

Inhalt TERRACOM 76

### -Impressum -

### **TERRACOM**

Nr. 76 - Mai 2005

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

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

### Chefredakteur:

Stefan Friedrich Hütweg 38 B, 84518 Garching a.d. Alz terracom@proc.org

### Titelbild:

»Bionischer Kreuzer FEUERFROST« von Marco Scheloske

### Textbeiträge:

Lothar Bauer (lb), Frank Euler (fe), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh), Ralf König (rk), Nikolaus Kelis (nk), Berend Koll (bk), Dennis Mathiak (dm), Jens-Uwe Muus (jum), Heiko Popp (hp), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts)

### Grafiken:

Jan-Christoph Kurth

### 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.

© 2005 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

Impressum	2
Editorial	3
News, Kalender	4
GarchingCon 6 - Das Programm	6
ATLAN 25 - 26	8
PERRY RHODAN - LEMURIA 6	15
Rezension PR-Hörbuch 16	18
Rezension PR-Hörspiel 4	20
PERRY RHODAN 2268 - 2277	21
Werkstattbericht »DIANA-Klasse« Teil 5	38
Dorgon	46
Rezension »Überschuss«	48
Rezension »Das Marsprojekt«	50
Rezension NEBULAR 9	52
Star Wars - Episode 3	54
»Ai-Kuno« - Story von Michael Koeckritz	60
Astro News	71
»Was wäre, wenn«	73
PROC Gallery	17



05/2005 Editorial



### Liebe TERRACOM-Leser,

jetzt wird es Ernst. Der GarchingCon 6 steht praktisch vor der Tür. In wenigen Wochen wird das Bürgerhaus in Garching bei München zum Zentrum des *Perryversums*. Die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren und wir hoffen, dass alles so klappt, wir wir uns das vorstellen.

Natürlich wird auch das TERRACOM in Garching vertreten sein. Unsere rasenden Reporter Ralf König und Wolfgang Ruge werden euch mit einer TERRA-COM-Sonderausgabe online mit Berichten und Fotos auf dem Laufenden halten.

Zudem wird TERRACOM 77 aus Anlass des Cons einige Tage früher als üblich erscheinen, d.h. voraussichtlich am 27. Mai 2005. Und in Garching wird es eine weitere Premiere geben. In begrenztem Umfang werden wir euch erstmals eine

gedruckte Ausgabe des TERRACOM anbieten. Da es nur eine kleine Auflage geben wird (ca. 20 Stück), solltet ihr euch euer Exemplar möglichst rasch sichern.

In der Jubiläumsausgabe des TERRACOM vom 1. April haben wir berichtet, dass PR-Chefredakteur Klaus N. Frick mit PR 2299 einen Gastroman schreiben wird. Falls es jemand nicht gemerkt haben sollte, diese Meldung war natürlich ein Aprilscherz. ;-)

Noch eine weitere Anmerkung zum letzten TERRACOM und dem schönen Cover von Heiko Popp mit der Aglazar-Flotte. Ich hatte in meinem Vorwort ganz vergessen zu erwähnen, dass Heikos gerenderte Katamare natürlich auf dem Modell der VOI TA MATON von Marco Scheloske beruht (Sorry Marco und danke für den freundlichen Hinweis). Wer vor zwei Jahren auf dem letzten GarchingCon war, erinnert sich sicherlich noch an das beeindruckende Modell. Eure Erinnerung könnt ihr hier auffrischen:

http://www.phoxim.de/marco\_scheloske\_aglazar/marco\_scheloske\_aglazar.html

Ein ganz aktuelles Modell von Marco ist der Bionische Kreuzer »FEUERFROST«, den ihr auf dem Cover dieser Ausgabe des TERRACOMs bewundern könnt.

Was können wir euch diesmal sonst anbieten? Natürlich haben wir auch in dieser Ausgabe die üblichen Rezensionen zu ATLAN und PERRY RHODAN sowie als Nachtrag die Kritiken von Ralf König und Tobias Schäfer zu LEMURIA 6.

Heiko Popp schließt in diesem TERRACOM seinen Werkstattberichts zur DIANA-Klasse ab. Ich kann hier schon ankündigenm dass ihr im nächsten Monat die CAPRICORN nicht nur im Opener des GarchingCons bewundern könnt, sondern auch auf dem Cover des TERRACOM.

Erstmals in dieser Ausgabe dabei ist Michael Koeckritz mit seiner Story »Ai-Kuno« und den dazugehörigen Illustrationen.

Daneben gibt es noch Rezensionen zum Jugendbuch »Das Marsprojekt« von Andreas Eschbach und der Anthologie »Überschuss« aus dem Wurdack-Verlag.

So, bleibt mir nur nochmal der Hinweis darauf, dass das TERRACOM 77 voraussichtlich am 27.05.2005 erscheinen wird.

Und nun viel Spaß bei dieser Ausgabe.

Ad astra!

Stefan

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

NEWS TERRACOM 76

### Kalender

- 06. Mai PR 2281 »Sturm auf Tan-Jamondi« von Arndt Ellmer Atlan 27 »Im Zeichen des Bösen« von Horst Hoffmann
- 08. Mai 1981: Winfried Scholz (W.W. Shols) gestorben
- 10. Mai 1917: Kurt Brand geboren
- 12. Mai 1963: Michael Marcus Thurner geboren
- 13. Mai PR 2282 »Der Traum des Thort« von Hubert Haensel
- 20. Mai PR 2283 »Zwielichtklingen« von Horst Hoffmann Atlan 28 »Kontakt auf Alarna« von Joachim Stahl
- 24. Mai 1949: Alfred Kelsner geboren
- 27. Mai PR 2284 »Die Fliegenden Rochettes« von Leo Lukas
  GarchingCon 6 (bis 29. Mai)

### Weitere Neuerscheinungen:

- SB 90 »Gegner im Dunkel«
- »Der SCHWARM« Band 1-3

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



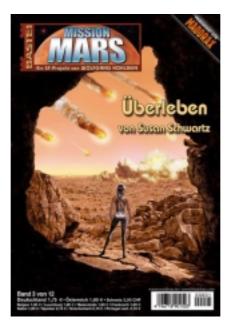
### **MADDRAX-Spinoff**

"Mission Mars" ist ein Ableger der Serie "Maddrax" und wird 12 Folgen umfassen, die 14-täglich vom 10.05. bis 11.10.2005 im Wechsel mit "Maddrax" erscheinen.

Geschrieben wird die Serie von den Autoren Wolfgang Hohlbein (Nr. 1), Frank Thys (Nr. 4-6), Susan Schwartz (Nr. 2, 10-12), Claudia Kern (Nr. 2), Timothy Stahl & Manfred Weinland (Nr. 7-9).

