesentlicher Lebensinhalt zu sein. Etarmagan, einer der Naruk, jedenfalls geht jeden Tag in die Bibliothek, an einen Platz, der ihm zugewiesen wird, und liest und liest und liest. Und erwirbt so eine Unmenge von Wissen, das er

aber in einem kataklysmischen Reinigungsprozess wieder abgeben muss. Sonst würde ihn das Wissen in den Wahnsinn treiben.

Aber Etarmagan will mehr. Er sieht viel mehr in dieser Welt, erlebt Gefühle, ist damit ein Außenseiter, denn niemand sonst erlebt solche. Alle um ihn herum leben und arbeiten in dieser merkwürdigen Welt auf ihre merkwürdige Weise und kennen anscheinend nichts anderes.

Etarmagan aber entdeckt etwas, das ihn sehr verstört. Er verliebt sich, in eine Frau, die ihm direkt gegenüber sitzt. Aber sie ignoriert ihn. Und als er sich überwindet und ihr einen wunderschönen Schmetterling baut, nimmt sie dies lächelnd hin, aber sie will nichts von dem Geschenk wissen.

Also baut sich Etarmagan einen weiteren Schmetterling, der noch viel prachtvoller ist. Und er beobachtet. Erkennt, dass viele Naruk eitel sind und dass ausgerechnet die Frau, die er begehrt, auch zu den Eitlen gehört. Also spricht er sie an und kommt endlich an sie heran. Und sogar mit ihr ins Bett.

Schon bald merken sie, dass es noch viele gibt, die Gefühle empfinden und sie bringen mehr und mehr dieser Naruks, die offensichtlich entartet sind, hinter sich. Und seine Freundin Carnji erweist sich als wichtig für ihn, denn sie treibt ihn dazu an, unermüdlich für ihre Sache zu kämpfen. So unermüdlich sogar, dass sie ihn in den Wahnsinn treibt. Er hat keinen Freiraum mehr und deshalb reagiert er gnadenlos, indem er sie erschlägt. Daraufhin verfällt er in einen Blutorgie, in deren Verlauf er viele der Naruks in der Stadt *Klarschein* tötet, so lange, bis einen Übermacht sich gegen ihn stellt und ihn einfach erdrückt.

Aber Etarmagan ist nicht tot. Er ist im Gegenteil sehr lebendig, als

er an einer gänzlich anderen Stelle wieder zu sich kommt und kehrt in seine Wohnung zurück, wo er auf die ebenfalls wieder erstandene Carnji trifft. Die Frau droht ihm an, dass sie sich für diesen Tod fürchterlich rächen wird und verlässt ihn daraufhin, geht in eine der anderen vier Städte und baut eine Bewegung auf, die gegen Etarmagan vorgehen soll.

Der Naruk entdeckt daraufhin, dass es wohl Teil ihrer wahren Bestimmung sein muss, ihre Eignung zum Kampf zu beweisen. Deshalb bringt er alle dazu, die er nur erreichen kann, sich auf dem Platz vor der Bibliothek zu treffen und gegeneinander zu kämpfen. Dies resultiert in tausendfachem Tod – und der Aufforderung durch einen Handlanger Carnjis, sich vor der Stadt zu treffen, um gegen die Truppen seiner einstigen Freundin anzukämpfen. Etarmagan stimmt zu und muss sich von dem Boten töten lassen. Aber er hat in der Bibliothek aus Büchern mittlerweile genug über Kriegskunst gelernt und eine Menge Ideen, deshalb organisiert er die Truppen aus seiner Stadt sehr überlegt und statet sie mit Waffen aus. Das verschafft ihm die nötige Überlegenheit. Er gewinnt, trotz zahlenmäßiger Unterlegenheit, wegen seiner Taktik und seiner Waffen gegen Carnji. Den Boten, der ihn ermordet hatte, lässt er als Exempel hinrichten, regelrecht vernichten, so dass er nicht mehr wiedergeboren werden kann. Und Carnji besucht ihn in der Nacht, wo sie sich nach langer Zeit wieder einmal lieben. Von da an, werden beständig Schlachten dieser Art zwischen den Städten geschlagen.

Bis Etarmagan-Murloth, wie er sich inzwischen nennt, klar wird, dass es so nicht weitergehen kann. Die Schlachten sind immer gleich und erwecken kaum noch das In-

Bewertungssystem

KOSMISCH
 SEHR GUT
 GUT
 NICHT ÜBEL
 LAU
 MIES
 NUR FÜR SAMMLER

teresse seiner Soldaten. Was ihm fehlt, ist Spontaneität, mit der er auf die Angriffe reagieren könnte, etwas, was die Schlachten also wieder interessant macht.

Da kommen die beiden Fremden gerade recht, die eine Gruppe seiner Soldaten stellen konnte.

Atlan und Kythara treffen auf die ersten Anzeichen von Zivilisation, durchsuchen eine Hütte, die einladend geöffnet ist, treffen aber niemanden darin. Sie suchen weiter und begegnen schließlich den varganenähnlichen Naruks. Diese verlieren aber keine Zeit, Atlan und Kythara anzugreifen. In einer Schlucht, mit dem Rücken zur Wand, kämpft Atlan schließlich gegen die Naruks, weil ihm nichts anderes übrig bleibt. Er kommt mit den Aggregaten nicht nach oben, weil sie nicht funktionieren, aber Kythara kann sich auf diese Weise retten. Und sie rettet dann auch den Arkoniden, indem sie eine Lawine aus Steinen auf die Varganen niederregnen lässt, vor der sich der Arkonide gerade noch in Sicherheit bringen kann.

Die Nachricht von dieser kreativen Art zu kämpfen erreicht auch Etarmagan. Und so lässt er die beiden Fremden jagen, die versuchen, sich in einem Gebirge in Sicherheit zu bringen. Als sie gerade glauben, sich in einem Kamin retten zu können, der sie nach oben ins Gebirge bringen würde, an eine Stelle, die auch gegen eine große Zahl von Angreifern einigermaßen leicht zu verteidigen wäre, wird ihnen der

Fluchtweg abgeschnitten und ihnen bleibt nichts, als die Kapitulation, wenn sie ihr Leben nicht verlieren wollen. Und so ergeben sie sich den Truppen Etarmagan-Murloths ...

-rk-

Rezension von Ralf König

Wieder befinden wir uns auf einem Planeten, ohne Möglichkeit, die Außenwelt zu erreichen. Das scheint langsam ewig gleiches Stilmittel der Miniserien zu werden, einen abgeschlossenen Raum zu erschaffen, indem die Abenteuer ungestört von der sonstigen Handlung und möglichst ohne den Einsatz von allzu viel Technik ablaufen können. So interessant die letzten Atlan-Abenteuer auch waren, dieses etwas zu starre Muster darf gerne auch wieder einmal aufgebrochen werden.

Michael Marcus Thurner kreiert eine Welt, wie sie merkwürdiger und fremdartiger kaum sein könnte. Die Varganen verhalten sich nicht eben nachvollziehbar, ihre Welt erlaubt ihnen offensichtlich nicht sehr viel eigene Entwicklung. Insofern muss man sich fragen, inwiefern das Verhalten dieser Wesen von außen beeinflusst wird. Da gibt es Lordrichter, die offensichtlich über die Welt der fünf herrlichen Städte wachen und nach Kriegern suchen. Reimt sich Etarmagan hier nur eine Welt zusammen, die es so gar nicht gibt?

Im Hinterkopf behalten muss man auch, dass ja eine Psiquelle der Varganen in der Nähe ist, die eventuell auch entartet sein könnte. Das würde zu dem merkwürdigen Verhalten Etarmagans und seiner Freunde auch passen. Zunächst verhalten sie sich einigermaßen normal, wenn auch in einem sehr starren Gefüge, und dann verlieren sie jegliche Hemmung, drehen regelrecht durch.

Was auch immer dahintersteckt, Michael Marcus Thurner hat es jedenfalls verstanden, die neue Welt auf eine interessante und unterhaltsame Weise zu präsentieren, auch wenn er in die Handlungsebene um Etarmagan-Murloth erheblich mehr investiert hat, als in die Aktionen Atlans und Kytharas auf dieser Welt. Das wird sich aber sicher im nächsten Band ändern, denn da müssen die beiden Besucher im Mittelpunkt stehen und ihr Überlebenspotential einmal mehr beweisen.

Über weite Strecken liest sich der Roman sehr gut, werden die Figuren gelungen charakterisiert. Insofern ist der Roman sehr unterhaltsam und hat sich ein "Gut" redlich verdient. Nicht ganz nachvollziehbar erscheint lediglich das entartete Verhalten, das von einer plötzlichen Gefühlsaufwallung hin zu Aggression und gnadenloser Gewalt führt. Ob das wirklich so hätte sein müssen, sei einmal dahingestellt. Vorhersehbar konnte man es jedenfalls nicht nennen, aber es kam auf eine Weise unerwartet, die so auch nicht gefiel. Deshalb auch die leichten Abzüge in der B-Note.

Fazit: Insgesamt macht der Roman aber durchaus neugierig auf mehr. Der Zyklus lässt sich bisher gut an. **GUT.**

Rezension von Tobias Schäfer

... wird im nächsten TERRACOM nachgereicht.

Rezension von Stefan Friedrich

Nach dem Auftaktroman von Exposé-Autor Uwe Anton darf Michael Marcus Thurner in einem Doppelband die Handlung des LORDRICHTER-Zyklus weiterführen. MMT war bereits bei OMEGA CENTAURI mit einem Roman vertreten, zu OBSIDIAN steuerte er sogar zwei Bände bei. Und für den aktuellen Zyklus wird

der Wiener neben diesem Doppelroman auch den Abschlussband schreiben.

Aber zurück zu „Gefangen im Psi-Sturm“. Atlan und Kythara sind auf Narukku gestrandet, wo immer noch der Psi-Sturm tobt, der sich inzwischen über der varganischen Psi-Quelle fokussiert hat. Sie machen sich von der AMENSOON aus auf den Weg zu dem schwebenden Berg in der Ebene ohne Schatten. Zufälligerweise liegen die fünf herrlichen Städte genau auf ihrer Reiseroute. Und zufälligerweise versagt das Beiboot, mit dem sie unterwegs sind, gerade als sie sich kurz vor eben diesen Städten befinden. Etwas viele plotbedingte Zufälle auf einmal...

In den fünf Städten leben die varganenähnlichen Naruk von denen einer, Etarmagan, aus dem starren Schema, Wissen anzusammeln, das wieder abgegeben wird, ausbricht und Individualität entwickelt. Nach einigen Rückschlägen findet er weitere Naruk, die wie er sind. Doch plötzlich schlägt die Individualität in Aggression um. Zunächst erschlägt Etarmagan seine Freundin Cranji. In der Folge kommt es zu heftigen Kämpfen zwischen Gruppen von Naruk. Die zahlreichen Toten sind aber nicht endgültig tot, sondern erscheinen am nächsten Tag wieder quicklebendig.

Geschickt beschreibt Thurner wie Etarmagan langsam sich seiner Selbst bewußt wird, mit seiner Individualität aus der Masse der Naruk heraussticht und daran zunächst verzweifelt. Dass er dann nach und nach doch noch Gefährten findet, die wie er sind, ist überraschend den Leser nicht. Umso unerwarteter kommt dann urplötzlich die Aggressivität der Naruk. Eine gelungene Wendung.

Was hinter dem kriegerischen Gehabe der Naruk steckt und warum

sie immer wieder vom Tod auferstehen, wird dann im nächsten Band geklärt, weshalb ich hier nicht näher darauf eingehen will (ausnahmsweise habe ich zum Zeitpunkt an dem dieser Rezension entsteht schon den nachfolgenden Roman gelesen ;-).

Die Handlungsebene der Naruk, die den Hauptteil des Romans aufmachen, ist, wie bereits erwähnt, interessant beschrieben und wirft viele Fragen auf, von denen einige im zweiten Teil des Doppelbandes geklärt werden, andere jedoch nicht.

Natürlich werden auch in diesem Roman wieder ein paar Informationshäppchen dargeboten, die für den Zyklusverlauf wichtig sind.

Was den vorliegenden Roman aber vor allem auszeichnet, ist der Erzählstrang um Atlan und Kythara. Dabei ist es jedoch nicht die Handlung, denn eigentlich passiert nicht allzu viel. Nein, es sind die Dialoge die diese Passagen so lesenswert machen. Die Gespräche, die Atlan und Kythara führen sind einfach toll geschrieben! Zwei uralte Wesen, die sich an Lebenserfahrung in Nichts nachstehen, die sich näher kennenlernen, die sich versuchen gegenseitig aus der Reserve zu locken, die sich miteinander kabbeln. Wechselseitiges Psycho-Geplänkel und Spannung, die sich zwischen ihnen aufbaut.

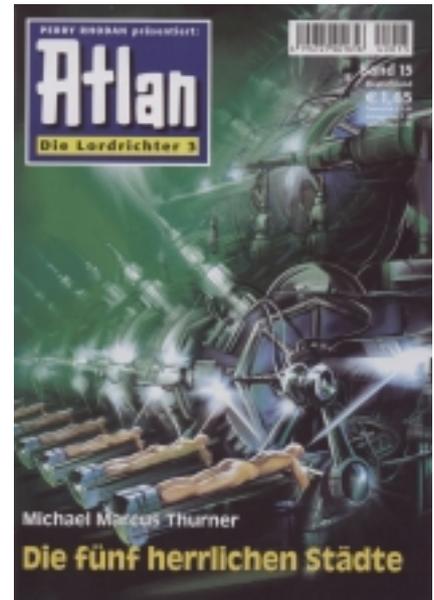
Sehr gut beschrieben!

Ebenso sind die inneren Dialoge Atlans mit seinem Extrasinn gut gelungen.

Aber auch die Passage in der Atlan ernsthaft darüber reflektiert, dass viele seiner Freunde im Laufe der letzten Ereignisse ihr Leben lassen mussten, ist hervorragend beschrieben.

Fazit: Der Roman von Michael Marcus Thurner besticht nicht durch die vordergründige Handlung, sondern durch die äußerst

gelungene Beschreibung der beiden Protagonisten Atlan und Kythara. **SEHR GUT.**



ATLAN Band 15 (LORDRICHTER Band 3)
Die fünf herrlichen Städte
von Michael Marcus Thurner

Zusammenfassung:

Atlan und Kythara werden von den Naruk gefangen genommen. Dabei setzt Atlans Extrasinn kurzzeitig aus und der Arkonide beginnt, sinnlos um sich zu schlagen. Etarmagan-Murloth lässt ihn gewähren und wartet, bis er sich ausgetobt hat. Dann nimmt er beide mit sich.

Kythara übergibt er Carnji, für die sie eine Strategie für die bevorstehende Schlacht ausarbeiten muss. Atlan hingegen verbleibt bei ihm und erfüllt die gleiche Aufgabe. Als sie endlich auf dem Schlachtfeld stehen, sieht Atlan Kythara wieder. Die Varganin nimmt Kontakt auf telepathischer Ebene mit ihm auf und unterbreitet ihm ihren Plan. Auf einer Anhöhe in der Nähe solle sich Gruppen aus beiden Heeren treffen und bekämpfen. Die Toten sollen als Abschreckung dienen. Der Plan schlägt aber fehl, die Toten interessieren

niemanden. Und so lassen sie die Schlacht beginnen.

Atlan wird von Erinnerungen an die Schlachtfelder um Verdun geplagt, als er die Toten sieht. Nachdem die Schlacht geschlagen ist, liegen unzählige Tote überall herum. Atlan kann sich nicht von seiner Position entfernen, da Etarmagan seinem Schmetterling befohlen hat, den Akoniden zu bewachen. Dafür kommt aber Kythara, die berichtet, dass Carnji gefallen ist. Sie tötet auch Etarmagan-Murloth und gemeinsam können sie fliehen. Allerdings kommen sie nicht sehr weit. Als sie sich vom Schlachtfeld entfernen, sehen sie, wie die Körper von einem merkwürdigen Nebel aufgenommen und rückstandslos beseitigt werden.

Sie können ihre Ausrüstung wieder an sich nehmen und Kythara behandelt die Verletzungen des Arkoniden. Kurz darauf begegnen ihnen aber schon wieder Mitglieder der Heere. Diese Naruk verfolgen sie und plötzlich sind auch Carnji und Etarmagan-Murloth wieder hinter ihnen, die offensichtlich doch nicht tot sind. Ihr Plan zu einem der in der Nähe gelandeten Beiboot zu fliehen, schlägt fehl und daher beschließen Atlan und Kythara sich auf den Weg zu der Varganen-Station zu machen, die sich in der verbotenen Zone befindet.

Sie erreichen den Berg, aber die Verfolger sind ihnen dicht auf den Fersen. Diese wenden sich plötzlich ab und verlassen sie. Aber Carnji und Etarmagan-Murloth erinnern sich an die Beiden und wollen nun in die Station gelangen. In der Hoffnung, sich noch an ihre Aufgabe zu erinnern, töten sie sich und erwachen so erst in der Station wieder.

Atlan und Kythara nehmen den normalen Weg. Dank der Kenntnisse der Varganin, erreichen sie so

das Innere der Station. Und die Varganin stellt schnell fest, dass das zwar alles varganisch erscheint, aber offensichtlich schlecht (zumindest ziemlich unvarganisch) modifiziert wurde. Eine Produktionsstätte bringt sie schließlich auf die Spur. Körper werden hergestellt und dienen als Behältnisse für Bewußtseine, die nach den Schlachten wieder eingesammelt werden. Die Narukku sind Androiden. Deshalb werden sie immer wieder geboren und können sich so auf ihre Aufgabe vorbereiten, in deren Definition es offensichtlich eine Änderung gegeben hat. Von Philosophen, die lesen und Informationen sammeln, sind sie zu Kriegern geworden, die danach streben, immer besser zu werden.

Aber es muss auch Erbauer geben. Nicht ahnend, dass die erwachten Etarmagan-Murloth und Carnji, die sich nun ebenfalls Carnji-Murloth nennt, sie verfolgen, suchen Atlan und Kythara nach Informationen über die neuen Nutzer der Anlage. In einer Wohnsektion der Station werden sie schließlich fündig. Die Besitzer sind insektoid und Atlan kennt sie sehr wohl. Es sind Orghs, auch Mordwespen genannt.

Die Orghs lassen sich von den beiden Androiden auf die Spur der Eindringlinge bringen und jagen Atlan und Kythara. Die Flucht der beiden endet kläglich, nämlich genau wieder in dem Raum mit den Steuer- und Überwachungselementen, in dem sich Kythara ohnehin gerne verstecken wollte. Das funktioniert aber nicht, wie beabsichtigt, im Gegenteil. Trotz des klebrigen Speichelsekrets der Insektoiden, mit dem sich Atlan und Kythara tarnen wollen, werden sie gewittert und gefunden. Atlan gibt einiges von seinem Wissen über die Lordrichter preis, um die An-

greifer neugierig zu machen. Die Orghs bieten ihnen an, dass sie verschont werden, wenn sie sich ergeben. Sie lassen sich darauf ein, was allerdings damit endet, dass die Orghs sie trotzdem töten wollen.

Etarmagan und Carnji, die plötzlich erkennen, was sie eigentlich getan haben, weil die angeblich göttlichen Insekten sie einfach töten wollen, entschließen sich zu einer letzten, guten Tat. Sie werfen sich in die Strahlbahnen, bis sie aufgelöst sind und retten so Atlan und Kythara das Leben.

Nur kurzfristig allerdings, so scheint es, denn erneut schießen die Wesen. Atlan und Kythara verwehen, aber der Arkonide bemerkt, dass sie nicht etwa tot sind, sondern entstofflicht, in einer Art Transition gefangen...

-rk-

Rezension von Ralf König

Spannend und überzeugend präsentiert sich der zweite Teil der Geschichte, der vieles, was in Teil eins geschah, erklärt. Das Verhältnis zwischen dem Arkoniden und der Varganin ist sehr interessant und nachvollziehbar geschildert. Michael Marcus Thurner spielt mit den Möglichkeiten, die ihm das hohe Lebensalter beider Protagonisten bietet und lässt sie auf unterhaltsame Weise interagieren. Die Lektüre macht deshalb auch ungeheuren Spaß. Hinzu kommt die Atmosphäre des Romans, die sehr dicht und sehr düster geworden ist. Thurner schreibt auf hohem Niveau und schafft es, den Leser zu begeistern.

Humor kommt ebenso wenig zu kurz, wie die Spannung, die aus der Situation heraus entsteht und nicht aus schlecht gemachter Action besteht. Sicher dienen beide Romane im Gesamtkontext gesehen immer noch dazu, in die Situati-

on einzuführen, dies geschieht jedoch auf eine Weise, dass man als Leser kaum etwas vermisst.

Die Geschichte der Naruk wird in diesem Band aufgeklärt und damit bereits im dritten Band des neuen Zyklus ein Geheimnis enthüllt, nämlich was die Naruk sind und wer sie erschafft. Das Warum allerdings ist noch völlig unklar. Vor allem in Hinblick auf die *Lordrichter von Garb*, stellt sich die Frage, was die Mordwespen mit ihnen zu tun haben und inwiefern die möglicherweise entartete Psiquelle wiederum mit beiden Elementen zusammenhängt. Es werden also nicht nur Geheimnisse aufgeklärt, sondern auch neue erschaffen.

Insgesamt ist der zweite Teil sogar noch besser, als der Auftakt der Geschichte. Der Roman verdient sich insofern ein **SEHR GUT**. Michael Marcus Thurner hat sich seit seinen ersten Gehversuchen in ATLAN erheblich weiterentwickelt und legt einen ausgezeichneten Roman vor. So macht ATLAN wirklich Spaß.

Rezension von Tobias Schäfer

... wird im nächsten TERRACOM nachgereicht.

Rezension von Stefan Friedrich

„Station der Varganen“, „Atlas und die Mordwespen“ o.ä. hätte eigentlich viel besser als Titel zu dem zweiten Teil des Doppelbandes von Michael Marcus Thurner gepasst. Denn „Die fünf herrlichen Städte“ spielen in diesem Roman eher eine Nebenrolle.

Gleich zu Beginn verliert Atlan - anscheinend durch Einwirkung der Psi-Quelle - für kurze Zeit seinen Extrasinn und läuft deswegen Amok. Ich vermute, dass diese Episode später im Zyklus noch von Bedeutung sein wird. Welche lässt sich aber natürlich noch nicht sagen ...

Atlas begegnet nun auch Etagan-Murloth, wird dafür aber andererseits zunächst von Kythara getrennt. Die Naruk führen weiter ihre Schlachten in dem Bemühen immer bessere Krieger zu werden, die vor den Augen der Lordrichter von Garb Gefallen finden.

Atlas und Kythara können im Verlauf der Schlacht fliehen und beobachten, dass die toten Naruk von einem nebelähnlichen Phänomen mit sich genommen werden. Wie sie später in der varganischen Station herausfinden, handelt es sich bei den Naruk um Androiden, die immer wieder neu gezüchtet und mit den Bewußtseinen versehen werden. In der Station der Varganen haben sich insektoide Fremde eingenistet, die Atlas aus der Vergangenheit kennt. Eine schöne Remineszenz an die Mordwespen, die in der Frühzeit der Serie einen Kurzauftritt hatten (PR 98 und PR-Tb 28). Am Ende opfern sich Etagan und Carnji, die sich aus der geistigen Beeinflussung durch die Fremden lösen können, um Atlas und Kythara vor den Orghs zu retten. Der Arkonide und seine Begleiterin werden transitiert.

Wie auch im Vorgängerband, sind die Dialoge von Atlas und Kythara ein absoluter Pluspunkt. Allerdings nehmen die kleinen Psychospielchen der beiden Unsterblichen diesmal nicht mehr soviel Raum ein, weil die Handlung stärker vorangetrieben wird. Als Atlas erkennt, was zwischen ihm und Kythara vorgeht, kommt es schließlich zur Aussprache, die Michael Marcus Thurner uns aber leider vorenthält...

Wieder werden in bewährter Weise ein paar Informationshäppchen an den Leser gegeben. So erfährt man z.B., dass die Psi-Quelle „Murloths Berg“ genannt wird.

Auch sonst sind ein paar Bonmots enthalten. So lässt MMT die Atlas

darüber philosophieren, dass es doch schauderlich wäre, gar keine reale Person zu sein, sondern das Fantasieprodukt eines anderen Wesens, wie es eine altarkonidische Philosophenschule behauptet (S. 58). Köstlich!

Andererseits gibt es aber auch etwas zu kritisieren. So dichtet auch Michael Marcus Thurner dem Arkoniden ein Alter von dreiundzwanzigtausend Jahren an (S. 37). Der Fehler mit den zusätzlichen 10.000 Lebensjahren Atlans (die sich durch die Traversan-Zeit-schleife ergeben, aber zum Handlungszeitpunkt des LORDRICHTER-Zyklus noch in der Zukunft liegen) scheint sich offensichtlich in das Exposé eingeschlichen zu haben.

Fazit: Auch der zweite Teil des Doppelbandes von Michael Marcus Thurner kann voll überzeugen. Er kommt zwar nicht mehr ganz dem vorherigen Roman heran, es reicht aber immer noch für ein **SEHR GUT**. Der LORDRICHTER-Zyklus lässt sich bisher sehr gut an und macht einfach Spaß. Weiter so!

ATLAN Band 16 (LORDRICHTER Band 4)

Murloths Berg

von Bernhard Kempen

Zusammenfassung:

Nach der Versetzung Atlans und Kytharas durch einen Transmitter-Effekt, finden die beiden Unsterblichen sich in einer nebulösen Gegend wieder.

Als sich der Nebel auflöst finden die beiden sich im Berg Murloth wieder, und entgehen schon anfangs nur knapp der Entdeckung durch einen Torghan, einem insektoiden Volk, das von den Orghs abstammt. Kurze Zeit später beobachten sie ein Experiment, an dem



neben den Torghans auch andere Völker (Ameisen- und Mottenähnliche) beteiligt sind, die den Torghans übergeordnet sind.

Das Experiment besteht aus einem „Lichtstrahl“ der dazu benutzt wird die PSI-Materie des Berg Murloth aufzulösen. Das Experiment schlägt fehl, und Atlan und Kythara müssen sich vor den flüchtenden Insektenwesen retten. Außerhalb des Berges merken Kythara und Atlan, dass sie anscheinend in die Vergangenheit versetzt wurden.

Plötzlich werden sie von einem Torghan entdeckt. Es ist der selbe, dem sie schon bei ihrer Manifestation im Berg begegnet sind. Atlan greift in seiner Notsituation den Insektoiden an und schlägt ihm die Waffe aus der Klaue. Doch dem Torghan gelingt es Kythara zu überrumpeln. Atlan rettet sie und schlägt den Insektoiden dabei bewusstlos.

Wieder im Berg beobachten sie ein weiteres Experiment. Auch dieses schlägt fehl, doch diesmal schaltet ein Torghan das Gerät schnell genug ab. Dabei stirbt er, der Wissenschaftler aus einem mottenähnlichen Volk hat ihn in den sicheren Tod geschickt. Durch

einen unglücklichen Zwischenfall werden Atlan und Kythara entdeckt. Kurz bevor sie gefangen genommen werden können, finden sie sich wieder im nebulösen Umfeld wieder. Anscheinend hat sie wieder etwas gerettet.

Ur'ogh-49 ist der Torghan der von Atlan bewusstlos geschlagen wurde. Er berichtet seinem Vorgesetzten vor dem Vorfall. Allerdings verschweigt er seinem Vorgesetzten subjektive Einschätzungen, da von Torghans nur objektive Beobachtungen und Fakten akzeptiert werden. Das Volk lebt in einer strikten Hierarchie, Ur'ogh-49 ist der siebte einer siebten Klonreihe und allen Vorhehrgeborenen unterstellt. Der Torghan ist irritiert von Atlans und Kytharas Handlungen irritiert, da Atlan Kythara gerettet hat, anstatt sich selbst in Sicherheit zu bringen.

Im nebulösen Umfeld begegnen Atlan und Kythara einer Lichtgestalt, die Kythara für Murloth selbst hält. Murloth ist ihnen anscheinend freundlich gesinnt und hat sie bereits mehrere Male gerettet.

Wieder werden sie versetzt. Diesmal auf die Ebene ohne Schatten. Wieder werden sie gefangen genommen, und wieder ist Ur'ogh-49 dabei. Er macht den beiden verständlich, dass er es ist, und führt sie in eine Lagerhalle eines Raumschiffs, die sie als Gefängniszelle für die Varganin und den Arkoniden benutzen.

Kurze Zeit später werden sie zum *Erzherzog Garbhunar* geführt. Dank eines Translators können sie sich verständigen. Doch als er von einem Mottenwesen als Erzherzog Gabhunar angesprochen wird und die Rede auf die Lordrichter von Garb fällt, bestraft er das Mottenwesen und erschießt beinahe Atlan und Kythara wegen des Fehlers. Allerdings bewahrt er die Vernunft.

Ur'ogh-49 ist immer verwirrt. Er fragt sich, ob der Erzherzog so mit seinen Untergeben umgehen darf, und ob er überhaupt Befehlsgewalt hat, wo er doch gar nicht in die Befehlskette eingegliedert. Durch ein weiteres fehlgeschlagenes Experiment, wegen dem Atlan und Kythara wieder aus dem Berg geführt wurden, gelingt ihnen die Flucht auf eines der fremden Raumschiffe.

Atlan glaubt, dass Murloth will, dass die Station der Insektoiden zerstört wird. Doch Kythara belehrt ihn eines anderen. Kurz darauf begegnen sie wieder mal Ur'ogh-49. Er ergibt sich und hilft den Beiden, da er wegen der Verluste durch die Experimente überzeugt ist, dass seinem Volk Unrecht widerfährt.

Durch einen Trick gelingt es ihm Atlan und Kythara zurück in den Berg Murloth zu bringen, der sie wieder in ihre Gegenwart bringen soll. In die Vergangenheit sind sie anscheinend durch die Experimente mit der Psi-Materie gelangt, und der Berg Murloth bewahrte sie vor einem Zeitparadoxon indem er sie immer wieder rettete. Ihnen gelingt die Reise zurück in ihre Zeit, doch Ur'ogh-49 wird mitgeschickt, da er schon zuviel über sie weiß.

In ihrer Gegenwart flüchten die drei vor einigen Torghans, und Ur'ogh-49 beschließt Atlan und Kythara zu verlassen, um sein Volk zu belehren, da er sich einsam fühlt.

Währenddessen ist ein schwerer Psi-Sturm im Gange, die Psi-Materie des Kristallmondes saugt die Energien des Berg Murloth ab. Diese Energie wird zu einer zentralen Psi-Quelle innerhalb des Emissionsnebels geleitet. Dasselbe passiert an drei anderen Stellen des Emissionsnebels. Währenddessen kehrt auch die *Vergessene Positronik* zurück, und wird von den Ener-

gien angezogen, sie nimmt Kurs auf die zentrale Psi-Quelle. Doch Atlan und Kythara sitzen noch auf Narruku fest, da die Überlichttriebwerke der AMENSOON – die sie mit einem wieder funktionierenden Beiboot erreicht haben - beschädigt sind, und die Reparatur noch einige Tage lang dauernd wird. Es ist der 11. Mai 1225 NGZ.

Auch die Schlachten der Naruk setzen sich fort, doch die Androiden müssen vor dem Psi-Sturm fliehen. Die fünf herrlichen Städte stehen in Brand.

Währenddessen erwacht ein Vargane wieder, der sich damals, als er der Unsterblichkeit überdrüssig war, mit einer Droge umbrachte, die seinen Geist ins Kyriliane versetzen sollte. Er heißt Vernon. Immer wieder jedoch benutzt ein fremdes Bewusstsein seinen Körper, während er hilflos dagegen ist. Er hasst dieses Nachleben. Sein Körper begibt sich aus dem Konservierungsbehälter und geht in die Zentrale des positronischen Hauptrechner der Station in der sich Vernons Körper befindet, und nimmt Schaltungen vor.

-dm-

Rezension von Ralf König

Anscheinend ist es jetzt eine ungeschriebene Regel, dass in jedem Ableger der PR-Serie mindestens einmal die Energie ausfallen muss. Bei Atlan ist das ja inzwischen schon Standard, in dieser Hinsicht gleichen sich OBSIDIAN und DIE LORDRICHTER aufs Haar. Und wie schon bei OBSIDIAN, begleitet uns eine zeitweise Energielosigkeit der Protagonisten zumindest durch das erste Drittel des Zyklus.

Ein Vorschlag: Gebt den beiden doch einfach Schwerter in die Hand und deklariert die Serie zur Fantasy um – dann wirkt das doch etwas glaubwürdiger. Ein Produkt aus dem Hause PR, das den Stem-

pel „Science Fiction,, uneingeschränkt verdient hat, wäre an so manchen Fan jedenfalls nicht verschwendet.

Interessant auch, dass Atlan bei Zweikämpfen gar nicht mehr überprüft, ob die Energie vielleicht wieder funktioniert, sondern gleich in Aktion tritt. Eigentlich vernünftig. Angesichts der Tatsache, dass bei den Gegnern aber die Energie grundsätzlich zu funktionieren scheint, bleibt irgendwie auch die Logik auf der Strecke. Das Funktionieren von Energie scheint eher auf Erfordernisse der Dramaturgie Rücksicht zu nehmen. Deutlich wird das auch gegen Ende der Geschichte, als das Beiboot plötzlich wieder funktioniert, das in Band 2 der LORDRICHTER noch so funktionsunwillig war. Dafür fällt dann aber der Antrieb wieder aus, so dass sie auf dem Planeten bleiben müssen. Schöne Technik, die dort Verwendung findet.

Erschreckend auch das Verständnis von Zeit, das in dem Roman präsentiert wird. Wie wir inzwischen ja wissen, ist das mit der Zeit ganz einfach: Es geschieht, weil es geschah. Trotzdem hat der Arkonide nichts anderes zu tun, als sich Gedanken über ein Zeitparadoxon zu machen, das er gerne herbeiführen würde. Warum hat ihm eigentlich sein Extrasinn nicht gleich was auf die Finger gegeben? Auch wenn Atlan das vielleicht zu dieser Zeit noch nicht wissen konnte, den Exposéautoren jedenfalls war es bekannt. Und Atlan hätte zumindest mit gebotener Vernunft agieren müssen. Immerhin war die Varganin in dieser Hinsicht intelligenter. Vielleicht sollte sich der Extrasinn einmal fragen, ob der Arkonide nicht irgendwie beeinflusst wird?

Merkwürdig ist auch, dass Atlan sich nicht einmal Sorgen macht, dass sie nun in der Vergangenheit

sind. Wäre es nicht ein unerfreuliches Schicksal, Jahre in der Vergangenheit gestrandet zu sein? Oder hat er sich bereits ausgemalt, wie angenehm es wäre, mit der schnuckeligen Varganin auf die Gegenwart zu warten? Auch seine Annäherungsversuche in der Transportkiste legen nahe, dass die Triebe die Oberhand über den Extrasinn gewonnen haben. Irgendwie köstlich, aber insgesamt ist es in jedem Fall auffällig, wie wenig ernst der Arkonide die Situation nimmt.

Aber das nur am Rande.

Bernhard Kempen jedenfalls überzeugt durch seine Art zu erzählen, die irgendwie erfrischend anders ist, als die Art der etablierten Autoren. Und davon lebt Band 16 der Serie auch über weite Strecken. Ur'ogh-49 ist zum Beispiel eine Figur, die sehr schön beschrieben wird und wohl weitgehend von Bernhard mit Leben erfüllt wird. Die Atmosphäre, die vor allem Michael Marcus Thurner in seinem Doppelband geschaffen hat, wird auch in diesem Roman gut übertragen und macht dementsprechend auf ähnliche Weise Spass. Da macht es auch fast nichts mehr, dass in dem Roman eigentlich kaum etwas passiert. Außer dem Herumgespringe in dem Berg, das letztendlich zu nichts führt und kaum neue Erkenntnisse bringt. Der Informationsgehalt am Ende von Band 4 der Lordrichter entspricht dem von Band 1 der LORDRICHTER, insofern hätte man sich die letzten drei Romane eigentlich auch sparen können. Zumindest der Doppelband von Michael Marcus Thurner wäre ehrlicherweise aber trotzdem ein Verlust gewesen.

Fazit: Letzten Endes ist es aber nur Bernhard Kempens erfrischende Art, die sich auf gutem Niveau bewegt, die die Qualitäten des Ro-

mans ausmachen. Oben genanntes führt eigentlich zu einem durchaus miesen Ergebnis, das Bernhards Art zu Schreiben quasi per Saldo noch auf ein **NICHT ÜBEL** retten kann.

Rezension von Tobias Schäfer

... wird im nächsten TERRACOM nachgereicht.

Rezension von Stefan Friedrich

Der zweite ATLAN-Roman von Bernhard Kempen behandelt die weiteren Abenteuer Atlans und Kytharas auf Narukku. Aus der varganischen Station wurden die beiden durch die Einwirkung der Psi-Quelle *Murloth* in die Vergangenheit versetzt. Sie werden Augenzeugen, wie Insektoide versuchen die Psi-Quelle zu manipulieren.

In der Folge wimmelt es nur so vor wirren Zeitsprüngen, die die Handlung schwer nachvollziehbar machen. Am Ende werden Atlan und Kythara wieder in ihre eigene Zeit zurückgebracht.

Bernhard Kempen schreibt zwar recht routiniert und flüssig, aber sein Stil und die Art wie er die Handlungsführung anlegt sagen mir dennoch nicht zu.

So können die Dialoge zwischen Atlan und Kythara bei weitem nicht mit denen in den beiden vorherigen Bänden mithalten. Wo bei Michael Marcus Thurner die unterschwellig Psychospielchen der beiden Unsterblichen mit einem feinen Florett ausgetragen werden, packt Bernhard Kempen nun das plumpe Breitschwert aus.

Auch die Holzhammer-Komik, die Bernhard Kempen versucht in

die Handlung einzubringen, ist nicht mein Fall. So etwa die Szene in der Atlan und Kythara mit einem nicht allzu großen Container in den Berg Murloth gebracht werden (S. 44). *"Ich versuchte mich auch die logischen Konsequenzen einer Zeitversetzung zu konzentrieren, um nicht zu offensichtlich werden zu lassen, wie angenehm ich Kytharas Gegenwart empfand."*

Bernhard Kempen "verbrät" auch Rainer Castor als varganischen Philosophen *Raikast*, dessen *Abhandlung über die Geduld* Kythara dem Arkoniden als Lektüre empfiehlt (S. 58). Genau diese *Geduld*, nämlich die des Lesers, strapaziert aber gerade Bernhard Kempen ...

Unter anderem auch dadurch, dass die Protagonisten oft schwer nachvollziehbar und unlogisch handeln. So etwa Atlans Schlussfolgerung, dass der Berg Murloth will, dass sie den Lauf der Geschichte ändern. Das ist so unausgegoren, dass es dem Arkoniden mit dreizehntausendjähriger Erfahrung absolut unwürdig ist.