Die 12 Folgen wurden von Wolfgang Hohlbein als vier Dreierbände konzipiert

MADDRAX läuft als Genre-Mix seit fünf Jahren erfolgreich im Segment Science-Fiction/Grusel/ Fantasy. Es gibt jedoch viele Fans, die auf mehr SF und Hi-Tech hof-



fen. Für diese Leser entstand die Idee einer "Spinoff-Serie", die mit dem MADDRAX-Universum vertraut machen soll und nach zwölf Bänden auch in die "Hauptserie" mündet.

Geschildert wird die Geschichte einer Mars-Expedition im Jahre 2009/2010, deren Notlandung auf dem roten Planeten und die Geschehnisse bis zu Kontakt mit Maddrax 500 Jahre später.

Quelle: http://www.maddrax.com/

### Neue Taschenbuchserie bei Heyne

Im Herbst 2005 startet die neue PERRY RHODAN-Taschenbuchminiserie im Heyne-Verlag mit dem Titel *PAN-THAU-RA*. Über den Inhalt ist bisher nichts bekannt, ausser, dass der Begriff "neun" eine Rolle spielt.

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

### Die Dunkelstern-Autoren

Die Geschehnisse um Atlan und Kythara werden im *Dunkelstern-Zyklus* u.a. von Hans Kneifel, Christian Montillon, Horst Hoffmann, Joachim Stahl, Arndt Ellmer, Michael Marcus Thurner, Bernhard Kempen, Rüdiger Schäfer und Michael H. Buchholz nach Exposés von Uwe Anton weiter geschildert.

Die zweite Coverstaffel (ATLAN 29 - 32) stammt wieder von Dirk Schulz.

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

### PERRY RHODAN-Chronik als Buch

Seit einigen Jahren erscheint die PERRY RHODAN-Chronik von Michael Nagula in der 3. und 5. Auflage der Serie. Seit kurzem steht jetzt fest, dass sie auch in Buchform erscheinen wird. Der erste Band soll die 60er Jahre behandeln. Dazu werden die in den RHODAN-Heften erschienenen Folgen noch einmal rigoros überarbeitet und die fehlenden Jahrgänge 1960/1961 nachgetragen. Außerdem sollen nach jetziger Planung zwei längere Essays enthalten sein: einer über die Situation der SF im Nachkriegsdeutschland und ein zweiter über den Stellenwert der beiden RHODAN-Gründer in der SF der 50er Jahre.

Michael Nagula ist für diese überarbeitete Chronik derzeit auf der der Suche nach Material. Interviews, Briefwechsel, Artikel, Abhandlungen, Rezensionen, Conberichte, speziell auch reproduzierbares Fotomaterial und selbst erlebte oder in Erfahrung gebrachte Anekdoten zur Auflockerung.

Geeignetes Material zu PERRY RHODAN in der 60ern kann direkt an Michael Nagula geschickt werden. Es wird auch im Mai beim GarchingCon ein Arbeitsseminar mit Michael zu Thema "Was erwarten die Leser von der Rhodan-Chronik?" geben, das Anregungen bieten soll.

Nach derzeitiger Planung wird Band 1 der PR-Chronik in der zweiten Hälfte 2006 in Buchform beim Shayol-Verlag erscheinen.

Quelle: Michael Nagula

### News von der Autorenkonferenz

Klaus N. Frick berichtete im PR-Forum und der PR-Homepage

05/2005 NEWS

quasi "live" von der diesjährigen Autorenkonferenz in Rastatt (19.04.). Folgende Informationen ließ er verlautbaren:

Die Romane ab Band 2300 werden unter der Bezeichnung »Terranova«-Zyklus erscheinen. Eine der wesentlichen Hauptpersonen von PR 2300 wird Perry Rhodan selbst sein.

Die geheimnisvolle Organisation der Friedensfahrer, auf die im *Sternenozean-Zyklus* erstmals verwiesen wurde, gewinnt im *Terranova-Zyklus* an starker Bedeutung.

Alaska Saedelaere ist eine der wichtigen Figuren im *Terranova-Zyklus*. Seine Abenteuer führen ihn zu Punkten im Kosmos, an denen »große Geschichte« geschrieben wird.

Als eine indirekte Folge des LE-MURIA-Serie werden die Akonen im *Terranova-Zyklus* zu einem Volk wichtiger Handlungsträger.

Es wird im September 2005 ein weiteres PERRY RHODAN-Extra erscheinen: ein Sonderheft mit einer vierfarbigen redaktionellen Beilage, einem neuen PERRY RHODAN-Roman sowie einer beigelegten CD. Der Roman wird speziell für dieses Heft geschrieben. und hat sehr viel zu tun mit dem Übergang vom laufenden Sternenozean- zum Terranova-Zyklus.

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

### Das erste Rollenspielabenteuer

Mit »Die Kinder der BASIS« erscheint der erste Abenteuerband zum PERRY RHODAN-Rollenspiel.

Zum Inhalt:

"Nicht ... die ... Arkoniden!" – Was bedeuten die letzten Worte des sterbenden Topsiders und was hat es mit dem uralten Datenträger auf sich, den er im Todeskrampf umklammert? Bedeuten seine Geheimnisse wirklich eine Gefahr für die BASIS? Die Spur führt nach

Stiftermann III, mitten in eine Fabrik für verurteile Sträflinge, quer durch die gesamte BASIS bis hin zu einer exotischen, fremden Welt. Stets von Agenten feindlicher Mächte verfolgt, müssen die Abenteurer ein regelrechtes Puzzle lösen – nur um schließlich festzustellen, dass das Ganze bedeutend größer ist als die Summe seiner Teile.

Während überall in der Galaxis der Aufbruch in den Weltraum nach dem Hyperimpedanz-Schock wieder in Angriff genommen wird, müssen auch die Spielerfiguren einen solchen Neuanfang wagen, um einem Geheimnis auf die Spur zu kommen, das noch viel phantastischer ist als alles, was sie bislang angenommen hatten ...



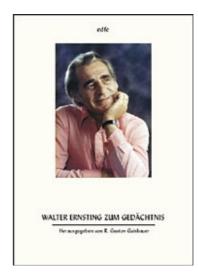
Das Abenteuer ist für Spielerfiguren der Grade 1 bis 3 und kostet 12,95 Euro.

Im Juli erscheint der nächste Abenteuerband mit dem Titel »Die Fährte der Eloxima«.

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

### Walter Ernsting Gedächtnisband

Der EDFC e.V. gibt einen Walter Ernsting-Gedenkband heraus. Enthalten sind etwa 70 Beiträge von Mitautoren, Freunden und Weggefährten des im Januar verstorbenen Autors. Auf den rund 300 Seiten finden sich auch ca. 600 Fotos.