Oder auch, dass Ur'ogh-49 auf einmal völlig unmotiviert zum Schluss kommt, dass Atlan und Kythara aus der Zukunft kommen (S. 42). Das muss eine göttliche Eingebung gewesen sein, denn dem Gespräch mit Atlan und Kythara hatte der Orgh diese Information nicht entnehmen können.

Nach der Rückkehr auf die AMENSOON funktioniert die varganische Technik zwar wieder, aber ausgerechnet das Überlichttriebwerk wurde durch einen Ausläufer des Psi-Sturms so beschä-

digt, dass Atlan und Kythara noch länger auf Narukku festsitzen. Wieder eine dramaturgische Notwendigkeit, die ziemlich plump umgesetzt wurde.

Natürlich gibt es auch in diesem Roman die übliche kleine Dosis an Informationen für den Leser. So tritt erstmals der *Erzherzog Garbhunar* auf. Im Murloth-Nebel gibt es insgesamt 5 Psi-Quellen, von denen die Zentrumsquelle die stärkste von allen ist. Dies scheint auch die eigentliche Psi-Quelle zu sein und die anderen vier gewissermaßen nur Ableger. Die *Vergessene Positronik* transitiert in unmittelbarer Nähe Narukkus in Richtung des Zentrums des Murloth-Nebels. Damit ist der weitere Weg Atlans und Kytharas vorgezeichnet. Der nächste Band scheint zwar noch auf Narukku zu spielen, aber danach wird sich die Handlung wohl in das Zentrum des Murloth-Nebels verlagern.

Schließlich erwacht noch das Restbewusstsein des Varganen Vernon, der vor langer Zeit der Unsterblichkeit überdrüssig geworden war. Ein anderes Bewusstsein hat inzwischen seinen Körper übernommen und agiert nun anscheinend in einer Station der Varganen.

Fazit: Bernhard Kempen hat sich im Vergleich zu seinem desaströsen Debut bei ATLAN OBSIDIAN verbessert. Dennoch reicht es auch für den vorliegenden Roman nur zu einem **LAU**.



PERRY RHODAN 2252
Welt der Ursuppe
 von Arndt Ellmer

Die Motana haben die Flotte der Bionischen Kreuzer nach der schweren Niederlage auf Baikhäl Cain wieder flugfähig gemacht, und sind damit den meisten Einheiten der Kybb qualitativ überlegen. Da die Kybb zahlenmäßig aber überlegen sind, müssen sich die Motana auf eine Taktik der kleinen Nadelstiche beschränken. Ein Schiff das den Kybb immer wieder Verluste beschert ist die PFEIL. Der Kommandantin Sephana ist jedoch klar, dass ein Partisanenkampf auf Dauer nicht von Erfolg gekrönt sein wird.

Auf dem Schiff ELGEDORN, einem Handelsraumer der Besch, hat der Königliche Prestreiber (Kommandant) Egg Larini ganz andere Probleme. Die „Krankheit der Maschinen“ hat ihm hohe Verluste beschert und auf der ELGEDORN läuft es einfach nicht rund. Die Konsequenz der Probleme ist, dass Larini mit Autoritätsproblemen zu kämpfen hat und Intrigen zu zerschlagen. Eines Tages erreicht Larini eine Botschaft des

Königs der Besch. Dieser gibt die Anweisung die Motana im Kampf gegen die Kybb zu unterstützen wo immer dies möglich ist. Es wirkt wie die Ironie des Schicksaals, dass sich die ELGEDORN gerade auf dem Weg in ein wichtiges Kybb-System befinden um dort ihre Waren abzuliefern.

Auf Tom Karthay beraten derweil Atlan, Zephyda, Rorkhete, Perry, Lyressea und Catiaane, wie man weiter gegen die Kybb vorgehen soll. Sie fällen den Entschluss die weiteren 4 Schildwachen zu befreien. Dies ist Möglich, weil Catiaane, die Verstecke ihrer Brüdern und Schwestern kennt. Drei der Verstecke liegen auf abgeschiedenen Welten, und sollen von Perry und Lyressea angefliegen werden. Das Asyl der blutenden Schildwache Hytath liegt im Ortiz-System. Atlan, Zephyda, Rorkhete und Catiaane entschließen mit der SCHWERT einen Vorstoß zu wagen.

Im Ortiz-System angekommen müssen Atlan, Zephyda, Rorkhete und Catiaane feststellen, dass es sich wohl um einen wichtigen Stützpunkt der Kybb handelt. Beim Abhören, des Funkverkehrs stellen sie fest, dass die Kybb-Traken das System als T-Zon bezeichnen. Catiaane gelingt es ihren Bruder Hytath zu orten. Dieser befindet sich auf dem ersten Planeten Etabe. Dieser ist von einem Ozean aus organischen Stoffen bedeckt, welcher von der Besatzung der SCHWERT Ursuppe getauft wird. Allerdings ist es aufgrund der starken Militärpräsenz der Kybb nicht möglich zu dem Planeten vorzudringen. Die Besatzung der SCHWERT stellt allerdings fest, dass die Besch regelmäßig die Planeten des Ortiz-Systems beliefern. Sie beschließen sich an Bord eines Besch-Schiffes nach Etabe zu schleichen.

Das nächste Besch-Schiff, welches Etabe anfliegt, ist die ELGEDORN. Atlan bittet die Besch um Unterstützung, der Kommandant der ELGEDORN Egg Larini sichert ihnen die volle Unterstützung der Besch zu. Atlan, Catiaane, Rorkhete und Zephyda sowie Selboo und Epasarr wechseln auf die ELGEDORN über. Auf Etabe angekommen sollen die Besch eine Positronik-Panne vortäuschen, die den Abflug verhindert. Der Plan gelingt. Atlan, Zephyda, Rorkhete und Catiaane kommen unbemerkt auf Etabe an.

Allerdings kann dort Catiaane, aufgrund der auf Etabe vorhandenen Hyperkristalle, ihren Bruder nicht mehr orten. Als ob diese Nachricht nicht schon schlecht genug wäre, stellt sich heraus, dass auf Etabe, aufgrund der Strahlung der Hyperkristalle, nur Niederschwellentechnologie verwendet wird. Die Welt ist also an die Herausforderung der Hyperimpedanz perfekt angepasst. Das bedeutet für das Einsatzteam noch wachsamer zu sein.

Das Einsatzteam gelangt per Zug an die Küste des Kontinents. Dort entdecken zu riesige Khalumvattvorkommen. Um sich vor der Entdeckung durch die Kybb-Traken zu schützen, suchen sie Zuflucht in einem Gebäude, dass sich später als schwimmende Fabrik herausstellt. Wie es das Schicksaal so will legt die Fabrik mit Atlan, Zephyda, Rorkhete, Selboo und Catiaane an Board ab. In diesem nicht sehr passenden Moment eröffnet Catiaane, dass sie ihren Bruder Hytath wieder orten kann. Dem Team bleibt nichts anderes übrig, als zu warten, bis die Fabrik wieder anlegt.

Während das Einsatzteam nach einem sicheren Unterschlupf sucht, entdecken sie einen alten Besch. Dieser schließt sich dem Team an,

als er hört, dass sie mit der ELGEDORN nach Etabe gelangt sind. Der Besch klärt das Team auch über die Bewandnis der Fabriken auf: Diese filtern Khalumvatt aus der Ursuppe heraus.

Die ELGEDORN wird derzeit von den Kybb-Traken gefilzt. Der an Bord gebliebene Epasarr muss sich verstecken. Nach tagelanger Suche ziehen die Traken wieder ab, ohne etwas Verdächtiges gefunden zu haben.

Das Team auf Etabe erreicht derweil die Fabrik unter der Catiaane ihren Bruder geortet hat. Atlan dringt mit Catiaane in die Fabrik ein, während seine Gefährten ihm den Rücken freihalten. Die Befreiung Hytaths gelingt. Der Selbstvernichtungsmechanismus der Asylkapsel führt zu einer Deflagration der in der Fabrik gelagerten Hyperkristalle. Atlan und seinen Gefährten gelingt es dem Inferno zu entkommen. Sie erreichen die ELGEDORN und können unbehelligt starten.

Der Besch den Atlan und seine Begleiter auf Etabe aufgegriffen haben verschwindet mit einem kurzem Abschiedgruß in den Räumen der ELGEDORN.

Das Einsatzteam kehrt zurück zur SCHWERT. Vor dem Rückflug nach Tom Karthay stellen sie fest, dass die Kybb-Traken, dass abgebaute Khalumvatt nach Tan-Jamondi schicken. Atlan fragt sich, welche Bedeutung der bislang minderwertige Hyperkristall haben könnte.

An Bord der ELGEDORN stellt sich heraus, dass es sich bei dem Besch der Atlan und seinen Gefährten auf Etabe begegnet ist, um den Vater Egg Larinis handelt. Der nun, zurück an Bord der ELGEDORN, sein altes Kommando wieder antritt.

-wr-

Kritik

Gegenstand des Romans ist die Befreiung eines weiteren Mitglieds der Schildwachen. Dazu müssen sich die Helden der Geschichte auf einen Planeten der Kybb Cranar begeben und sie brauchen die Hilfe der Besh. Die Geschichte ist ähnlich witzig geraten, wie das bereits beim ersten Auftritt der Besh im Roman von Robert Feldhoff der Fall war. Insgesamt ist das Eindringen der Gruppe auf den Planeten der Kybb Cranar aber eine durchaus zähe Angelegenheit. Gar zu leicht erscheint das Einsickern auf dieser Welt mit Hilfe der Besh, alles geht auf verblüffende Weise glatt und wenn sie doch entdeckt werden, können die offensichtlich leicht vertrottelten Kybb wenig dagegen tun, dass sie ihnen immer wieder vor der Nase davonlaufen.

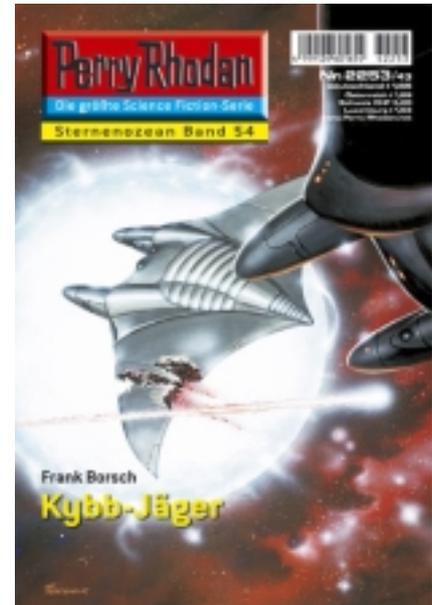
Trotzdem ist der Roman lesenswert geschrieben und langweilt nur selten. Arndt Ellmer macht seine Arbeit, aber er macht auch nicht mehr. Und das ist eigentlich schade.

Positiv ist aber anzumerken, dass nun nicht aus jeder Rettung einer Schildwache gleich ein ganzer Roman gemacht wird. Denn als die Gruppe um Atlan von der Befreiung ihrer Schildwache zurückkehrt, haben Perry Rhodan und seine Gruppe die restlichen drei Schildwachen bereits befreit, so dass am Ende alle sechs Schildwachen zum ersten Mal seit langer Zeit wieder vereint sind.

Enttäuschend ist allerdings, dass die Befreiung der Schildwache selbst auf den letzten drei Seiten erfolgt, nachdem das Eindringen fast fünfzig Seiten lang ausgewalzt wurde. Da stimmt irgendwie das Verhältnis zwischen Vorgeschichte und Auflösung nicht. Die Befreiung der Schildwache und die anschließende Flucht sind so ziemlich unspektakulär geraten, wenn

man es mit dem Rest vergleicht. Insgesamt bleibt so ein schales Gefühl zurück und obwohl der Roman lesbar ist, kommt er über ein LAU doch nicht hinaus.

-rk-



PERRY RHODAN 2253
Kybb-Jäger
von Frank Borsch

Der Bionische Kreuzer BLUTMOND ist auf Raumpatrouille - Kybb jagen. Viele ehemals friedliebende Motana sind in ihren Kreuzern mit der gleichen Aufgabe unterwegs. Jospeth, der Todbringer, sitzt bereit an seinem Paramag-Werfer und wartet auf Ziele. Kommandantin Medillin, ehemals Waschweib in der Festung Roedergorm, bis man ihr außergewöhnliches Psi-Potential entdeckte, geht die Sache vorsichtig an („Flucht-Modus“ nennt Jospeth das bei sich). Nicht ganz unbegründet, wie sich bald zeigt. In einem kleinen typischen System – typisch als Unterschlupf für die Kybb-Cranar – finden die Orte und Hochrechnungen zunächst nichts, dann fallen plötzlich 50 Würfelschiffe über die

BLUTMOND her. Nur durch die fliegerische „Kunst“ Medillins entgehen sie der Vernichtung, ja letztendlich nähern sie sich dem Verband sogar, damit Jospeth seine Werfer besser abfeuern kann.

Perry Rhodan beobachtet die Rückkehr der Kreuzer SCHWERT und GRÜNER MOND. An Bord befinden sich die restlichen Gefährten von Lyressea – Metondre, Eithani und Atjaa in der GRÜNER MOND, Hytath in der SCHWERT. Zusammen mit Catiaane wären dann alle sechs Schildwachen wieder vereint.

Die schweren Schlachtschiffe müssen zuerst daran glauben, dann nimmt man sich in mehreren gekonnten Vorbeiflügen der restlichen Einheiten an. Zuletzt ist es ein Tontaubenschiessen auf flüchtende Einzelschiffe. Als die BLUTMOND den Schauplatz gerade verlassen will, entdeckt Jospeth noch einen übrig gebliebenen Würfel und sie steuern dessen Koordinaten an.

Das erste Wiedersehen aller Schildwachen seit langer Zeit ist für alle Beteiligten ein bewegender Moment. Und ihre Fähigkeit der Niederschwellen-Telepathie verstärkt diesen Augenblick nur. Nach langen Minuten des ersten Kontaktes ruft Lyressea Perry zu sich und die anderen.

Der Würfel erweist sich als mittelgroßes Schiff mit schweren Schäden, dass antriebs- und führerlos auf einen der Planeten des Systems zurast und in gut einer Stunde auftreffen wird. Anstatt ihn endgültig zu vernichten, will Jospeth ihn entern und untersuchen, eventuell wichtige Daten aus den Computersystemen bergen. Kurze Zeit später dringen er und ein Dutzend Begleiter in den Kreuzer ein. In Zweiertrupps durchkämmen sie das Schiff, töten noch einige Überlebende und haben dann noch 15

Minuten bis zum Aufschlag. Jospeth erreicht die Zentrale – noch 10 Minuten – und entdeckt das Gesuchte: den Feuerleitrechner. Medillin ruft jetzt alle zurück, nur Jospeth weigert sich.

Lyressea dankt Perry und Atlan im Namen aller Schildwachen für ihre Befreiung aus den Asylkammern. Und sie wollen ihnen eine weitere Chance geben, als angehende Schutzherren geprüft zu werden. Sie bilden einen Kreis um die beiden und sondieren sie telepathisch. Das Ergebnis ist „zwiespältig“ – moralische Reife und Eignung stehen außer Frage, aber die in jedem noch vorhandene Aura eines Ritters der Tiefe könnte eventuell mit der eines Schutzherren in Konflikt geraten. Gewissheit wird erst das Paragonkreuz bringen – wenn es denn noch existiert und gefunden wird.

Jospeth hat noch 5 Minuten. Auch unter Androhung eines verknoteten Halses bastelt er noch an den fremden Systemen herum. Endlich eine Anzeige: alles intakt! Ein solche Gelegenheit will er sich auf keinen Fall entgehen lassen. Nach einigem wüsten Hin und Her überzeugt er Medillin, die beste Motana-Pilotin, das Schiff abzulenken und auf eine stabile Umlaufbahn zu bringen.

Hytath unterbreitet den verblüfften Zuhörern unterdessen, dass damals nicht die gesamte Flotte der Bionischen Kreuzer vernichtet wurde (von den bisher gefundenen 60 abgesehen), sondern der stärkste Verband – die Flotte der Todbringer – in der Korona eines 138 LJ entfernten roten Riesen auf ein Signal von ihm wartet. 8000 Einheiten, etwas größer und viel stärker als der Standardtyp!

Dann plötzlich wird der Anflug eines Kybb-Raumers auf Tom Karthey gemeldet. Zephyda geht mit der SCHWERT sofort auf Abfang-

kurs. Das Kybb-Schiff fliegt mit gleichmäßig langsamer Geschwindigkeit – wahrscheinlich von der Hyperimpedanz beschädigt – und hält direkten Kurs auf Tom Karthey. Bestimmt kein Zufall! Nur Sekunden vor der Vernichtung des Würfels entdecken sie einen „Auswuchs“ auf einer Seite, dann meldet sich auch schon Medillin von der BLUTMOND und überreicht ihre „Trophäe“.

Perry, Atlan, Zephyda, Rorkhete und die sechs Schildwachen haben sich im Zentrum von Kimte versammelt und besprechen das weitere Vorgehen. Hytath will handeln und die Flotte der Todbringer aufsuchen. Die anderen Schildwachen sollen alte Stützpunkte und Ausrüstungslager überprüfen. Zephyda aber will das Paragonkreuz suchen, angefangen an seinem letzten Aufenthaltsort – dem Dom der Schutzherren auf Tan-Jamondi II. Ausgerechnet! Wahnsinn! Jeder Bionische Kreuzer würde sofort von einer Übermacht vernichtet. Aber natürlich hat Zephyda einen etwas eleganteren Plan.

Jospeth ist besessen von seiner Aufgabe im Inneren des Kybb-Würfels. Er will die Systeme des Schiffes verstehen, hat aber Probleme mit der hierarchischen Anordnung der Rechner, etwas, dass die Motana so nicht kennen. Trotzdem kommt er langsam voran. Er ist so versunken – dazu noch die düstere Umgebung mit Trümmern und Kybb-Leichen –, dass er bei der Ankunft von Zephyda, Perry und Atlan einen gehörigen Schreck bekommt.

Jospeth bekommt zusätzliche Ausrüstung und jede Menge freiwilliger Helfer, die ihn als DEN Experten für Kybb-Technik ansehen. Er wird mit Fragen überhäuft, aber gerade das vermittelt ihm auch neue Einblicke. Nach einigen Stunden funktionieren Energiever-

sorgung, künstliche Schwerkraft und Lebenserhaltung wieder einigermassen. Dann werden schwere Kampfschäden vorgetäuscht und zuletzt die beiden Bionischen Kreuzer SCHWERT und BLUTMOND im Inneren eines Hohlraumes verborgen. Sie sind für den Vorstoß nach Tan-Jamondi bereit!

Den massigen Würfel in Bewegung zu setzen ist keine leichte Aufgabe. Zephyda und Medillin mühen sich redlich ab ihre Kräfte zu koordinieren, wobei Medillin mit ihrem größeren Talent noch Zeit findet, sich mit Jospeth zu kabbeln. Nach sechs langen Stunden geht das „Kombinationsschiff“ endlich in den Überlichtflug.

Nach einer Stunde schleicht sich Jospeth davon. In einem Schutzanzug schwebt er hinüber zur SCHWERT, zur Legende, mit den geheimnisvollen Leuten an Bord. Unsicher betritt er den Kreuzer und begegnet als erstes Perry Rhodan, der ihn sofort erkennt. Er wird den anderen vorgestellt und dann von Venga im Laufschrift durch den Rest des Schiffes geführt. Er begegnet auch Epasarr, dem Beistand des Bordrechners Echophage. Jospeth fühlt sich unwohl – das Ganze erinnert ihn zu sehr an den eigenen zerstörten Bordrechner Lashunda und seinen jetzt toten Beistand Temkal, beide in einem Gefecht „umgekommen“. Auch ein Gespräch mit Selboo, dem ersten der Todbringer, verläuft anders als entspannt. Schließlich hat er genug und will zurück zur BLUTMOND. Er legt seinen Anzug an und will die Schleuse gerade verlassen, als sich Echophage meldet und ein Gespräch mit ihm sucht.

Echophage hat auf eine ungestörte Gelegenheit gewartet, um über Lashunda zu reden. Jospeth erzählt noch einmal von ihrem Ende, in der Schlacht um Baikalh Cain. Zu-

erst sah alles ganz gut aus, dann setzten die Kybb eine unbekannte Waffe ein und begannen, die Bionischen Kreuzer zu vernichten. Anstatt zu fliehen – sie hatten als Nachhut die Gelegenheit – steuerte Medillin die BLUTMOND mitten in die gegnerische Flotte und befreite zwei andere Schiffe. Dann wurden sie erwischt. Als Jospeth noch erwähnt, dass einige Biotronik-Subsysteme intakt geblieben sind, bittet ihn Echophage um etwas Außergewöhnliches: Lashunda wieder zum Leben zu erwecken.

Ankunft in Tan-Jamondi. Die passiven Orter zeigen eine blaue Riesen-sonne, einige Planeten und vor allem die gewaltigen SPURHÖFE. Von einem Kybb-Traken werden sie zur Identifikation aufgefordert und Echophage antwortet mit einer virtuellen Darstellung eines Kybb-Cranar. Der Kurs, den man ihnen dann zuweist, führt direkt in die blaue Sonne – ein kleiner Scherz der gelangweilten Bedienungsmannschaft. Vorerst kümmert sich niemand um sie. Jospeth und Echophage haben Zeit, die Schäden an der BLUTMOND zu isolieren. In einer Darstellung blendet Echophage eine Art „Nervensystem“ ein – Lashunda.

Jospeth ist zuerst verwirrt. Er hat die Zentralkugel immer für den eigentlichen Sitz des „Bewusstseins“ einer Biotronik gehalten. Jetzt wird ihm klar, dass sie nur den wichtigsten Knoten darstellt, Lashunda aber durchaus noch im Rest des Netzes gegenwärtig sein könnte.

Unter der Anleitung von Echophage besorgt sich Jospeth die benötigten „Reparaturteile“, immer in der Hoffnung, dass seine Abwesenheit nicht bemerkt wird. Bei seiner Rückkehr allerdings sitzt Medillin in seinem Sessel und verlangt eine Erklärung für sein seltsames Verhalten, das ihr durchaus

aufgefallen ist. Ausgerechnet dann seinen Platz zu verlassen, wenn man von Feinden umzingelt ist! Irgendwie gelingt es Jospeth, ihr alles zu erklären, und von da an hat er nur noch eine Aufgabe: Lashunda wieder zu aktivieren.

Echophage übernimmt wieder die Anleitung. Zuerst macht Jospeth nur eine Bestandsaufnahme der Schäden, dann geht es an die „Reparatur“ – mit Wasser und einer Mischung von Mineralien. Nach geschlagenen 11 Stunden hat er 40 Stellen auf diese Art „behandelt“, dann können sie nur noch warten.

Plötzlich beginnen sich die Ereignisse zu überschlagen. Die Orterdaten werden nicht mehr aktualisiert, Lashunda gibt erste „Lebenszeichen“ von sich, die BLUTMOND löst sich aus dem Verband und Medillin verlangt von Jospeth eine Entscheidung über Leben und Tod. Die Raumstationen sind in Aktion getreten (deshalb die ausgefallene Ortung) und im Augenblick wären sie den Kybb-Raumern überlegen – die inzwischen bemerkt haben, dass mit ihrem Trojanischen Pferd irgendwas nicht stimmt und sich nähern. Medillin könnte mit ihren Fähigkeiten wahrscheinlich entkommen, aber Zephyda hatte in letzter Zeit wenig Übung und ist außerdem als Stellare Majestät unentbehrlich. Und dann sind da noch die anderen an Bord der SCHWERT: Lyressea, Rorkhete, Keg Dellogun und die Menschen. Sie selbst sind nur ein Trupp müder Jäger, die es jederzeit erwischen kann – also warum nicht heute? Die BLUTMOND fliegt den Kybb entgegen, zerstört die ersten, lässt die anderen aufholen und hält dann direkt auf eine der Raumstationen zu.

Die SCHWERT löst sich aus ihrem Tarnschiff und nimmt Kurs auf Tan-Jamondi II. Perry vermisst die BLUTMOND, aber diese ist zer-

stört worden. Sie erreichen ihr Ziel und landen auf der Insel Rogan, wo einst die Schutzherren geweiht wurden.

Während der Mission der Kreuzer in Tan-Jamondi spielt sich auf den Spürhöfen eine tragische Geschichte ab. Der Kybb-Trake Katter hat eine Möglichkeit gefunden, die Ortung zu verbessern. Dadurch kann er die getarnten Bionischen Kreuzer erkennen. Er berichtet Iant Letoxx von seiner Entdeckung. Dieser teilt ihm mit, dass seine Entdeckung aufgrund der baldigen Aktivierung der Distanzspur unwichtig sei. Katter ist schwer enttäuscht, und wählt den Freitod indem er sich in die aktivierte DISTANZSPUR stürzt.

-ar-

Kritik

Frank ist derzeit sicher einer der besten Perry Rhodan Autoren und unterstreicht dies im vorliegenden Band auch wieder eindrucksvoll. Obwohl die Geschichte ihre Ungereimtheiten hat, fallen diese in der insgesamt toll erzählten Geschichte kaum auf. Die Charakterisierung der handelnden Personen ist eine Stärke des Autors, die er auch hier wieder ausspielt. Die Charaktere werden nicht nur ausführlich vorgestellt, sie entwickeln sich auch, was man besonders an dem „Waschweib“ sieht und ihrem speziellen Verhältnis, das sie mit ihrem Todbringer verbindet.

Was allerdings die Reparatur des Bordrechners der BLUTMOND soll angesichts der Tatsache, dass sich die Besatzung am Ende offenkundig opfert, ist kaum nachvollziehbar. Warum sollte man mühsam eine Rettung und Wiedererweckung der Recheneinheit durchführen, wenn dann gleich das Ende kommt?

Letzten Endes kann man das aber kaum kritisieren, denn die Besatzung hat ihr Ende wohl kaum geplant. Und so spielt eben das Leben. Zufälligkeiten haben hier jedenfalls nicht hineingespielt, um die BLUTMOND noch zu retten. Zwar wird ihr Ende nicht deutlich beschrieben, aber die Andeutungen sind eigentlich deutlich genug. Jedenfalls ist doch sehr zu hoffen – im Interesse der Schlüssigkeit der Handlung- dass das Schiff vernichtet bleibt und nicht mehr auftaucht. Auch wenn das eigentlich schade ist, denn die BLUTMOND und ihre Besatzung wachsen einem doch sehr ans Herz. Eines kann man aber doch kritisieren. Warum wird die Reparatur ausgerechnet während des sehr gefährlichen Einflugs, mitten in einem Kommandounternehmen durchgeführt? Das immerhin erscheint kaum schlüssig.

Positiv anzumerken ist auch, dass in den Reihen der Kybb-Traken nicht nur geballte Inkompetenz zu finden ist. Dort gibt es Wesen, die offensichtlich auch mitdenken, was

letzten Endes der BLUTMOND auch zum Verhängnis wird. Allerdings schaffen sie es zumindest, die Angreifer von der SCHWERT abzulenken, die das Kommandounternehmen zu einem wenigstens teilweise gelungenen Abschluss bringt und das Schiff mit seiner Besatzung auf Tan Jamondi ankommen lässt.

Warum aber ausgerechnet alle relevanten Wesen an diesem Kommandounternehmen teilnehmen, ist auch nicht so ganz nachvollziehbar. Die neu gewählte Stellare Majestät zusammen mit den beiden potentiellen Schutzherren begeben sich an vorderste Front in das trojanische Pferd und haben nur Glück, dass sie letztendlich überleben. Das ist schon mehr als merkwürdig. Das trübt auch den sonst guten Eindruck des Romans. Und wo sind eigentlich die Schildwachen abgeblieben? Wenn schon der Tempel aufgesucht werden soll und das Paragonkreuz gesucht wird, dann sollten die doch eigentlich auch dabei sein. Aufgefallen sind sie mir jedenfalls nicht.

Ein GUT hat sich die Geschichte aber trotzdem noch verdient, Frank Borsch lässt die Ungereimtheiten weniger schlimm erscheinen.

-rk-





»Ich kämpfe um jeden Zentimeter im Buchregal ...«

Ein Interview mit Christoph Dittert, geführt von Ralf König

Christoph, ich muss zugeben, dass mir der Name Christian Montillon bis zum ATLAN-Special im letzten TERRACOM, in dem auch die Namen der neuen Autoren enthüllt wurden, kein Begriff war. Könntest Du Dich für unsere Leser kurz vorstellen?

Ich bin ein lustiger Dreißigjähriger, der diese Antwort mit einer Hand tippen muss, weil er die andere Hand braucht, um das Baby zu halten, das auf meiner Brust eingeschlafen ist (hat Fieber, der Arme). Bis Anfang 2004 ahnte ich noch nichts von einer Autorenkarriere und werkelte an einer Doktorarbeit (Deutsche Philologie – Gesangsbuchforschung). Ansonsten habe ich eine wundervolle Frau und noch einen älteren Sohn (älter als das Baby meine ich jetzt, nicht älter als meine Frau...) – und noch eine Menge Deiner Fragen vor mir.

Du veröffentlichst Deine Romane unter einem Pseudonym. Warum hast Du Dich dazu entschlossen, nicht unter Deinem bürgerlichen Namen aufzutreten? Willst Du damit deutlich machen, dass die Tex-

te nicht auf Deinen Ideen beruhen und würdest Du für Romane nach eigenem Exposé deshalb eventuell Deinen eigenen Namen verwenden?

Gute Idee – aber nein. In der Tat erscheinen auch alle meine Romane nach eigenem Exposé unter dem Montillon-Pseudonym. Die Entscheidung, unter Pseudonym zu veröffentlichen, fällt noch in die Zeit, als ich eine wissenschaftliche Karriere anstrebte und “nebenher ein bisschen” schreiben wollte. Wer eine Anekdote zu dem Pseudonym lesen will, dem empfehle ich, die neue SOL (Januar 2005) zu kaufen und dort meinen *Wie-werde-ich-ATLAN-Autor-Bericht* zu lesen.

Auch dem Gerücht, ich stehe nicht zu meinen Texten und wählte deshalb das Pseudo, widerspreche ich



hiermit erneut. Dann hätte ich viel mehr Wert auf Geheimhaltung legen müssen.

Ich habe mich auf dieses Interview natürlich vorbereitet ;-) und obwohl ich von Dir vorher nichts gehört hatte, habe ich inzwischen auch einige Informationen sammeln können. Wie ich gelesen habe, wolltest Du Deinen Einstand eigentlich für die ABENTEURER geben, dazu kam es dann aber leider nicht mehr. Was verbindet Dich mit dieser Serie? Wie war es für Dich, als sie dann eingestellt wurde?

Vorbereitung ist immer gut – und Deine Fragen sind auch ganz schön raffiniert.

Die ABENTEURER las ich als Fan, habe die Serie leider erst kennen gelernt, als sie schon im Zaubermond-Verlag als Hardcover lief. Sie gefiel mir gut... und der Kontakt zu Zaubermond (ich arbeitete dort schon lange als Korrektor mit) ermöglichte es mir, einmal eine Leseprobe einzuschicken, der besondere Beachtung geschenkt wurde. Aber es wurde ja nix draus, da die Serie ja eingestellt wurde.

Die Einstellung traf mich aber mehr als Fan denn als potentiellen Autor – ich glaubte nicht wirklich daran, dass ich einen Roman schreiben könnte...

Und mit der Einstellung seiner Lieblingsserien muss man eben zu

leben lernen – manchmal frage ich mich heute noch, was aus meiner persönlichen Nr.-1-Serie Macabros geworden wäre, wenn Dan Shocker sich damals anders entschieden und die Serie fortgeführt hätte.

Zugegebenermaßen habe ich die Abenteuer auch sehr gerne gelesen und einen großen Teil der Heftromane damals konsumiert. Obwohl ich lange nichts mehr gelesen habe, stehen aber inzwischen alle Taschenbücher und Hardcover auf meinem Regal. Würdest Du Dich als Sammler sehen oder beschränkst Du Dich in Deinen Bücherregalen auf das nötigste?

Meine Frau würde wohl herzlich lachen, wenn sie diese Frage liest... nein, ich bin Sammler und kämpfe um jeden Zentimeter im Buchregal. Was finden wir denn da so? PERRY RHODAN, Macabros, Larry Brent, Zamorra, Tony Ballard, Maddrax, Bad Earth... Autorenregalmeter von John Grisham, Stephen Lawhead (freilich in gebundenen Ausgaben, pfeif auf die billigen Taschenbuch-Versionen), Jürgen Grasmück... Dragon, Mythor, diverse Kleinserien, Schattenreich, Ron Kelly, Die Abenteuer, Atlan... nahezu alle Zaubermond-Buchserien... demnächst will ich mir komplett Jerry Cotton ansammeln... etc.etc.pp...

*Ja, das Regalproblem kenne ich auch *Seufz*. Obwohl ich Maddrax eigentlich nicht lese (abgesehen von den Taschenbüchern), habe ich in den vergangenen drei Jahren praktisch keinen Heftroman versäumt. Als ich das letzte Mal am Kiosk war, nahm ich das Heft in die Hand und überlegte, ob ich es überhaupt noch kaufen sollte,*

wenn ich es doch ohnehin nicht lese ;-). Nur zum archivieren sind die Romane ja eigentlich viel zu schade. Aber der Name Christian Montillon war dann doch der Auslöser, das Heft mitzunehmen. Er liegt jetzt gerade neben mir und das Titelbild mit der echten gefesselten und der nachgebauten Aruula sieht ja schon einmal interessant aus. Was wird mich in dem Roman erwarten?

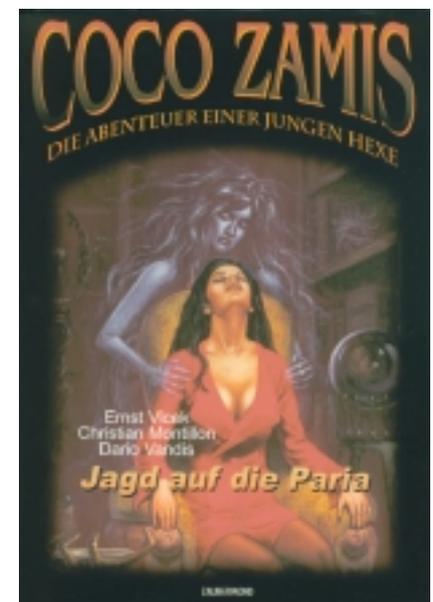
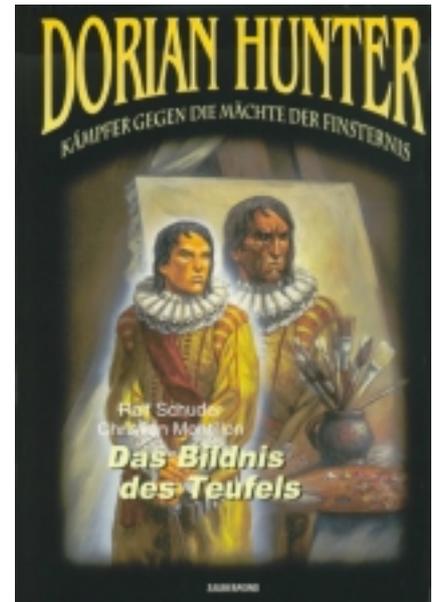
Tja –ätsch. Auch Du bist in Deiner Titelbild-Beschreibung hereingefallen. Die echte Aruula taucht in dem Roman nicht auf. Genau genommen eigentlich NIEMAND aus der Maddrax-Serie, abgesehen von Crow, und das weiß man auch erst sehr spät. Es gibt eine Menge falscher Aruulas, es gibt Halluzinationen, Visionen, Verrückt-werdende... ziemlich schräg.

Der Roman erntete auch bei weitem nicht nur Lob, er ist einmal etwas ganz anderes. Sprengt eigentlich die ohnehin sehr weit geschraubten Maddrax-Grenzen.

Ach ja – Maddrax-Zutaten gibt es freilich schon, Nosfera, Taratzen, Gedächtnischips etc.

Du scheinst ein vielseitiger Autor zu sein – ich habe Deinen Namen inzwischen im Zusammenhang mit Serien aus unterschiedlichen Genres gelesen. Nicht nur die ABENTEURER, auch Dorian Hunter, Coco Zamis, Professor Zamorra und Jerry Cotton haben es Dir angetan. Dazu kommt nun noch Maddrax und bald auch ATLAN. Eigentlich kannst Du für Interviews dieser Art doch kaum noch Zeit haben ;-)

Zeit? Was ist das? Aber ja – Du hast wohl Recht. Und es geht an (fast) allen Stellen weiter, und zusätzlich kommt noch Neues hinzu.





Die neue Bastei-Serie "Schattenreich" bietet sehr schöne, unabhängige Möglichkeiten, und dort habe ich bislang zwei Kurzromane geschrieben, die Anfang 05 erscheinen werden. Und sonst – abwarten.

Wie kam es zu Deiner Zusammenarbeit mit Zaubermond und wie sind die Kontakte zu Bastei und VPM geknüpft worden? Wenn Du eine Empfehlung aussprechen würdest für angehende Nachwuchsautoren – was müssen die tun, um diesen kometenhaften Aufstieg wiederholen zu können?



Kometenhafter Aufstieg? Du beschämst mich... Obwohl ich mit Kometen (Maddrax und Sternenzauber, neue SF-Serie, in der der Maddrax-Komet auch vorkommt, aber... abwarten) durchaus meine Erfahrungen gesammelt habe.

Was habe ich getan, um überall reinzukommen? Unglaublich, aber wahr: ich habe mich einfach nur beworben. Nur bei Zaubermond Ende des letzten Jahres war's anders: da arbeitete ich wie gesagt schon eine Zeit als Korrekturleser, so dass Dennis Ehrhardt mich eben kannte. Aber das hätte auch nicht wirklich geholfen...

Bastei erhielt dann "stinknormale" Bewerbungen zu Zamorra und Cotton, und in beiden Fällen gabs dann bald (W.K. Giesa mailte schon in derselben Nacht!) Rückrufe/-mails, ich solle doch die geplanten Romane schreiben – und dann wurden sie gekauft. Und es hieß, ich solle weitermachen. Man sieht also: es geht tatsächlich ...

Wie ich an ATLAN gekommen bin: eine Mail an KNF nach meinen ersten Bastei-Veröffentlichungen, die dieser dann unter die Lupe genommen hat. Ansonsten: lest die genannte SOL-Nummer, dort steht mehr.



Eigentlich unterhalten wir uns ja auch genau deswegen: weil Du bei ATLAN als Autor einen Gastroman schreiben wirst. Die neue Serie scheint ja anzukommen und neue, unverbrauchte Autoren zu bringen, ist ein Konzept, das sich zu etablieren scheint. Kannst Du PERRY RHODAN und ATLAN schon vorher? Oder ist Dir die Serie nur durch das Exposé bekannt? Ich habe da 'was von Leserbriefen auf der PR-LKS gehört ...