Der Gedenkband wird im Mai als Paperback mit einem farbigen Titel- und Rückbild in einer Auflage von ca. 300 Stück erscheinen und 17,50 Euro kosten.

Mehr Infos: http://www.edfc.de

Quelle: Gustav Gaisbauer

### STAR WARS trifft PERRY RHODAN

VPM und die Buchhandlung Ludwig und sind auf der 57. Intercomic in Köln Mülheim am 7. Mai 2005 vertreten.

Als Gäste werden erwartet: Michael Nagula, Achim Mehnert, Christian Montillon und der Künstler Ertugrul Edirne.

ATLAN-Autor Rüdiger Schäfer moderiert ab 11 Uhrdas PERRY RHODAN-Programm. Neben eine Signierstunde und Verlosung gibt es auch eine Diskussionsrunde, in der alle anwesenden Autoren dem Publikum Rede und Antwort stehen.

Die Comic- und Romanmesse *Intercomic* findet von 10 bis 17 Uhr in der Stadthalle Köln-Mülheim (Jan-Wellem-Str. 2) statt. Der Eintritt beträgt 6 Euro, Frauen und Kinder haben freien Eintritt!

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

GarchingCon 6 TERRACOM 76

### GARCHINGCON 6

27.-29. Mai 2005

ConProgramm (Stand 28.03.2005, Änderungen vorbehalten)

### Freitag (27.05.2005)

Am Aufbautag findet kein Programm im eigentlichen Sinne statt. Die Clubs haben am Nachmittag die Gelegenheit ihre Tische im Foyer aufzubauen. Ab ca. 19 Uhr findet der VorCon in gemütlicher Runde in den Gaststätten rund um den Bürgerplatz statt (*Stadtstreicher*, *Bügerstuben* etc.).

### Samstag und Sonntag (28. & 29.05.2005)

An diesen beiden Tagen findet das eigentliche ConProgramm statt. Wie üblich, wird der Con am Samstag um 10.00 Uhr eröffnet (Einlass 8.30 Uhr). Anschließend gibt es durchgehend Programmpunkte bis in den späten Abend, der in gemütlicher Runde bei leiser (!) Musik ausklingt.

Auch am Sonntag geht es mit interessanten Programmpunkten bis in den frühen Nachmittag weiter. Der Con wird nach derzeitiger Planung am Sonntag um ca. 15 Uhr zu Ende gehen.

Einzelheiten zum Programm finden sich auf http://www.garching-con.net - oder hier im TERRACOM:

\* LEMURIA, mon amour

Hubert Haensel, Frank Borsch, Leo Lukas, Andreas Brandhorst, Hans Kneifel, Sascha Mamczak

- \* Von Varganen, Lordrichtern und Dunkelsternen Die ATLAN-Runde Uwe Anton, Rainer Castor, Michael Marcus Thurner, Arndt Ellmer, Sabine Kropp u.a.
- \* **Zwischen Terra und der Unendlichkeit** Wie geht es weiter mit der PERRY RHODAN-Handlung? *Klaus N. Frick*
- \* **GESCHICHTEN AUS DEM OLD ROCKETMAN** Das erste PR-Live-Hörspiel Robert Vogel, Birgit Fischer, Hermann Ritter + Überraschungsgast
- \* Fremde Welten, fremde Wunder Fotosafaris im mathematischen Raum *Marianne Sydow*
- \* Erinnerungen an Walter Ernsting

Robert Ernsting

\* Graustria 6 feat. DJ Tschick

Sentenza Austriaca

\* Die Werkstatt der Giganten - Faszination Modellbau

Raimund Peter

\* Die PERRY RHODAN-Leser - Aufzucht und Hege

Arndt Ellmer

\* Unsterblichkeit zum Anfassen - Die Verleihung der Zellaktivatoren Dida Wengenmayr

\* Der Tod und Rainer Zubeil (Thomas Ziegler)

**Uwe Anton** 

- \* Wer hat nur die Statistik des Lebens gefälscht? Die mühsame Spurensuche nach Leben im All *Dr. Andreas Segerer*
- \* Ein Autor wird Verleger Zum Start von Festa SF Michael Nagula
- \* Ausflug in das KANTAKI-Universum

Andreas Brandhorst, Sascha Mamczak

05/2005 GarchingCon 6

\* Die SF-Szene in Frankreich

Alain le Bussy, Michel Van, Jean-Luc Blary, Paul Alary

\* Morgens halb zehn in Rastatt - Werkstattbericht PR-Marketing

Klaus Bollhöfener

- \* Kosmischer Bazar Versteigerung
- \* **PR-International** PERRY RHODAN und ATLAN im französischsprachigen Gebiet *Jean-Michel Archaimbault*
- \* Aus der Dimensionsfalte die Arbeit im Verlag Klaus N. Frick
- \* **Der Chronist von Perry Rhodan** Anekdoten aus der Historie der größten SF-Serie der Welt *Michael Nagula*
- \* Projekt PRO-Morgen Social Fiction

Uschi Zietsch und Harald Buwert

\* PR-International: Das Fandom in Holland

Kees van Toorn, Theo Barkel

\* Neues von Stargate und Stargate Atlantis Robert Vogel

\* Autogrammstunde

### **Begleitprogramm**

- \* Wie immer wird es einen Händlerraum geben mit allem, was das Sammlerherz erfreut und den Geldbeutel erleichtert.
- \* Im Foyer präsentieren sich Fanclubs, es wird auch wieder Raumschiffsmodelle und eine Kunstausstellung geben.
- \* Das PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel ist mit einem kniffligen Gewinnspiel vertreten. Mitmachen lohnt sich. Weiterhin werden auch Einführungsrunden ins Spiel angeboten, bei denen man eine Promokarte erhalten kann.
- \* Ebenfalls mit Spielrunden in Garching dabei sind die PERRY RHODAN-Rollenspieler.
- \* Am Samstag wird es im Nebenzimmer auch Autorenlesungen und Kaffeeklatsche geben.



-sf-

40



ATLAN TERRACOM 76



ATLAN 25 (DUNKELSTERN Band 1)

Das Ewige Leben der Garbyor
von Hans Kneifel

### Zusammenfassung:

Das Abenteuer um die Quelle Murloth ist heil überstanden, die Helden können zu neuen Abenteuern aufbrechen. Nachdem die Psi-Quelle vernichtet ist, sind die Lordrichter schwer angeschlagen. Aber besiegt sind sie noch lange nicht. Das ist auch Atlan und Kythara durchaus klar. Und so machen sie sich auf, um das Ziel der Energien der Quelle anzufliegen, nämlich den *Dunkelstern*.