Perry kenne ich schon sehr lange. Habe etliche hundert, vielleicht auch an die tausend Hefte gelesen, quer durch die ganze Serie. Leserbriefe gibt's einige, sowohl recht aktuelle als auch schon fünfzehn Jahre alte (peinlich...). Daran sieht man auch, wie lange ich der Serie schon verbunden bin. Gerade Ernst Vlcek zählt auch über Perry hinaus zu meinen absoluten Lieblingsautoren.

Können wir von Dir in der Serie auch noch mehr erwarten? Oder wird es erst einmal bei einem Beitrag bleiben?

Tjaja... möchte ich auch gerne wissen. Im Ernst: wenn ATLAN fortgesetzt werden wird, rechne ich mir gute Chancen aus, weitere Romane zu schreiben. Mir würde es gefallen. Mit Erscheinen dieser Interviews werden die Würfel wohl gefallen sein – aber heute (1.12.) eben noch nicht.

Worum wird es in Deinem Roman gehen? Wenigstens so in etwa? Nun sag aber nicht, um Atlan ;-). Wenigstens den Titel könntest Du ja verraten ...

Okay, ich sage nicht "um Atlan".

Es wird auch um Kythara gehen. Der Titel dürfte mit Erscheinen dieses Interviews kurz vor Weihnachten ohnehin kein Geheimnis mehr sein: Band 19, "Der Zorn des Erzherzogs".

Darin erfahren wir mehr über den Erzherzog. Und Atlan. Und Kythara. Und – das jetzt im Ernst – über *Die Lordrichter*, besonders über einen dieser geheimnisvollen Gesellen, der doch tatsächlich XXXX XXXX.

(Anm. der Redaktion: Alles weitere ist ab 14. Januar 2005 im Roman von Christoph Dittert nachzulesen ;-)

Aha. Da können wir uns ja auf etwas freuen ;-). Bist Du mit dem Exposé sofort zurecht gekommen, oder waren ausgiebigere Kontakte zu Rainer Castor nötig?

Nach mehrmaligem Durchlesen des Expos bin ich gut klargekommen. Mit Rainer mailte ich einmal, und er gab freudig (*grins*) Auskunft. Man muss freilich, um einen Atlan zu schreiben, mit den Figuren vertraut sein und auch die ganzen anderen Expos des Zyklus studieren.

Wie arbeitest Du überhaupt? Einfach drauflos schreiben, oder streng gegliedert? Bist Du ein disziplinierter Autor, der jeden Tag sein Pensum abarbeitet, oder neigst Du dazu, Termine zu überziehen?

Alle Redakteure, die mich kennen, wegsehen: Natürlich gebe ich immer pünktlich ab.

Im Ernst, ich denke schon, dass ich ein recht großes Pensum abarbeite, das muss man allerdings auch, wenn man als Hefroman-Autor finanziell überleben will.

In der Tat arbeite ich jeden Tag,

mit wenigen Ausnahmen – ich versuche schon, das Wochenende oder wenigstens den Sonntag schreibfrei zu halten. Dafür sitze ich eben manchmal zusätzlich nachts an der Tastatur – aber das macht mir (meistens) doch Spaß, so dass es keine schreckliche Arbeit ist.

Streng gegliedert oder drauflos schreiben: das ist von Serie zu Serie unterschiedlich. Mal ist ein Roman vor dem ersten Wort des Textes ziemlich kapitelgenau gegliedert (Maddrax), mal gibt es in meinem Kopf ziemlich genaue Vorstellungen (so ist es meist), mal schreibe ich tatsächlich einfach so los.

Auf die letzte Art ist ein Cotton-Roman entstanden, den ich fast für das Beste halte, das ich bis jetzt geschrieben habe und der ganz ganz anders wurde, als ich ursprünglich plante. Was das ganze Heft hätte werden sollen, war so etwa auf Seite 20 fertig, dann kam was völlig Neues, das mich beim Schreiben selbst überraschte. ("Drei Videos für Mr. High", dürfte eigentlich Anfang 05 erscheinen, glaube ich...). Auch mein erstes Cotton-Taschenbuch (wird wahrscheinlich "Zehn Tage Tod" heißen und Ende 05 erscheinen) entwickelte sich sehr stark beim Schreiben.

Jede Art hat ihre Vorteile – aber freilich kann man bei einer Serie wie Maddrax oder ATLAN nicht einfach drauflos schreiben – da muss man Wochen vorher wissen, wie sich die Sache entwickelt, wie das Heft endet... denn parallel wird ja an den nächsten Bänden geschrieben, die auf dem basieren, was man selbst gerade verbricht. Cotton ist da eine ganz andere Art von Serie.

Atlan und Kythara sind ja nun reichlich alte Wesen. Wie stellt sich

der Kontakt zu den beiden aus Autorensicht dar? Ist es ein Problem, sich in solche Charaktere einzufinden, oder ist Dir das leicht gefallen?

Es ist mir eigentlich leicht gefallen – gerade weil ich eben sehr viel Rhodan gelesen habe. Da entwickelt man schon Vorstellungen der Figuren und Charaktere. Kythara weist ja schon Ähnlichkeiten mit Atlan auf (nicht äußerlich); und die Thematik "ewiges Leben/Langlebigkeit" ist ja durchaus auch bei Zamorra wichtig – dort setze ich mich mit eben dieser Frage auseinander in einer eigenen Handlungsebene, die ich entwickelt habe und die eine alte Frage der Serie aufgreift. Start dieser Handlungsebene wird wohl kurz nach der Nr. 800 sein; der erste Roman wird "Die Feuerblume" heißen – wenn sich der Titel bis dahin nicht noch redaktionell ändert. Auch den zweiten Band dieser Handlungsebene ("Der Echsen vampir") habe ich bereits fertig, und irgendwie sollte ich bald an den dritten (Arbeitstitel "Nachricht aus der Hölle der Unsterblichen", Zamorra-Fans aufgehorcht!) rangehen.

Hätte ich nie Rhodan gelesen, wäre es aber in der Tat wohl sehr schwierig gewesen. Aber dennoch: Details aus dem Rhodan-Universum, die dort absolut Alltag sind, habe ich tausendmal gelesen, aber wenn man sie auf einmal selbst beschreiben will, steht man wie der Ochs vorm Scheunentor.

Da ich aber den fertigen Roman nicht um die Ohren geschleudert bekommen habe, hab ich es wohl geschafft, das Tor zu öffnen, um im Bild zu bleiben.

Wie gestaltet sich denn eigentlich die Zusammenarbeit im ATLAN-Team? Werden die Möglichkeiten

moderner Kommunikationsmittel wie dem Internet genutzt? Gibt es einen regen Austausch zwischen den Autoren, vor allem demjenigen vor Dir und demjenigen nach Dir?

Ohne Email wäre alles viel viel schwerer. Mit Grausen denke ich an die Telefonrechnungen, die ich sonst hätte. Oder an die ewigen Wartezeiten, bis Exposés, Manuskripte etc. hin und her geschickt wären.

Den Band vor mir hat Horst Hoffmann geschrieben, und wir mailten einige Male, so dass ich auch seinen Text schon während der Entstehung verfolgen konnte.

Nach mir ist Nicole Rensmann dran – und unglaublicherweise mailen wir nicht – jeder, der männlich ist und sie schon einmal gesehen hat, fragt sich wohl, wie ich mir diese Gelegenheit entgehen lassen konnte ;-)

Uuuuh – böse Falle. Hoffentlich erschlägt mich nun weder meine Frau noch die gute Nicole.

Allerdings greift Nicole nur eine Figur aus meinem Roman auf, und die Details waren im Expo festgelegt. Außerdem war ihr Roman so weit ich weiß schon ziemlich fertig, bevor ich überhaupt angefangen habe...

Desweiteren hatte ich während des Schreibens einige Male mit Arndt Ellmer Telefonkontakt – das kam

aber auf einer ganz anderen Schiene zustande. Er bot mir auch an, bei Fragen zu helfen.

Im ATLAN-Team ist man also wahrlich nicht allein auf sich gestellt – auch Sabine Kropp, die Redakteurin, war immer für Fragen da. Und Uwe Anton, der Chefautor theoretisch auch – “theoretisch” deshalb, weil ich diese Möglichkeit nicht nutzte. Was aber noch kommen wird, wenn ATLAN fortgesetzt werden wird. (Nein, Uwe, das ist keine Drohung!)

Ist das vergleichbar mit der Zusammenarbeit der Autoren im Zaubermond-Verlag und bei den dortigen Serien?

Ja. Bei Zaubermond habe ich vor allem häufigen Kontakt mit Dennis Ehrhardt (Dario Vandis), auch wegen tausend anderen Dingen und Details. Ralf Schuder ist ja als Dorian-Hunter-Autor ausgestiegen, aber auch mit ihm tauschte ich mich aus. Seinen “Nachfolger” kenne ich ohnehin gut – das wird also auch prima klappen.

Gerade Serien mit kontinuierlicher Inhaltsabfolge wie ATLAN o.ä. können wohl gar nicht existieren, wenn die Autoren nicht untereinander kommunizieren.

Vgl. etwa Professor Zamorra: dort hält Chefautor Werner K. Giesa die

Fäden in der Hand, überprüft alle Expos, liest alle Texte, bevor sie an den Verlag gehen...

Gibt es für Dich einen Serie / einen Roman, den Du unbedingt schreiben willst?

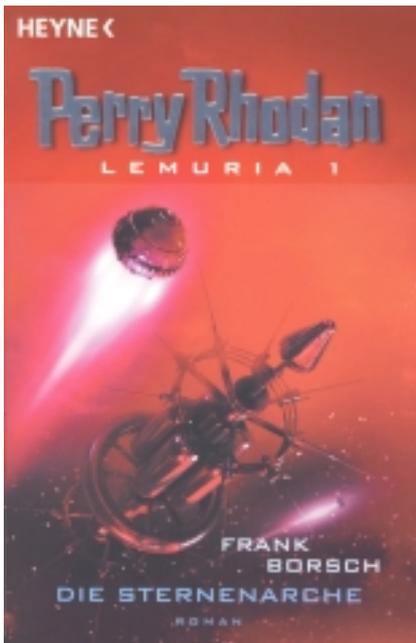
Ja. Das sind derzeit zwei ganz verschiedene Sachen, die ich anstrebe zusätzlich zu allem anderen (das mir auch unheimlich Spaß macht und wo ich mit Elan weitermache) und die ich irgendwann zu realisieren hoffe:

Zum Einen ein völlig serienunabhängiger Einzelroman, den ich ab Januar angehe und der ziemlich gut werden wird .

Zum Anderen (und das sind doch zwei gute Schlussworte): PERRY RHODAN.

Dann wissen wir jetzt ja schon eine Menge mehr über den Autor Christian Montillon – und vor allem den Menschen Christoph Dittert, der sich dahinter verbirgt. Vielen Dank für das Interview und hoffentlich bis bald auch wieder in ATLAN. ;-)

607



LEMURIA 1

Die Sternendarche

von Frank Borsch

Rezension von Tobias Schäfer

Seit 2002 veröffentlicht der Heyne-Verlag in Zusammenarbeit mit dem Perry-Rhodan-Team jährlich eine 6-bändige Miniserie im Taschenbuch. Angekündigt als atemberaubendes Science-Fiction-Abenteuer bilden die Bücher spannende Unterhaltung in abgeschlossenen Geschichten, so dass Neulinge sich nicht vor dem gigantischen Hintergrund fürchten müssen. An diesem Punkt hakt die Kritik ein: Wenn der Serienheld Perry Rhodan auch in diesen Sechsern mitspielt, wie soll man den Hintergrund vergessen können? Eine berechnete Frage, wenn sie die beiden Zyklen ANDROMEDA und ODYSSEE betrifft. Zwar verlässt Perry Rhodan in beiden Zyklen den roten Faden der Hauptserie, doch spielen jeweils kosmische Seriedetails wie Superintelligenzen, Kosmokraten oder Hyperimpedanz eine Rolle.

Soweit ich das nach der Lektüre des ersten Romans aus dem dies-

jährigen Zyklus LEMURIA beurteilen kann, haben sich die Macher diesmal richtig Mühe gegeben. Perry Rhodan spielt mit, aber anderen Charakteren wird zum Teil mehr Platz eingeräumt als ihm. Der Serienhintergrund spielt eine Rolle, man versucht aber nicht, zwanghaft die letzten Jahrtausende zu erklären, sondern bringt behutsam handlungsrelevante Details ein, die auch Leser ohne "Rhodan-Erfahrung" erfassen können, wenn sie etwas Interesse mitbringen. Welches komplexe Universum erschließt sich dem Leser auf Anhieb, auf den ersten Seiten? Man denke zum Beispiel an das *Kultur Universum* von Iain Banks, *Hyperion* von Dan Simmons oder auch das so genannte *Uplift-Universum* von David Brin. Hier wie dort spielen Jahrhunderte, Jahrtausende oder manchmal Jahrmillionen in der Entwicklung eines Universums tragende Rollen, aktuelles Beispiel aus Deutschland: Das *Kantaki-Universum* von Andreas Brandhorst, der in den Romanen und auf seiner Homepage eine ausgefeilte, liebevoll erstellte Chronik der letzten Zeitalter darbietet. Was ist der Unterschied zu PERRY RHODAN, außer, dass es zu Rhodans Geschichte massenweise Romane gibt?

Im vorliegenden Band von Frank Borsch stößt ein Prospektor-Raumschiff der Terraner auf ein gigantisches, fünfzigtausend Jahre altes Schiff, das seine Fahrt auf der Erde begonnen hat: Die Lemurer, Vorfahren der heutigen Menschen und aller humanoiden Völker der Milchstraße, starteten zu Beginn ihrer Raumfahrt ein gewaltiges Projekt. Ein Generationenschiff, in dem eine abgeschlossene Welt existiert, in der die Wesen leben und sich fortpflanzen, bis eines fernen Tages das Ziel erreicht sein sollte. Mit Beginn des überlichtschnellen

Raumfluges geriet dieses Schiff in Vergessenheit. So ist es als unwahrscheinlicher Zufall anzusehen, dass es die terranische PALENQUE in den Weiten des Weltalls findet. An Bord des Prospektors befindet sich Perry Rhodan, zu der Zeit Regierungsoberhaupt der terranischen Welten.

Annähernd zeitgleich wird die LAS-TÓOR, ein Explorer der Akonen, auf das uralte Schiff aufmerksam. Die Akonen sind ein altes Volk der Milchstraße, die ursprünglich aus Siedlern der Lemurer hervorgegangen sind. Trotz ihrer Verwandtschaft herrscht eine Art "Kalter Krieg" zwischen Terranern und Akonen. Da sich beide Parteien Nutzen oder Gewinne von dem Generationenschiff versprechen, ist in dieser Situation Finger-spitzengefühl gefragt: Wer hat das Recht zur Erforschung? Der Umsicht des akonischen Kommandanten und Perry Rhodans ist es zu verdanken, dass ein gemischtes Team zur Ersterkundung überwechselt. Wie groß ist das Erstaunen, als sich der Kommandant des fremden Raumschiffs als Unsterblicher gleich Rhodan erweist? In dieser Lage kann das Auftauchen eines akonischen Gefechtsverbandes zur Eskalation führen...

Entgegen den Vorgängerzyklen beginnt diese neue Serie nicht mit einem Zwangseinstieg durch Action-Überladung. Anscheinend hat man bei den Machern eingesehen, dass auch oder gerade gute Charakterisierungen und ein spannender Plot zu einem guten, unterhaltenden und interessanten Roman führen können. Frank Borsch stellt unter Beweis, dass er sich auf ausgezeichnete Charaktere versteht, ihnen Tiefe und Seele verleihen kann und dass dabei die Geschichte in einem angenehmen Tempo voran schreiten kann. Was in letzter Zeit in der Heftserie etwas fehl-

te, nämlich eine glaubhafte Darstellung der Unsterblichen, gelingt hier quasi nebenbei. Perry Rhodan ist ruhig und ausgeglichen und strahlt seine immense Erfahrung geradezu aus, ist dabei nicht zu distanziert und unterkühlt, sondern sucht die Nähe seiner Begleiter, sucht Verständnis und Vertrauen. Immer wieder liest man, dass es nicht leicht sein kann, einem Charakter, der von vielen unterschiedlichen Autoren beschrieben wurde, neue Facetten abzugewinnen. Muss man ja auch nicht immer zwingend! Es ist schon eine Leistung, eben dieser vielbeschriebenen Person Leben einzuhauchen und sie überzeugend zu schildern.

Das lässt sich auf alle anderen Personen des Romans übertragen. Manche kommen etwas kürzer, andere werden eingehender behandelt. Dadurch werden zum Beispiel Unterschiede und Gemeinsamkeiten von Terranern und Akonen beleuchtet, so dass dem Leser recht schnell eine interessante Idee kommt: Soo unterschiedlich sind die Völker gar nicht! Da wirken die Schnittstellen, die Borsch zwischen ihnen einbaut, regelrecht befreiend.

Mit einer leichten Prise Humor gewürzt lässt sich die Geschichte sehr gut lesen. So betreibt der terranische Funker einen Versand von Luftgitarren, und eine Akonin versucht sich in einem bei ihrem Volk beliebten Zeitvertreib: dem Plejbeke. Die Beziehung zwischen den beiden entwickelt sich entsprechend und wird anschaulich geschildert.

Einen weiteren Schwerpunkt bildet das Leben im Generationenschiff. Die Menschen leben in Wohn- und Arbeitsgemeinschaften zusammen, der genetische Austausch wird vom Schiff streng kontrolliert. Natürlich gibt es stille Rebellen, die sich selbst "Sternensu-

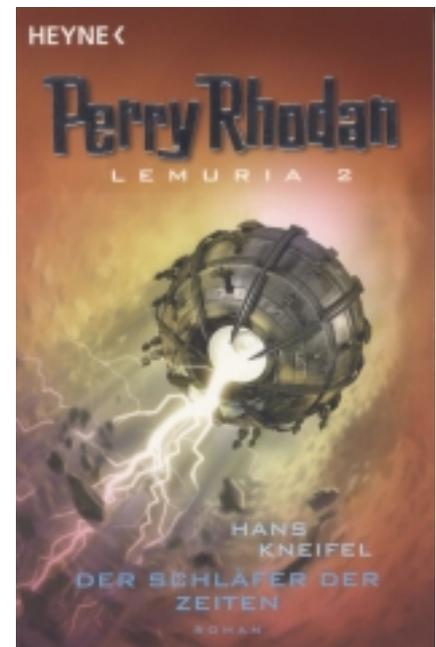
cher" nennen. Denn das Schiff verbietet den Lemurern den Blick ins All, es ist eine wirklich geschlossene Welt ohne Augen und Ohren. Borsch motiviert die träumerischen Sitzungen der Sternensucher durch alte Aufzeichnungen, über die ihre Faszination und ihr Wissensdurst ausgelöst werden. Doch für das ferne Ziel (bleibt den Lesern bis zum Schluss unbekannt) muss die Ordnung im Schiff bestehen bleiben, weshalb der Kommandant gegen seine Überzeugung [...] *Es sind die Besten, und wir werden sie brauchen, wenn wir ankommen* [...] die Hinrichtung dieser vom Schiff als Verräter titulierten Menschen befiehlt. Ihm bleibt nur die Hoffnung, nicht alle großen Geister auszulöschen.

So erhält der Leser Einblicke in das Leben im Schiff aus allerlei Perspektiven, für uns erscheint es unvorstellbar. Doch wer weiß, ob die Menschen nicht in ferner Zukunft ein ähnliches Experiment wagen? Vielleicht, wenn eine moderne Sintflut, ein Armageddon oder so was die letzten Kräfte der Erde mobilisiert. Das bleibt die Frage auch in dem Roman: Warum unternahmen die alten Lemurer diese unglaublichen Anstrengungen, um ein Generationenschiff zu bauen? Der Titel "Sternenarche" legt nahe, dass es sich um eine Katastrophe gehandelt haben muss. Noch tappen alle Beteiligten im Dunkeln.

Der Auftaktband des neuen Zyklus ist ein hervorragend geschriebenes Science-Fiction-Abenteuer, bei dem man sich nicht durch das Etikett "Perry Rhodan" abschrecken lassen darf. Frank Borsch gelingt der bisher beste Roman der neueren Rhodan-Geschichte, nach dieser Lektüre hat man Lust auf mehr. Dabei wird es für die Nachfolger schwierig, dieses Niveau zu toppen - allerdings machen Namen

wie Andreas Brandhorst oder Leo Lukas durchaus Hoffnung ;-)

SEHR GUT



LEMURIA 2

Der Schläfer der Zeiten

von Hans Kneifel

Inhalt

Das Prospektorenschiff PALENQUE mit Perry Rhodan an Bord, sowie das Forschungsschiff der Akonen, sind gegen Ende des letzten Romans offensichtlich sehr bewusst gemeinsam nach Maahkora geflogen. In Band 2 jedenfalls brechen beide gemeinsam zu weiteren Forschungsfahrten auf, eine brüchige Stabilität, die aber offensichtlich einigermaßen fest ist, denn immerhin arbeiten sie gemeinsam gegen die akonische Flotte. Tatsächlich benutzen beide Seiten die Lemurerin Denetree, um möglicherweise weitere Informationen über die Vergangenheit zu erhalten.

Als hilfreich erweist sich dabei der Chip, den Denetree von ihrem Bruder erhalten hat. Nachdem erst einmal die Schnittstellen an dieje-

nigen der PALENQUE angepasst sind und die Daten sichtbar werden, wird schnell klar, dass dieser Chip noch eine Menge von interessanten Informationen enthält.

Beispielsweise diejenige über ein zweites Generationenschiff. Die LEMCHA OVIR startete zwar nach der NETHACK ACHTON, aber die Information darüber ist trotzdem in dem Chip, der sich auf dem früher gestarteten Generationenschiff befand. Der Startzeitpunkt sowie der Kursvektor scheinen bekannt, deshalb ist es möglich, die ungefähre Position der LEMCHA OVIR einzugrenzen und eine Suche in dieser Region zu starten. Darüber hinaus entdeckt der Orter der PALENQUE in seinen Aufzeichnungen noch einen Impuls, der von der NETHACK ACHTON ausgegangen ist und der offensichtlich im Hyperspektrum abgegeben wurde. Wie das möglich ist, ist unklar.

Die LEMCHA OVIR ist offensichtlich ebenfalls in Schwierigkeiten. An Bord des Schiffes, greift eine Krankheit um sich, die die Besatzung auf etwa 1000 Lemurer dezimierte. Diese sind darüber hinaus noch mutiert, viele auf positive Weise, einige aber auch auf negative.

Der Naahk der LEMCHA OVIR plant, den nächst erreichbaren Planeten anzufliegen und die LEMCHA OVIR im Orbit zu parken. Die Besatzung soll sich auf den Planeten begeben, sich dort erst einmal erholen und in ihrer Gesamtheit stabilisieren, danach kann über eine Fortsetzung des Fluges nachgedacht werden. Es gibt einige Parallelen, so zum Beispiel auch, dass Atubur Nutai offensichtlich ebenfalls unsterblich ist. Zumindest kennt er ein Verfahren, mit dem er sich wieder verjüngen kann, dem er sich alle 20 Jahre unterzieht.

Kalymel ist ein Tenoy, der außerdem als Pilot ausgebildet ist. Er soll eine der vier Raumgleiter steuern, mit deren Hilfe die LEMCHA OVIR evakuiert werden soll. Allerdings ist er auch ein Rebell. Es gibt weite Bereiche des Schiffes, die abgeschottet sind und als verbotenes Gebiet gelten. Dazu gehört ein Frachtraum, der eine geheimnisvolle Fracht enthält. Niemand weiß darüber Bescheid, außer vielleicht der Naahk. Und Kalymel arbeitet daran, ebenfalls zu den Wissenden zu gehören. Deshalb nutzt er seine Trainingseinheiten in einem entlegenen Bereich des Schiffes, in dem sich die Raumgleiter befinden, um in die Nähe des Hangars vorzudringen. Er kommt dem Geheimnis immer näher.

Als er aber diesmal von seiner unerlaubten Expedition zurückkehrt, muss er erkennen, dass es in dem Bereich des Schiffes, für den er verantwortlich ist, Alarm gibt. Mutanten sind ausgebrochen und haben sich offensichtlich gegen die Ordnung des Schiffes gewandt. Mutanten, die an der gefährlichen Krankheit leiden. Er macht sich auf den Weg, im Auftrag des Kommandanten, um die Entflohenen wieder einzufangen. Das gelingt, aber zwei von ihnen erliegen wenig später der Krankheit.

Das Schiff wird weiterhin auf die Zwischenlandung vorbereitet. Sie kommen Menthack Nutai immer näher. Kalymel nutzt die Chance, um sich weiterhin in dem verbotenen Hangar umzusehen. Er kommt dem Inhalt desselben nun sehr nahe, durchquert ein Schleusenschott und steht vor einem zweiten, das allerdings teilweise aus Glas ist. Er sieht eine schwarze, gekrümmte Wand und erkennt, dass diese Teil einer Kugelschale ist. Eine Kugel in einem würfelförmigen Hangar.

Atubur Nutai koordiniert die Maßnahmen, die für die Zwischen-

landung nötig sind und denkt dabei über die Vergangenheit nach. Unter anderem auch über seine Begegnung mit dem Legendor, von dem er den Zellaktivator hat. Der Legendor ist auch für die Zusammensetzung der Nährflüssigkeit verantwortlich, die sich in seinem Regenerationstank befindet, den er alle zwanzig Jahre aufsuchen muss, um wieder gesund und stark und jung zu werden. Dieser Teil fehlte offensichtlich auch dem Naahk der NETHACK ACHTON. Neben dem Legendor gibt es auch einen Hüter, eine riesige Gestalt, die drei rote, leuchtende Augen hat. Nutai hat Alpträume. Bei der Prozedur der Zellregeneration vergisst er immer einen großen Teil seines Wissens, den er mühsam neu erwerben muss.

Sie erreichen den letzten Bremspunkt und verlangsamen die Geschwindigkeit. In den Fähren sitzen die ersten Passagiere, insgesamt vier Fähren, jede mit ungefähr 70 Insassen. Die Fähren werden aus dem Schiff geschossen, aber es geht nicht gut. Kalymel kann nur eine weitere Fähre erkennen und er muss mit ansehen, wie die LEMCHA OVIR auseinander fällt. Die schwarze Kugel erkennt er ebenfalls wieder, unmittelbar nach der Explosion eines Reaktors, der aus dem Schiff geschleudert wurde. Dann hat er aber alle Hände voll mit der Notlandung zu tun, die auch gelingt. Sie schlagen im Wasser auf, allerdings an einer Küste und kommen am Waldrand, nicht weit vom Meer entfernt, zu liegen. Der Kontakt zu anderen fehlt allerdings im Augenblick. Sie müssen sich erst orientieren.

Sie ahnen nicht, dass sie beobachtet werden. Energiewesen, die in der Atmosphäre dieser Welt existieren, begleiten ihre Notlandung, voller Furcht, dass es sich um aggressive Eindringlinge handeln

könnte. Denn ihre Kollektiverinnerung lässt sie vorsichtig sein, wenn Fremde erscheinen. Aber die Ankömmlinge sind eindeutig als Opfer einer Notlage zu erkennen. Trotzdem können sie Keime aus dem All mitbringen und die Wesen beschließen, sie genau zu beobachten.

Perry Rhodan an Bord der PALENQUE und die Akonen haben keine Probleme, das gestrandete Schiff der Lemurer zu finden. Sie müssen feststellen, dass sie alle Energie zu verlieren scheinen und im Orbit über der Welt, auf der die Lemurer notlanden mussten, gefangen sind. Auch dahinter stecken die Energiewesen, die immer noch beobachten wollen. Perry verliert aber nicht den Mut, er fliegt einfach mit der Space Jet los, die er auf Maahkora an Bord bringen ließ. Außerdem gehen zwei der Kriecher auf dem Planeten nieder und auch die Akonen angeführt von der Historikerin Solina Tormas gehen auf dem Planeten nieder. Sie treffen Überlebende, die nach mehreren Wochen auf der Welt immer noch dabei sind, sich zu organisieren. Schließlich finden sie auch die Kapsel, mit der sich der Naahk gerettet hat. Seine Geliebte hat die Landung offensichtlich sehr gut überstanden, aber der Atubur Nutai ist schwer verletzt und wirkt wie ein Greis. Sein getarnter Zellaktivator blinkt heftig, kann aber nichts mehr tun. Nutai stirbt und wird beerdigt. Und in den Trümmern der Arche und Nutais Zentralbereich, suchen die Helfer nach Informationen. Sie helfen den Gestrandeten. Organisieren die Hilfe und geben ihnen vor allem das wieder, was sie verloren haben: Führung.

Die Energiewesen in der Atmosphäre dieser Welt aber verstehen nicht, was sie sehen. Wesen, die offensichtlich friedlich miteinander

umgehen und sich sogar gegenseitig helfen, das haben sie noch nie erlebt. Deshalb sind sie auch mißtrauisch und behindern die Menschen, wo sie nur können.

Als sie im Nordpolgebiet eine alte Station der Akonen entdecken, nehmen die Angriffe der Spindelwesen eine neue Dimension an. Die Energie wird auch den auf dem Planeten gelandeten weitgehend entzogen und so bleibt Perry Rhodan mit seinen Freunden fast nichts anderes übrig, als die Stadt zu erkunden. Dabei macht er einige interessante Entdeckungen, wie die Aufzeichnungen eines alten Mannes, dessen toter Körper noch immer in der Stadt ist. Dabei bekommen sie schließlich heraus, dass die Station der Akonen in einem Bereich errichtet wurde, der den Energiewesen heilig ist und ihre Brutstätte kennzeichnet.

Inzwischen nehmen die immer noch misstrauischen Akonen die Geisel an Bord des Akonenschiffes gefangen. Aber der erste Offizier hält sich trotzdem zurück und deshalb kommt es auch nicht zu Feindseligkeiten, als die Energie plötzlich wieder funktioniert. Denn Perry Rhodan hat tatsächlich eine Möglichkeit der Verständigung mit den Wesen gefunden. Zuvor aber hat er noch etwas anderes gefunden, als die Station der Akonen zusammen zu brechen drohte. Eine Gestalt, die aus einem verschlossenen Raum ausbrach und an ihm vorbeistürmte, erwies sich als Haluter. Und offensichtlich als Besatzungsmitglied der schwarzen Kugel, die aus der Arche der Lemurer gefallen war. Der Haluter scheint bei den Lemurern als der Hüter bekannt zu sein. Und er rettet Denetree, die ihn sofort erkennt und entsprechend ehrfürchtig reagiert. Außerdem finden sie ein Bild des Legendor in dem Wrack der Kommandozentrale, in

der sich immer noch Chibis-Nydele befindet.

Sie machen den Lemurern klar, dass sie auf dieser Welt wohl siedeln müssen. Nachdem es zu einer Einigung mit den Energiewesen kam, scheint das auch kein Problem mehr zu sein. Aber sie helfen den Lemurern, mit ihrer neuen Umgebung klar zu kommen. Und sie schauen sich auch noch die Kommandokapsel an, als wiederum ein Hyperfunkimpuls abgestrahlt wird, wie es bei der NET-HACK ACHTON auch bereits der Fall war. Anscheinend gibt es zumindest in diesen beiden Versionen der Arche Anlagen, die solche Techniken beherrschen. Allerdings wissen die Lemurer selbst nichts davon, was wohl nahe legt, dass dafür eher der Hüter und / oder der Legendor verantwortlich sind.

Zum Schluss finden sie einen Platz für die neue Siedlung der Überlebenden. Und sie bringen mit Hilfe der Akonen die Kommandokapsel mit Chibis-Nydele in die Nähe derselben.

-rk-

Rezension von Ralf König

Puh, es ist geschafft, bin ich versucht, zu sagen. Hans Kneifel schreibt in letzter Zeit sehr schwankend. Mit dem PR-Roman über Kantiran und Shallowain wusste er nicht zu überzeugen, dafür war der ATLAN-Roman im OBSIDIAN-Zyklus sehr gelungen. Mit LEMURIA 2 knüpft er aber leider nahtlos an dem unattraktiven PR-Roman an, nicht an dem wesentlich besseren ATLAN-Roman.

Woran auch immer es lag – der Roman ist über weite Strecken sehr langweilig geraten. Eigentlich nimmt er erst jenseits von Seite 200 so richtig Fahrt auf, als plötzlich der Haluter auftaucht. Was danach zu lesen ist, ist durchaus nicht ganz schlecht und schafft es, we-

nigstens noch eine Beziehung zu der Geschichte aufzubauen. Den Roman insgesamt kann das aber nicht mehr retten, dafür kommt es viel zu spät. Die ersten 200 Seiten hätte man jedenfalls besser auf 5 Seiten zusammengefasst, das wäre für die meisten Leser sicher angenehmer gewesen.

Inhaltlich passiert leider auch nicht sehr viel. Die ersten hundert Seiten an Bord der LEMCHA OVIR wirken eher wie eine Nacherzählung des sehr guten ersten Bandes. Die Situation ist zwar ein klein wenig anders, aber natürlich sind die Probleme ähnlich gelagert. Die Notlandung bezieht dann aus ihrer Situation heraus ein klein wenig Spannung, aber es reicht trotzdem noch nicht so recht, um den Leser mitzureissen. Und dass ausgerechnet dann Perry Rhodan mit seinen Freunden auftaucht, ist natürlich wieder typisch für die unglaublichen Zufälle des Perryversums. Gegen Ende kommen wir dann endlich zu Situationen, die neu sind und Interesse am Fortgang der Geschichte aufkommen zu lassen. Letzten Endes schafft Hans Kneifel es zum Schluss tatsächlich, den Staffelstab weiterzugeben und einen neugierig auf die Fortsetzung zu machen. Das wenigstens verhindert eine wirklich schlechte Wertung für den Roman und lässt mich letzten Endes doch noch zu einem milden **NICHT ÜBEL** greifen. Das soll aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Geschichte über weite Strecken eher LAU war.

Gerüchte besagen, dass der dritte Band da schon wesentlich besser sein soll. Da kann man dann ja zumindest gespannt sein.

Rezension von Stefan Friedrich

Nach dem Auftaktband von Frank Borsch setzt der PR-Altmeister Hans Kneifel die LEMURIA-Rei-

he mit *Der Schläfer der Zeiten* fort.

Erst am Ende des Romans wird klar, auf wen sich der Titel des Bandes bezieht. Niemand anderes als Icho Tolot, der Haluter, befand sich anscheinend seit Jahrtausenden mit seinem Raumschiff auf der zweiten lemurischen Sternenarche. Wie er dort hingekommen ist, wird natürlich noch nicht geklärt, aber es ist abzusehen, dass im Verlauf des Minizyklus noch eine Zeitreise auf die Protagonisten und den Leser zukommen wird. Bereits im nächsten Band wird wohl ein Teil der Handlung in der fernen Vergangenheit spielen. Die Informationen aus den erbeuteten Speichereinheiten werden einen interessanten Einblick in die lemurische Frühgeschichte geben.

Doch zurück zum vorliegenden Band. Der Roman ist natürlich ein „typischer Kneifel“. Die Protagonisten führen *lange* Gespräche, trinken *schweren* Rotwein und treffen auf *faszinierende, schöne* Frauen. Und eigentlich verhält sich Kneifels Perry Rhodan nicht wirklich typisch, sondern viel mehr wie ein Abziehbild des Arkoniden Atlan.

Das Verhältnis zwischen den Terranern von der PALENQUE und den Akonen von der LAS TOÓR wird diesmal nicht wirklich weiterentwickelt. Kneifel legt den Schwerpunkt auf die Handlung in der Sternenarche und in dem Sonnensystem in dem die Arche strandet. Auch besitzen die Charaktere bei weitem nicht so eine Tiefe wie im Vorgängerband.

Dass Eckalcer Lethir, der 1. Offizier der LAS TOÓR, die Terraner für den Energieverlust verantwortlich macht, ist nicht wirklich nachvollziehbar. Da sich die beiden Besatzungen am Ende des ersten LEMURIA-Bandes doch sehr nahe gekommen sind, ist dieser Rückfall

in alte Vorurteile schon seltsam. Wahrscheinlich sollte dadurch nur die Handlungsebene auf der PALENQUE etwas spannender gestaltet werden.

Die Nebenhandlung um die Energiewesen Menttia dient zwar eigentlich nur dazu die technischen Möglichkeiten der Protagonisten einzuschränken, liest sich aber dennoch ganz nett.

Wie beim Naahk der lemurischen Sternenarche NETHACK ACHTON funktioniert auch der Zellaktivator Atubur Nutais, dem Kommandanten der LEMCHA OVIR, nicht wie gewohnt fehlerfrei. Der Lemurer muss sich in regelmäßigen Abständen regenerieren und verliert dabei jeweils einen Teil seiner Erinnerungen. Bei diesen lemurischen Zellaktivatoren scheint es sich um billige Nachahmungen aus Fernost (Eastside) zu handeln.

Natürlich werden auch in diesem Roman wieder einige Fragen aufgeworfen: So z.B. wie auf der früher gestarteten NETHACK ACHTON Informationen über die später gestarteten Sternenarchen verfügbar sein konnten.

Der von den Lemurern verehrte *Hüter*, dessen Figuren die Gestalt eines Haluter besitzen, dürfte kein andere als Icho Tolot sein.

Wer dagegen der *Legendor* ist, dessen Gesicht auf der Darstellung in der Sternenarche nicht erkennbar war, ist noch unklar. Etwa Perry Rhodan selbst?

Na, dann bin ich schon sehr auf den Bericht aus der lemurischen Vergangenheit im nächsten LEMURIA-Band von Andreas Brandhorst gespannt.

Fazit: Der Roman von Hans Kneifel ist zwar nicht übermäßig spannend und handlungsreich, aber dennoch ganz unterhaltsam.

NICHT ÜBEL.



Der PERRY RHODAN-Tag in München

Ein Bericht von Stefan Friedrich

Fotos von Stefan Friedrich, Dieter Wengenmayr und Michael Rauter



Hans Kneifel signiert am Freitag im Hugendubel



Klaus Bollhöfener eröffnet die Veranstaltung



Robert Vogel: PERRY RHODAN grüßt STARGATE

Zwar ist PERRY RHODAN regelmäßig mit dem GarchingCon im Süden der Republik vertreten, ansonsten war bisher dort doch eher Niemandland für PR-Veranstaltungen. Daher richtete VPM am Samstag, 20. November 2004 nun erstmals auch in München einen PERRY RHODAN-Tag aus. Organisiert wurde der „Mini-Con“ im Forum des Münchner Literaturhauses in bewährter Weise von Klaus Bollhöfener.

Bereits am Freitag Abend wurde eine gut besuchte Signierstunde mit Hans Kneifel in der Buchhandlung Hugendubel am Stachus durchgeführt.