Allerdings nehmen sie nicht den direkten Weg, sondern einen Umweg. Über Vassantor wollen sie sich dem Dunkelstern nähern und dort den ehemaligen Geliebten der goldhäutigen Kythara abholen, der dort seit undenklichen Zeiten im Tiefschlaf liegt. Dem Arkoniden ist die versunkene Welt Vassantor noch in durchaus unangenehmer Erinnerung, er würde am liebsten gar nicht hinfliegen. Und die unangenehmen Erinnerungen sind nicht der einzige Grund dafür, wie ihm der Extrasinn hämisch vorhält. Denn der uralte Arkonide ist offensichtlich in die noch wesentlich ältere Kythara verschossen. Da ist ein verflossener Rivale natürlich nicht unbedingt geeignet, die Stimmung des ehemaligen Kristallprinzen und Imperators zu heben.

Da es aber immerhin lange drei Tage bis nach Vassantor sind, machen sich die Besatzungsmitglieder der AMENSOON und ihre dienstbaren Geister, die Wartungsroboter, über den arg in Mitleidenschaft gezogenen Kardenmogher her, um ihn in einen gebrauchsfähigen Zustand zurückzuversetzen.

Und weil das einige Zeit dauert, blenden wir erst einmal um zu den Zaqoor. Das sind Elitesoldaten, die in Lohn und Brot bei den Lordrichtern stehen. Wobei - Lohn und Brot sind eigentlich die falschen Attribute. Eigentlich sollte man eher von Trodar reden. Das ist wohl so eine Art von Paradies für die Herren Zagoor, das sie im Leben wie im Tode zu erlangen versuchen. Und ihr absolut Bester ist ein gewisser Gratnar. Ein wahrer Held, dem nichts anderes wichtig ist als Trodar - selbst in einem Manöver, bei dem die Fähigkeiten der Elitekämpfer lediglich getestet werden, geht es nicht ohne Todesopfer ab. Wer das Ziel Trodar vergisst oder verrät, der ist im wahrsten Sinne des Wortes am Ende sein Implantat erinnert ihn mit schmerzhafter Explosion an seine verletzten Pflichten.

Aber auch der Marquis Gratnar hat eine Schwäche, wenn auch nur eine kleine. Und zwar die ebenmäßige, nahezu perfekte Gestalt der schönen Scanibi. Und so entspannt sich der große Gratnar bei zweifelhaftem Tun mit seiner Freundin.

Natürlich ist die Beziehung zu seiner Freundin nicht sein wahres Problem. Das aber wird ihm anfangs nicht einmal bewußt, denn die Übernahme durch den Cappin, der sich in seinen Körper unauffäl-



lig hinein pedotransferiert hat, bekommt der Zaqoor gar nicht mit. Dafür bekommt der Cappin hochbrisante Geheiminformationen mit, die er gleich abspeichert und an Kollegen weiterleitet. Dazu versetzt er sich sogar kurzfristig in seinen Körper zurück.

Als er wieder zu Gratnar zurückkehrt, kommt der gerade zu sich und wundert sich sehr über die abgespeicherte Geheimnachricht. Solches ist nämlich strengstens verboten und er würde das natürlich auch niemals tun, denn die Folgen sind äußerst unerfreulich. Der ankommende Cappin muß erkennen, daß der verstörte Gratnar durchaus nicht unrecht hat, stürmen doch nur Sekundenbruchteile später bewaffnete Truppen in den Raum und mähen den überraschten mit den zwei Seelen nieder - und alle beide Seelen gleich mit. Für den Cappin ist das genauso das Ende, wie wenige Tage zuvor für einen Kollegen, der Atlan Kythara in VARXODON und aushalf.

Atlan und Kythara haben zwischenzeitlich auch ihr Ziel erreicht und zieren sich erst noch. Zumindest der Arkonide will lieber nicht so direkt hinfliegen, denn er wittert in jeder kleinsten Sonne eine Falle der Lordrichter und ihrer Truppen – nicht ganz zu unrecht, denn die Horden unter Erzherzog Garbfandogh haben bereits eine Falle aufgebaut. Aber davon wissen die Abenteurer um Atlan noch nichts. Sie ahnen es allenfalls.

Kythara ist unternehmungslustig, überlegt es sich aber im letzten Augenblick anders und wird doch 05/2005 ATLAN

# Bewertungssystem KOSMISCH SEHR GUT GUT NICHT ÜBEL LAU MIES NUR FÜR SAMMLER

wieder vorsichtig. Nach einigem hin und her, nähern sie sich der Welt an und landen die AMEN-SOON in der Hoffnung, unbemerkt zu bleiben. Aber die Gegner sind schon in der Station und nachdem Atlan und Kythara mit fünf Robotern in die Station eingedrungen sind, kann Gorgh auch ein getarntes Schiff orten. Sie müssen sich beeilen.

Der Vargane ist schnell gefunden, aber alles weitere ist weniger einfach. Die Angreifer schlagen zu und Atlan und Kythara sitzen plötzlich in der Falle. Sie fliehen aus der Krypta, in der der Schläfer lag, der langsam erwacht und gar nicht varganisch aussieht - bleiche Haut, schwarze Augäpfel ohne Pupillen oder Iris, kein goldenes Haar - und verschanzen sich in einer Notzentrale. Von dort aus greifen sie auf den Rechner der Station zu und ärgern die Angreifer. Sie dezimieren die Elitetruppen des Erzherzogs und kämpfen sich dann wieder in die Krypta durch. Dort nehmen sie den Sarkophag mitsamt dem langsam Erwachenden mit und fliehen. Atlan deckt den Rückzug und beschäftigt die Eliteeinheiten lange genug, um der Varganin und ihrer Beute einen Vorsprung zu verschaffen. Der Rest ist Kampf und Flucht. Sie erreichen das Boot gerade so und versuchen, den Planeten zu verlassen. Das erweist sich als schwierig, denn zusätzlich zu den Kampftruppen, tauchen nun viele Raumschiffe auf, die alles daransetzen, die AMEN-

SOON zu vernichten. Auch der Kardenmogher, der soweit wieder hergestellt scheint, allerdings noch so seine Macken hat, kann nicht wirklich helfen. Dafür aber ein überraschend auftauchendes Raumschiff, das den Arkoniden sehr an einen Pedopeiler erinnert. Eifärmige Raumschiffe sind auch dabei. Da werden doch nicht plötzlich die Cappins auftauchen?

Auf jeden Fall vernichten sie den Gegner und übermitteln auch Koordinaten, an denen sie sich mit Atlan und Kythara treffen wollen. Die beiden nutzen die Zeit, um sich nach dem Einsatz erst einmal frisch zu machen und dann nach Kalarthras zu schauen. Der Vargane hat immer noch keine goldenen Haare, seine Haut ist alabasterweiß und die Augäpfel pechschwarz. Kythara kann sich das nicht erklären, bestätigt aber daß der Vargane genau so alt ist, wie sie. Und damit weit über 800.000 Jahre alt. Bevor sie den Varganen ansprechen können, müssen sie ihn aber erst einmal wach bekommen.