Am Samstag wurde die Veranstaltung dann mit leichter Verspätung gegen 10.45 Uhr von Klaus Bollhöfener eröffnet. Im ersten Programmpunkt berichtete Robert Vogel untermalt von zahlreichen Bildern auf gewohnt unterhaltsame Art von seinen neuesten Erlebnissen am Set von *Stargate SG 1* bzw. *Atlantis*. Anschließend wurde der PERRY RHODAN-Altmeister Hans Kneifel von Achim Schnurrer (EinsAMedien) interviewt. Viel neues ergab sich zwar nicht, aber dennoch war es sehr unterhaltsam dem „Urgestein der deutschen Science Fiction“ beim Plaudern zu lauschen.

Nach der Mittagspause, die in mehr oder weniger kleinen Gruppen in der Münchner Innenstadt - verbracht wurde, ging es mit der LEMURIA-Runde weiter. Neben Frank Borsch, dem Autor des ersten LEMURIA-Bandes „Die Ster-

auch redaktionell betreut, waren Sascha Mamczak (zuständiger Redakteur beim Heyne-Verlag) und wiederum Hans Kneifel beteiligt. Unter der Moderation von Rita Grünbein wurde über die Entstehungsgeschichte der LEMURIA-Reihe gesprochen. Jedoch wurden auch einige andere Themen diskutiert, so beispielsweise die Zukunft der digitalen Vermarktung von Romanen.

Der folgende Programmpunkt mit Alexander Seibold und weiteren Teilnehmern von der Volkssternwarte München unter dem Thema „PERRY RHODAN und Astronomie“ war dann doch (zu) sehr tiefgründig philosophisch angehaucht.

Achim Schnurrer berichtete dann bei „PERRY RHODAN zum Hören“ – ähnlich wie beim FrankenCon in Schwanstetten – über die Hörbücher von EinsAMedien (<http://www.einsamedien.de>). Neues gab es leider nicht zu vermelden.

Alexander Huiskes (auch bekannt unter seinem Forums-Nick „Myzelhinn“) und Elsa Franke von der „Edition Dorifer“ stellten das neue PERRY RHODAN-Rollenspiel vor (<http://www.dorifer.com>). Auf Basis der MIDGARD-Regeln können die Spieler Abenteuer im Perryversum erleben. Erschienen ist bereits der umfangreiche Regelband sowie der Quellenband „DIE BASIS“.

Besonders interessant war das anschließende Interview von Olaf Funke mit Arndt Drechsler, dem neuen ATLAN-Illustrator. Von ihm stammen nicht nur die Cover der ATLAN-Hardcover ab Band 23, sondern auch die zweite Titelfeld-



Hans Kneifel – mein Leben, meine Bücher (Moderation Achim Schnurrer)

staffel des ATLAN-LORDRICH-TER-Zyklus.

Zu bereits fortgeschrittener Stunde forderte Helmut Anger von „Between The Stars“ nochmals voll die Aufmerksamkeit des Publikums (<http://www.prsks.de>). In einer aufwendig zusammengestellten Präsentation führte er durch die Handlung aus der Anfangszeit der Serie, auf der die ersten fünf Phasen des PERRY RHODAN-Sammelkartenspiels basieren. Kombiniert war der Vortrag mit einem Quiz in dem mit durchaus anspruchsvollen Fragen das Wissen der Besucher getestet wurde.



Helmut Anger und Klaus Bollhöfener beim Mittagessen



Blick ins Publikum

Anschließend wurde mit einem Teaser-Film noch auf den GarchingCon 6 hingewiesen, der vom 27.-29. Mai 2005 stattfindet. Das Video steht auch auf der Conhomepage zum Download bereit (<http://www.garching-con.net>).

Zum Abschluß gegen 19.30 Uhr bestand noch die Möglichkeit Autogramme der anwesenden Ehrengäste zu ergattern, was auch viele Besucher nutzten. Der Tag klang mit einem gemütlichen Beisammensein im Cafe im Erdgeschoß

des Literaturhauses aus, bei dem sich noch interessante Gespräche ergaben.

Insgesamt war die Veranstaltung, an der ca. 60 Besucher teilnahmen, rundherum gelungen und machte Lust auf mehr. Aber bis zum GarchingCon 6 ist es ja zum Glück nicht mehr so lange ...



Die LEMURIA-Runde: Hans Kneifel, Sascha Mamczak, Frank Borsch und Rita Grünbein (Moderation)



Achim Schnurrer - PERRY RHODAN zum Hören



Elsa Franke und Alexander Huiskes berichten über das PR-Rollenspiel

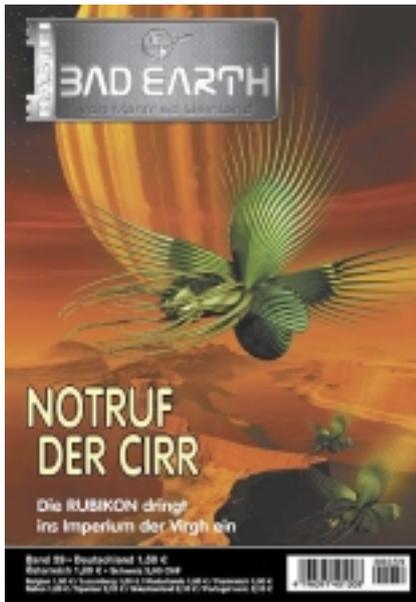


PERRY RHODAN und Astronomie, moderiert von Alexander Seibold (2. v.l.)



Arndt Drechsler und Olaf Funke





Bad Earth 39
Notruf der Cirr
 von Manfred Weinland

Nachdem der von den Virgh besetzte Planet vernichtet wurde, untersuchen die Mitglieder der Expedition ein Fragment des zerstörten Planeten. In ihm befinden sich lebende Vertreter der Brut dieser Wesen. John Cloud ist fest entschlossen, diese Brut zu untersuchen. Er begibt sich deshalb in die Station, allerdings nicht persönlich, denn die RUBIKON lässt ihn noch immer nicht von Bord, weil er als Kommandant und derzeit einzig befehlshaber zu gefährdet wäre.

Deshalb schickt er einen Schwarm der Spinnenroboter in das Fragment und lässt diese die Untersuchungen durchführen, transferiert aber sein Bewusstsein in eine der Maschinen.

Das geht allerdings beinahe schief. Er erreicht zwar einen Hohlraum in dem Fragment, überwindet auch einen Schutzschirm und dringt ins Innere einer gewaltigen Höhle vor, in der sich viele der Wesen befinden. Als sie sich aus ihren Kokons lösen und zum Leben erwachen, muss er aber feststellen, da es eine gefährliche Idee

war, sich in den Roboter zu versetzen. Denn merkwürdigerweise kann er nun plötzlich nicht mehr zurück, er ist regelrecht an den Roboter gefesselt und gerät in Panik. Wenn der Roboter vernichtet würde, dann hätte der Geist nichts mehr, an dem er sich festklammern könnte und das wäre dann sein Ende.

Aber der Bann gibt ihn frei und er stürzt zurück in seinen eigenen Körper.

Trotz des Fehlschlags, hat er eine wichtige Erkenntnis gewonnen. Die Virgh sind wirklich schlimme Gesellen und Sobek scheint, was sie angeht, nicht gelogen zu haben.

Nach dieser Begebenheit, verlässt Artas mit seinem Schiff die Menschen. Er geht mit Scobee zurück auf sein Schiff und zeigt ihr noch einige der Geheimnisse, sogenannte Logen, mit deren Hilfe das Schiff gesteuert werden kann. Gerade, als er sich von Scobee verabschieden will, gerät alles irgendwie außer Kontrolle. Das stellt auch Cloud fest, der beinahe im selben Augenblick aus dem Schiff zu stürzen scheint, auf eine Art schwarzer Insel, auf der ihn seine schlimmsten Alpträume erwarten, nämlich die Bewußtseine, die man ihm implantiert hat. Und er muss erkennen, dass er sie nicht überwunden hat, wie er sich das vorgestellt hatte. Sondern dass sie immer noch da waren. Währenddessen scheint die PERSPEKTIVE der Satoga auseinanderzudriften. Merkwürdige Ereignisse, die darin kulminieren, dass sie plötzlich wieder aufhören. Fast zeitgleich stellt die KI der RUBIKON fest, dass die galaktische Hintergrundstrahlung sich verändert hat. Aber Cloud kann nichts näheres darüber erfahren, denn plötzlich setzt sich die PERSPEKTIVE wieder zusammen. Und Cloud erfährt, dass es Scobee gut geht. Mehr aber auch nicht,

denn Artas ist reichlich kurz angebunden. Mit ihr sprechen jedenfalls kann er nicht.

Artas bringt Scobee wieder zu sich und danach auf die RUBIKON:

Cloud kümmert sich inzwischen auch um die beiden letzten überlebenden Foronen an Bord. Es scheint ihnen nicht gut zu gehen, aber sie lassen ihn nicht an sich heran. Deshalb überlässt er sie wieder sich selbst. Stattdessen kümmert er sich doch wieder um Scobee, spricht mit ihr und Artas über die Geschehnisse, die sich aber nicht so richtig aufklären lassen. Eine psionische Kraft überrollte die PERSPEKTIVE wie eine Welle, aber das ist auch alles, was Artas festgestellt hat. Der Satoga verabschiedet sich daraufhin von den Menschen und kündigt an, dass sie nun wieder ihrer eigenen Wege gehen müssen. Als Zeichen der Verbundenheit, lässt er eine Box da, mit deren Hilfe er erreicht werden kann, wo auch immer sich die Menschen gerade befinden. Dann verlässt er die RUBIKON und fliegt mit seinem Schiff davon.

Die Menschen haben wenig Gelegenheit, sich über die Begebenheit lange auszutauschen, denn plötzlich erreicht sie ein Hilferuf. Mit der RUBIKON eilt er dem Hilferuf entgegen. Sieben Lichtjahre müssen sie zurücklegen, dann erreichen sie den Schauplatz eines Kampfes. SETHA informiert Cloud darüber, dass Boreguir offensichtlich das Schiff verlassen hat. Sie konnte ihn zwar nicht orten, aber immerhin konnte sie nachmessen, dass sich die Gesamtmasse des Schiffes genau um den Faktor verringert hat, den der Saskane ausmacht. Wohin er verschwunden ist, ist nicht ganz klar, wobei man durchaus vermuten kann, dass er sich an Bord des Schiffes der Satoga geschlichen hat.

Bevor sie sich darüber nähere Gedanken machen können, erreichen sie aber den Schauplatz des Kampfes. Und damit die Entscheidung. Sie werden beschossen, aber von einer Anlage, die auf dem angegriffenen Planeten steht. Offensichtlich wurde sie von den Angreifern verschont, wie um anzuzeigen, dass sie diese Anlagen nicht wirklich fürchten. Dafür gibt es vieltausendfachen Tod auf diesem Planeten. Und Raumschiffe, die mit anderen Raumschiffen kämpfen. Allerdings noch 10 Lichtjahre weiter, in einem anderen System. John fliegt mit der RUBIKON zu der Schlacht. Er beschließt, die von Artas erhaltene Box einzusetzen, um ihm von Boreguir zu berichten. Allerdings kann er niemanden erreichen, er zweifelt, ob er die Box überhaupt richtig bedient. Aylea bittet darum, es versuchen zu dürfen. Nach kurzem Zögern übergibt Cloud Aylea die Box und lässt sie sich an der Bedienung derselben versuchen.

Sie erreichen das andere System und müssen miterleben, wie die Verteidiger von einer Flotte von Angreifern dezimiert werden. Die Angreifer entpuppen sich als Virgh und sie sind so gnadenlos, wie Sobek sie beschrieben hat. Cloud zögert nicht und greift an. Er schafft es, die verbliebenen Angreifer zu vernichten, bis auf wenige, die fliehen. Die Virgh sind nicht von Anfang an als solche zu erkennen, weil sie in federartigen Schiffen angreifen, einem Typ, den sie bisher noch nicht verwendet haben. Das bedeutet aber auch, dass die Virgh auch heute noch aktiv sind und sich nicht samt und sonders in eine Stase begeben haben.

Als die Virgh geflohen sind, gibt sich Cloud gegenüber den Angegriffenen zu erkennen. Die Cirr haben bisher noch keine Kontakte zu Fremden gehabt, bis die Virgh

gekommen sind. Bevor die Diskussionen vertieft werden können, greifen die Virgh erneut an. Die Geflohenen kehren mit einer übermächtigen Flotte zurück, die sogar für die SESHHA zu viel ist. Cloud trifft eine Entscheidung und bläst zum taktischen Rückzug. Eine andere Wahl bleibt ihm kaum. Er muss miterleben, wie die Reste der Cirr aufgegeben werden. Und ihn beschleicht der Verdacht, dass es einen Grund dafür gibt, dass Artas nicht mehr antwortet ...

Fazit: Eine interessante Geschichte wird uns von Manfred Weinland präsentiert, die aber in der Rückschau interessanter erscheint, als sie es bei der Lektüre vor einigen Wochen gewesen ist. Der Roman musste sozusagen erst reifen. Eine Rolle spielt hierbei sicherlich auch das angekündigte Ende der Serie bei Bastei, das ein klein wenig dafür sorgte, dass das Interesse an der Serie kurzzeitig nicht mehr sehr groß war. Die Enttäuschung über die Einstellung war übermächtig.

Inzwischen gibt es gute Nachrichten, denn Bad Earth wird bei Zaubermund weitergeführt werden. Die Serie ist also nicht vollständig tot, sondern wird im nächsten Jahr fortgeführt werden. Damit ist auch die Lektüre der noch ausstehenden Romane weniger qualvoll und die Serie weckt wieder das Interesse, das eigentlich verdient ist.

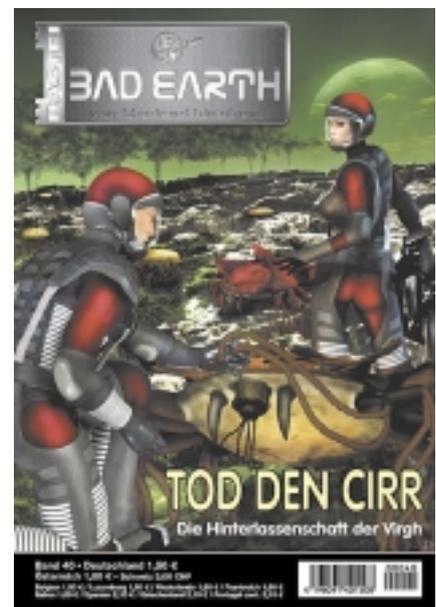
Die Virgh gibt es also immer noch und sie schlafen nicht etwa alle, sondern sind sehr aktiv. Die Schiffe der Wesen haben sich etwas verändert, nicht aber ihre gnadenlose Art, die sie zu noch schlimmeren Feinden macht, als die Foronen. Die beiden überlebenden Foronen hingegen sind derzeit kaum in der Lage, den Menschen Widerstand zu leisten, denn sie sind nicht mehr ganz gesund. Und Artas hat sich von den Menschen verabschiedet, ist aber

möglicherweise in sein Verhängnis geflogen ...

Im nächsten Roman werden wir erfahren, was die Virgh mit den Cirr angestellt haben und der Titel ist nicht sehr vielversprechend. Tod der Cirr – das legt schon nahe, dass die Virgh tatsächlich gnadenlos sind.

Rückblickend betrachtet, war der vorliegende Roman jedenfalls **NICHT ÜBEL**.

-rk-



Bad Earth 40
Tod den Cirr
von Marten Veit

John Cloud entschließt sich, zu der Welt der Cirr zurückzukehren, weil er die Signaturen ihrer Raumschiffe auffängt. Bevor sie aber den Planeten der Cirr erreichen, stellt er fest, dass sich die Foronen sehr merkwürdig verhalten. Sie sind immer noch in ihrer Kabine eingesperrt, aber John hat auf Bitte von Aylea hin die strenge Isolation aufgehoben und ihnen einen Gemeinschaftsraum zwischen ihren Kabinen zugestanden. In diesem führen beide einem merkwürdigen Tanz auf, der auf eine offensicht-

liche Krankheit zurückzuführen ist. John beschließt, die Foronen im Schiff frei herumlaufen zu lassen, informiert aber seine Kameraden nicht darüber. Scobee ist darüber nicht sehr begeistert. Unterdessen nähern sie sich dem Planeten.

Die Welt der Cirr ist scheinbar noch unversehrt. Als die RUBIKON sich zögernd annähert, sind die Virgh verschwunden. Die Cirr leben noch und bitten die Menschen, sie auf ihrer Welt zu besuchen. Scobee stellt daraufhin ein Landungskommando zusammen, an dem außer ihr selbst auch Jelto, Jarvis und Siroona teilnehmen. Die Foronin begleitet die Menschen auf diese Welt. Außerdem ist noch die Projektion von Cloud mit dabei, die ihm ermöglicht, alles mitzuerleben, als sei er persönlich auf dieser Welt anwesend.

Die Cirr entpuppen sich als Wesen, die aus Krebsen hervorgegangen sind. Sie bitten die Menschen, ihnen zu ihrem Herrscher zu folgen und begleiten sie zu einer gewaltigen Halle, einem muschelartigen Gebäude, in dem sich die Cirr zu versammeln scheinen. Aber Jelto ist misstrauisch. Er nimmt bei den Pflanzen eine merkwürdige Grundstimmung wahr, die ihm nicht gefallen will. Und als er sich einiger der Pflanzen näher annimmt, stellt er fest, dass sie von irgendetwas befallen sind.

Er ist erschrocken, weiß aber nicht, was er tun kann. Und deshalb will er sich den anderen anvertrauen.

Cloud ist mittlerweile geistig wieder auf die RUBIKON zurückgekehrt, weil er in der Zentrale eine Bewegung ausgemacht hat, die da eigentlich gar nicht sein dürfte. Seine Projektion begleitet sie zwar auch weiterhin, ist aber merkwürdig unbeseelt. In der Zentrale sieht er Nathan, der sich in einen der Sessel gesetzt hat, als würde er das

Schiff steuern. Er gestattet, dass das Schiff mit ihm kommuniziert, dass er mit dem Schiff interagiert und alles miterlebt, was außerhalb des Schiffes passiert. Außerdem gestattet er, dass Aylea sich ebenfalls in das Netz einklinkt und auf dieser Ebene mit seinem Vater kommuniziert. Aylea ist zunächst von dem verwirrten Geist des Mannes fast überfordert, kann aber einen Zugang zu ihm finden. Unterstützt wird er dabei von SETHA, die ihren Geist im Zweifel gegen den Nathan Clouds abschirmt.

Unterdessen ist auf dem Planeten einiges passiert. Jelto musste gar keine Information mehr abgeben, auch die anderen haben inzwischen bemerkt, dass etwas nicht stimmt. Die Cirr sind scheinbar von etwas übernommen, das sich durch die Luft übertragen kann und als Pflanzen zerplatzen und etwas freisetzen, reagiert Scobee blitzschnell und aktiviert den Schutzschirm. Jelto ist damit einigermaßen in Sicherheit, während Scobee selbst sich ihrer Haut zu wehren weiß und auf die merkwürdigen Angreifer schießt. Die Cirr spielen die ahnungslosen, aber einer von ihnen zerplatzt, als sich Siroona auf ihn wirft und setzt ebenfalls die merkwürdigen Sonden frei, die sich in ihm befinden, eine Art insektengroßer Roboter, die sie zu übernehmen versuchen. Sie fliehen und versuchen, wieder in die Kapsel zu gelangen, mit der sie sich auf den Planeten begeben haben. Das erweist sich aber als durchaus schwierig. Durch die aktivierten Schirme, kommen sie kaum noch vorwärts, außerdem erweisen sich die Roboter als lernfähig. Sie durchdringen Schirme und erreichen so auch die Menschen. Jelto gerät fast in Panik, während Jarvis wenige Probleme damit hat.

Schließlich erreichen sie das Beiboot, gelangen auch ins Innere,

ohne allzu viele der Roboter in das Schiff zu lassen. Sie polen den Sog um, der nun nach außen bläst und die Roboter-Insekten fernhält. Die Menschen kommen gerade so gegen den Sog an, lassen sich auch von Scobee und Siroona ins Schiff schieben. Und gelangen so schließlich wieder an Bord, wo sie in einem Hangar der RUBIKON erst einmal unter Quarantäne gesetzt werden.

Das erweist sich als gelungene Maßnahme. Denn Jarvis und Siroona sind tatsächlich befallen. Alle anderen scheinen verschont geblieben. Jarvis zu heilen, erweist sich als einfach, denn die merkwürdigen Vireninsekten erweisen sich als nicht unzerstörbar. Hitze oder Strahlung kann sie töten. Jarvis lässt sich daraufhin grillen, was in seinem neuen Körper kein Problem darstellt. Bei Siroona aber gibt es ein Problem. Sie wehrt sich dagegen, sich helfen zu lassen. Sie würde die Strahlung überstehen, die nötig ist, um die Eindringlinge abzutöten. Aber sie will es nicht zu lassen. Und so überredet Jarvis schließlich die Schutzhülle der Foronin, die seinem neuen Körper ähnlich ist, sie freizugeben, denn sie ist die einzige, die die Heilung wirklich verhindern kann. Es wäre zwar möglich, die Strahlung so weit zu erhöhen, dass auch die Rüstung durchdrungen werden kann, das würde aber nichts bringen, weil dann die Foronin ebenfalls tot wäre, was aber nicht das Ziel der anderen ist.

Also überredet Jarvis die Schutzhülle, sie freizugeben, weil sie dadurch den Tod der Foronin fördern würde, und sie nicht darauf programmiert ist, das zu tun. Und Siroona wird gegen ihren Willen von den Eindringlingen geheilt.

Überlebende Cirr werden daraufhin auf dem Planeten überall geor-

tet, aber sie sind fast ausschließlich übernommen. Und die wenigen noch freien überlebenden, bitten die RUBIKON und John Cloud, sie zu töten. Was der Kommandant nach kurzem Zögern und der Bitte von Aylea, dieser Aufforderung zu entsprechen, auch tut. Er vernichtet die Welt indem er ihre Oberfläche verbrennt und damit alles Leben abtötet. Er erlöst damit die Cirr, aber nun ist ihm endgültig klar, dass die Virgh grausame Monster sind.

Als sie den Planeten hinter sich lassen, ist die Stimmung entsprechend gedrückt. Durch Nathans merkwürdige Visionen, die Aylea zwischenzeitlich etwas kanalisiert hat, wird ihnen aber ein neues Ziel bereits diktiert. Sie fliegen zu einem Zentrum, zu einem Knotenpunkt. Die Manipulation der Hintergrundstrahlung hat nämlich ein Zentrum, das Nathan in seinen Visionen gesehen hat, und dort fliegen sie hin. Als sie an diesem Zentrum ankommen, treffen sie auf eine Art Hornissennest und an der klebt die PERSPEKTIVE. Sie ist energetisch tot, alle Kugeln, die sie bisher auf verschiedenen Bahnen umlaufen haben, kleben ebenfalls am Hornissennest. Roboter waren überall um das Schiff herum.

Bevor John etwas unternehmen kann, werden sie wieder einmal beschossen. Die Schiffe sind plötzlich da, offensichtlich kommen sie aus dem Hornissennest, aber sie sind trotzdem wie aus dem Nichts aufgetaucht. John kann nicht anders, als die Flucht anzutreten, denn die Aktivierung spezieller Waffen wie Torrel würde Zeit kosten, die sie nicht mehr hatten. Die Schildbelastung steigt stetig. Bei 100 Prozent Belastung ist der Roman leider zu Ende und verschiebt die Auflösung auf die nächste Nummer ...

Fazit:

Marten Veit schreibt leider viel zu selten, aber wenn er schreibt, dann richtig. So könnte man den Roman kurz zusammengefasst beurteilen. Die Geschichte ist absolut packend und hat ein gewaltiges Tempo, der Roman selber hat die Qualitäten eines Pageturners. Nach den Durchhängern der letzten Wochen ist mit dieser Nummer ein neuer Höhepunkt erreicht, der wirklich Neugier auf mehr macht. Die letzten fünf Folgen der Serie liegen noch vor uns, aber Band 40 markiert auf jeden Fall einen Meilenstein in der Geschichte, eine Story, die spannend und mitreisend ist und die auch bewegt.

Anscheinend sind die Satoga tatsächlich nicht mehr am Leben. Das Schiff jedenfalls scheint zerstört. Und die Cirr sterben tragisch, unter Mithilfe der Menschen an Bord der RUBIKON, die sich als Gnadenakt dazu entschieden haben, die Überlebenden der Invasion zu vernichten. Das erscheint in jedem Fall gnädiger, als das Schicksal, das die Virgh ihnen zgedacht haben.

Und Johns Vater hat lichte Momente, die sie auf die richtige Spur bringen.

Der Roman ist wirklich stark und kraftvoll geschrieben und macht richtig Spaß. Er hat sich ein **SEHR GUT** verdient, eigentlich bewegt er sich sogar an der oberen Grenze dieser Wertung.

-rk-

Vorschau



Bad Earth 41
Das falsche Universum
von Marc Tannous



Bad Earth 42
Der letzte Ganf
von Luc Bahl



Bad Earth 43
Die Begegnung
von Alfred Bekker



Bad Earth 44
Der Jahrtausend-Plan
von Manfred Weinland

Bad Earth 45
Die träumende Galaxis
von Manfred Weinland



Perry Rhodan 2

Die dritte Macht

Buch: H. G. Francis

Produktion und Regie: Heikedine Körting

Musik und Effekte: Tonstudio Europa

CD - BMG Ariola Miller, Quick.

Erscheinungsdatum: Januar 1999

ISBN: B000031VZG

Sprecher:

Perry Rhodan	.Uwe Friedrichsen
Erzähler	Peer Schmidt
Reginald Bull	.Rolf Jülich
Crest	Ernst von Klippstein
Thora	.Judy Winter
Dr. Manoli	.Henry Kielmann
Dr. Haggard	Gotfried Kramer
Leutnant Durbas	Hans Winter
Funkoffizier Hassan	.Douglas Welbat
Captain Klein	.Michael Harck

Inhalt

Die Erde steht einer enormen Bedrohung gegenüber. Weder der Westen noch der Osten akzeptieren Rhodans 3. Macht, ganz im Gegenteil sie sehen ihn als neue Gefahr. Durch Thoras und Crests Hilfe haben die Kernwaffen keine Wirkung und die Vernichtung der Erde wird verhindert. Aber statt

froh zu sein, daß die Menschheit einer atomaren Katastrophe entgangen ist, verbünden sich beide Mächte gegen die ersten Terraner.

Rhodans erste Hürde ist genommen, die Menschen haben einen gemeinsamen Feind und ein gemeinsames Ziel: Die Vernichtung der 3. Macht.

Unterdessen unterzieht sich der schwerkranke Crest einer Therapie. Kurz zuvor wurde Leukämie auf der Erde erfolgreich therapierbar und Crest übersteht diese Krankheit.

Die Menschen lernen schnell dazu, eine neuartige Waffe auf der Basis der kalten Fusion soll den Mondstützpunkt vernichten. Durch Thoras Arroganz, die die Menschen immer noch als niedere Rasse ansieht, gelingt es, den Arkoniden-Kreuzer zu zerstören. Thora sieht ihren Fehler, die Menschen unterschätzt zu haben, ein und hilft Perry, die 3. Macht zu etablieren.

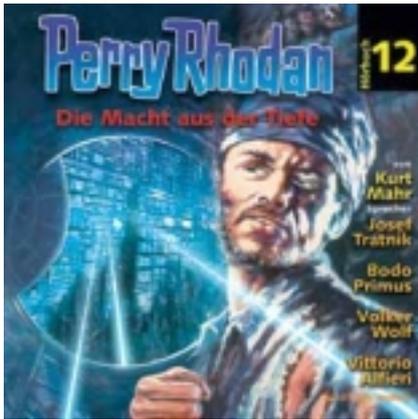
Kritik

Die Fortsetzung des ersten Teils ist auch eine Fortsetzung an Qualität. Fast noch dynamischer

scheint diese Folge zu sein, denn die Situation spitzt sich zu, zwar erreicht Rhodan sein Ziel, die Menschen zusammenrücken zu lassen, doch er ist nun das Ziel des Hasses der beiden Machtblöcke. Die Technik der Arkoniden hilft zwar die Angriffe abzuwehren, aber man muß auch den nötigen Weitblick besitzen. Das spürt Thora am eigenem Leib, als es den Menschen gelingt den Mondstützpunkt zu vernichten. Es scheint, als sehe sie die Menschheit nun mit anderen Augen.

Bei dieser Folge gibt es meiner Ansicht nach keine Beanstandungen, gab es noch bei Unternehmen Stardust die einen oder anderen Tonprobleme, so sind sie hier nicht mehr zu finden. Und auch an die Stimmen gewöhnt man sich zusehends, ist Erzähler Peer Schmidt zwar nicht meine Lieblingsstimme, fängt sie an, ein Teil der Hörspiele zu werden, der unverwechselbar ist. Einzig die schlechte Verfügbarkeit der Folgen fällt auf, ob das nun an EUROPA oder den Händlern liegt, weiß ich nicht, so hoffe ich, dass ich die 12 Folgen zusammenbekomme.

-jum-



Perry Rhodan Hörspiel Nr. 12:

Kurt Mahr

Die Macht aus der Tiefe

Executive Producer:

Hans Greis, Achim Schnurrer

Textbearbeitung:

Achim Schnurrer

Technik & Sounddesign:

Michael Sonnen

Cover-Illustration:

Peter Hörndl unter Verwendung von Bildern von Johnny Bruck

ISBN: 3-936337-60-8 (Normalausgabe)

3-936337-61-6 (Vorzugsausgabe)

Dauer: 51.22 Minuten

Eine Hörprobe (ca. 2,5 MB) findet sich auf der Homepage von EinsA-Medien:

<http://www.eins-a-medien.de/>

Sprecher:

Erzähler	.Josef Tratnik
Perry Rhodan:	.Bodo Primus
Ragnor Medwed	Volker Wolf
Captain Keesom	Vittorio Alfieri
Lavatter	.H.G. Altmann
Winters	Thomas Lang
Ertruser 1	Dieter Maise
Ertruser 2	Christian Holdt
Ertruser 3	Christian Bergmann
Die Macht aus der Tiefe	Walter Gontermann

Inhalt

Das Nakjavik-System, Fundort einer riesigen, unterirdischen Lemurer-Station, wurde vom Carsualschen Bund in einem Handstreich ohne große Gegenwehr eingenommen. Das präkärste an der Situati-

on ist jedoch: Die solare Flotte hat geheime Daten in der Station versteckt, die den Ertrusern unter der Führung der drei Verräter Nos Vigeland, Runeme Shilter und Terser Frascati unter keinen Umständen in die Hände fallen dürfen.

Perry Rhodan, der Großadministrator des Solaren Imperiums, höchstpersönlich nimmt sich der Sache an. Er führt eine Truppe um Major Ragnor Medwed in ein Himmelfahrtskommando.

Mit Hilfe eines Holo-Plans der Station dringen die Terraner in diese ein. Doch schon nach kurzer Zeit werden sie von Ertrusern entdeckt und angegriffen. Erste Verluste sind zu beklagen. Die Umweltangepassten Riesen alarmieren weitere Einheiten, und kurze Zeit später werden Perry Rhodan und seine Begleiter gefangen genommen.

Durch einen Hinterhalt gelingt es der Gruppe aus ihrem Gefängnis zu fliehen. Dank des Holo-Plans der Station finden sie einen geheimen Raum, der von den Ertrusern nicht entdeckt wurde.

Doch durch manipulierte Kamearas können Perry Rhodan und Co. getäuscht und entdeckt werden. Major Medwed hält die Ertruser hin, während der Rest der Gruppe durch einen schmalen Schacht flieht. Auch Medwed und Perry Rhodan können im letzten Moment entkommen.

Doch schon bald sind die Ertruser den Terranern wieder auf den Fersen, die mit einer Antigravplattform fliehen können.

Tief im Inneren der Station entdecken sie einen riesigen Hohlraum, der vermutlich die größte Halle der Station werden sollte. Von dort aus gelangt die Gruppe durch einen Antigravschacht endlich an ihr Ziel. Gerade als die geheimen Daten aus der Positronik gelöscht werden sollen, tauchen er-

neut die Ertruser auf, die den Terranern heimlich gefolgt sind.

Alle bis auf den Positronikspezialisten, der noch gebraucht wird, sollen sterben. Doch als die Ertruser das Feuer eröffnen, werden sie von einer unsichtbaren Macht getötet.

Anscheinend haben die Terraner einen unsichtbaren Beschützer. Doch diese Vermutung stellt sich dramatischer Weise als falsch heraus, als der Positronikspezialist ebenfalls getötet wird, nachdem er unter Zeitdruck die Positronik mit den geheimen Daten zerstören will.

Perry Rhodan hat einen Verdacht, der sich letztlich als richtig herausstellt: Die lemurische Positronik hat im Laufe der Jahrtausende ein eigenes Bewusstsein entwickelt und hält nun jeden Schaden von der Station ab.

Zwar können durch das Eingreifen der Positronik keine weiteren Ertruser zu Rhodans Gruppe vorstoßen, doch auch der Weg zum Fluchttransmitter ist den Terranern versperrt. Damit sind sie zum Verhungern und Verdursten verdammt.

Doch Perry Rhodan hat eine Idee. Während er Kontakt zur lemurischen Positronik aufnimmt, suchen die letzten Überlebenden seiner Gruppe die Energieversorgung der künstlichen Intelligenz und zerstören sie.

Letztendlich gelingt es der terranischen Gruppe doch noch ihren Auftrag auszuführen, und zu fliehen.

Titelbild

Laut Inlay des Hörspiels handelt es sich beim Titelbild um eine Grafik von "Peter Hörndl unter Verwendung von Bildern von Johnny Bruck".

An sich ist das Titelbild nicht schlecht, selbst wenn der Mann darauf nicht zu dem Hörspiel passt,

da ein Mann in diesem Aufzug nicht darin vorkommt. Allerdings sieht es bei genauerem Hinsehen etwas unscharf aus.

Trotzdem ist es nett anzusehen und macht neugierig auf die Handlung. Note: 2-

Kritik

Erst mal das positive:

Die Sprecher sind wie immer gut, der Erzähler Josef Tratnik brillant wie immer. Einige Stellen, an denen ich zuerst dachte, "Oh mein Gott, klingt das schlecht. Wie stümperhaft aufgesagt", stellten sich als so gewollt heraus, da die Figuren dort schauspielerten.

Auch die Ertruser klangen recht gut, dafür, dass man sie natürlich von den Terranern unterscheidbar klingen lassen musste.

Die Hintergrundmusik und die Geräuschkulisse kamen ebenfalls wieder sehr gut rüber, die Waffen klingen richtig bedrohlich.

Nun aber das negative:

Die Geschichte an sich. Mal abgesehen davon, dass dieses Hörspiel im Gegensatz zu seinen Vorgängern recht kurz ist, gehört es nicht gerade zu den Besten.

Sicherlich der Klang und die Sprecher sind, wie bereits erwähnt, wieder sehr gut. Aber die Geschichte ist nicht sehr spannend, nicht abwechslungsreich, und fast gar nicht einfallsreich.

Ich kenne die Vorlage von Kurt Mahr nicht, aber wenn sie dem Hörspiel entspricht, dann habe ich auch nichts verpasst.

Wobei mich die Auswahl auch in anderer Hinsicht irritiert. Denn „Die Macht aus der Tiefe“ habe ich zunächst nicht in der Liste der Planetenromane gefunden. Letztendlich hat sich heraus gestellt, dass es sich um die dritte von sechs Kurzgeschichten aus dem Band „Unser Mann im All“ handelt, der als Nr. 117 in der Reihe der Planetenromane erschienen ist. Die Titelstory wird vermutlich als PR-Hörspiel Nr. 16 erscheinen.

Aber um zurück zur Kritik zu kommen: Ewiges Rumlaufen oder Fliegen durch eine Station ist für mich nicht das Wahre. Und diese unheimliche Macht aus der Tiefe mag ein für damalige Verhältnisse netter Einfall gewesen sein, doch selbst diese kommt nicht gut rüber.

Eine etwas einfallsreichere Geschichte hätte ich mir schon gewünscht.

Dass Perry Rhodan persönlich auf ein Himmelfahrtskommando geht, um geheime Daten vor Feinden zu sichern, lasse ich mir ja noch gefallen. Das ist ein Rhodan-typisches Thema, auch wenn sonst nie ein Staatsmann auf die Idee kommen würde so etwas zu tun.

Aber das stümperhafte Vorgehen passt nicht zu Perry Rhodan. Tech-

nische Gegenstände wie Deflektorschirme scheint er in dieser Geschichte nicht zu kennen, kein Wunder also, dass seine Gruppe schnell entdeckt wird.

Und das Herumlaufen durch die Station, die ewige Flucht vor den Ertrusern: spannend war das nicht. Und die Fluchtwege waren auch alles andere als einfallsreich.

Zu der Macht aus der Tiefe habe ich schon meine Meinung gesagt. Ein eher ausgelutschtes Thema.

Ich würde mir für das nächste Hörspiel eine interessantere, spannendere Vorlage wünschen. Davon gibt es genug. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Gucky-Taschenbuch von Clark Darlton, denn Norman Matt hat mir als Gucky-Sprecher in bereits zwei Hörspielen sehr gut gefallen.

Insgesamt hat „Die Macht aus der Tiefe“ einen zwiespältigen Eindruck hinterlassen. Frühere Hörspiele waren zwar vielleicht technisch noch nicht so gut, aber hatten eine spannendere Story. Für mich hat bei der Bewertung letztendlich die langweilige Geschichte den Ausschlag gegeben. Note: 3+

-dm-

407

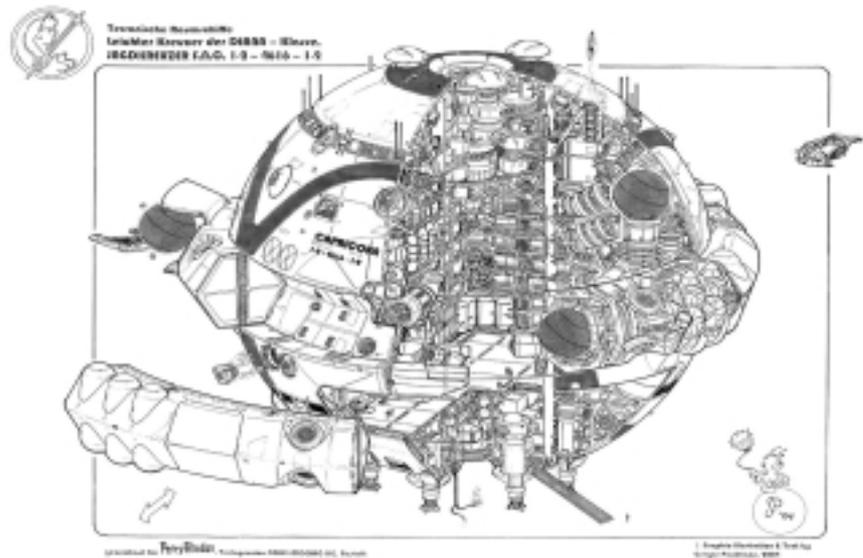
Erstellung eines 3D-Modells eines Leichten Kreuzers der DIANA-Klasse

Ein Werkstattbericht - Teil 1 von Heiko Popp

1. Aller Anfang ist schwer

Es ist Herbst geworden. Der nächste GarchingCon rückt näher und näher und natürlich ist noch keine einzige Animation fertig, kein Modell, das dem aktuellen Handlungsrahmen gerecht wird auch nur angefangen. Es existieren lediglich ein paar Ideen, die man schon seit Monaten vor sich her schiebt und immer wieder andere Ausreden findet, um nicht anfangen zu müssen: Es ist ja noch gar kein so genauer Schwerpunkt für den Con bekannt, den man für einen eventuellen Opener verwenden könnte. Man hat ja noch viel Zeit bis zum Mai 2005, man hat ja privat und beruflich eh zu viel um die Ohren, um mit irgendwelchen Arbeiten anzufangen, usw.

Irgendwann kann man dann doch nicht anders, als endlich mit irgendetwas anzufangen, weil sonst die Zeit wirklich zu knapp wird. 3D-Grafiken sind nun mal entgegen der allgemeinen Ansicht ein recht zeitaufwändiger und stressiger Spaß, bei dem man eben nicht nur auf ein paar Knöpfe drückt, und schon macht der Rechner alles alleine. Obwohl eine letztlich getroffene richterliche Entscheidung aussagte, dass bei Computerbildern keine Bildrechte des Grafikers vorliegen, weil ja der Computer alles alleine macht, habe ich es nach mehrstündigem Sitzen vor meinem Computer aufgegeben darauf zu warten, dass sich die Rendersoftware von alleine startet und mir einen abendfüllenden PR-Film rendert und habe beschlossen einen neuen Kugelraumer zu erstellen. Es kann ja nie schaden, ein oder



zwei verwertbare Meshes in der Hinterhand zu haben.

Die Wahl fiel auf den Leichten Kreuzer der DIANA-Klasse von Gregor Paulmann. Die Gründe hierfür sind denkbar einfach: Es gibt fast noch keine Risszeichnungen zu Schiffen nach der „Hyperimpotenz“ und außerdem hat mir Gregor nachdem wir schon mit den Arbeiten an der CORBIN-Jet (so sollte die neue Space-Jet ursprünglich heißen, bis jemand bei VPM Schwierigkeiten mit der Schriftart der RZ hatte und das nicht entziffern konnte) in Kontakt gekommen waren, exzellentes Material in Form von DIN A3-Ausdrucken und den kompletten Daten des Datenblattes, die bei der Veröffentlichung in PR 2251 größtenteils wegen Platzmangel unter den Tisch fielen, zugeschickt. Beste Voraussetzungen also für ein neues 3D-Modell, vor allem da mir das neue Schiff auch noch recht gut gefällt (obwohl ich immer noch großer Gegner der Hyperimpotenz bin).

2. Vorbereitungen

Bevor man die Software startet und sich in das Abenteuer Modelling stürzt, ist es immer gut, sich erst einmal mit dem zu erstellenden Objekt etwas vertraut zu machen, sich die Zeichnung genau anzusehen und schon ein paar Vorüberlegungen anzustellen, wie man welchen Teil der Hülle erstellen könnte, oder wo es Probleme geben könnte. Wenn man mitten im Modelling auf ein Problem trifft, das man am besten schon von Anfang an ausgeräumt hätte, ist es manchmal beinahe unmöglich es nachträglich zu beseitigen, oder man müsste große Teile der schon getanen Arbeit wieder vernichten, was man aufgrund des damit verbundenen Zeitaufwands (und manchmal auch, weil es bestimmte Arbeiten gibt, die man einfach kein zweites Mal machen will) nicht tut, was zu einer schlechteren Qualität des Endprodukts führt.

Die Zeichnung war trotz der Tatsache, dass eine Risszeichnung natürlich hauptsächlich den Innenaufbau eines Raumschiffs zeigen soll, ziemlich aussagekräftig, was das äußere Aussehen des Schiffes betraf, das ja für ein 3D-Modell wesentlich wichtiger ist. Auch deswegen wurde diese Risszeichnung gewählt. Es gab noch ein paar kleine Details, die Klärungsbedarf hatten, etwa wie der genaue Verlauf der ringförmigen Schutzschirmprojektoren in der unteren Hälfte des Schiffes aussah, oder welche genaue Form die Hangartore hatten und wie das Profil des Hangar aussah, da einige der Details auf der Zeichnung von anderen Elementen verdeckt wurden. Eine kleine Email an Gregor Paulmann konnte für rasche Klärung sorgen und es gab noch zwei kleine, sehr vielsagende Skizzen als Dreingabe.

Die einzige Struktur, die mir Sorgen bereitete, waren die schon oben erwähnten Schutzschirmprojektoren, da diese aus vier Ringen bestanden, die in senkrechter Anordnung an der Außenseite des Schiffes entlang liefen. Die Polygonkugel, die man als Grundobjekt für den Schiffsrumpf hernehmen würde, hat aber die Polygone in einer horizontalen Anordnung, womit man keine Möglichkeit hat, daraus eine saubere Ringförmige Struktur zu ziehen. Manchmal kommt einem die Lösung eines Problems wirklich im Schlaf. Man schneidet einfach die benötigten Teile aus einer Kugel und dreht sie dann entsprechend um dann später alle Einzelteile zu einem Objekt zu verbinden. Doch dazu später mehr.

3. Beginn der Arbeiten unter erschwerten Bedingungen

Ich wollte das lange Wochenende Ende Oktober eigentlich nutzen,

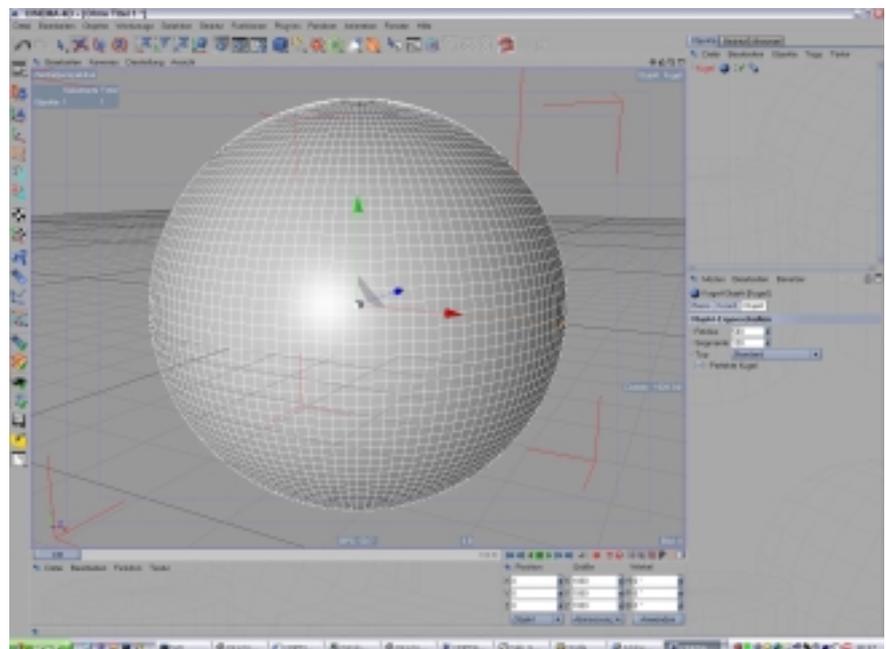
um möglichst weit mit den Arbeiten zu kommen, da ich unter der Woche beruflich sehr eingespannt bin und kaum Zeit und Energie habe, etwas anderes zu tun. Am Freitag Abend stellten sich erste Anzeichen eines Infekts ein, die sich innerhalb von zwei Stunden zu massiven Schmerzen in allen Gelenken und vor allem auch im Nackenbereich auswuchsen, was jede Bewegung und auch das Sitzen vor dem Computer extrem unangenehm machten. Dazu spielte auch noch der Kreislauf verrückt, was bei der geringsten Belastung zu Schwindel und Schweißausbrüchen führte. Da sich in Bett zu legen ebenso wenig brachte, da die Schmerzen im Rückenbereich dadurch nicht geringer wurden (eher im Gegenteil), setzte ich mich am Sonntag also doch vor den Computer und begann mit dem Modellieren. Verwendet wurde wie bei meinen früheren Arbeiten auch schon CINEMA 4D der Firma MAXXON in der brandneuen Version 9

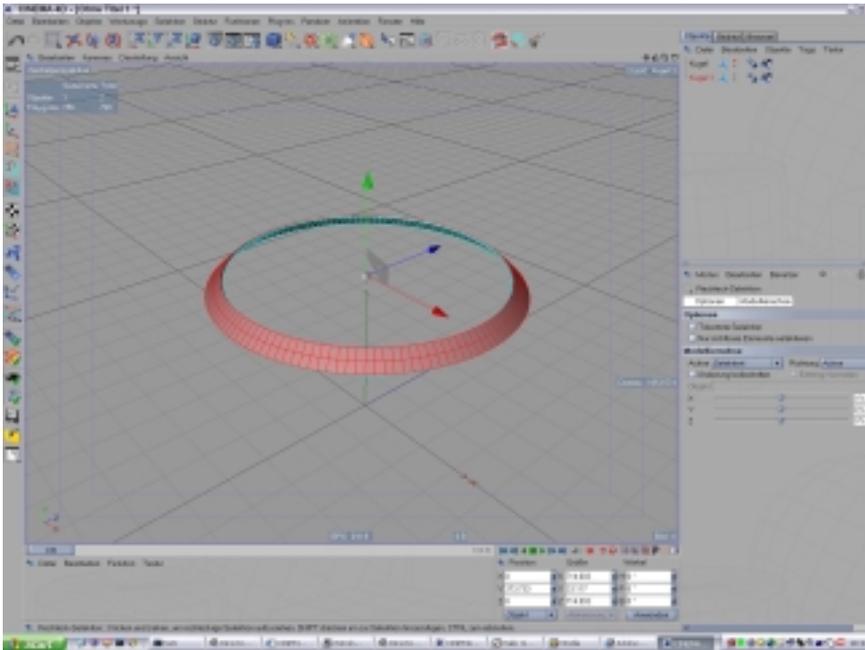
Wie bei so vielen Dingen stand am Anfang aller Arbeiten, besonders bei PR-Projekten, eine Kugel.

Es ist hierbei darauf zu achten, dass man die Unterteilung der Ku-

gel mit Bedacht angeht. Hat die Kugel zu wenig Segmente, wird das fertige Mesh auch bei der besten Glättungsfunktion immer kantig und hässlich aussehen und hat mehr Ähnlichkeit mit einem Vielflächener, als mit einer Kugel. Wählt man die Unterteilung zu stark, erhält man viel zu viele Polygone, was dazu führt, dass das Mesh zwar gut aussieht, jedoch aberwitzig viel Speicher verbraucht, was dann wiederum beim Rendern zu heftigen Problemen führen kann. Als Kompromiss beider zu berücksichtigenden Faktoren wurde hier eine Unterteilung in 128 Einzelsegmente gewählt. Das hält den Speicherbedarf noch in Grenzen, gewährleistet aber noch eine gute Glättung des Gesamtobjekts und hat auch für spätere Arbeiten eine recht gute Größe der Einzelsegmente, wenn Teile aus dem Rumpf heraus extrudiert werden, oder herausgeschnitten werden.

Bevor mit irgendwelchen Kleinarbeiten begonnen wird, werden erst die grundlegenden Merkmale des Rumpfes erstellt. In diesem Fall wurde mit den vier Ringen für die Schutzschirme begonnen. Dazu wurde die als Rumpf dienende Ku-



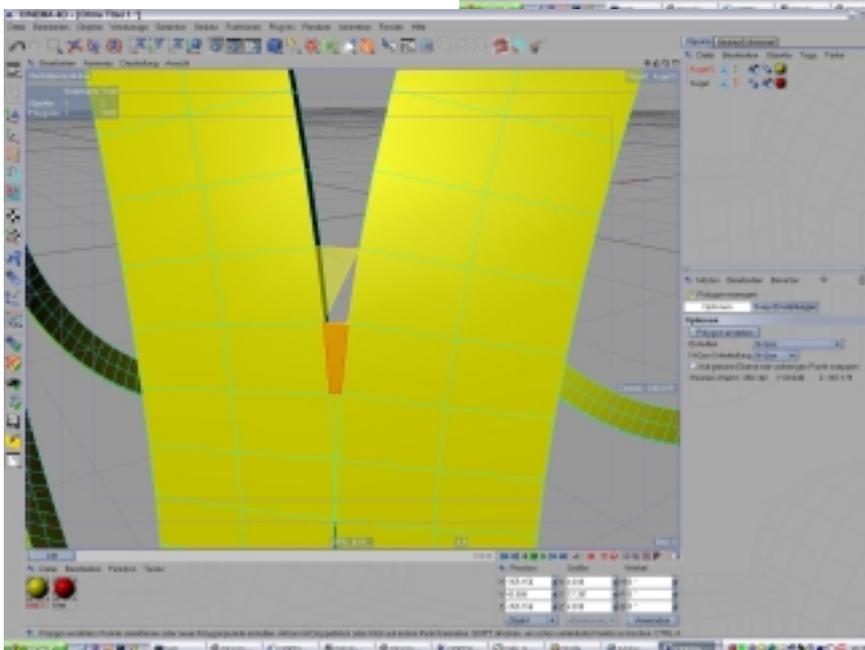
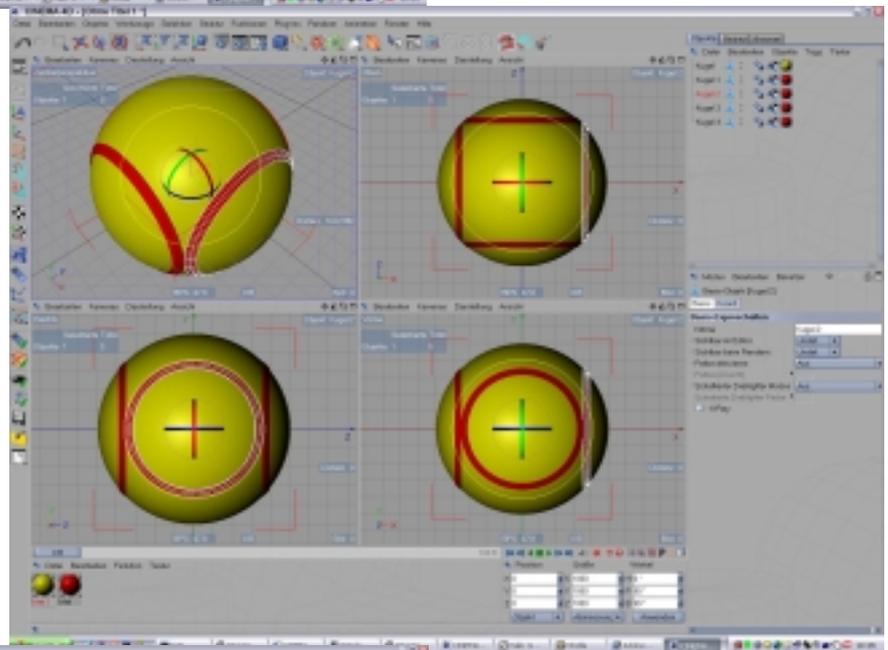


gone so zu manipulieren, dass ein Ring mit einer echten Tiefe entstand. Dieser Ring wurde nun um 90° gedreht, damit er auf dem Grundkörper des Rumpfes senkrecht stand. Dann wurde er noch dreimal kopiert und die erzeugten Kopien um jeweils 90° gedreht, so dass am Ende auf jeder Seite der Kugel ein Ringsegment zu liegen kam.

Während des Modellings hat es noch keine Sinn, die einzelnen Objekte mit den später verwendeten Texturen zu belegen, da dies die ganze Sache unübersichtlich machen kann. Am besten ist es in die-

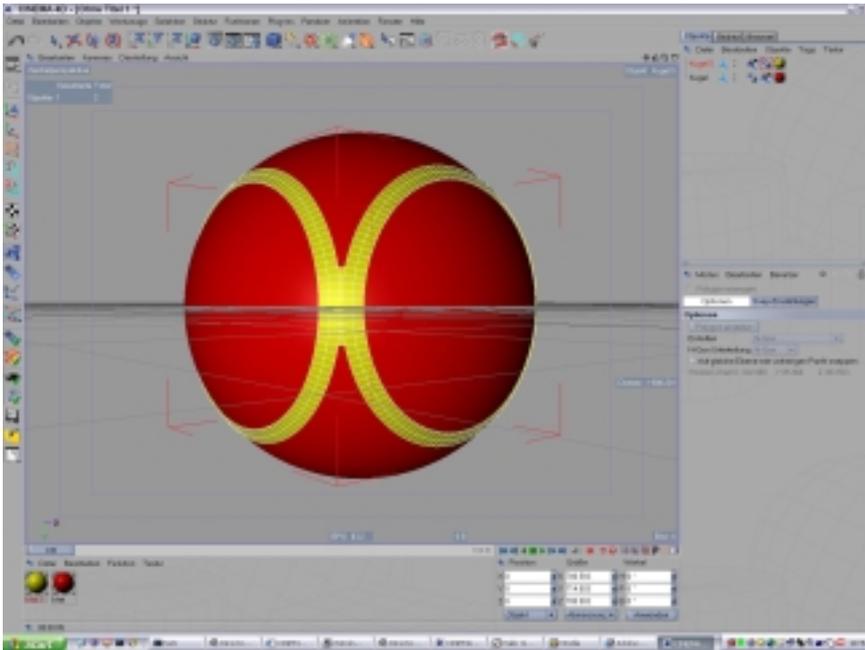
gel dupliziert und das Original unsichtbar gemacht. Dann wurden von der Kopie aus Richtung des oberen und des unteren Pols Segmente markiert und gelöscht, bis auf einer bestimmten Höhe nur noch zwei Reihen mit Polygonen übrig waren.

Dieser Ring hatte ungefähr die richtige Breite, die der auf der Risszeichnung entsprach. Da sich die Ringe etwas vom Rumpf absetzen sollen, braucht das Teil natürlich eine gewisse Dicke. Mit Hilfe des Plugins „Make Thicker“ war dies kein Problem, die Poly-



ser Phase, einfache Grundfarben zu verwenden, damit man einen möglichst guten Überblick behält.

Über die Funktion „Verbinden“ wurden dann die vier Einzelringe zu einem einzigen Polygonobjekt zusammengefügt. Da es noch kleinere Lücken an den Nahtstellen der Ringe gab und weil auf der RZ an diesen Nahtstellen auch noch kleinere Verbindungen bestanden, folgte nun der mühsame Prozess Polygone an den entsprechenden Stellen per Hand zu erzeugen. Dazu wird in CINEMA in den Poly-



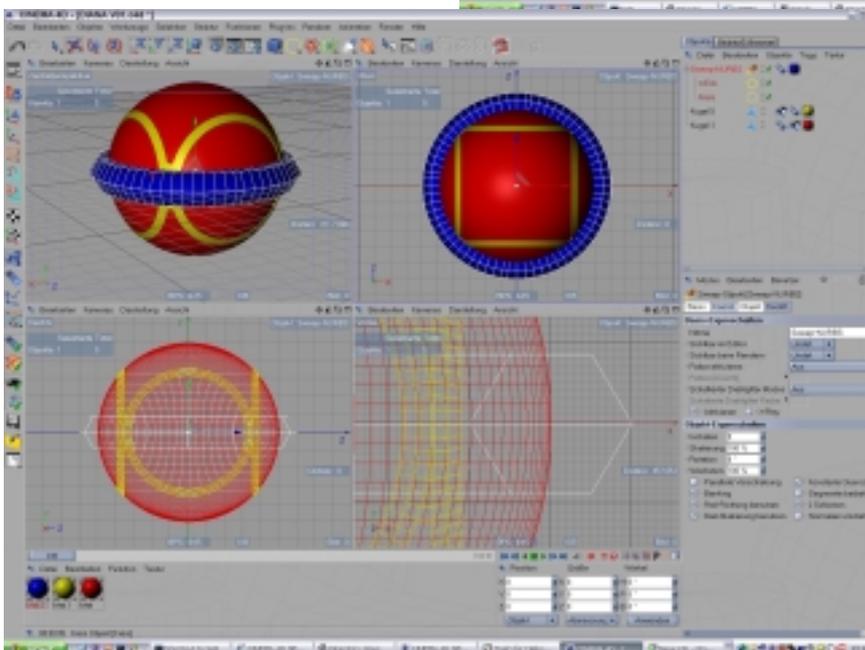
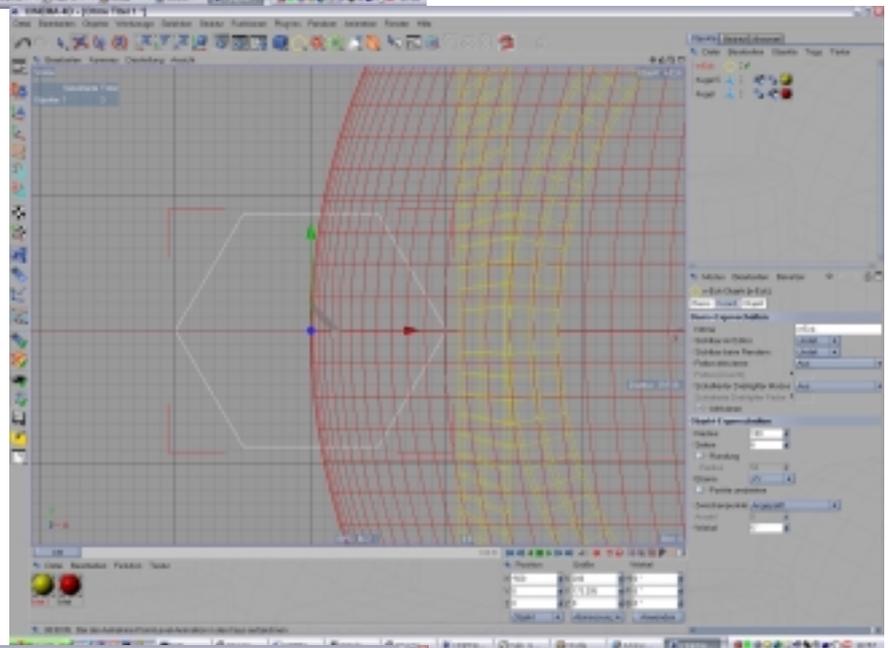
4. Beginn der Schneideoperationen

Als nächster Schritt folgt nun das Ausschneiden der Teile, die vom sechseckigen Ringwulst und den Hangartoren benötigt werden.

Als ersten wird ein 6-Eck-Spline erzeugt. Ein Spline ist simpel gesprochen einfach eine Linie, die durch bestimmte Fixpunkte läuft. Beim rendern ist ein Spline noch unsichtbar, da er keinerlei Geometrie-Daten beinhaltet. Dieser Spline wurde nun an die richtige Position in der Äquatorhöhe des Rumpfes gebracht und so weit nach außen

gonmodus gewechselt und mit der Funktion „Polygon erzeugen“ werden dann Punkte der bestehenden Polygone ausgewählt und mit der Maus verbunden. Aus jeweils drei oder vier (oder auch mehr) verbundenen Punkten wird dann ein neues Polygon erzeugt, das dann ein neues Element der „Haut“ des Objekts wird.

Als Endergebnis hat man dann nach Ende dieser Arbeiten ein Objekt, wie der Kugelraumer ohne den Einschnitt des segmentierten Ringwulsts aussehen würde.



verschoben, dass er dort landete, wo später mal der Ringwulst auch liegen soll.

Um aus diesem Umriss nun ein echtes 3D-Objekt zu machen, wurde noch ein kreisförmiger Spline erzeugt, der auf die genaue Größe des Schiffsrumpfes gebracht wurde, so dass er genau mit der Schiffsoberfläche abschloss. Nun wurde ein Sweep-NURBS-Objekt zur Hilfe genommen. NURBS-Objekte lassen sich auf einfache Weise mit den Splines vergleichen, bei denen eine Oberfläche nicht durch Stützpunkte erzeugt wird, sondern

aus mehreren Splines. Ein Sweep-NURBS-Objekt entwickelt nun eine Oberfläche aus zwei Splines. Einem, an dem ein andere Spline entlang läuft, und so mit seinem Umriss eine Oberfläche bildet. In unserem Fall wird der 6-eckige Spline an dem Kreis entlang geführt, und erzeugt so schnell und einfach einen schönen Ring mit sechseckigem Profil, der durch die richtige Platzierung und Skalierung des Kreises auch genau an der Stelle entsteht, wo der Ringwulst sein soll.

Eigentlich könnte man das schon als Ringwulst gelten lassen, da es für die 3D-Darstellung nicht unbedingt von Interesse ist, wie es im Inneren der Objekte aussieht, und wo es Überschneidungen gibt. Da bei den neuen Schiffen allerdings das Konzept der Segmentierung des Ringwulstes aufkam, bei dem einzelne Teile bei Bedarf ausgetauscht werden können, ist es nicht auszuschließen, dass einmal ein Bild benötigt wird, das den Raum ohne oder nur mit teilweise vorhandenem Ringwulst zeigen soll. Also muss aus der Kugelzelle der entsprechende Platz herausgeschnitten werden, den der Ringwulst im Normalfall beansprucht.

Dazu wird eine Boolesche Operation verwendet. Mit Hilfe dieser Funktionen können verschiedene Elemente entweder voneinander abgezogen werden, miteinander kombiniert werden, oder es können auch Schnittmengen gebildet werden.

Da beim späteren Umwandeln einer Booleschen Operation in ein echtes Polygonobjekt beide dazu verwendeten Objekte miteinander kombiniert werden und dabei in ihrer ursprünglichen Form verloren gehen, wird nun eine Kopie des Ringwulstes erstellt, der vorher ebenfalls aus dem parametrischen Sweep-NURBS-Objekt in ein Po-

lygonobjekt gewandelt wurde, da wir den Ringwulst in seiner Form nicht mehr verändern wollen, und unsichtbar gemacht, damit er bei den weiteren Arbeiten nicht stört.

Nun wird ein Boolesches-Objekt mit der Funktion „A minus B“ erstellt. In dieses Objekt werden nun als Unterobjekte der Schiffsrumpf und der Ringwulst gezogen. Wichtig ist, dass der Rumpf an oberer Stelle steht und der Ringwulst an unterer Stelle, weil sonst ein abgeschnittener Ringwulst als Ergebnis vorläge, und nicht wie gewünscht, der Rumpf mit dem Ausschnitt des Wulstes.

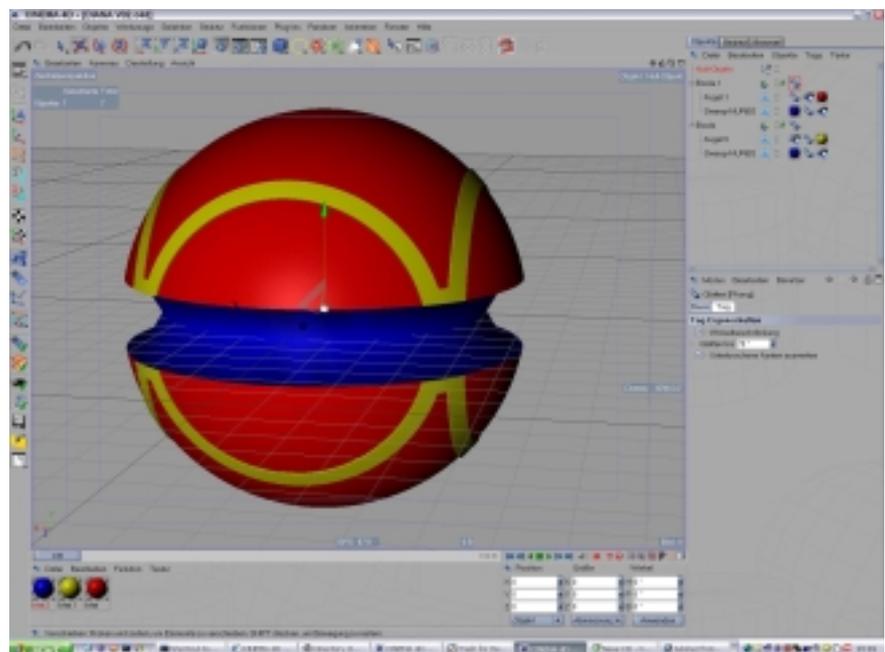
In einem zweiten Schritt muss auch noch der vom Ringwulst benötigte Platz aus den Ringen für die Schutzschirmprojektoren geschnitten werden. Grundsätzlich wäre es auch möglich, die Ringe zuerst mit dem Rumpf zu verschmelzen, damit nur eine Boolesche Operation notwendig ist, aber da man nicht genau wissen kann, ob man beide Objekte nicht doch noch mal unabhängig voneinander benötigt, ist es einfacher, lieber zweimal zu schneiden, denn nachträglich zu versuchen die Ringe wieder vom Rumpf zu lösen ist eine extrem undankbare Aufgabe.

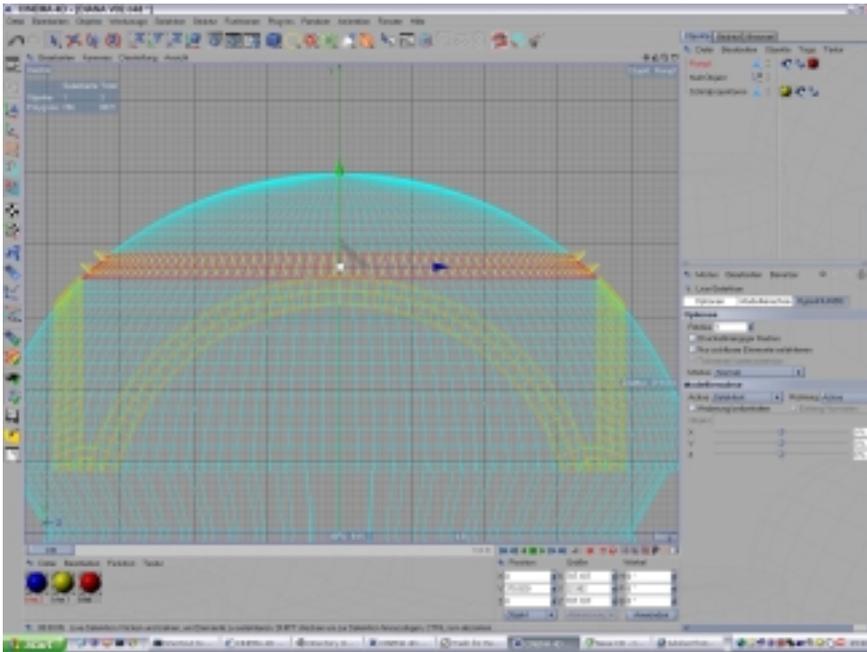
Also wird der Wulst noch einmal kopiert und ein zweites Boolesches Objekt mit der Funktion „A minus B“ erzeugt. In dieses werden dann das Objekt der Ringe und der kopierte Wulst gezogen.

Als Endergebnis erhält man dann einen Rumpf, der im Äquatorbereich einen Ausschnitt enthält, der bei einem realen Objekt für den Ringwulst benötigt werden würde.

Da an der generellen Form nichts mehr geändert werden soll, werden die eben erzeugten parametrischen Boole-Objekte (d.h. bei Änderung eines der darin befindlichen Unterobjekte würde automatisch das Ergebnis der Booleschen Operation aktualisiert) in echte Polygonobjekte gewandelt, da die Darstellung von parametrischen Objekten, besonders Booleschen Objekten in der Editor-Darstellung sehr viel Rechenzeit verschlingt, ist es besser diesen Schritt zu gehen, damit das Arbeiten im Editor noch recht flüssig von statten geht. Je mehr Objekte später dazu kommen, um so langsamer wird die Darstellung, da mehr Polygone gezeichnet werden.

In der oberen Kugelhälfte befindet sich in der Risszeichnung ein Band, das hauptsächlich mit Kom-





munikationseinrichtungen und anderen Kleingeräten bestückt ist. Da dieser Bereich leicht in den Rumpf eingelassen ist, muss auch hier der entsprechende Platz geschaffen werden.

Theoretisch könnte man dies ebenso wie eben mit dem Ringwulst mit einer booleschen Operation machen. Allerdings wäre es recht aufwändig, das benötigte Objekt zum Schneiden zu erstellen. Für diese kleinen Einbuchtungen gibt es einen besseren Weg. Das Extrudieren. Dabei werden markierte Polygone entlang ihrer Nor-

malen verschoben und erzeugen dabei neue Polygone, damit keine Lücken im Objekt entstehen können. Die Normale ist im Prinzip ein Vektor, der senkrecht zu der von den einzelnen Punkten eines Polygons gebildeten Ebene weg zeigt. Dazu werden zwei Reihen von Polygonen markiert.

Auf die nun selektierten Polygone wird die Funktion „Extrudieren“ angewendet, und zwar mit einem negativen Wert, da die Normalen des Schiffsrumpfes nach Außen zeigen, die Polygone aber in Richtung auf das Schiffszentrum ver-

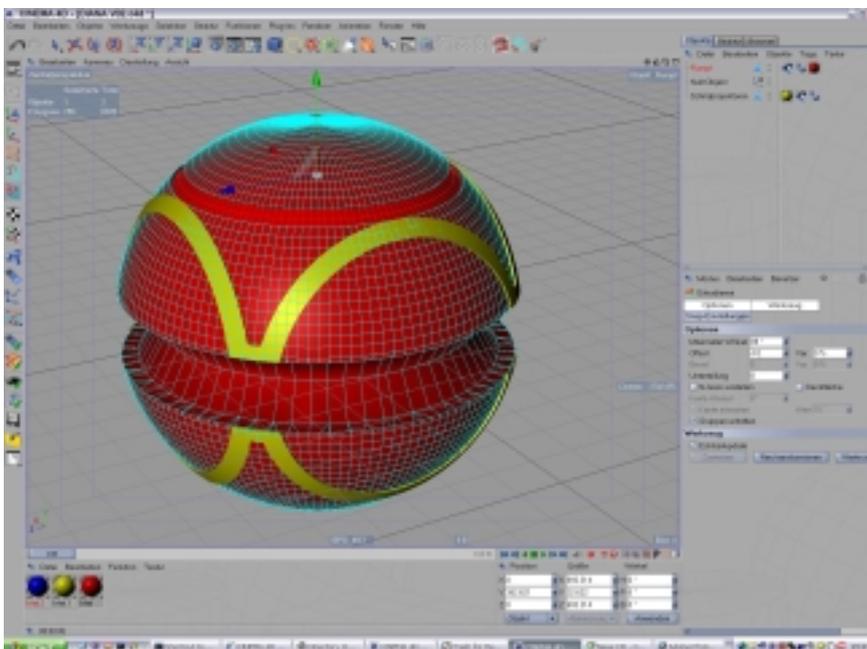
schohen werden sollen. Beim Extrudieren ist die Option „Selektion erhalten“ aktiviert, damit ein geschlossener Ring erhalten bleibt, und das Ganze nicht anfängt aufzureißen.

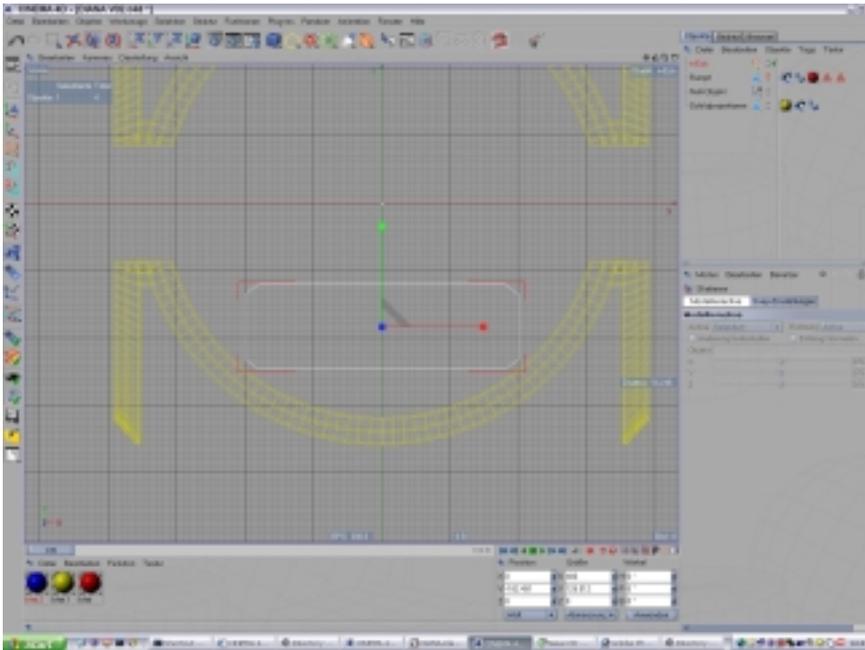
Die nun nach Innen verschobene Selektion mit durch die Funktion „Selektion erweitern“ um je ein umliegendes Polygon erweitert, damit in der Selektion die „Rückwand“ und die „Seitenwände“ des Einschnitts enthalten sind. Diese Selektion wird nun mit der Funktion „Selektion einfrieren“ eingefroren und mit einem Namen versehen, weil wir später eine andere Textur als die Rumpftextur auf diesen Bereich legen wollen. Ebenso wird der obere Teil der Kugel selektiert und diese Selektion wird ebenfalls eingefroren und mit einem Namen versehen. Die obere Polkappe von LFT-Schiffen ist immer schwarz. Die neue Selektion wird später eine schwarze Textur erhalten.

5. Das Schneiden geht in die zweite Runde...

Als nächstes ist der Roll-On-Roll-Off-Hangar an der Reihe. Da es durchaus wahrscheinlich ist, dass der Hangar einmal in einer geöffneten Position gezeigt werden soll, Will ich den Hangar nicht nur mit einer simplen Textur andeuten, sondern wirklich ausmodellieren. Dazu wird zuerst ein Spline erzeugt, der den Umrissen des Hangar entspricht.

Aus diesem Umriss wird nun wieder ein 3D-Objekt erstellt und zwar wieder unter zu Hilfenahme eines NURBS-Objektes. Diesmal allerdings ein „Extrude-NURBS“, das einen Spline einfach nur entlang einer seiner Achsen verschiebt und entlang dieser Verschiebung eine „Haut“ erzeugt, wahlweise





wegen wird eine Kopie davon gemacht, die wiederum unsichtbar gemacht wird. Das NURBS-Objekt wurde auch wieder in ein Polygonobjekt umgewandelt. Ebenso wird eine Kopie des kompletten Schiffsrumpfes benötigt und unsichtbar gemacht.