-rk-

### Rezension von Ralf König

Die Nummer 1 trägt dieser Roman zwar schon - zumindest in dem Zyklustitel. Aber eine wirkliche Nummer 1 ist er nicht, setzt er doch einfach die Geschichte fort, die im Lordrichterzyklus nicht zu Ende erzählt wurde. Und sie bleiben sich anscheinend treu - wieder geht es nicht direkt zum Ziel, nämlich dem Dunkelstern, sondern erst einmal zurück zur versunkenen Welt Vassantor. Was sie dort wollen, ist klar, der Zweck der Unternehmung allerdings weit weniger. Sie holen Kalarthras hauptsächlich deshalb, weil die Varganin einmal etwas mit ihm hatte. Was aber will Kythara von ihrem Ex? Vermutlich seine Kenntnisse über die Quelle nutzen, deren Energien zum Dunkelstern abgestrahlt wurden. Nachdem Kythara aber den Kardenmogher hat und eigentlich alles daransetzen sollte, schnellstmöglich in den Dunkelstern zu kommen, mutet der Umweg doch etwas merkwürdig an. Überflüssig, möchte man sagen, das wäre aber für einen ersten Band eines neuen Zyklus denn doch etwas zu viel. Ein Spam-Roman, wie man modernerweise heute sagt, zum Auftakt? Für eine Nummer 1? Das wäre doch etwas dünn.

Glücklicherweise tröstet Hans Kneifel darüber hinweg – mit einer Geschichte, die ansprechend erzählt ist und über weite Strecken Spaß macht. Atlan ist sein Element, das merkt man deutlich. Bei kaum einem anderen Autor wirkt der Arkonide glaubwürdiger, der Extrasinn unverschämter und auch das Verhältnis mit der uralten Kythara wird ausgesprochen unterhaltsam präsentiert. Die Actionszenen sind gekonnt in Szene gesetzt und auch durchaus unterhaltsam. Da kann man über so manche Schwäche doch hinwegsehen und einfach nur hoffen, daß die Kollegen in der Redaktion recht schnell merken, ob diese Form, eine neue Serie zu vermarkten. wirklich ankommt oder nicht. Gefällig ist es jedenfalls nicht, wenn man angeblich vollkommen Neues präsentiert bekommt - und dann plötzlich feststellen muß, daß man irgendwie doch die Vorgeschichte verpasst hat. Für Neuleser ist das mühsam und ärgerlich noch dazu. Auch wenn es vielleicht dazu dienen mag, die nächste Buchausgabe crossmedial zu vermarkten. Nicht ieder macht solches aber einfach so mit.

Fazit: Zu wünschen wäre es Atlan jedenfalls, wenn man sich wieder auf den Wahlspruch der alten Serie besinnen würde: Das absolute Abenteuer. Derzeit ist das nichts

ATLAN TERRACOM 76

weiter als eine Erinnerung an eine glorreiche Vergangenheit...

Trotzdem erhält der Roman aber ein **GUT**.

### Rezension von Stefan Friedrich

Hans Kneifel, der 'Vassantor-Experte', legt mit ATLAN Nr. 25 den Auftaktband zum Dunkelstern-Zyklus vor. Bereits vor vier Wochen durfte Kneifel einen Besuch von Atlan und Kythara auf dem Mond der Visionen schildern. Diesmal gehen der Arkonide und die Varganin seltsamerweise davon aus, dass sie auf Vassantor von den Truppen der Lordrichter erwartet werden. Wie sie zu dieser Information gekommen sind, ist mir genauso wenig klar, wie der Umstand, dass die Lordrichter überhaupt darauf gekommen sind, dass der Atlan und seine Begleiterin nach Vassantor fliegen. Eine göttliche, äh Exposébedingte Eingabe?

Wie auch immer. Davon abgesehen schildert Kneifel routiniert und unterhaltsam die Geschehnisse auf Vassantor. Er lässt auch Gorgh-12, der sonst meist nur als ein unnötiges Anhängsel erscheint, diesmal aktiver agieren und wird auch ausführlicher und besser geschildert.

Die Motivation, dass Kythara überhaupt wieder nach Vassantor fliegt - Atlan begleitet sie dabei notgedrungen (worin die Not besteht, wird auf S. 13 f geschildert ;-) -, ist, dass der Vargane Kalarthras dort im Tiefschlaf liegt. Der ehemalige Geliebte von Kythara wird zwar gefunden und mitgenommen, hat sich aber zumindest äußerlich erheblich verändert. Die Schilderung der varganischen Krypta in der Kalarthras schläft, ist Hans Kneifel gut gelungen. Die düstere Stimmung kommt sehr gut rüber und es läuft einem beim Lesen fast unwillkürlich ein Schauer über den Rücken.

Etwas ärgerlich ist wieder einmal

der Titel des Romans. Bereits beim letzten ATLAN-Heft und auch beim Lordrichter-Zyklus insgesamt, war die Wahl des Titels ziemlich unglücklich. Mit Das Ewige Leben der Garbyor setzt sich das leider fort, denn der Titel passt mit dem Inhalt des Romans überhaupt nicht zusammen. In der Redaktion hat man anscheinend derzeit in dieser Hinsicht kein glückliches Händchen.

Immer noch unklar ist, wer diese Lordrichter denn nun eigentlich sind. Hans Kneifel lässt Atlan selbst darüber spekulieren, ob die Lordrichter von Garb denn etwas mit den Garbeschianern zu tun haben könnten. Das scheint tatsächlich der Fall zu sein, denn die Zagoor verehren Trodar. Trodar ist aber laut PR-Lexikon ein Begriff der Garbeschianer. Er bedeutet soviel wie Anführer der großen Horde, wobei die Große Horde ein Traumgebilde der Garbeschianer ist - ein Zusammenschluss aller garbeschianischen Völker zu einem unüberwindlichen Heer. Zur Erinnerung, die Garbeschianer waren ein Konglomerat von Hilfsvölkern der negativen Superintelligenz Seth-Apophis und hatten in deren Auftrag vor etwa eineinhalb Millionen Jahren die Milchstrasse überfallen.

Die Truppen des Schwerts der Ordnung sind offensichtlich von Cappins unterwandert. Bei den Zaqoor hat der Ganjase Darscheva den Marquis Gratnar übernommen, wird aber als Verräter enttarnt und getötet. Am Ende taucht auch noch ein cappinscher Pedopeiler auf und rettet die AMENSOON. Apropos, das gelungene Cover von Arndt Drechsler zeigt das cappinsche Doppelkugelschiff mit den angeflanschten Tropfenraumern. Allerdings wird im Romantext beschrieben (S. 58), dass insgesamt vier tropfenförmige Raumschiffe angekoppelt sind, zwei pro Kugel, während das Titelbild vier angeflanschte Raumer pro Kugel zeigt.