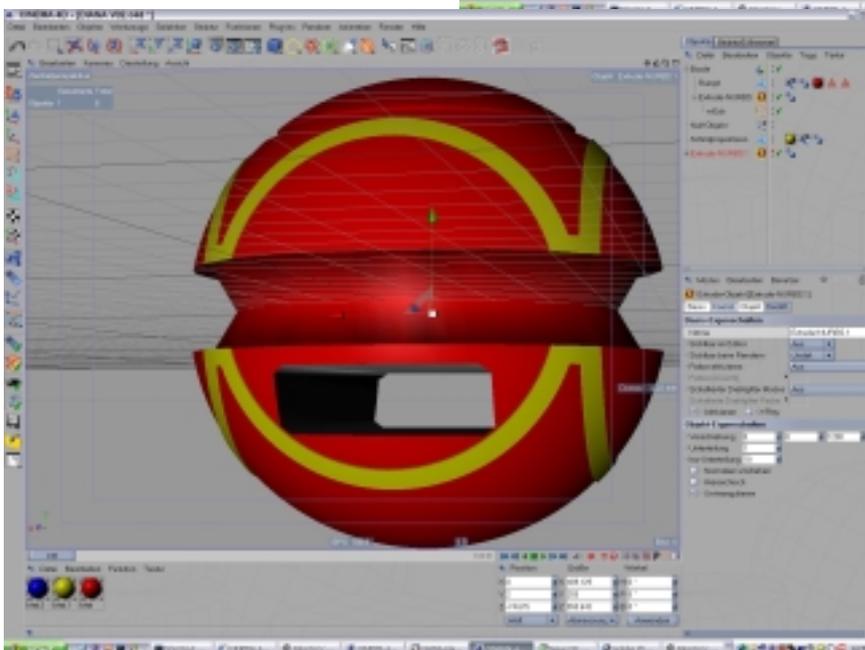
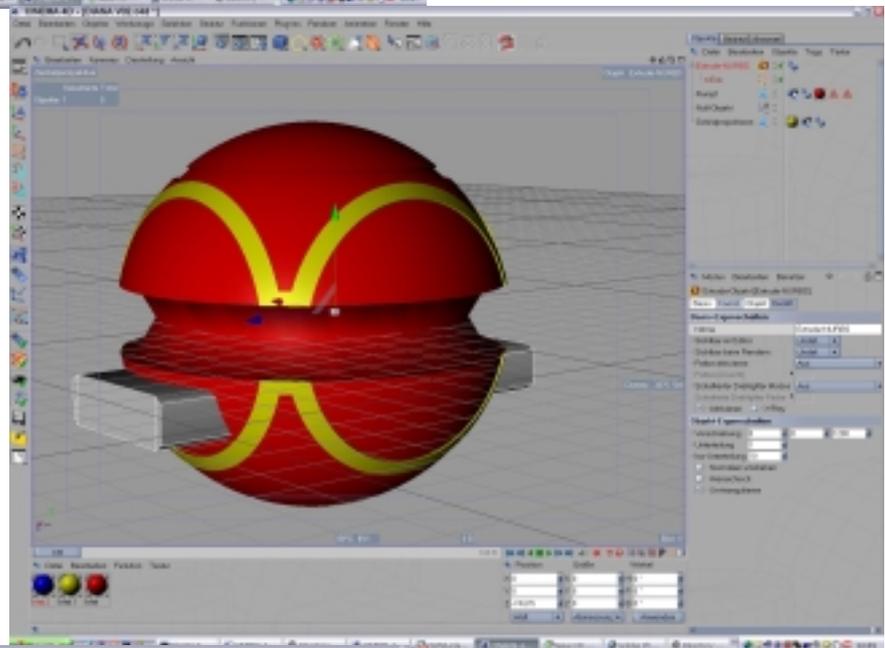
Das Loch das zu schneiden ist, erfordert wieder eine Boolesche Operation vom Typ „A minus B“. Das entsprechende Objekt wird erzeugt und mit dem Schiffsrumpf und dem Hangarprofil bestückt.

Da der Hangar natürlich während des Fluges nicht ständig offen ist, ist es nun notwendig, entsprechen-

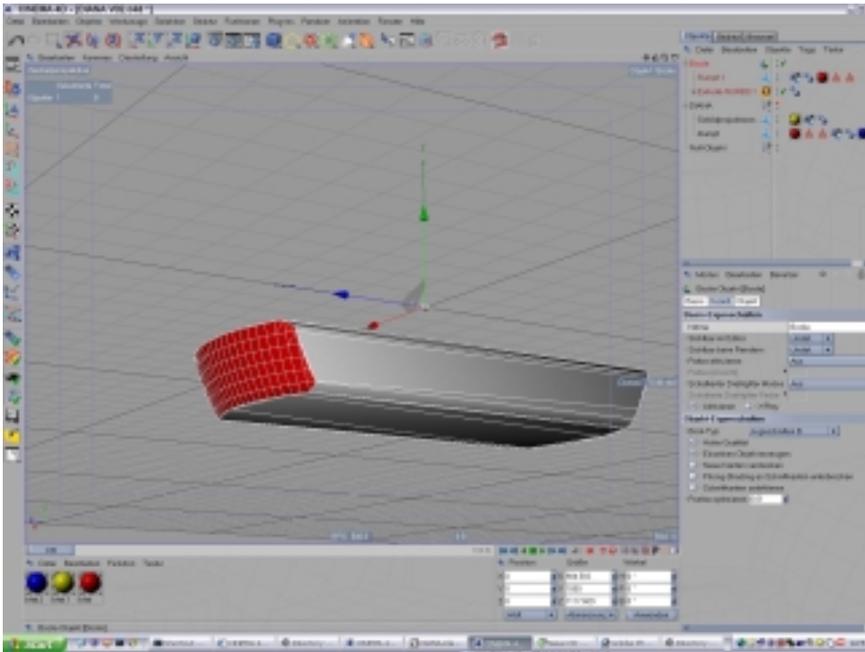
mit abschließenden Deckflächen oder ohne. Da Boolesche Operationen nur einwandfrei mit in sich geschlossenen Objekten funktionieren, werden hier ebenfalls Deckflächen erzeugt.

Das entstandene Objekt wird innerhalb des Schiffsrumpfes an die richtige Stelle positioniert. Da das erzeugte Loch komplett durch den Rumpf gehen soll, ist es wichtig, dass das Objekt auf beiden Seiten aus dem Schiff herausragt.

Das Objekt, das den Hangar darstellen soll wird später für eine weitere Operation benötigt. Des-



de Hangartore zu erstellen. Dazu wird die eben erzeugte Kopie des Hangarprofils und des Schiffsrumpfes benötigt. Für eine bessere Übersichtlichkeit sind inzwischen der Rumpf, die Schutzschirmprojektoren und alle anderen Teile gruppiert worden und die Gruppierung mit dem Schiffsnamen versehen worden. Das erlaubt das einfache Ein- und Ausblenden aller Teile mit nur einem Mausklick, weil man die Obergruppe unsichtbar machen kann.

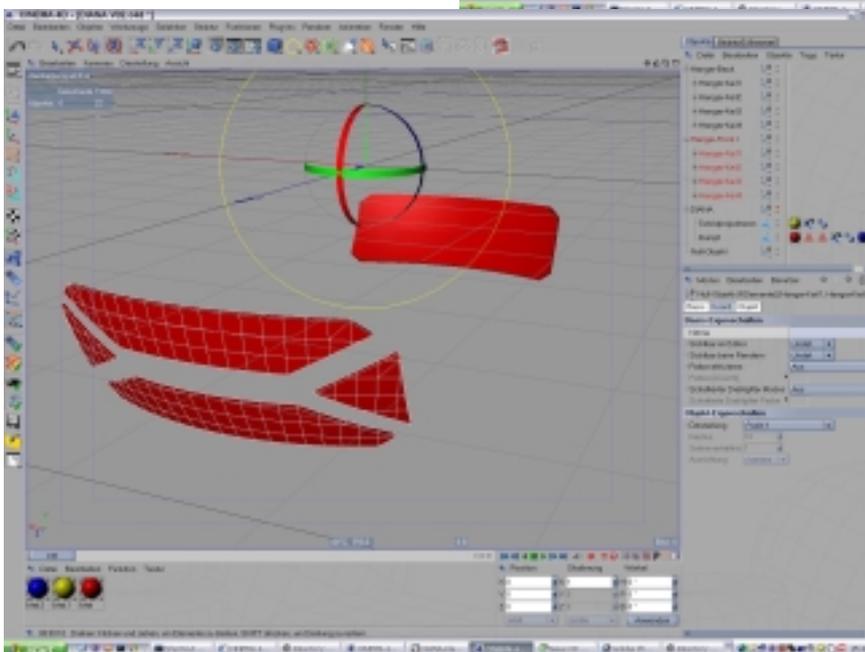
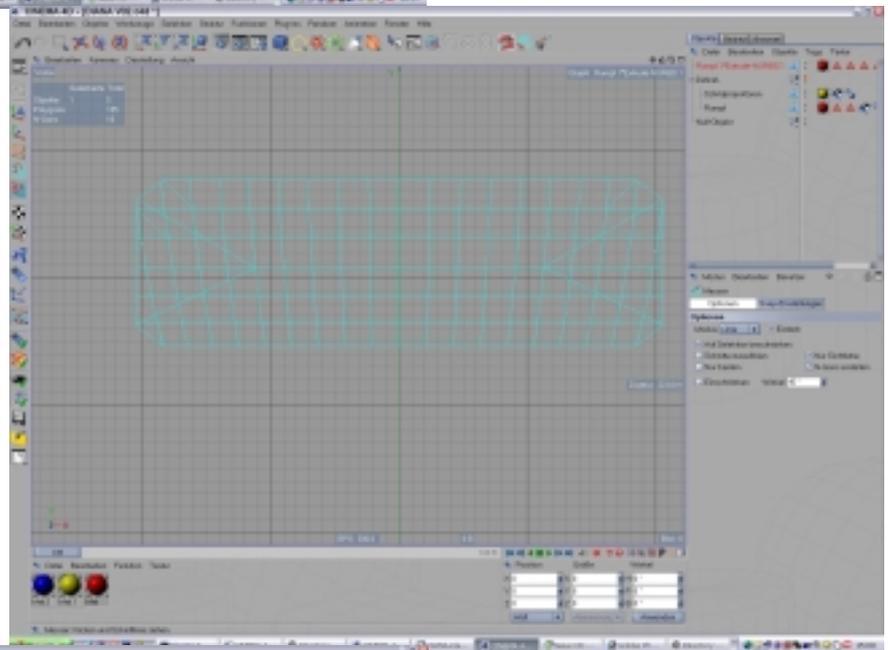


den Hangartoren entsprechen würden. Also wird das Endergebnis der letzten Operation wieder in ein Polygonobjekt umgewandelt und es werden alle Polygone, die nicht benötigt werden angewählt und gelöscht. Eigentlich könnten beide Abschlusskappen verwendet werden, da aber noch die Viertelung des Tores erfolgen muss ist es einfacher nur eine Seite zu behalten und später das Endergebnis einfach zu kopieren.

Letztendlich bleibt bei der ganzen Aktion nur eine einzige zweidimensionale Polygonfläche übrig. Da diese Fläche natürlich noch

Die Kopien von Rumpf und Hangar werden wieder sichtbar gemacht. Wieder wird eine Boolesche Operation benötigt. Allerdings diesmal eine mit der Funktion „A geschnitten mit B“. Da wir ein Objekt benötigen, das dort platziert wird, wo die Hangartore sein sollen.

Als Ergebnis liegt nun ein Objekt vor, das den gesamten Innenraum des Hangars ausfüllen würde. Also muss nun noch daran nachgearbeitet werden. Eigentlich werden nur die abschließenden „Kappen“ des Objekts benötigt, da diese genau



nicht die richtigen Konturen hat, die später einmal das Hangartor mit seinem vier Teilen besitzen soll (2 Dreiecke und 2 Trapeze), wird im Editor in die Frontalansicht gewechselt und mit der Funktion „Messer“ werden die dreieckigen Profile für die Seitenteile in die Polygone gezogen.

Da später vier separate Objekte benötigt werden, die das Tor bilden, wird das nun unterteilte Polygonobjekt dreimal kopiert, so dass insgesamt vier Objekte vorliegen. Für jedes Objekt werden nun die Polygone gelöscht, die nicht für

das entsprechende Viertel benötigt werden. Nach dem Löschen wird wieder das Plugin „Make Thicker“ angewendet, damit bei einem Öffnen der Tore das Segment auch ein echtes 3D-Objekt ist und nicht einfach nur eine Fläche. Jedes Einzelteil wird nach dem Abschluss der Arbeiten noch in ein Nullobjekt, dessen Achse im Mittelpunkt des Schiffes liegt gezogen, damit bei einer Animation die Tore auch schön entlang der Außenhülle geöffnet werden, wenn man dann die

Achsen im Nullpunkt einfach dreht.

Nachdem das eine Tore fertig ist, wird eine Kopie davon erzeugt und dann um 180° gedreht, damit die zweite Hangaröffnung ebenfalls einen Abschluss hat.

Zum Abschluss dieses Teils noch ein schnelles Bild mit den bisher erstellten Komponenten und dem teilweise geöffneten Hangar um zu zeigen, wie sich die Tore später einmal öffnen lassen:

Im nächsten Teil:

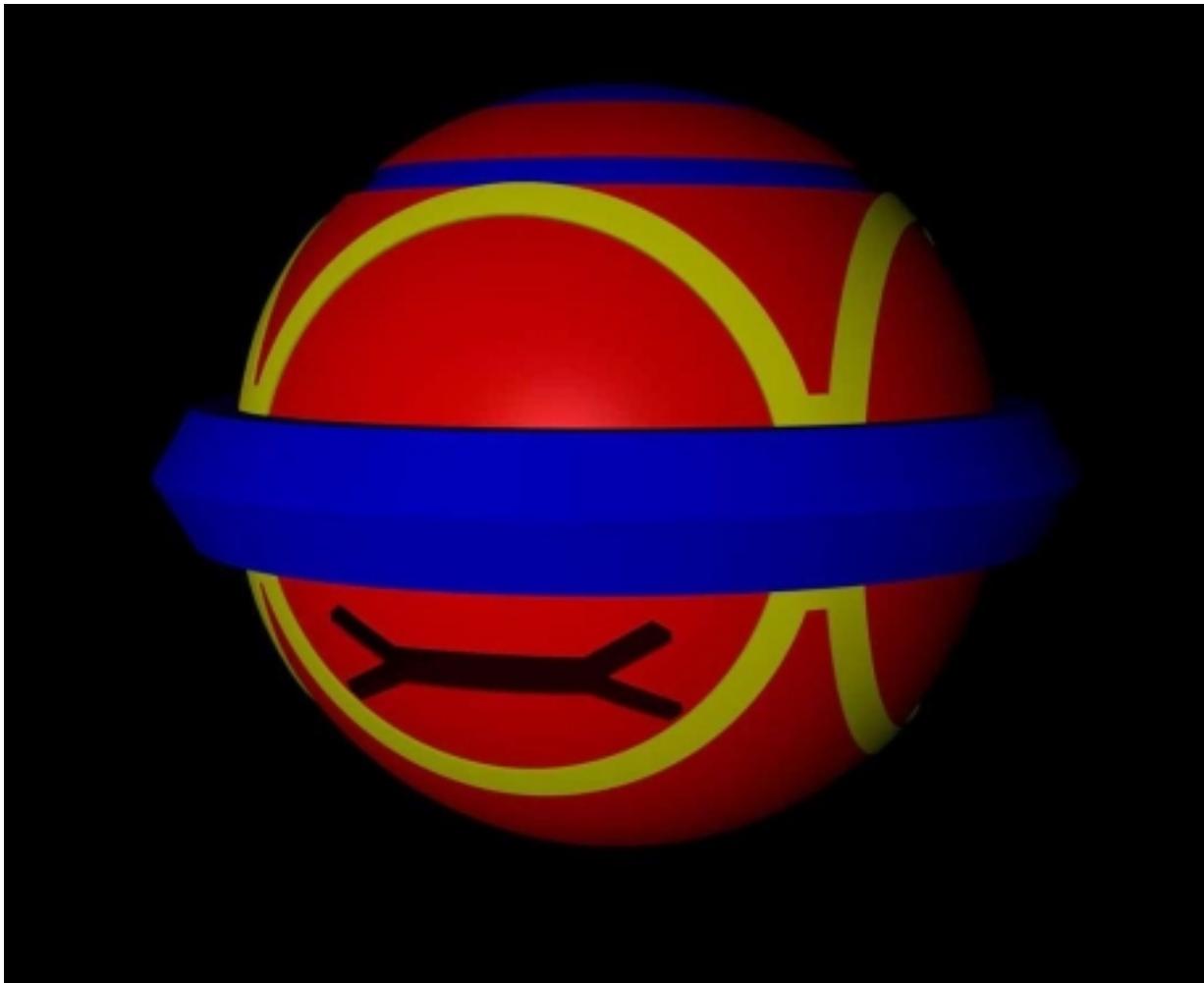
Erstellen der Transformkanonen und Schneiden der dafür vorgesehenen Einbuchtungen, sowie das Erstellen der Einschnitte für die Prallfeldgeneratoren und die Kleinhangars.

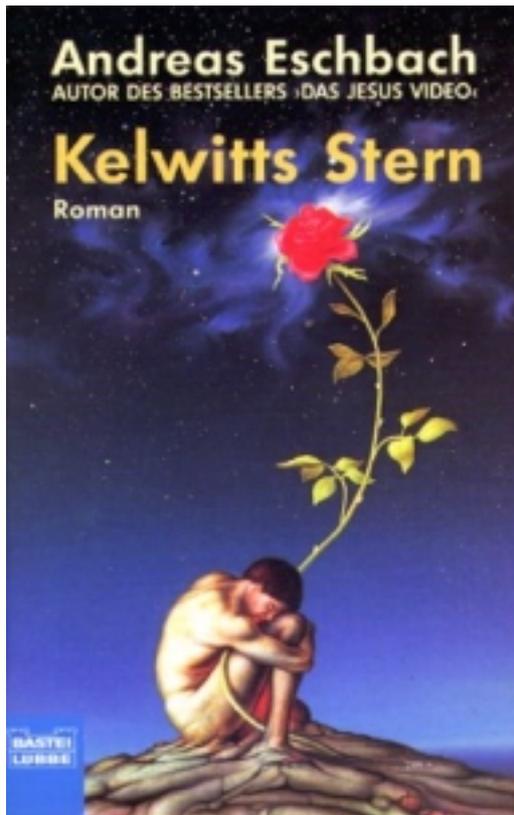
07

Links zu allen gezeigten Screenshots in guter Auflösung:

<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-01.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-02.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-03.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-04.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-05.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-06.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-07.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-08.jpg>

<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-09.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-10.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-11.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-12.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-13.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-14.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-15.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-16.jpg>
<http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-17.jpg>





Andreas Eschbach Kelwitts Stern

Eine Rezension von Wolfgang Ruge

Das Buch

Der Roman *Kelwitts Stern* ist das vierte Werk des Bestseller-Autors Andreas Eschbach und erschien nach seinem wohl erfolgreichsten Roman *Das Jesus Video*. Im Jahr 2000 wurde das Buch mit dem Kurd-Lasswitz Preis für den besten deutschen Roman ausgezeichnet.

Die Handlung

Kelwitt ist Jomburaaner. Auf seinem Heimatplaneten Jombuur ist es Brauch jedem Neugeborenen einen Stern zu schenken. Wenn die jungen Jomburaaner dann erwachsen werden begeben sie sich auf eine Pilgerfahrt zu ihrem Stern. So erfahren sie, gleich einem Orakel, wie ihr Leben weiter verlaufen wird.

Auch Kelwitt begibt sich auf eine Pilgerfahrt. Bei dem Stern den man ihm geschenkt hat, handelt es sich um unsere Erde. Eigentlich soll Kelwitt nur beobachten, doch als

er entdeckt, dass sein Stern bewohnt ist, entschließt er sich entgegen allen Regeln zu landen.

Die Landung misslingt, Kelwitts Raumschiff stürzt ab. Wie es das Schicksal so will, landet er nicht etwa in einer Metropole wie New York sondern mitten in der Schwäbischen Alb. Er setzt einen Funkspruch an sein Mutterschiff ab und entschließt sich, sich zu verstecken bis er wieder abgeholt wird. Dann macht er sich auf die Suche nach einem Versteck. Dabei trifft der ziemlich hilflose Alien auf die Familie Mattek, genauer gesagt auf Vater Wolfgang und seine Tochter Sabrina, die gerade wieder einmal „aufgrund ihres promiskuitiven Sexualverhaltens, von einem Internat geflogen ist.“

Vater Wolfgang möchte die Polizei verständigen, doch auf Drängen von Sabrina, die vermutet, dass man mit dem armen Kelwitt irgendwelche Experimente machen wird, überredet ihrem Vater, den Außerirdischen bei der Familie

Mattek aufzunehmen und zu verstecken.

So findet Kelwitt Unterschlupf bei Familie Mattek und lernt mit Hilfe des TV-Programms und den Alltagsgesprächen der Matteks die Sprache der Erdenbewohner. Die Folge ist, dass Kelwitt sich in einem starken schwäbischen Dialekt und mit vielen Werbeslogans verständigt.

Natürlich ist die Landung von Kelwitts Schiff nicht unbemerkt geblieben. Hermann Hase, Geheimagent des BND, hat den Absturz beobachtet, und findet Kelwitts Raumschiff. Natürlich erstattet der pflichtbewusste Agent sofort Meldung und wird von seinen Vorgesetzten für verrückt erklärt. Da er sich aber ganz sicher ist, macht er sich ohne Hilfe auf die Suche nach dem Außerirdischen.

Zu der Entdeckung des Raumschiffs durch Hermann Hase kommt der Umstand, dass eine Lehrerin Sabrinas Kelwitt sieht, als

dieser gerade, als Baby getarnt, mit dieser die Stadt erkundet. Sie erzählt es einer Freundin in Kanada, welche es wiederum ihrem Sohn erzählt, welcher die Geschichte ins Internet stellt, und so kursieren auf der Datenautobahn bald die wildesten Verschwörungstheorien.

Währenddessen entwickelt Sabrina Gefühle für Kelwitt die über Sympathie hinausgehen, und in ihr wächst der Wunsch auszuprobieren, wie es wohl ist mit einem Alien Sex zu haben. Vater Wolfgang beobachtet diese Entwicklung mit Sorge, kann sich aber nicht darum kümmern, weil ihn seine Arbeit als Feuerwerkskörper-Fabrikant nun in der Weihnachtszeit sehr stark einspannt.

Die Wochen vergehen, und die Ankunft von Kelwitts Mutterschiff rückt näher, aber auch Hermann Hase kommt Kelwitt immer näher auf die Spur. An Silvester kommt es schließlich zum Showdown. Die Familie Mattek muss Kelwitt zu seinem Mutterschiff bringen, bevor Hermann Hase ihn findet.

Auffälliges

Was an *Kelwitts Stern* auffällt, ist der – insbesondere im Vergleich zu anderen Eschbach-Romanen – überaus simple Plot: „Außerirdischer landet in der schwäbischen Alb“. Dieser hätte auch als Basis für einen Film von Michael „Bully“ Herbig dienen können.

Und nicht nur durch den Plot unterscheidet sich dieser Roman von anderen Werken Eschbachs. Die Figuren wirken zum Teil klischeehaft und handeln so, wie man es von Klischee erwarten würde. Das Beste Beispiel hierfür ist BND-Agent Hermann Hase oder die promiskuitive Sabrina.

Hinzukommt, dass Eschbach einen recht simplen Erzählstil benutzt, sodass manche Kritiker in dem

Buch eher einen Jugendroman sehen.

Außerdem fallen nach viele Kleinigkeiten auf, die Eschbach in anderen Romanen anders gemacht hat (u.a. fällt auf, dass die Love-story ungewöhnlich viel Platz bekommt). Es bleibt die Erkenntnis: *Kelwitts Stern* ist kein typischer Eschbach.

Positives und Negatives

Wenn man den Roman ganz nüchtern betrachtet, ist *Kelwitts Stern* eigentlich ein eher schlechter Roman. Simple Story, oberflächliche Charaktere und das ganze auch noch für *Bravo*-Leser geschrieben.

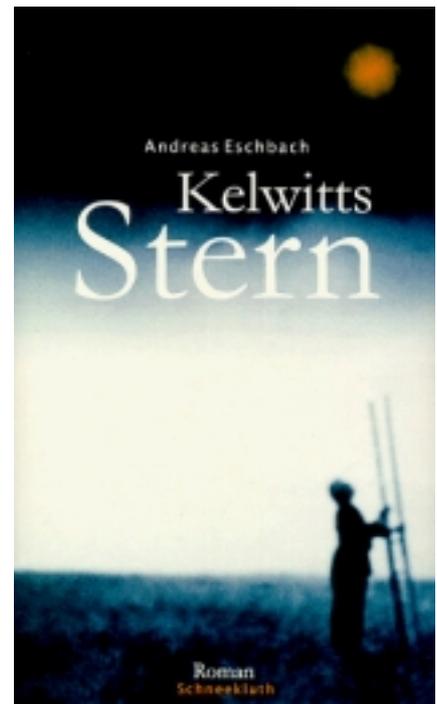
Dennoch ist *Kelwitts Stern* ein gut zu lesender Roman, und dass liegt an folgenden Punkten:

Der Schreibstil ist nicht sonderlich kompliziert und aus diesem Grund sehr flüssig zu lesen. *Kelwitts Stern* ist eine angenehme Lektüre.

Die Charaktere sind zwar oberflächlich, aber ich werde den Eindruck nicht los, dass sie genau das sein sollen, denn Kelwitt ist sehr gut charakterisiert. Das klischeehafte Verhalten der anderen Figuren hat einen positiven Nebeneffekt:

Der Roman ist witzig. Keine Seite auf der es nichts zum schmunzeln gibt. Ich persönlich finde die Geschichte um Hermann Hase am amüsantesten, aber das ist natürlich eine rein subjektive Meinung. Auch Kelwitts Versuche sich zu verständigen, was in Werbeslogans im schwäbischen Akzent geschieht, sind einfach witzig.

Neben der simplen Hauptstory entwickelt Eschbach interessante Nebenschauplätze, die zum Teil eine interessante Thematik aufweisen, wie z.B.: die Bedeutung der Bibel oder anderer Schriften, die Frage ob es eine universale Deut-

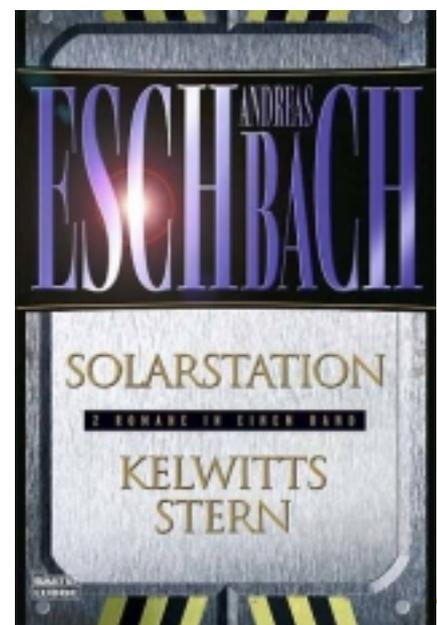


ung gibt. Einer Thematik der man einen gewissen intellektuellen Anspruch nicht absprechen kann.

Fazit

Ich kann den Verriss Felix Darwins auf der Seite des Buchhändlers Amazon nicht nachvollziehen. Ich zitiere:

„Es ist nicht ganz angemessen, dem Autor von Die Haarteppichknüpfer mangelnden Einfallsreichtum bei der Wahl seiner Stoffe vor-



zuwerfen. Die Frage sei jedoch erlaubt, ob es nötig war, "E.T." auf die Schwäbische Alb zu verlegen. Andreas Eschbach kann erzählen, keine Frage, und diese Fähigkeit lässt ihn auch bei diesem Buch nicht völlig im Stich. Aber so voraussehbar und albern hätte es trotzdem nicht werden müssen. Sehr schade. --Felix Darwin"

Die Fähigkeit zu Erzählen hat Eschbach auch in diesem Roman vollkommen behalten. Sicherlich ist die Story nicht übermäßig anspruchsvoll aber sie als albern und voraussehbar zu titulieren, wird der Geschichte dann doch nicht gerecht.

Wer einen Roman mit kosmischen Geheimnissen und einer umwerfenden Pointe wie *Die Haarteppichknüpfer* erwartet wird von dem Roman schwer enttäuscht sein. Aber so einen Roman will Andreas Eschbach auch gar nicht liefern.

Der Roman soll eine witzige Geschichte erzählen, den Leser unterhalten und amüsieren. Der Roman ist sehr humorvoll und liest sich

sehr flüssig. Und da er in der Weihnachtszeit spielt, passt *Kelwitts Stern* thematisch derzeit sehr gut. Man darf nur nicht den Fehler den Roman mit Werken wie *Das Jesus Video*, *Die Haarteppichknüpfer* oder *Eine Billion Dollar* vergleichen.

Das Ziel einen Humorvollen SF-Roman zu schreiben hat Eschbach meiner Meinung nach ohne Frage erreicht. Und daher komme ich zu der Bewertung: **GUT**

Andreas Eschbach
Kelwitts Stern
Gebundene Ausgabe:

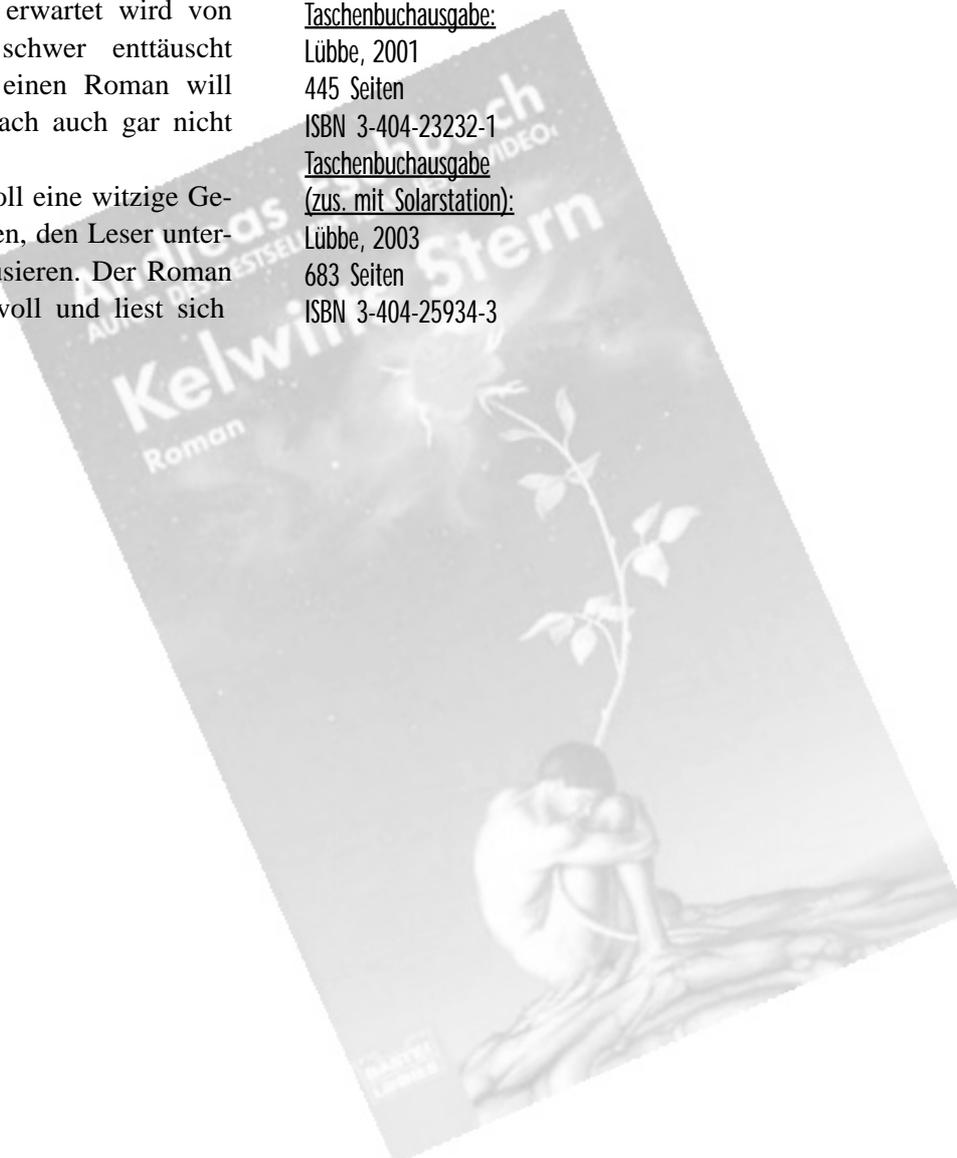
Schneekluth, 2000
383 Seiten
ISBN 3-795-11624-4

Taschenbuchausgabe:
Lübbe, 2001
445 Seiten
ISBN 3-404-23232-1

Taschenbuchausgabe
(zus. mit Solarstation):
Lübbe, 2003
683 Seiten
ISBN 3-404-25934-3



© René Durant, Bergisch Gladbach



607



Andreas Eschbach
Das Buch von der Zukunft

Nachdem er mit vielen SF - Romanen Erfolg hatte, wagt sich Bestsellerautor Andreas Eschbach nun ein Sachbuch über die Zukunft zu schreiben. Das Buch erschien diesen September bei Rowohlt.

Andreas Eschbach erläutert bevor er mit der Kernthematik – der Zukunft – beginnt, zuerst einmal die Probleme, die sich bei der Beschäftigung mit dem Thema ergeben. Er erzählt, wie schwer es ist, kurzfristige Trends von langfristigen Entwicklungen zu unterscheiden.

Nachdem der Leser genug über Problematik des Vorhersagens aufgeklärt worden ist, gibt Eschbach einen kurzen Überblick über falsche Vorhersagen, wie z.B.: den atombetriebenen Hubschrauber. Bevor Eschbach schließlich seine

Vorstellung von der Zukunft darlegt, erklärt er noch wieso Weltuntergangsszenarien ziemlich unwahrscheinlich sind.

Dann beginnt er mit dem eigentlichen Thema und gibt einen Überblick über die Entwicklungen in der Zukunft. Dabei werden u.a. Themen wie Gen- und Nano-Technologie angesprochen, die Entwicklung der Gesellschaft und die Problematik der demographischen

Entwicklung und deren Auswirkungen. Natürlich wird auch den Internet ein Kapitel gewidmet. Insgesamt deckt das Buch ein sehr breites Spektrum ab. Diese Stärke ist zugleich aber auch die Schwäche des Buches. Es werden viele Thematiken angesprochen aber die wenigsten werden in der ihr gebührenden Tiefe behandelt. Die Problematik des versiegenden Ölnachflusses wird in meinen Augen zu kurz abgehandelt, ebenso die Problematik der demographischen Entwicklung und der daraus folgenden Konsequenzen.

Das Gefühl der fehlenden Tiefe habe ich bei fast allen Bereichen, und schließlich bleibt mir die Erkenntnis, in dem Buch viel Richtiges, aber wenig Neues erfahren zu haben. *Das Buch von der Zukunft* ist nur ein überaus knapper Überblick, den sich ein Mensch der sich für die Zukunft interessiert schon längst verschafft hat.

Die Schwäche dieses Buches ist definitiv nicht der Autor Andreas Eschbach, dieser schreibt in einen gut lesbaren Stil und hat die Informationen gut aufbereitet und rich-

tig recherchiert, sondern vielmehr die Konzeption des Buches. Eine Reihe über die Zukunft wäre sicherlich den Fähigkeiten eines Andreas Eschbach, der in Büchern wie „Eine Billion Dollar“ schon bewiesen hat, dass er viele Informationen gut recherchieren und vermitteln kann, sicherlich gerechter geworden.

Die Zukunft auf ca. 250 Seiten darzustellen, wird der Thematik einfach nicht gerecht, und auch ein Autor wie Andreas Eschbach kann auf dieser geringen Seitenzahl nur einen sehr sehr knappen Überblick geben.

Vieles was ich gelesen habe, kam mir bekannt vor. So hat sich bei mir schlussendlich die Meinung gebildet, dass „Das Buch von der Zukunft“, ein Buch ist, das man lesen kann aber nicht lesen muss, was zu der abschließenden Bewertung "noch knapp LAU" führt.

-wr-

Andreas Eschbach, der durch seine SF-Romane bekannt wurde, legt mit *Das Buch von der Zukunft* ein Sachbuch vor, das sich, wie der Titel schon besagt, mit der Zukunft und Zukunftsprognosen beschäftigt. Wer allerdings eine wissenschaftliche Abhandlung mit ausführlichen Vorhersagen über die Entwicklung in den nächsten Jahrzehnten, Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden erwartet, würde enttäuscht werden. Ganz im Gegenteil, Andreas Eschbach warnt ausdrücklich vor solchen Voraussagen mit Wahrheitsanspruch. Nicht umsonst ist das erste Kapitel mit *Vor Propheten wird gewarnt* überschrieben.

Der Untertitel *Ein Reiseführer* trifft es recht gut, was dieses Buch eigentlich ist: Ein locker geschriebener, populärwissenschaftlicher

Text, der den Leser an der Hand nimmt und mit ihm hinter die Kulissen der heute gängigen Zukunftsszenarien schaut. Von Nanotechnologie und Gentechnik über Internet, Weltraumfahrt und versiegenden fossilen Brennstoffen bis zu Klimawandel, Bevölkerungsentwicklung und Politik werden alle typischen "Zukunftsthemen" beleuchtet.

Dabei macht Eschbach deutlich dass in vielen optimistischen oder auch pessimistischen Zukunftsprognosen oft eine gute Portion Wunschdenken dabei ist. Auch stehen viele der Vorhersagen nicht nur auf sehr wackliger Basis, sondern werden oft auch als Mittel eingesetzt, um bestimmte Inter-

sen zu verfolgen. Viele Entwicklungen sind nun einmal einfach nicht vorherzusehen, weil sie auf völlig unerwarteten Ereignissen oder auch nur auf Zufall beruhen.

Erst am Ende des Buches wagt sich auch Eschbach selbst an einige Prognosen, bleibt dabei bei seinen Aussagen aber natürlich sehr vorsichtig. Schließlich warnt er selbst zu Beginn des Buches eindringlich vor unseriösen Vorhersagen.

Das Buch von der Zukunft liest sich sehr leicht und flüssig. Eschbachs Schreibstil ist sprachlich sehr ausgefeilt und es gelingt ihm den Leser auch bei schwierigen Themen bei der Stange zu halten. Man kann das Buch, bedingt durch

die Einteilung in gut abgegrenzte Kapitel, aber auch problemlos in längeren Etappen lesen.