Für die Kommunikation mit den Cappins dient Atlan übrigens das Artefakt, das er vor einer 'halben Ewigkeit'auf der Vergessenen Plattform gefunden hatte (im Auftaktband des Lordrichter-Zyklus). Lange hat es gedauert, aber nun hat das Stück doch noch seine Funktion erhalten.

Fazit: Der Roman von Hans Kneifel hat gut unterhalten und war auch einigermaßen spannend. Man merkt die Routine, die der Altmeister, beim schildern des unsterblichen Arkoniden hat. GUT



ATLAN 26 (DUNKELSTERN Band 2)

Der letzte Kampf der ERYSGAN

von Christian Montillon

### Zusammenfassung:

Die Geschichte beginnt während einer dramatischen Situation an Bord des Cappin-Pedopeilers ERYSGAN. Dieser steht unter massivem Beschuß von Truppen der Lordrichter.. Der Ort der Schlacht wird von den Cappins Gantrain genannt, was, wie sich 05/2005 Atlan

herausstellt, identisch mit der Galaxis Dwingeloo ist. Die ERYS-GAN steht auf verlorenem Posten gegen die Übermacht des Feindes. In dieser Situation richtet sich der Fokus auf zwei Personen an Bord des Cappin-Raumers. Da ist zum Einen der Kommandant Toragasch, der versucht, trotz wachsender Angst vor dem drohenden Tod, seiner Verantwortung für 2000 Ganjasen gerecht zu werden und bis zuletzt kühlen Kopf zu bewahren. Sein Zögling Zokelag jedoch, verliert in dieser Krisensituation die Nerven und lässt sich von seinem Posten ablösen. Während der aussichtslose Kampf der Cappins weitergeht, ist Zokelag bestürzt über seine eigene Feigheit. Als Torghan-Enterkommandos in die ERYSGAN eindringen, nimmt er seinen ganzen Mut zusammen und tritt ihnen entgegen, um seine Schmach zu tilgen.

Die AMENSOON ist unterdessen auf dem Weg zu dem mit den Cappins vereinbarten Treffpunkt. Berechnungen ergeben, dass sowohl die Truppen der Lordrichter, die von der Psi-Quelle Murloth geflohen waren, als auch eines der Schiffe, die bei Vassantor in die Flucht geschlagen wurden, die Milchstraße in Richtung Dwingeloo 1 verlassen haben. Atlan schließt daraus, dass sich dort die Zentrale der Lordrichter befinden könnte und fasst den Entschluss, sich in die Höhle des Löwen zu begeben und den Feind dort zu bekämpfen. Laut Kythara lebten viele der Varganenrebellen, die im Standarduniversum zurückblieben, in Dwingeloo 1.

Am Treffpunkt mit dem Pedopeiler SYVERON angekommen, erfährt Atlan vom Cappin-Kommandanten Heroshan Offshanor, dass ein Hilferuf der ERYSGAN aus Dwingeloo 1 empfangen wurde. Offshanor eröffnet Atlan, dass in

seiner Heimatgalaxis Gruelfin ein verheerender Bruderkrieg tobt, der von den Lordrichtern ausgelöst wurde und bittet den Arkoniden und die Varganin um Unterstützung bei der Hilfsaktion für die ERYSGAN.

Zokelag irrt derweil durch die geenterte ERYSGAN, auf der sich Trupps der Lordrichter erbitterte Gefechte mit Cappins liefern. Inmitten der Kämpfe, verlässt Zokelag wieder der Mut. Anstatt seinen Kameraden zu helfen, flieht er vor dem Gemetzel und versucht sich zu verstecken. Doch dies mißlingt. Unfreiwillig wird er in die Kämpfe verstrickt und rettet dabei einer Gruppe Cappins das Leben.

Offshanor klärt Atlan inzwischen über die Lage in Gruelfin auf. Aufgehetzt von den Lordrichtern haben dort die Takerer begonnen, die anderen Cappin-Völker mit großer Brutalität anzugreifen. In dem entstandenen Bruderkrieg haben die Ganjasen es sich zur Aufgabe gemacht, gegen die Lordrichter zu agieren. Wie viele Lordrichter es gibt, kann der Cappin Atlan zwar nicht sagen, aber zwei der mysteriösen Gegner, die sich in der Milchstraße aufhalten, sind Offshanor namentlich bekannt : sie heißen Sarkahan und Yyrputna. Die Ganjasen sind jedenfalls in der Lage, ihre Pedopeiler als Transmitter zu nutzen und so begeben sich eine abgekoppelte Komponente der SY-VERON und die AMENSOON mittels dieser Technologie nach Dwingeloo 1, um der ERYSGAN beizustehen.

Auf der ERYSGAN findet durch Zokelags Feigheit ein weiterer Cappin den Tod. Innerlich zerrissen von Scham und Angst, findet er schließlich vor sich selbst eine Rechtfertigung für sein Tun. Er, Zokelag, und Toragasch sind die beiden Einzigen, die alle über die Lordrichter in Dwingeloo 1 erlangten Informationen kennen. Um diese Erkenntnisse zu bewahren, will er Toragasch überzeugen, mit ihm zu fliehen. Dieser jedoch will die Stellung halten, bis Hilfe eintrifft und weist ihn ab. Zokelag beschließt daraufhin, mit einem Shuttle aus dem Kampfgebiet zu fliehen und mit den erwarteten Rettern bei deren Ankunft Kontakt aufzunehmen. Doch auch dieser Plan schlägt fehl und als der Ganjase auf einen der humanoiden Zagoor trifft, führt er einfach einen Bewußtseinstransfer durch und übernimmt des den Körper Feindes.

Atlan und Offshanor erreichen zwar die bedrängte ERYSGAN, müssen aber erkennen, dass die Lage bereits aussichtslos ist. Es gelingt ihnen Kontakt mit Toragasch aufzunehmen. Dieser übermittelt noch ein Datenpaket mit den in Dwingeloo 1 erworbenen Informationen und will dann die Selbstzerstörung der ERYSGAN aktivieren, um den Lordrichtern nicht in die Hände zu fallen. Unter dem Vorwand, einen Weg zur Rettung zu kennen, dringt Zokelag im Körper des Zagoor zu Toragasch in die Zentrale vor. Bei der Konfrontation der beiden erzählt Zokelag seinem Mentor von seinen Ängsten und deren Ursprung. Toragasch entscheidet, dass Zokelag mit einer der verbliebenen Fluchtkapseln fliehen soll, während er mit der ERYSGAN untergehen will. Zokelag kehrt in seinen eigenen Körper zurück und Toragasch erschießt den Zaqoor. Die Zentrale der ERYSGAN wird gestürmt und der Kommandant leitet die Selbstzerstörung ein. Offshanor versucht die Fluchtkapsel des Zokelag zu bergen, aber diese wird zerstört und Zokelag findet letztlich doch den Tod. Die AMENSOON und Offshanors MORYR entkommen dem Chaos, aber die ERYSGAN, und

ATLAN TERRACOM 76

mit ihr die Möglichkeit zur schnellen Rückkehr in die Milchstraße, wird zerstört. Gestrandet in Dwingeloo wollen die Verbündeten nun nach versprengten ganjasischen Agenten und weiteren Informationen über die Lordrichter suchen. Eine weitere Hoffnung ruht auf Kalarthras, Kytharas Geliebten, der jedoch weiterhin in einer Art Wachkoma liegt.

-fe-

### Rezension von Ralf König

Christian Montillon legt mit diesem Roman bereits seinen zweiten in der Serie Atlan vor. Nebenher arbeitet er allerdings auch noch für andere Serien, überwiegend bei Bastei. Beiträge zu STERNEN-FAUST, einer neuen SF-Serie, sind hier ebenso zu nennen, wie MAD-DRAX und PROFESSOR ZA-MORRA. Aber anscheinend wird er künftig auf weniger Hochzeiten tanzen, wie man hört, werden in STERNENFAUST vorerst keine Beiträge mehr von ihm erscheinen, in MADDRAX auch nicht. Nur ZAMORRA und offensichtlich AT-LAN bleibt er im Heftroman vorerst treu.

Subjektiv betrachtet, ist ihm dieser zweite Roman auch besser gelungen, als der erste. Die Handlung ist schlüssiger, die Figuren sind überzeugender – Zokelag hat mir durchaus gefallen - und spannend geraten ist der Roman auch noch. Insgesamt eine sehr gute Leistung des Autors, die er in dieser Form gerne wiederholen darf. Es ist also alles in Ordnung. Oder?

Nun ja, wäre da nur nicht der Plot des Romans, der an sich doch einiges Erstaunen auslöst. Atlan und Kythara fliegen mit den Cappins, soweit so gut. Sie verwenden einen Transmitter, in den sich die Pedopeiler zwischenzeitlich verwandelt haben, auch das ist noch in Ordnung. Fraglich ist aber schon, warum sie das eigentlich tun? Sicher, der Kommandant der ERYSGAN hat um Hilfe gerufen – auch wenn der Titel des Romans sein Ende leider schon vorwegnimmt, kann man das als Grund durchaus gelten lassen. Aber hätten Atlan und Kythara nicht in der Milchstraße noch mehr zu tun? War da nicht eine überaus wichtige Psi-Quelle, die vernichtet werden musste? Trotzdem ist die Milchstraße ein eher Nebenkriegsschauunwichtiger platz - denken die beiden jedenfalls. Woher sie dieses Wissen haben, erzählt uns leider keiner. Basierend auf der Erkenntnis, dass es doch viel besser ist, den Schauplatz der Handlung weit von der Milchstraße weg zu verlegen, begeben sich die beiden Helden also bereitwillig mit ihrer AMEN-SOON und Gorgh auf die andere Seite des Transmitterfeldes - und können natürlich nicht mehr zurückkehren.

Da kann man Gorgh irgendwie verstehen, der von einer Handlung redet, die man in seinem Volk ne'vi-ryd-tolp nennt. Nett. Wenn man das von hinten her liest, hört sich das doch sehr nach "Plot Driven" an und genau das wurde ja schon an anderer Stelle der Serie vorgeworfen. Eine gewisse Selbsterkenntnis? Des Autors? Gorghs? Oder gar des Exposéautors? Was auch immer - ähnliche Gefühle beschleichen einen. Der Plot verlangt offensichtlich, dass die beiden so handeln müssen. Also machen sie das halt auch.

Die Handlung lässt sich auch äußerst knapp zusammenfassen. Die ERYSGAN wird angegriffen und Atlan, sowie der Kommandant des Pedopeilers, entscheiden sich, zu Hilfe zu eilen. Mit zwei Schiffen. Offensichtlich ging beim Hilferuf etwas schief, denn dass die gegen knapp hundert Gegner kaum helfen werden, erscheint eigentlich

verständlich. Drüben angekommen merken sie das auch ganz schnell, erhalten noch kurz Kontakt zum Kommandanten, bevor dieser konsequenterweise das Schiff vernichtet und wollen auch einen retten, der anscheinend mehr weiß - nämlich die Standorte von allen Spionen in Dwingeloo - aber das geht schief, der arme Zokelag schafft es nicht, obwohl man es ihm doch sehr gegönnt hätte - eine Tatsache, die übrigens einen schalen Nachgeschmack hinterlässt. Dafür also der ganze Aufwand? Um ihn sterben zu lassen? Eigentlich überraschend. Und damit schon wieder gut. Aber nun sind wir in fremden Gefilden mal wieder auf der Flucht.

Was ebenfalls etwas störend ist, ist die Form der Selbstzerstörung, die die freundlichen Besatzungsmitglieder der ERYSGAN pflegen. Erst wird gewartet, bis alle Gegner in der Zentrale sind und es fast zu spät ist. Dann wird ein Schutzschirm errichtet, der angeblich mehrere Minuten halten soll – aber kurz vor Ende der Minute, die der Kommandant braucht, schon zusammenbricht. Und dann ist die Selbstzerstörung auch noch so toll konstruiert, dass sie zwei Bestätigungen braucht, im Abstand von jeweils dreißig Sekunden, bevor sie endlich akzeptiert und explodiert. Da war es doch fast zu spät. Irgendwie eine Fehlkonstruktion und eigentlich kaum das, was man von einer Selbstzerstörung so erwarten würde.

Ebenfalls merkwürdig ist die Geschichte um den Varganen Kalarthras. Da liegt er nun und schlummert vor sich hin. Wo haben wir so etwas doch gleich wieder gelesen? Ach richtig, in dem LORDRICHTER-Zyklus, da hat Atlan ebenfalls ein Wesen gefunden, das er ständig mit sich herumschleppen musste, obwohl es kaum etwas an-

05/2005 Atlan

deres getan hat, als zu schlafen. Im rechten Moment erwachte es dann und rettete die Situation. Und jetzt haben wir schon wieder einen, der schläft, aber angeblich die Galaxis Dwingeloo von früher gut kennt. Wach wäre er da sicher wertvoller. Aber anscheinend ist es interessanter, in jedem Zyklus einen Schläfer spazieren zufliegen. Sorry, aber ich bin Fan der Serie und kein Kritiker. Als Fan bin ich - ganz ehrlich - gerade eher enttäuscht von dem neuen Zyklus, der kaum anders beginnt, als der alte aufgehört hat. Schade, aber da wird doch einiges an Potential verschwendet.