Selten findet man ein populärwissenschaftliches Buch, das so interessant und gut geschrieben ist. Das Buch hat mich nicht nur gut unterhalten, sondern auch viele Denkanstöße gegeben.

SEHR GUT

-sf-

Andreas Eschbach

Das Buch von der Zukunft

Rowohlt Verlag, 2004

224 Seiten

ISBN 3-871344-76-1



PROC Gallery

»Formation« von Thomas Rabenstein



Andreas Eschbach

Eine Billion Dollar

Eine Rezension von Kathleen Platz

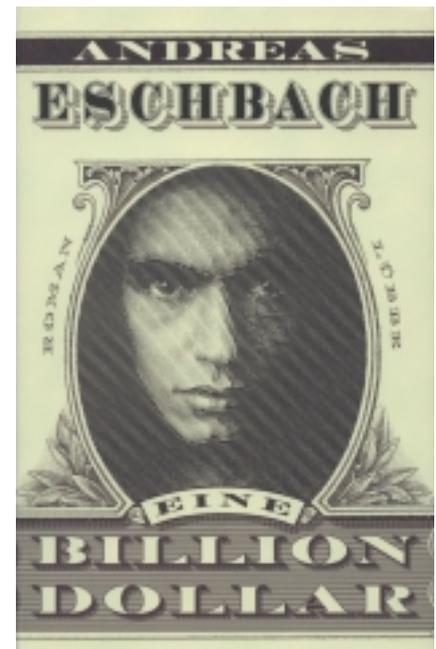
Nahezu jeder von uns hat schon einmal davon geträumt: Von einem Tag auf den anderen reich zu werden. Warum spielt man sonst Lotto oder gibt "ab und zu mal" das Geld für einen Telefonanruf oder für eine Briefmarke aus um an einem Gewinnspiel teilzunehmen? In Eschbachs "Eine Billion Dollar" wird das Unglaubliche wahr für jemanden, der so ziemlich in der finanziell ausweglosesten Situation steckt, die man sich vorstellen kann. Es ist hier die Rede von John Fontanelli, einem Mann Anfang zwanzig, der nach einigen beruflichen Fehlversuchen nun verzweifelt versucht, seinen Lebensunterhalt durch das Ausfahren von Pizza zu bestreiten. Per Fahrrad durch New York bemüht er sich so schnell wie möglich zu sein, damit er seinen Job nicht verliert. Als John allerdings eines Nachts angefahren und sein Fahrrad und die Pizzen dabei ramponiert werden, wird ihm auch diese Existenzgrundlage genommen. Völlig ausweglos, ohne Job und ohne Fahrrad, muss John feststellen, dass er nicht mal mehr genug Geld für die U-Bahn hat um nach Hause zu fahren. Doch bereits einen Tag später wird dieser Miesere ein Ende gesetzt. Von einem Vorfahren aus dem 16. Jahrhundert erbt John ein Vermögen, das durch Zins und Zinseszins über die Jahrhunderte Dimensionen erreicht hat, die Johns kühnste Träume bei weitem übersteigen. Von einem Tag auf den anderen wird John Fontanelli zum reichsten Mann der Welt.

Doch ebenso gigantisch wie das Vermögen ist auch die Bürde, die John damit auferlegt wird. Er soll laut Prophezeiung seines Urahn den Menschen ihre verlorene Zukunft zurückgeben.

Die Frage, was man mit so viel Geld, außer sich seine Träume zu erfüllen, auch noch Sinnvolles bewirken kann, ist nicht einfach zu beantworten. Es gibt zahlreiche Probleme auf der Welt, die mit Geld auf den ersten Blick einfach zu lösen wären. Doch kann man so den Menschen ihre verlorene Zukunft wieder geben? Dies ist eine Frage, die beim Lesen unentwegt in mir brannte und bewirkte, dass ich das Buch nicht mehr aus der Hand legen konnte.

Doch es ist eine Geschichte, die nicht nur fesselt. Sie regt auch zum Nachdenken an über die bestehenden Verhältnisse unserer Zeit. Darüber, ob wir eine Zukunft haben. Es gibt zahlreiche Prognosen, die ein Zweifeln daran begründen. Klimaerwärmung, Umweltverschmutzung, Zerstörung des Regenwaldes sind nur kleine Beispiele dessen. Außerdem erfährt man einiges über die Macht des Geldes in unserer Zeit, beispielsweise was das Vermögen John Fontanellis mit der Existenz eines Fischers der Philippinen zu tun hat. Sehr interessant sind auch die Angaben der Seitenzahlen in Milliardenhöhe, zum Teil mit diesen Summen entsprechenden Wirtschaftsausgaben, die mächtig ins Staunen versetzen.

Mit "Eine Billion Dollar" hat Eschbach eine geniale Idee sehr



spannend und mitreißend verfasst, nicht nur für SF-Fans. Längen und Schnitzer fielen mir dabei nicht auf. Die umfassenden Recherchen, die er dazu betreiben musste, haben sich gelohnt. Man kann das Geschehen, trotz Komplexität und wirtschaftlicher Fachtermini, nachvollziehen und sich besonders auf Grund der Belege vorstellen, dass derartiges tatsächlich passieren kann.

Sehr authentisch sind auch die darin vorkommenden Charaktere. Beispielsweise die arme Wurst John Fontanelli, der plötzlich zum Billionenerbe wird und nicht recht weiß wie er sich in der Welt der Reichen zurechtfinden soll und ob er überhaupt der Richtige ist für eine solch anspruchsvolle Aufgabe, wo er doch bisher noch praktisch nichts in seinem Leben erricht hat. Auch McCaine, Fontanellis rechte Hand, stellt einen interessanten Charakter dar. Durch Zufall erfährt er schon Jahre zuvor von der gigantischen Erbschaft und verwendet von nun an all seine Zeit und Kraft darauf Fontanelli bei der Erfüllung der Prophezeiung zu leiten und zu unterstützen. Doch ist er wirklich der, der er zu sein

scheint? Die Vaccis, eine Anwaltsfamilie, die das Vermögen über all die Jahrhunderte hinweg verwaltet haben, geleitet von dem Glauben an die Prophezeiung Fontanellis, trauen ihm jedenfalls nicht.

Über den Autor:

Andreas Eschbach wurde am 15.9.1959 in Ulm geboren. Er studierte in Stuttgart Luft- und Raumfahrttechnik, gab das Studium aber ohne Abschluss auf. In den folgenden Jahren arbeitete er als Software-Entwickler und später in geschäftsführender Position bei einer Beratungsfirma. Im Frühjahr 1995 erschien sein erster Roman *Die Haarteppichknüpfer*, der in weiten Kreisen als sein bisher bestes Werk angesehen wird. Neben weiteren Erzählungen und Romanen wie *Das Jesus-Video* und *Der letzte seiner Art*, die bis heute erschienen sind, brachte Eschbach im Jahre 2001 seinen bis dato ambitioniertesten Roman *Eine Billion Dollar* unter das Volk. Inzwischen lebt und arbeitet er in der Bretagne.

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins [Buchwurm.info](http://www.Buchwurm.info)
<http://www.Buchwurm.info>

Andreas Eschbach
Eine Billion Dollar
Gebundene Ausgabe:
Lübbe, 2001
734 Seiten
ISBN 3785720491
Taschenbuchausgabe:
Lübbe, 2003
881 Seiten
ISBN 3404150406
Hörbuchausgabe:
Lübbe, 2003
4 CD's
ISBN 3785713169

China Miéville Die Narbe

Eine Rezension von Tobias Schäfer

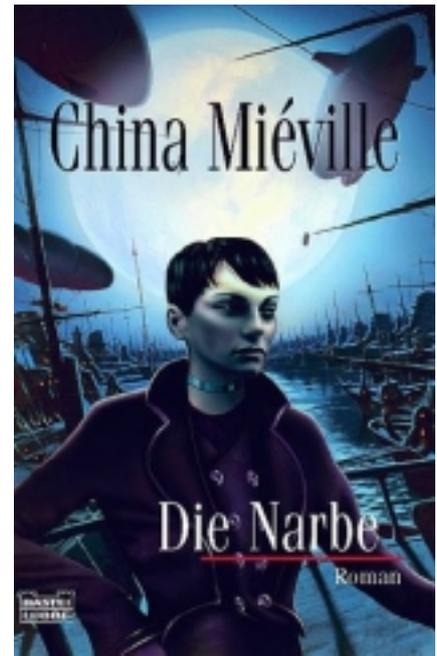
Bas-Lag: Faszinierende Welt skurriler Geschöpfe, gigantischer Ausmaße, perverser Experimente, melancholischer Charaktere, wissenschaftlicher Magie... Eine Mixtur mittelalterlicher und frühindustrieller Mechaniken und moderner bis futuristischer Techniken. Da kämpft ein Pirat mit Steinschlosspistolen und Messern, unterstützt von dampfbetriebenen Konstrukten künstlicher Intelligenz gegen stahlgepanzerte Dampfschiffe ungeheurer Größe; da verstümmeln und modellieren Techniker mit thaumaturgischen Kadabras lebendes Fleisch und Intelligenzen zu neuen Funktionen. Und in dieser widersprüchlichen Welt voller Wunder und Sagen leben Menschen und andere Wesen auf der Suche nach einem mächtigen Mythos...

Der Autor

China Miéville wurde 1972 in England geboren. Nach Abschlüssen in Sozialanthropologie und Wirtschaft unterrichtete Miéville in Ägypten. Während sein für mehrere Awards nominiertes erstes Roman *King Rat* noch leer ausging, wurde *Perdido Street Station* mehrfach ausgezeichnet (unter anderem mit dem Arthur C. Clarke Award und dem Kurd Laßwitz Preis). Nach *Perdido Street Station* ist *The Scar* (deutsch: *Die Narbe*, *Leviathan*) sein zweiter Roman aus der phantastischen Welt Bas-Lag.

Inhalt

Bellis Schneewein ist eine meisterhafte Linguistin aus New Crobuzon, der mächtigsten Stadt Bas-Lags. Auf der Flucht vor Schwierigkeiten mit den Behörden, die aus den Geschehnissen rund um *Die Falter* resultieren, heuert sie auf dem ersten besten Schiff an, das



die Gestade New Crobuzons verlässt: Die Terpsichoria.

Da trifft es sie doppelt hart, als das Schiff von einem übergeordneten Befehl zurück beordert wird. Und trotzdem kann sie sich nicht über die Piratenattacke freuen. Das Schiff wird trotz seiner augenscheinlichen Überlegenheit gekapert und entführt, Zielort ist Armada, die schwimmende Stadt. Ein faszinierendes, uraltes Konstrukt aus Schiffswracks und seetauglichen Schiffen, fest verbunden und über Stege und Straßen begehbar, Wohnort von hunderttausenden von Menschen, Remade, Kaktusleuten, Khepri und anderen Bewohnern der Welt. Hier herrschen andere Gesetze, es gibt keine Sklaven, sogar die Remade (thaumaturgisch veränderte Wesen, in ihrer Heimat bestraft und versklavt) sind anerkannte Bürger.

Einerseits froh, der Heimkehr und damit weiteren Verfolgung entkommen zu sein, hat Bellis andererseits Heimweh und plant die Flucht, zumal den gepressten Bewohnern Armadas eindeutig klar gemacht wird, dass sie hier ihr Leben beschließen würden und aus Sicherheitsgründen niemals heimkehren könnten.

Und in den Tiefen des Ozeans wartet ein Wesen, unvorstellbar gigantisch und erschreckender Mythos aller Kulturen. Durch ihre Übersetzertätigkeit erfährt Bellis von einer Planung, die diesen Avanc zu fangen vorsieht, ein unmögliches Unterfangen, möchte man meinen: Unter Armadas Schiffen harren riesige Ketten, ein Glied über hundert Meter lang, ihrer Bestimmung als Zaumzeug für die Kreatur. Aber die größte Bedrohung geht von einer anderen Seite aus. Tödliche Gefahr schwebt über New Crobuzon, und Bellis sucht verzweifelt nach einem Weg zur Warnung, entgegen der strikten und interesselosen Vorschriften Armadas...

Kritik

Schon der zweite Satz im Abschnitt Inhalt mag abschreckend wirken, scheint er doch die Kenntnis des ersten Bas-Lag-Romans von Miéville voraus zu setzen. Dieser Eindruck täuscht. Es sind keinerlei Kenntnisse über Miévilles bisheriges Werk nötig; jene Erwähnung über die Ereignisse in *Perdido Street Station* sind für den Roman wenig von Belang und liefern befriedigend die Erklärung für Bellis' Flucht. Für Leser der PSS stellen sie ein Gimmick dar, denn man erinnert sich an Einzelheiten, die hier unerwähnt bleiben. Andere, wichtige Details wie beispielsweise das Remaking wird bildreich und schnell verständlich eingeführt, ohne jedoch jene zu langweilen, denen sie bekannt sind.

Der Autor bewältigt also die Gratwanderung zwischen Erklärungsbedarf für Neuleser und Geduld der anderen bravourös. Seine anschaulichen Beschreibungen lassen trotz ihrer Detailgenauigkeit unendlichen Platz für eigene Spekulationen und Vorstellungen, so dass die Protagonisten ihr Leben

eingehaucht bekommen, ohne dem Leser vollendete Darstellungen vorzuschreiben. Und kann man sich überhaupt alles und jedes vorstellen? Soll man das können? Leben nicht gerade unvorstellbare Dinge wie Kettenglieder in Schiffsgröße von ihrer Unvorstellbarkeit? Die Fremdheit der Welt durch die Verschmelzung primitiven Mittelalters mit phantastischer Wissenschaft, der Thaumaturgie und dampfkesselbetriebene KI?

Auch wenn im ersten Abschnitt die Handlung einfach und langsam erscheint, packt die Spannung sehr schnell zwischen den Seiten heraus und den Leser beim Genick, so dass Herz- und Atemfrequenz steigen und der Adrenalinausstoß zu zittriger Erwartung führt. Dass man das Buch nicht mehr weg legen kann/will. Dass vielleicht die Hände feucht werden und man verschmilzt mit den Gedanken und Gefühlen der Charaktere. Die Atmosphäre, gefährlich, spannend, mysteriös und - hm, unbeschreiblich; diese Atmosphäre ist vollkommen.

Und wieder neue, unbekannte, fremdartige Geschöpfe. Wie die Anopheles, deren Name treffend der irdischen Malaria-Mücke entlehnt ist. Ihr Schreckensregime: Das Malariale Matriarchat. Oder die Kustkürass, menschliche Wesen mit stark gerinnendem Blut, die sich durch Schnittwunden stahlharte Schorffpanzer modellieren und durch Schnittwaffen kaum zu töten sind... Diese Welt lebt, sie hat eine wundervolle Gegenwart, eine atmende Vergangenheit und eine ungewisse Zukunft, und man erfährt bruchstückhaft und wie selbstverständlich Einzelheiten, die das Bild vertiefen und strukturieren. Und noch so vieles liegt verschüttet in den weiten Meeren, ist in Vergessenheit geraten und harret eines Zufalls, um in irgendeiner

Form Einfluss auf die Gegenwart zu nehmen.

Da *Die Narbe* das erste Bruchstück eines für die deutsche Bibliothek gesplitterten Romans ist, gibt es nur ein Teilende - noch nicht durchschaubare Einzelheiten wie die unheimlich mächtigen Wesen aus den Tiefen des Meeres schlagen eine Spannungsbrücke zum nächsten Bruchstück: *Leviathan*.

Fazit

Ohne ein endgültiges Fazit ziehen zu können, hat mir der Roman doch sehr gut gefallen. Nur frage ich mich, woher er seine Bezeichnung hat? Auf dem Umschlag steht: *Es ist die Suche [...] nach einer massiven Wunde in der Welt, einer Quelle unvorstellbarer Macht und Gefahr: der Narbe...*

Erwartungsgemäß müsste also diese Narbe ein deutlicher Bestandteil des Romans sein, dem ist aber nicht so. Sie wird nicht einmal als "Narbe" erwähnt, und insgesamt nur verschlüsselt angedeutet. Hier hätte ich mir einen anderen Namen gewünscht.

Empfehlenswert für jeden Phantastik-Begeisterten und Freund spannender Geschichten. Und dank seiner Unabhängigkeit von *Perdido Street Station* tatsächlich für jedermann/jedermann ohne Vorkenntnisse genießbar!

Technisches

China Miéville

Die Narbe

Originaltitel *The Scar, Part I*

Taschenbuch Bastei Lübbe 2004

526 Seiten

ISBN 3-404-24320-X

8,90 Euro

Übersetzung Eva Bauche-Eppers

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins [Buchwurm.info](http://www.Buchwurm.info)

<http://www.Buchwurm.info>



Philip K. Dick

Ubik

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Was ist UBIK?

In nicht allzu ferner Zukunft werden immer mehr parapsychisch Begabte in der Menschheit auftauchen. Das Sonnensystem ist besiedelt, man arbeitet an den ersten Fernflügen. Nicht wenige Menschen fühlen sich durch die Psis bedroht, beobachtet, in ihrer Privatsphäre geschändet. Telepathen überwachen Geschäftspartner oder Gegner, Präkogs können aus vielen Zukunftsvariationen die wahrscheinlichste ermitteln und damit zum Beispiel bei der Verbrechensbekämpfung helfen.

UBIK hilft bei allen Problemen

In dieser Situation verlangen immer mehr Menschen nach Psi-Bekämpfung, und der Unternehmer Glen Runciter macht sich diese Furcht zu Nutzen: Er gründet die Schutzgesellschaft "Runciter Associates", die bald zur angesehensten und größten Anti-Psi-Organisation avanciert. Seine Mitarbeiter sind Anti-Psis, Inerte, die keine Begabung wie die Psis haben, sondern eine entgegengesetzte Fähigkeit, die sie speziell gegen eine Art von Talent einsetzen können - und je nach Stärke des mentalen Feldes neutralisieren. Die Inerten entwickelten ihre Fähigkeiten aus der bedrohlichen Situation heraus, ihren psibegabten Eltern unterlegen zu sein. Runciter engagierte unter anderem auch eigene Psis, die mit ihren Sinnen Inerte aufspüren, um sie der Firma zu vermitteln. Ein Techniker, Joe Chip, ist Runciters

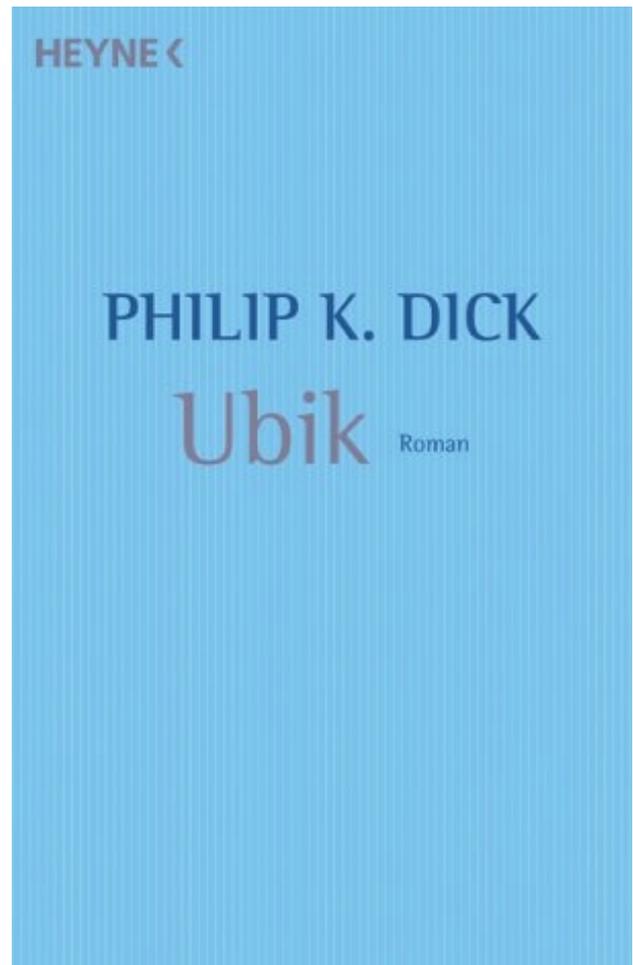
wichtigster Angestellter: Er testet mit elektronischem Equipment die Felder der Inerten oder - vor Beginn eines Anti-Psi-Einsatzes - das zu neutralisierende Gegenfeld.

UBIK könnte ein Deospray sein, dass im Alltag jeglichen Körpergeruch entfernt

Chip und Runciter verfügen über einen geheimen Code, mit dem sie sich auf Testergebnissen gegenseitig kundtun, ob jemand einzustellen, gefährlich, ungeeignet oder was auch immer ist. Damit verhindern sie, dass Gegner die Firma infiltrieren, selbst wenn sie Testergebnisse zu fälschen versuchen. Als schließlich offenbar wird, dass die meisten der beobachteten Gegner-Psis spurlos untertauchen, wird man bei Runciter Associates misstrauisch. Chip vermittelt eine neue Mitarbeiterin, deren Talent man nicht genau spezifizieren kann. Sie kann die Wirklichkeit über die Vergangenheit manipulieren und scheint dieses Talent gnadenlos zu ihrem Vorteil auszunutzen, doch Chips geheime Notiz "Gefährlich!" ist ihr entgangen.

UBIK könnte ein geräuschloser Elektro-Ubik sein, der für jeden erschwinglich in einwandfreiem Zustand zu haben ist

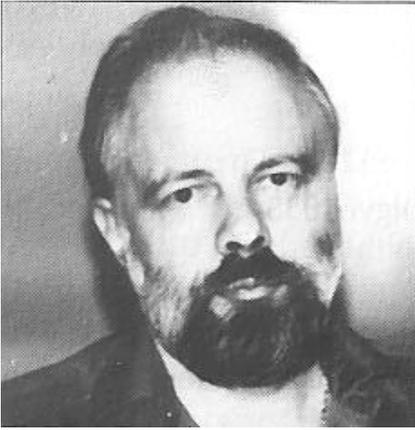
Der größte Einsatz der Inerten in der Firmengeschichte steht bevor: 11 Inerten wurden angefordert, und Runciter und Chip begleiten die



Truppe zum Mond. Ihnen kommt einiges spanisch vor, doch als sich der vorgebliche Kunde in die Luft erhebt, ist es fast schon zu spät: Die Körperbombe explodiert, Runciter wird erschlagen. In einer panischen Flucht versucht sein Nachfolger Chip, den noch nicht ganz toten Toten zu retten und einem Moratorium zu überstellen, wo die noch nicht ganz gehirntoten Toten gefriergelagert werden und in ihrem Halbleben leben; dort können sie auch noch für die letzten Jahre, bis zum völligen Gehirntod, mit ihren Angehörigen kommunizieren.

UBIK könnten knusprige Ubik-Flocken sein, die den Start in den Tag zu einem wundervollen Ereignis machen

Die Einlagerung Runciters entpuppt sich als ausgesprochen problematisch, dazu kommen weitere Ungereimtheiten, als die Realität



zu zerfließen beginnt: Zigaretten sind alt und vertrocknet, es erscheinen Münzen mit Runciters Konterfei - überhaupt scheint alles zu altern und zu verfallen. Dann kommt es zu mysteriösen Todesfällen unter den elf Inerten. Nacheinander werden sie eingefallen und vertrocknet aufgefunden. Schreckliche Angst, aber auch der Wille zur Wahrheit greifen nach Chip.

Was ist UBIK?

Die Kapitel beginnen stets mit einem Werbespot zu Ubik, wobei es wirklich jede Ware als Ubik zu geben scheint. Was die Spots verbindet: Der Hinweis, dass Ubik bei vorschriftsgemäßer Verwendung völlig ungefährlich sei...

Über Chips Erlebnisse und seine seltsamen Charakterzüge (so kann er beispielsweise nicht mit Geld umgehen) wird die zukünftige Welt gezeichnet. Gebrauchsgegenstände wie Kühlschrank oder Toaster, Duschen oder Haustüren müssen, selbst wenn sie im persönlichen Besitz stehen, mit Crediteinheiten bezahlt werden. Ironischer Weise kann Chip mehrfach seine Wohnung nicht verlassen, weil er völlig pleite ist. Und als die Realität immer stärker zerfällt, ist er irgendwann angenehm berührt, als Radio, Tür und sogar Auto ohne Bezahlung funktionieren.

Das außergewöhnliche Talent der neuen Mitarbeiterin wird eindrucksvoll vorgestellt, als sie, die siebzehnjährige Pat, sich vor Chips Augen entkleidet und ihm auf seine Frage erklärt, dass er ihre Testergebnisse zu schlecht dargestellt hat in einer Realität, in der sie sich nicht auszog. Zum Beweis zeigt sie ihm das entsprechende Testergebnis - mit seinem geheimen Symbol für ungeeignet.

Ungewöhnlicher Weise ist es Chip nach derlei Manipulationen möglich, sich an die erste Variante zu erinnern, was sonst niemand zu können scheint. Dabei verblassen seine Erinnerungen allerdings sehr schnell. Bei dieser ersten Demonstration ihres Talents wird ihm unheimlich, und er markiert ihr hervorragendes Testergebnis mit dem Symbol für Gefährlich!! - Pat gegenüber deutet er es als Empfehlung.

Dick zeichnet eine interessante, glaubwürdige Welt und benutzt dabei seine Charaktere und ihre Gedanken als Leinwand. Runciter erscheint den Umstehenden stets als energisch und überlegen, fühlt sich selbst aber schwach und spürt die Schmerzen des voranschreitenden Alters. Dass nach seinem Tod ständig verschlüsselte Nachrichten von ihm an Chip erscheinen, ob im Fernsehen als UBIK-Werbespot oder in einer beliebigen Zigarettenpackung in einem beliebigen Supermarkt in einer beliebigen Stadt eines beliebigen US-Staates, macht die Geschichte spannend und verwirrend. Wer ist denn nun gestorben, wer steckt in der Kaltpackung, wer lebt ein Halbleben?

Schon bald nach Runciters Tod werden Informationen eingestreut, die sowohl Chip als auch dem Leser vermitteln wollen, Runciter sei am Leben und Chip stattdessen getötet, doch Dick verstrickt den Informationsweg geschickt mit wi-

dersprüchlichen Erlebnissen, so dass der Leser mit Chip gemeinsam zweifelt.

Was UBIK ist

Genau, das ist die Frage. Was ist dieses ominöse Ubik, das von Anfang an als Werbespot angepriesen wird, in der Handlung aber erst recht spät nach Runciters Tod erscheint, wieder als Werbespot, aber direkt an Chip gerichtet? Runciter selbst erscheint im Spot und ermahnt Chip, nicht zu lange zu zögern, sondern es zu nutzen! Es sei eine Sprayflasche, deren Inhalt die Realität für Chip zu stabilisieren vermöchte. Aber leider altert dieses Ubik gemeinsam mit dem Rest der Realität, so dass Chip einmal ein handgemachtes Fläschchen Ubik-Medizin und einmal eine Ubik-Fettcreme findet, die für ihn nutzlos sind.

Chip trifft schließlich, knapp dem Tod entronnen, auf Runciters Frau Ella, die ihm mit wissenschaftlicher Genauigkeit erläutert, um was es sich bei Ubik handelt. Chip versteht nur "[...] Negativionisator [...]" und verzweifelt, denn negative Ionen gibt es nicht, weiß er. Ionen sind immer negativ, hält er ihr entgegen. WAS also ist Ubik nun?

Das zu verstehen, muss jeder für sich selbst versuchen. Es ist ein sehr interessantes Phänomen, dass Dick eine Handlung ausbreitet, die, unterbrochen von Ubik-Werbespots, völlig ubiklos auszukommen scheint, und doch läuft alles auf eine Dose Ubik hinaus. Ich kenne nicht allzu viele Romane von Dick, aber ich kann mir sehr gut vorstellen, dass Ubik nicht zu Unrecht als bester Roman Dicks gepriesen wird. In der Komplexität und Genauigkeit seiner Welt, und dabei in erstaunlicher Kürze, läuft mindestens eine hervorragende Charakter-

studie ab. Sie lässt sich beziehen auf einige Aspekte des Romans, unter anderem natürlich und wohl vorrangig auf die Zukunftsvision, andererseits auf Chips nur zu menschlichen Schwächen.

Der Roman endet mit der Erkenntnis, dass noch lange nicht alles so ist, wie es zu sein scheint. Ein absolut fesselndes Lesevergnügen, mal wieder mit dem Nichtaus-der-Hand-legbar-Effekt.

Philip K. Dick

...wurde 1928 in Chicago geboren. Er arbeitete in einem Plattenladen in Berkley und schrieb schon sehr

früh eine große Anzahl eigener Stories. 1952 wurde er hauptberuflicher Schriftsteller und gilt allgemein als einer der bedeutendsten Schriftsteller Amerikas. Etliche seiner über dreißig Romane zählen heute zu den Klassikern der amerikanischen Literatur, über hundert Erzählungen und Kurzgeschichten erschienen in Anthologien und Magazinen.

Dick starb am 2.3.1982 in Kalifornien an den Folgen eines Schlaganfalls.

Weitere bekannte und wichtige Werke: *Blade Runner*, *Minority Report*, *Das Orakel vom Berge* u.v.a.

Technisches

Philip K. Dick

Ubik

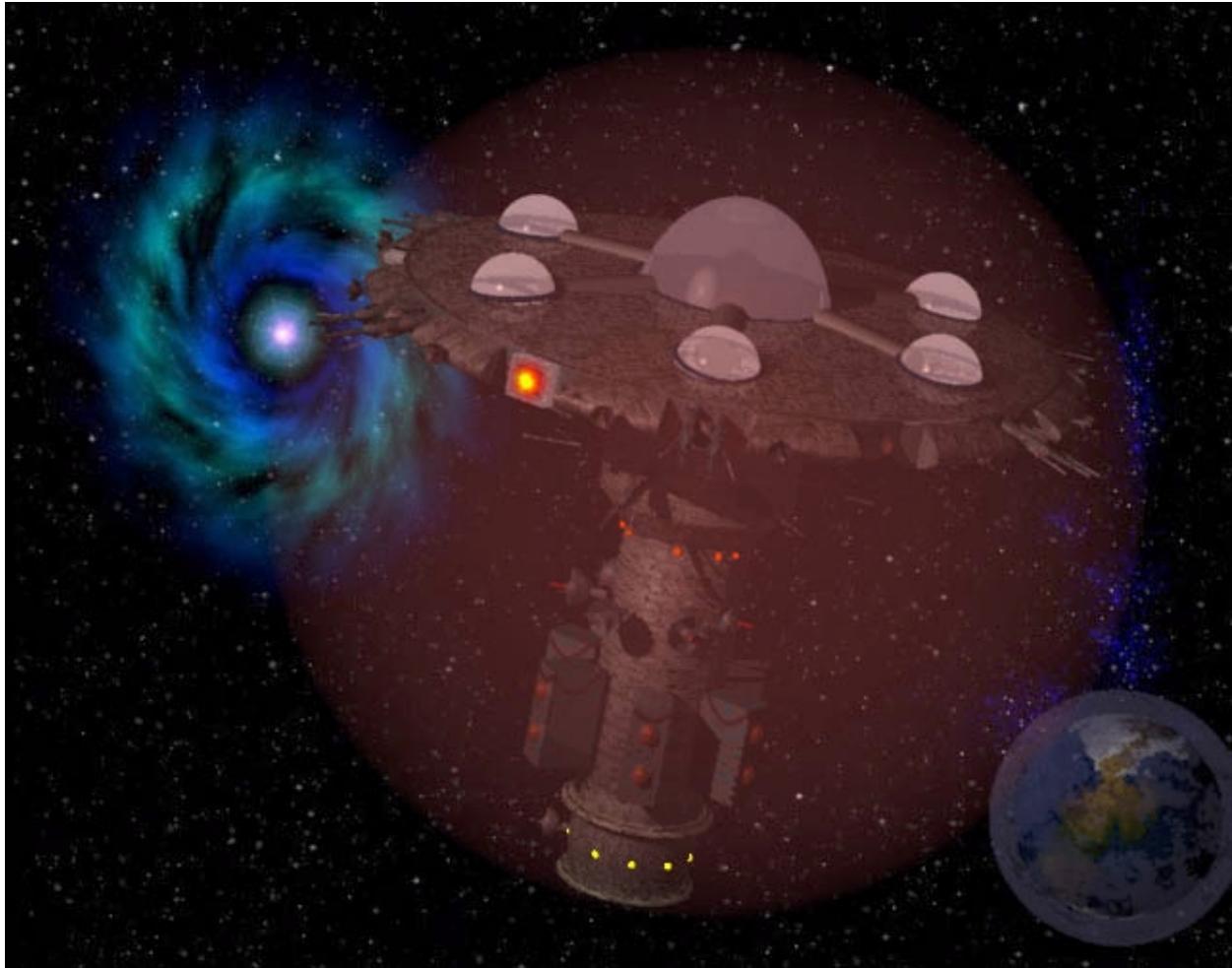
ins Deutsche durch Renate Laux,
überarbeitet durch Alexander Martin
Heyne Taschenbuch
ISBN 3-453-87336-X
Preis 9,95 Euro
Seiten 428 (incl. Drehbuch)

*Mit freundlicher Unterstützung des
OnlineMagazins Buchwurm.info*
<http://www.Buchwurm.info>

607

PROC Gallery

»Synchrodrom der Armadaschmiede« von Lothar Bauer



Laital - Das neue Science-Fiction-Universum

von Jan-Christoph Kurth

Vor kurzem ging unter der Adresse <http://www.laital.de> die neue Homepage des Laital-Universums online. Dort finden sich viele Informationen, Bilder, Raumschiff-Designs und Stories.

Was ist nun aber „Laital“?

Ursprünglich entstanden ist das Projekt im März 2003 aus meiner Lust an Design eigener Raumschiffe. Darauf aufbauend entstand nach und nach ein komplett neues Science Fiction-Universum. Dabei steht der Begriff Laital für das gesamte Universum, das wichtigste Volk, die Laitaler, und deren Heimatsystem.

Die Geschichte des Laital-Universums:

Es war im 22. Jahrhundert, als die Menschheit kurz vor dem Untergang stand und nur die Laitaler

sich dem Schicksal entgegen stellen konnten. Es war die Zeit des Krieges, des Leidens und des Todes, aber auch die Zeit der Auferstehung, der wirtschaftlichen und sozialen Veränderungen. Ein Leben wie bisher - in Frieden - würde es nicht mehr geben.

Am Anfang des 21. Jahrhunderts brach die Menschheit ins Weltall auf, um 2019 unseren Nachbarplaneten Mars zu kolonisieren und nach 50 Jahren technologischer Entwicklung und Kolonisierung des Sol-Systems wurden die ersten Planeten in nahen Sonnensystemen erobert. In dieser Zeit der Expansion trafen die Terraner, ehemals Menschen, auf ein außerirdisches Volk, das sich Milindar nannte. Es war eine friedliche Species, die an jeder Form des Lebens interessiert war. Fast 10 Jahre später gründeten beide Völker – Milindar und

Terraner – eine große Allianz, die den Frieden für Jahrhunderte sichern sollte.

Aber nur wenige Jahre später traf ein terranisches Raumschiff auf ein weiteres raumfahrendes Volk, dieses Mal war das Glück nicht auf ihrer Seite. Die Servorrier waren eine brutale Rasse, die nur Zerstörung hinterließ. Ohne einen Grund begann der Krieg zwischen Terranern und Servorriern, ein niemals endender Krieg. Durch die Hilfe der Bündnispartner gelang es ihnen sich gegen die Angriffe zu verteidigen, aber sie waren trotzdem niemals in der Lage, diesen Krieg zu gewinnen.

30 Jahre des Krieges waren vergangen. Die Allianz beriet, wie sie das Problem der Servorrier beheben könnte. Sie beschlossen eine militärische Organisation ins Leben zu rufen, um die bewohnten



Phoenix, die Heimatwelt der Laitaler, ein Hochtechnologiezentrum der Milchstraße und Ursprung eines mächtigen Imperiums

Planeten zu schützen. Diese Organisation nannte sich Laital und wurde mit der besten Technologie der bekannten Milchstraße ausgerüstet. Man plante diese Friedens-truppe auf einen Planeten zu stationieren und ihre mächtigen Flotten den Servorriern entgegen zu schicken. Laital sollte ein eigenes kleines Imperium sein, welches keinen öffentlichen Kontakt zu anderen Welten hegte – eine Geheimorganisation mit unvorstellbaren Mitteln, einzig zum Schutz der Terraner.

Doch der Plan scheiterte, als eine Flotte der Servorrier Phoenix, den Heimatplaneten der Laitaler, vernichtete. Es war ein gewaltiger Rückschlag für die Allianz - und so geriet die letzte Hoffnung auf einen Sieg in Vergessenheit, der Krieg tobte.

Wieder vergingen Jahrzehnte, in denen jede Möglichkeit, die Terraner zu retten, mehr und mehr zu nichte gemacht wurde. Der Tod marschierte auf direktem Weg nach Terra, als eine gigantische Flotte der Servorrier ins Sol-System ein-



Um sich gegen die Angriffe der Servorrier zu behaupten, wurden riesige Flotten im Sonnensystem stationiert

flog und direkten Kurs auf die Heimatwelt der Terraner setzte. Doch in diesem Augenblick wurde eine Maschinerie in Gang gesetzt, von der nur ganz wenige Personen etwas wussten...

...eine Rasse war vom Tode auferstanden. Die Laitaler flogen mit tausenden von Raumschiffen Richtung Terra, um die Katastrophe zu

verhindern. Das Volk, welches zur Hälfte aus Terranern und Milindarn bestand, war nie untergegangen, sondern hatte im Verborgenen seine Technologien weiter entwickelt und in riesigen Werftanlagen Tausende von Raumschiffen gebaut. Diese Flotte kam nun ihrer ursprünglichen Bestimmung nach.

Damit war der tote Schatten Terras erwacht, um sein Ziel zu verfolgen: Die Rettung der Terraner und Beendigung des Krieges.

Auf der Internetseite zu Laital (<http://www.laital.de>) gibt es weitere Informationen, Bilder, Raumschiffdesigns und Videos zu diesem Universum. Zudem ist seit einigen Monaten ein Computerspiel in der Entwicklung, über dessen Fortschritt man sich auf der Homepage erkundigen kann. Schaut doch einfach mal vorbei.

Ich bin nächstes Jahr auf dem GarchingCon 6 mit einem kleinen Stand vertreten. Besucht mich doch einfach. Ich freue mich auf euch.



Eine Flotte der Milindar taucht aus einem Nebel hervor



Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

auch das DORGON-Jahr neigt sich dem Ende. Vor rund einem Jahr haben wir mit Heft 100 »Das Quarterium« den gleichnamigen, sechsten Zyklus, der Serie begonnen. Inzwischen ist Heft 121 »Das unwirkliche Terra« von Michael Rossmann erschienen. Zeit ein kleines Resümee zu ziehen.

Inhaltlich sind wir mit dem Quarterium-Zyklus sehr zufrieden. Wir sind der Meinung, dass wir die Qualität des Osiris-Zyklus gehalten haben und eine sehr interessante Handlungsebene aufgebaut haben. Die Teilung in eine »konservative« Ebene und eine »phantastische« ist uns wichtig gewesen. Beide Stränge werden auch bis zum Ende der Serie in dieser bzw. einer anderen Form weiter gehen.

Wir haben einige interessante Charaktere eingeführt, allen voran die Alyske Elyn, Leopold und Jaques de Funes, den Insektoiden Fykkar und einige Quarteriale. Aber nicht alle Charaktere sind so verwendet worden, wie ursprünglich gedacht. Da wäre z.B die Jour-



nalisten Malica Homest, die eigentlich als Ersatz von Kathy Scolar gedacht war. Allerdings haben wir uns für Kathy und gegen Malica entschieden. Ausschlaggebend ist Band 111 »Das Tollhaus« gewesen. Wir sind der Meinung gewesen, dass Kathy mehr Potential hat als Malica, außerdem ist sie schon seit Heft 32 bei der Serie dabei. Deshalb ist Malica eines schnellen Todes gestorben in Heft 119 »Streitpunkt ESTARTU«. Ursprünglich habe ich Kathy Scolar gar nicht mehr eingeplant für den laufenden Zyklus, doch es hat sich angeboten, die psychisch angeschlagene Kathy in diesem »Tollhaus« wieder einzuführen.

Die Charaktere der XXXII. Shift-Division der SOLARE EMPIRE werden uns noch bis Kriegsende begleiten. Insbesondere der Charakter des Ash Berger gefällt mir, da er ein Zyniker ist, der den Krieg auch in Frage stellt.

Von einigen Personen haben wir uns auch verabschiedet. Neve Proemeth und Serakan. Andere werden wieder zurückkehren. Remus und Uthe Scorbit und Yasmin Weydner werden in den 130ern wieder fester Bestandteil der Serie werden. Die beiden Scorbits sicherlich mehr, als Weydner. Auch wird Roi Danton einige Gastauftritte haben und ein finstere Wesen wird in 125 »Etustar« eine unerwartete Rückkehr feiern. Ich bin auf die Reaktionen des neuen Charakters Myrielle Gatto gespannt.

Ab Heft 123 »Vorstoss des Quarteriums« könnt ihr mehr über sie lesen.

Jetzt bin ich schon mittendrin, was euch noch in der zweiten Hälfte des Quarterium-Zyklus erwarten wird. Natürlich möchte ich einen kleinen Vorgeschmack geben.

- Das Quarterium wird noch eine andere Galaxis angreifen und seine Macht deutlich vergrößern.
- Cauthon Despair wird erneut in einen Konflikt geraten. Er fängt an zu zweifeln, ob der Weg, den das Quarterium eingeschlagen hat, der richtige ist.
- Nicht nur Despair zweifelt. Die schöne Anya Guuze wird auch einige unschöne Dinge erfahren. Ihre Taten können, auch wenn sie sich dessen gar nicht bewusst ist, über Leben und Tod von Joak Cascas entscheiden.
- Roi Danton wird ein zwielichtiges Spiel treiben und zum Objekt der Begierde werden.
- Kathy Scolar wird in ihre neue Rolle hineinwachsen müssen, während Aurec langsam die Ausmaße des Krieges erkennt und damit zu kämpfen hat.
- Das Quarterium wird auf Geheiß MODRORs grausame Verbrechen im Namen der Artenbestandsregulierung beginnen.
- Ein finstere, diabolisches Wesen ist nicht tot. Es wird mit neuer Stärke zurückkehren.
- MODROR wird aktiver in das Geschehen eingreifen.
- Atlan und seine Gefährten ins Kreuz der Galaxien reisen und dort das Volk der Alysken kennen lernen und deren Geschichte erfahren.
- Das seltsame Wesen Roggle wird erneut zum Zünglein an der Waage.
- Die Unsterblichen Perry Rhodan, Gucky und Reginald Bull werden Gastauftritte haben. Ich denke das reicht fürs erste,

sonst wisst ihr ja schon alles. Der Plan sieht so aus, dass wir im nächsten Jahr die 149 erreichen, eine kleine Pause machen und 2006 mit dem letzten Zyklus »MODROR« beginnen.

Leider haben wir uns in diesem Jahr nicht so gut an den 10-Tage-Intervall gehalten. Es ist leider aus personellen und zeitlichen Gründen nicht anders möglich gewesen. Leider ist auch zu optimistisch, um für nächstes Jahr den 10-Tage-Intervall zu prognostizieren. Wir versuchen unser Bestes und werden auf jeden Fall die 149 in 2005 erreichen.

Personell hat sich auch einiges in 2004 getan. Björn Habben ist nach 101 schweigend aus dem Team ausgetreten. Leider muss auch Michael Berg zukünftig passen. Er wird mit Heft 130 vorerst eine Pause machen. Dafür haben wir aber auch viele Neuzugänge. Inzwischen hat sich Roman Schleifer zum Dauergastautoren entwickelt, der maßgeblich den Handlungsstrang um Alaska und Atlan formt. Auf seine Initiative hin, steuert Michael Rossmann auch zwei Romane (aktuell 121 »Unwirkliches Terra«) bei. Jürgen Freier ist seit Heft 105 unser Kommentar-Schreiber, Lektor und wird zukünftig auch einige DORGON-Romane schreiben. Leo Fegerl, bekannt aus dem ersten DORGON-Extra »Vetra« ist auch mit Heft 113 dazu gestossen. Von ihm wird es in Zukunft auch mehr Romane geben.

Bei den Zeichnern hapert es im Moment. Durch die Massenleistung von Heiko Popp haben wir im Moment keine Probleme mit den Titeln, aber der Wegfall von Klaus G. Schimanski hat eine Lücke hinterlassen. Hier ist noch Bedarf. Wieder einmal der Aufruf an alle Hobbyzeichner: Meldet Euch, wenn Ihr Lust habt, etwas für DORGON zu zeichnen. Immerhin

haben wir auch vier neue Zeichner. Nadja Isak zeichnet ab und an Innenillustrationen für die DORGON-Serie, Jürg Rinaldi wird ein Portraitbild von Rosan Orbanas-hol-Nordment in den 130ern beisteuern, so wie Robert Kopp ein Bild von Nataly Andrews entworfen hat. Fest im Team ist der Holländer John Buurman, der einige sehr schöne Grafiken gemacht hat, insbesondere gefällt mir das Titelbild zu Heft 117 »Die Paxus-Konferenz«.

Ich wünsche Euch weiterhin viel Spaß beim Lesen, frohe Weihnachtstage und einen guten Rutsch ins Jahr 2005.

Nils Hirseland

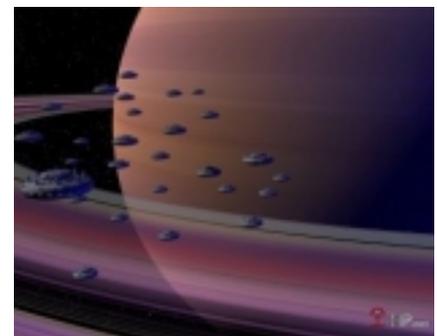
P.S.: Zum Abschluß noch eine Statistik der ersten 22 Hefte.

Autorenstatistik

Nils Hirseland:	4 ½ Hefte
Ralf König:	4 ½ Hefte
Jens Hirseland:	4 Hefte
Michael Berg:	2 Hefte
Roman Schleifer:	2 Hefte
S.W. Wltschek:	2 Hefte
Leo Fegerl:	1 Heft
Björn Habben	1 Heft
Michael Rossmann:	1 Heft

Zeichnerstatistik

Heiko Popp	8 ½ Hefte
Lothar Bauer	4 Hefte
Klaus G. Schimanski	3 Hefte
Stefan Lechner	2 ½ Hefte
Jan Kurth	2 Hefte
John Buurman	2 Hefte



107

DVD-ECKE



Der Herr der Ringe »Die Rückkehr des Königs« - Extended Edition

Seit dem 10. Dezember ist die erweiterte Version des dritten *Der Herr der Ringe*-Films im Handel. Mit knapp 50 Minuten zusätzlichen Szenen ist »Die Rückkehr des Königs« fast vier Stunden lang – und dennoch, viele der wieder eingefügten Szenen sind wichtig.

Die neuen Szenen

1. *Kampf zwischen Deagol und Smeagol* – Die Kampfszene der beiden um den Ring wurde minimal erweitert. Man sieht, wie Smeagol noch länger würgt.
2. *Fangornwald* – Die Szene, wie die Gefährten Merry und Pippin wiederfinden, ist etwas erweitert, auch, wie sie nach Isengart reiten.
3. *Saruman* – Das Ende Sarumans und von Grimas Schlangenzunge ist nun wieder drin. Fast 7 Minuten geht diese wichtige Szene, in der Saruman schließlich von Grimas erdolcht wird, der wiederum mit einem präzisen Schuss von Legolas das Zeitliche segnet.



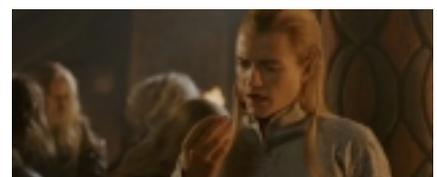
4. *Trinkspiel* – Die Feier in Edoras wurde mit Dialogen zwischen Eowyn und Aragorn und einem lustigen Trinkspiel zwischen Gimli und Legolas erweitert. In dieser Szene hat übrigens auch Kompo-

nist Howard Shore einen Cameo-Auftritt.

5. *Wegscheide des Königs* – Eine komplett neue Szene, als Frodo und Sam durch einen Wald gehen und eine verschandelte Statue eines Königs von Gondor erblicken. Der Kopf wurde von Orks herabgerissen, die ganze Statue beschmiert. Der Kopf liegt daneben, es scheint die Sonne und Blumen sind auf dem Kopf. Sam sagt: „Der König hat wieder eine Krone“. Dann wird es wieder dunkel, die beiden gucken betrübt und gehen weiter.
6. *Eowyns Traum* – Aragorn wandert nachts in der Goldenen Halle umher und sieht Eowyn schlafen. Er deckt sie zu, da erwacht sie und erzählt von einem Traum. In der Buchversion hatte Faramir diesen Traum.
7. *Der Palantir* – Auch diese Szene wurde erweitert, allerdings mit kaum merklichen Änderungen.
8. *Minas Tirith / Der Fall Gondors* – Die Ankunft Gandalfs und Pippins wurde etwas erweitert. Anschließend gibt es noch eine Szene, wo Gandalf über den Fall von Gondor spricht und die Selbstüchtigkeit von Truchsess Denethor.
9. *Das tiefe Luftholen vor dem Sprunge* – Die Szene wurde interessant verändert. Gandalf und Pippin stehen immer noch am Balkon, Gandalf hustet aber die ganze Zeit während er raucht, bis Pippin

ihm Wasser bringt. Dann geht die Szene wie gewohnt weiter.

10. *Sams Warnung* – Sam ist noch einmal ziemlich »garstig« gegenüber Gollum und warnt diesen, sie nicht in eine Falle zu locken. Frodo ist darüber nicht begeistert.
11. *Osgiliath wird eingenommen* – Die Szene wurde um den kompletten Anfang erleichtert. Man sieht Gondors Truppen und wie sie die Orcs auf dem Wasser entdecken. Auch der Kampf ansich ist deutlich länger.
12. *Theodens Entscheidung* – Minimal erweitert Szene als die Soldaten Rohans Edoras verlassen. Er ehrt Merry zum Knappen Rohans.
13. *Der Fall Osgiliaths* – Die Kampfszenen wurden erweitert. Die Nazgul sind auch etwas brutaler.
14. *Der Zauberlehrling* – Denethor beschimpft seinen Sohn Faramir und sieht eine Vision von Boromir.
15. *Peregrin, Wächter der Veste* – Faramir und Pippin unterhalten sich. Ein interessanter Dialog.
16. *Die Opferung Faramirs* – Diese Szene ist um einige Dialogzeilen zwischen Gandalf und Faramir erweitert.



17. *Antritt in Dunharg* – Auch nur minimale Erweiterungen, die mir bis jetzt noch nicht aufgefallen sind...
18. *Pfad der Toten* – Die Szene wurde um einige Dialoge während des Ritts zur Höhle der Toten erweitert.
19. *Dwimorberg, der Geisterberg* – Viele interessante, auch lustige Erweiterungen von Aragorn, Legolas und Gimli auf dem Weg zu dem König der Toten. Insbesondere Gimli sorgt in dieser gruseligen Stimmung für einige Lacher.
20. *Der Pfad der Toten* – Die Dialoge sind teilweise erweitert und das

Ende der Szene ist komplett anders, als in der Kinoversion. Der König der Toten lehnt Aragorns Angebot ab und alles stürzt zusammen. Tausende Totenschädel überschwemmen die Höhle, Aragorn und die anderen beiden müssen fliehen. Nachdem die Höhle der Toten zusammen gestürzt ist, sehen Aragorn, Gimli und Legolas dutzende Corsarenschiffe, die brennende Fischerdörfer zurück lassen. Aragorn sinkt auf die Knie und begreift, dass er versagt hat. In dem Moment erscheint der König der Toten und sagt: „Wir werden kämpfen.“

21. *Die Belagerung von Gondor* – In dieser Szene kommt der Ork-Kommandant Gothmorgh deutlich mehr zur Geltung, die Kampfszenen wurden erweitert. Auch der Angriff der Nazgul ist etwas länger. Man bekommt etwas Hintergrundwissen, um den gigantischen Rammbock der Ork, den »Grond«.
22. *Die Corsaren von Umbar* – In dieser komplett neuen Szene treffen Aragorn, Legolas und Gimli auf die Corsaren und fordern sie auf, sich zurückzuziehen. Durch Eingreifen von Gimli erschießt Legolas einen Corsaren (gespielt von Peter Jackson) und die Armee der Toten greift die Corsaren an.



23. *Merrys Tapferkeit* – Wieder eine neue Szene, in der Eowyn und Merry sich auf dem Weg nach Minas Tirith unterhalten.
24. *Das Grab der Truchsessen* – Der Anfang der Szene ist erweitert. Denethor plaudert etwas verächtlich über Gesamtsituation.
25. *Die Stunde des Hexenmeisters* – Komplett neue Szene. Hier wurde einiges umgebaut. Nachdem Gandalf »Rückzug« brüllt, erscheint Pippin und sagt, dass Denethor sich und Faramir bei lebendigem Leibe verbrennen will. Diese Szene kommt in der Kinoversion erst nach dem Angriff der Rohirrim. Gandalf und Pippin werden vom Hexenmeister gestoppt, der Gan-

dalf ziemlich fertig macht, bis das Horn Roharns erschallt, der Hexenmeister von Gandalf ablöst und zum Schlachtfeld fliegt. Danach setzt die bekannte Szene »Der Ritter der Rohirrim« ein.

26. *Denethors Scheiterhaufen* – Hier sind ein paar Dialogzeilen von Denethor mehr drin.
27. *Die Schlacht auf den Pelennorfeldern* – Erweiterte Kampfszenen mit den Olyphanten. Man sieht Gamling beim Kampf und auch mehr von Eowyn und Merry, die sich gut schlagen. Eowyn verletzt sogar Gothmorgh, den Ork-Hauptmann. König Theoden beobachtet den Kampf und stellt dann fest, dass es sich um Eowyn handelt.



28. *Der Sieg in Minas Tirith* – Auch hier ist der Kampf länger. Eowyn liegt am Boden und Gothmorgh erholt sich. Bevor er Eowyn jedoch töten kann, kommen Gimli und Aragorn und zerstückeln den Ork in Gemeinschaftsarbeit.
29. *Die Häuser der Heilung* – In dieser Szene werden die Verwundeten auf dem Schlachtfeld gesucht. Eomer entdeckt die halbtote Eowyn und trauert um sie. Im Haus der Heilung behandelt Aragorn sie. Die musikalische Untermalung ist natürlich auch neu, gesungen wurde das Lied übrigens von Liv Tyler (Arwen).
30. *Pippin sieht nach Merry* – Die Hobbits finden sich auf dem Schlachtfeld. Eine nette, rührseeelige Szene.
31. *Der Turm von Cirith Ungol* – Hier wurden die Kampfszenen zwischen den Ork erweitert.
32. *Die letzte Beratung* – Auch hier gibt es etwas mehr Dialog.
33. *Aragorn bewältigt den Palantir* – Eine sehr wichtige Szene, die neu dazu gekommen ist. Aragorn stellt sich Sauron und redet mit ihm



über den Palantir. Im Palantir erscheint eine sterbende Arwen und Sauron flüstert etwas. Aragorn ist über das Schicksal seiner Geliebten entsetzt, lässt Schwert und Palantir fallen. Arwens Abendstern löst sich von der Kette und zersplittert auf dem Boden.

34. *Der Hauptmann und die Weiße Herrin* – Auch eine neue Szene, die die Zuneigung zwischen Faramir und Eowyn schildert.



35. *In der Gesellschaft der Orks* – Sam und Frodo, verkleidet als Orks, geraten in eine Kompanie und ziehen die Aufmerksamkeit auf sich. Sie zetteln eine Prügelei an und können so entkommen.
36. *Das Land der Schatten* – Etwas mehr Szenen und bessere Szenenabfolge zwischen Sam und Frodo auf der einen und Aragorn mit seinen Mannen auf der anderen Seite
37. *Saurons Mund* – Ebenfalls eine wichtige Szene, die jetzt drin ist. Saurons Mund erscheint am schwarzen Tor und zeigt den Gefährten Frodos Mithrilhemd. Er erklärt, Frodo sei in großem Schmerz gestorben. Aragorn köpft Saurons Mund zum Schluß.



38. *Der Schicksalsberg* – Die letzte erweiterte Szene: Hier würgt Gollum Frodo etwas länger und hat etwas Dialog, wo sich herausstellt, dass Smeagol auch nicht viel besser ist als Gollum.

Es gibt auch zwei Bonus-DVDs mit jeder Menge Zusatzmaterial.

Die Anhänge Teil 5 – Der Krieg um den Ring

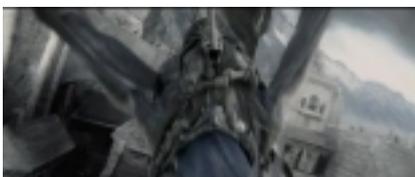
Hier gibt es einige interessante Berichte. So z.B. im Menü »Vom Buch zum Skript« ein Storyboard



vom Kampf zwischen Aragorn und Sauron, der vor dem schwarzen Tor statt finden sollte. Später hat man sich jedoch gegen diese Szene entschieden und Sauron durch den Troll ersetzt. Es gibt aber sogar bewegte Aufnahmen zu der Szene, die komplett fertig gedreht worden ist.

Die Sequenz »Home of the Horse Lords« ist ganz lustig. Sie zeigt die Dreharbeiten der Stars und Statisten mit den Pferden und Pferdeatruppen, die bei David Wenham (Faramir) und Miranda Otto (Eowyn) auf wenig Gegenliebe gestossen sind, weil es ihrer Meinung nach nicht so aussieht, als würde man ein Pferd reiten..

Dazu gibt es noch jede Menge Design-Studien auf der DVD, eine Analyse zum dritten Tolkien-Buch und über Tolkien selbst und auch Aufnahmen über die Drehorte in Neuseeland.



Die Anhänge Teil 6 – Ein Zeitalter neigt sich dem Ende

Auf dieser DVD gibt es noch Berichte zu den Dreharbeiten und der Post-Production. Hier werden noch einmal nette Anekdoten erzählt, Aufnahmen der Premieren gezeigt und der Oscar-Verleihung. Es gibt auch Berichte zur Filmmusik, dem

Schnitt, dem Abspannsong und dem enormen Stress, den die Macher bei der Vollendung des Werkes hatten, weil sich jemand sehr viel Zeit beim Schnitt gelassen hat. Dann gibt es noch die standardisierten »Visuell-Effekts« Dokumentationen.

Fazit

Der Kauf dieser DVDs lohnt sich auf alle Fälle. Die »Der Herr der Ringe« - Triologie ist wirklich erst durch die Extended Editionen komplett. Einmal gesehen, will man sich nicht mehr mit der Kinoversion begnügen. Der Käufer hat zwei Möglichkeiten: Einmal die »normale« SEE zu kaufen oder die Sammleredition mit einer Bonus DVD (LOTR - Konzert von Howard Shore) und einer Minas Tirith Miniatur.

Es wird aber auch in Zukunft noch einiges von Mittelerde geben. Es gibt Gerüchte um die Verfilmung des »Kleinen Hobbit«, im nächsten Jahr soll eine 12-stündige CD-Edition mit dem kompletten Soundtrack von Howard Shore erscheinen und seit wenigen Tagen ist das Strategie-Spiel »Schlacht um Mittelerde« erhältlich.

-nh-

"STARGATE: ATLANTIS" ab Februar auf DVD

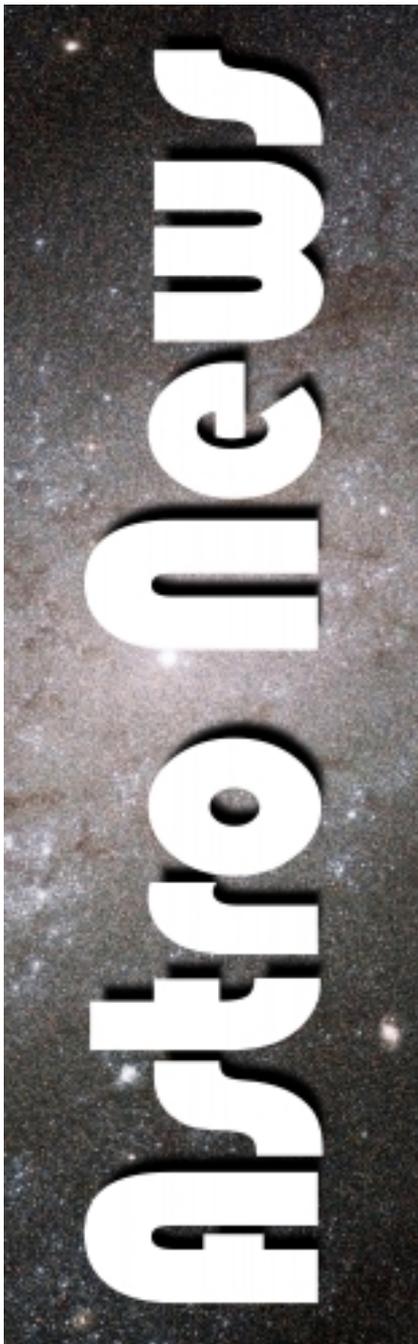
Der Starttermin der TV-Serie "Stargate: Atlantis" auf DVD in Deutschland steht fest. Am 10. Februar 2005 steht die erste DVD als

Leihversion mit dem Titel "Aufbruch in eine neue Welt" in den Videotheken. Jede DVD wird 2 Episoden enthalten.

"Stargate Atlantis" knüpft an die letzte Episode der siebten Staffel von „Stargate Kommando SG-1“ an. Das Team um Jack O’Neill hat unter dem Eis der Antarktis einen verlassenen Außenposten der Antiker entdeckt - und eine Sternentor-Adresse in deren Heimatgalaxie Pegasus. Dr. Elizabeth Weir, die den Fans der Serie bereits bekannt ist, führt eine Expedition dorthin an und entdeckt die verlorene Stadt der Antiker: Atlantis! Doch die Energie zur Erzeugung eines Wurmlochs zu einer so weit entfernten Galaxie reicht nur für die Hinreise. So machen sich Dr. Weir und ihre Begleiter daran, die Pegasus-Galaxie zu erforschen. Dabei könne sie nicht nur das dortige Sternentorsystem, sondern auch Raumschiffe und andere außerirdische Technologien nutzen, die sie auf Atlantis finden.

Als Extras werden Audiokommentare, Interviews mit Stars, Regisseuren und anderen Mitgliedern der Filmcrew, Hintergrundinfos zu den Dreharbeiten und mehr angekündigt.

<http://www.phantastik-news.de/>



Zweites Schwarzes Loch im Zentrum entdeckt

Seit langem wissen die Astronomen, dass sich im Mittelpunkt der Galaxis ein Schwarzes Loch mit der 2,6-millionenfachen Masse unserer Sonne verbirgt.

Nun entdeckten Forscher dort mit Hilfe der leistungsfähigsten zur Verfügung stehenden Teleskope ein weiteres Schwarzes Loch, das die zentrale Schwerkraftfalle in einem Abstand von nur drei Lichtjahren umkreist. Es ist allerdings

deutlich kleiner. Es umkreist das supermassive Schwarze Loch in einem Abstand von drei Lichtjahren und besitzt die 1300-fache Masse der Sonne.

Dabei zeigte sich, dass IRS 13 nicht, wie bislang angenommen, ein einziges Himmelsobjekt ist, sondern dass es sich vielmehr um eine Gruppe von sieben Sternen handelt. Weitere Beobachtungen mit dem Weltraumteleskop Hubble zeigten, dass sich die sieben Sterne in rasanter Bewegung um ein weiteres, unsichtbares Objekt befinden: ein Schwarzes Loch.

Messungen mit dem Röntgensatelliten Chandra zeigten außerdem, dass IRS 13 Röntgenstrahlung aussendet - ein weiteres Indiz für die Existenz eines Schwarzen Loches in der Sternengruppe. Maillard und seine Kollegen vermuten, dass IRS 13 der Überrest eines größeren Sternenhaufens ist, der sich ursprünglich fern vom galaktischen Zentrum befand. Die gewaltige Schwerkraft des zentralen Schwarzen Lochs unserer Milchstraße hat, so glauben die Forscher, dem Sternhaufen im Verlauf von Jahrmillionen einen Großteil seiner Sterne entzogen.

Quelle: <http://www.astronews.com>

Erst Schwarzes Loch, dann die Galaxie?

Seit langer Zeit beschäftigt Astronomen eine Frage: Was war zuerst da, die Galaxien oder das gewaltige Schwarze Loch in deren Zentrum.

Im Zentrum nahezu aller großen Galaxien befindet sich ein supermassereiches Schwarzes Loch. Offenbar gibt es einen physikalischen Zusammenhang zwischen der Entstehung beider, denn die Masse des Schwarzen Lochs hängt direkt mit der Masse der zentralen Verdichtung der Galaxie, der so genannten "Bulge", zusammen.

Jüngste Beobachtungen mit dem Very Large Array, einer großen Anlage aus 27 Radioteleskopen in Neu-Mexiko, deuten nun darauf hin, dass die Schwarzen Löcher zuerst da waren und demnach die Keimzellen für die Entstehung der großen Galaxien waren.

Die Forscher um Carilli hatte den 12,8 Milliarden Lichtjahre entfernten Quasar J1148+5251 beobachtet. Auf Grund seiner großen Entfernung sehen die Forscher den Quasar - eine Galaxie mit einem extrem hellen Kern - so, wie er 870 Millionen Jahre nach dem Urknall aussah.

Die Galaxie beherbergt in ihrem Zentrum ein Schwarzes Loch mit einer Masse von 11 bis 15 Milliarden Sonnenmassen. Üblicherweise müsste ein solches Schwarzes Loch von einer Bulge aus mehreren Milliarden Sonnenmassen umgeben sein.

Quelle: <http://www.astronews.com>

Eine Baby-Galaxie in unserer Nachbarschaft

Astronomen haben jetzt mit Hilfe des Hubble-Weltraumteleskop die jüngste Galaxie aufgespürt, die bislang entdeckt wurde: I Zwicky 18. Sie ist nur 500 Millionen Jahre alt und entstand somit in einer Zeit als auf der Erde schon Leben existierte. Andere Galaxien in unserer Nachbarschaft sind viele Milliarden Jahre alt.

Zum Vergleich: Das Alter unserer Milchstraße beträgt 12 Milliarden



Jahre. Die Entdeckung der Baby-Galaxie mit dem Namen I Zwicky 18 liefert den Forschern neue Erkenntnisse über die Entstehung der ersten Galaxien im Kosmos - und über das Aussehen unserer Milchstraße unmittelbar nach ihrer Geburt.

I Zwicky 18 ist eine ungewöhnliche Galaxie. Es wird eigentlich erwartet dass Galaxien innerhalb von einer Milliarde Jahren nach dem Urknall entstehen und nicht 13 Milliarden Jahre später." Genau das jedoch ist bei I Zwicky 18 der Fall: Die Galaxie blieb über Jahr-milliarden in ihrem embryonalen Zustand, eine kühle Wolke aus Wasserstoff und Helium. Erst vor 500 Millionen Jahren entstanden in einem plötzlichen, explosionsartigen Ausbruch Sterne in der Galaxie und sie leuchtete auf.

Da I Zwicky 18 nur 45 Millionen Lichtjahre von uns entfernt ist, bietet sie den Astronomen die einmalige Gelegenheit, eine junge Galaxie sozusagen direkt vor unserer kosmischen Haustür zu beobachten. Warum die Galaxie so lange in ihrem embryonalen Zustand verharrte, wissen die Forscher bislang nicht.

Quelle: <http://www.astronews.com>

Astronomen entdecken Kugelsternhaufen in der Entstehungsphase

Die Zwerggalaxie NGC 5253 ist hundertmal kleiner als die Milchstraße, produziert aber junge Sterne am laufenden Band. Womöglich herrschen in der Zwerggalaxie ähnliche Bedingungen wie im jungen Universum, berichten Forscher um Leonardo Vanzani von der Europäischen Südsternwarte (ESO) in der Zeitschrift *Astronomy & Astrophysics*.

NGC 5253, eine elf Millionen Lichtjahre entfernte Galaxie im Sternbild Centaurus, könnte den

Astronomen dafür ein Beispiel liefern. Die Galaxie ist zwar nicht völlig frei von schweren Elementen, enthält aber wesentlich weniger davon als etwa die Milchstraße. Dennoch geht in der kleinen Galaxie die Post ab: Mit dem "Very Large Telescope" der europäischen Südsternwarte in Chile entdeckten Vanzani und seine Kollegen über hundert Sternhaufen, die im optischen Bereich des Spektrums unsichtbar sind, im infraroten Licht jedoch hell leuchten.

Die Forscher ermittelten, dass 50 der Sternhaufen für astronomische Verhältnisse noch blutjung sind - weniger als 20 Millionen Jahre. Einer der Sternhaufen enthält eine Masse von mehr als einer Million Sonnen und strahlt im langwelligen infraroten Licht so viel Energie ab wie die ganze Galaxie im sichtbaren Licht. Die Forscher vermuten, dass die uralten Kugelsternhaufen, die viele Galaxien in einem Halo umgeben, in ihrer Jugend ähnlich aussahen wie die neugeborenen, noch von ihren Geburtswolken eingehüllten Sternhaufen der Zwerggalaxie NGC 5253.

Quelle: <http://www.wissenschaft.de>

SETI - Geht die Botschaft im Rauschen unter?

Die Suche nach einer Botschaft von intelligenten Lebewesen von einer anderen Welt fasziniert viele Astronomen, besonders aber die Öffentlichkeit, die sich im Rahmen des SETI@home-Projektes an dieser Suche beteiligt. Die Bemühungen könnten allerdings vergebens sein, wie jetzt ein Forscherteam zu bedenken gibt: Eine außerirdische Botschaft wäre für uns nicht vom thermischen Rauschen eines Sterns zu unterscheiden.

Seit den 1960er Jahren suchen die Astronomen unermüdlich mit großen Radioantennen nach Signalen

außerirdischer Intelligenzen, kurz SETI genannt. Nun zeigt ein deutsch-amerikanisches Forscherteam, dass diese Suche möglicherweise für immer erfolglos bleiben könnte: Signale fortschrittlicher Wesen wären für uns nicht vom thermischen Rauschen eines Sterns zu unterscheiden.

Vor 60 Jahren zeigte der Amerikaner Claude Shannon, dass eine mit optimaler Informationsdichte übermittelte Nachricht sich nicht von einer zufälligen Zeichenfolge unterscheiden lässt - es sei denn, der Empfänger kennt die Sprache der Nachricht.

Die Strategie der SETI-Forscher, nach auffälligen, nicht-zufälligen Signalen zu suchen, wäre demnach von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Denn, so betonen Lachmann und seine Kollegen, natürlich wäre jede fortschrittliche Zivilisation in der Lage, ihre Botschaften mit optimaler Informationsdichte zu kodieren.

Quelle: <http://astronews.com>

NASA-Chef O'Keefe tritt zurück

Sean O'Keefe, Administrator der US-Weltraumbehörde NASA, hat in einem Brief an US-Präsident Bush seinen Rücktritt erklärt. In seinem Schreiben nennt O'Keefe familiäre und finanzielle Gründe für seinen Schritt. Der NASA-Chef, der diesen Posten 2001 in schwierigen Zeiten übernommen hatte, will noch so lange im Amt bleiben, bis ein Nachfolger gefunden ist.

Quelle: <http://www.astronews.com>

-lb-

607

NEBULAR Band 6
Die Expedition
 von Thomas Rabenstein

Homepage: <http://www.scifi-world.de/>

Im sechsten NEBULAR-Band verlassen die Menschen zum ersten Mal das Sonnensystem und stossen in den interstellaren Raum vor. Sie tun dies jedoch nicht aus eigener Kraft, sondern an Bord der Yax K'uk'Mo' des Schwacken Scorch. Zuvor müssen die Menschen dem kosmischen Schrotthändler aber noch bei der Reparatur seines beschädigten Raumschiffs helfen. Dafür erhalten sie einen Universalübersetzer, den sie für die Kommunikation mit Vasina, der Herrscherin der Progonauten, benötigen, die eine Million Jahre in Stasis in einem Sarkophag überdauert hat.

An Bord des Schwacken-Raumers befindet sich ein weiterer Passagier: Vierzigtausendachtundzwanzig, ein Techno-Kleriker, dem Scorch versprochen hat ihn zu seinem Volk zurückzubringen.

Jedoch finden sie im System Epsilon Indi keine Spur von den Techno-Klerikern ...

Thomas Rabenstein und sein NEBULAR-Team haben wieder einen



sehr lesbaren Roman auf die Beine gestellt. Der Titel ist allerdings nicht ganz glücklich gewählt, da die namensgebende *Expedition* eigentlich erst kurz vor Ende des Romans startet und so nur einen kleinen Raum einnimmt.

Die Situation nach dem überstandenen Kampf gegen den Globusterfürsten wird nachvollziehbar und interessant geschildert. Die Menschen "lecken ihre Wunden" und versuchen zur Tagesordnung überzugehen. Doch zwei Faktoren machen das unmöglich.

Zum einen wird Vasina in ihrem Sarkophag entdeckt. Sie übersteht den Schock, eine Million Jahre verschlafen zu haben, erstaunlich gut. Schon nach kurzer Zeit ist sie wieder voll einsatzfähig und kann mit auf die Expedition gehen. Auch scheint sie keinerlei Probleme zu haben, sich mit der rückständigen Technologie der Menschen zurechtzufinden.

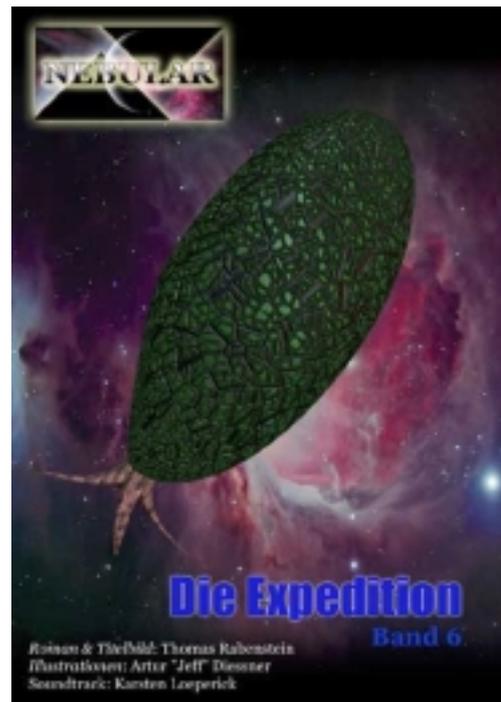
Zum anderen kehrt Scorch zurück. Der Schwacke war überhastet vor dem Globusterfürsten aus dem Solsystem geflohen. Diesmal ist

die Begegnung mit Scorch zwar nicht mehr so witzig, wie beim ersten Zusammentreffen in Band 3, aber dennoch durchaus unterhaltsam.

Es mutet schon etwas seltsam an, dass Toiber Arkroid in den Verhandlungen mit Scorch ohne jede Rücksprache mit der Erdregierung ausserordentlich weitreichende Entscheidungen trifft. Er wurde zwar mit umfangreichen Vollmachten ausgestattet, aber unbeschränkt dürfte auch er nicht handeln können. So z.B., dass er das elfte Modul wieder dem Schwacken überlässt oder auch, dass er mit Scorch auf eine Expedition in die benachbarten Sonnensysteme geht.

Na ja, ...

Die Beiboote der Yax K'uk'Mo', die sogenannten Morptukel, sind organische Raumschiffe, die sich mit Hilfe ihres Gravo-Organ fortbewegen können. Diese organische Technologie erinnert natürlich sofort an die Dolans aus PERRY RHODAN oder die LEXX aus der gleichnamigen Fernsehserie. Zwar nichts wirklich Neues also, aber dennoch ganz gut beschrieben. Gut



gefallen hat mir auch die Schilderung der Skepsis des Technokraten Torber Arkroids vor der organischen Technik.

Beim ersten Lesen des Begriffs *Techno-Kleriker*, musste ich unwillkürlich an die *Techno-Magier* aus BABYLON 5 denken. Doch rasch stellte sich heraus, dass es sich um eine gänzlich andere Spezies mit hochstehender Moral handelt. Die nach Vollkommenheit strebenden Roboter sind bereits uralte, Vierzigtausendachtundzwanzig beispielsweise existiert seit mehr als vierzehn Millionen Jahren.

Scorch hatte den Techno-Kleriker von einem toten Mond geborgen und ihm versprochen, ihn zu seinem Volk zurückzubringen. Allerdings hatte Vierzigtausendachtund-

zwanzig bereits mehr als 700.000 Jahre keinen Kontakt zu anderen Techno-Klerikern und zudem weiß er nicht, wie er überhaupt auf den Mond kam, wo ihn Scorch gefunden hat.

Es bleibt spannend, wie diese Rätsel aufgelöst werden.

Noch nicht eingegangen wurde auf die Anomalie in der Neptunatmosphäre aus dem letzten Band, hinter der sich das Progonautenschiff ATLANTIKA verbergen könnte. Schauen' mer mal.

Fazit: Auch der sechste NEBULAR-Band ist sehr unterhaltsam und spannend geschrieben. Die Handlung um die Menschen, Progonauten, Schwacken und Techno-Kleriker ist interessant und liest sich sehr flüssig. **GUT.**



-sf-

607