Zu guter Letzt noch angemerkt: Atlan ist eine spannende und interessante Angelegenheit - gewesen. Bis der Zyklus mit den Lordrichtern anfing, der uns offensichtlich noch eine Weile begleiten wird. Überzeugend ist das bisher leider nicht. Auch wenn der Roman ganz brauchbar war, trotzdem waren es eigentlich knapp sechzig Seiten, die weit gehend überflüssig für die Handlung waren. Kaum ist Altan wieder eine Endlosserie, schon fangen die Romane an, die man auch weglassen könnte. Insgesamt ergibt sich so eine Bewertung, mit der Christian Montillon sicher nicht zufrieden sein wird. Aber da die Redaktion ja der Meinung ist, dass es besser ist, den Roman so zu beurteilen, wie er dasteht, machen wir das auch: NICHT ÜBEL – obwohl Christian hier mehr verdient hätte.

### Rezension von Stefan Friedrich

So, jetzt ist er also da, der 900. ATLAN-Heftroman! Mit Christian Montillon durfte ein relativer Newcomer den Band schreiben. Ok, auch äußerlich ist dem Heft nicht anzusehen, dass es eigentlich ein Jubiläumsband ist, und ohne den kurzen Hinweis auf der LKS wäre es vielen Lesern auch wohl nicht

aufgefallen, dass sie einen ganz besonderen ATLAN in Händen halten. Denn auch inhaltlich ist es kein Jubiläumsband, sondern der zweite Roman eines neuen Handlungsabschnittes.

Hatte ich nicht im letzten TER-RACOM erwähnt, dass die AT-LAN-Redaktion im Moment keine glückliche Hand bei der Auswahl der Romantitel zu haben scheint? Diesmal ist es nicht das Problem, dass der Titel nichts mit dem Inhalt zu tun hat, sondern zu viel. "Der letzte Kampf der ERYSGAN" nimmt den Ausgang leider schon vorweg. "Zokelag, der Angsthase" o.ä. ;-) hätte es besser getroffen. Denn der Cappin Zokelag ist die Hauptperson, die Christian in der von ihm ersonnenen Nebenhandlung in den Mittelpunkt stellt. Der traumatisierte Cappin tut an Bord des Pedopeilers ERYSGAN in der Galaxis Gantrain (bzw. Dwingeloo, wie sie von den Terranern genannt wird, 16 Mio. Lichtjahre entfernt). Als die Truppen der Lordrichter angreifen und die ERYSGAN entern, verliert Zokelag die Kontrolle über seinen alten Feind, die Angst. In der Folge schildert Christian Montillon recht eindringlich, wie der Cappin versucht, seine Angst zu überwinden. Doch das Trauma, das er seit seiner Kindheit mit sich herumträgt, gewinnt immer wieder die Oberhand. Schon erstaunlich, dass ein solchermaßen traumatisierter Raumfahrer bei einer wichtigen Mission in eine anderen Galaxie teilnehmen darf. Werden die Bewerber im Auswahlverfahren nicht in Extremsituation gebracht, bei denen das Angsttrauma Zokelags auffallen hätte müssen? Na ja, eigentlich sollte mich so etwas ja nicht mehr wundern. Wenn ich zurückdenke, welche Psychopathen damals durch die ach so rigorose Selektionstests für die Teilnahme an der BASIS-Expedition

zur Großen Leere geschlüpft sind. :-)

Geschmunzelt habe ich auch bei dem Plan, den Zokelag entwickelt um wieder in die Zentrale des Pedopeilers zu gelangen (im Körper eines Zaqoor). "Sowie er auf Ganjasen traf, würde er den Verräter mimen, den reuigen Garbyor, der Toragasch Informationen von unschätzbarem Wert zuzuspielen gedachte, die ihm die dauerhafte Verteidigung des Pedopeilers ermöglichten. Wenn er dann in der Zentrale war, würde sich alles Weitere schon ergeben." Nach genau diesem Schema wurden schon hunderte von Risikoeinsätzen im Perryversum erfolgreich durchgeführt: Irgendein ziemlich hirnrissiger Plan um irgendwo einzudringen und der Rest ergibt sich dann schon von selbst ...;-)

Aber zurück zum Cappin Zokelag. Zu Beginn lasen sich die Passagen über seine Angst ganz interessant, aber im Verlauf des Romans wurde es schlimmer und am Ende hat es doch ziemlich genervt. Da war es direkt eine Erleichterung, dass die Rettungskapsel des Cappins letztendlich bei der Explosion der ERYSGAN doch vernichtet wurde. Ich hatte fast schon befürchtet, dass Zokelag mit seinen Informationen über das cappinsche Spionagenetz in Dwingeloo zu einem der Handlungsträger des Zyklus werden würde. Andererseits hätte ich es gleich wissen sollen, dass solch wichtige Informationen Atlan zu Beginn des DUNKEL-STERNS nicht so einfach in den Schoß fallen können, denn es kann nicht sein, was nicht sein darf.;-)

Aber jetzt endlich zum Titelhelden der Serie. Atlan befindet sich zu Beginn mit seiner angeschmachteten Kythara an Bord der AMENSOON auf der Flucht von Vassantor, wo sie nur knapp durch die Hilfe der SYVERON der Ver-

ATLAN TERRACOM 76

nichtung durch die Truppen der Lordrichter entkommen konnten. Kalarthras, der Varganen-Zombie, rührt sich während des gesamten Romans nicht aus seinem Koma. Hmm, hatten wir nicht vor kurzem schon so etwas ähnliches? Da war es Emion, das die ganze Zeit gepennt hat und als Staffage mitgeschleppt wurde, und gaaanz zufällig gerade in der entscheidenden Phase des Kampfs gegen die Psi-Quelle eingegriffen hat. Ich hoffe Kalarthras wacht nicht auch erst im letzten Band des DUNKEL-STERN-Zyklus auf. Aber allzu bald ist wohl nicht damit zu rechnen, dass der Vargane zu Bewusstsein kommt, und wenn doch, ist er bestimmt verwirrt. Denn er könnte Atlan und Kythara sonst ja wichtige Informationen über Dwingeloo oder Gantatryn, wie die Varganen die Galaxie nennen, geben. Denn laut Kythara, war Kalarthras in der Vergangenheit in der Dwingeloo gewesen sein, wo sich auch viele Varganenrebellen aufgehalten haben sollen. Mehr weiss Kythara natürlich nicht. Aber, wie schon erwähnt, es kann nicht sein, was nicht sein darf. Also wird Kalarthras genauso als Informationsquelle ausfallen wie Zokelag.

Dass die Kommandanten der Pedopeiler in der Milchstrasse und in Dwingeloo angeblich aus Geheimhaltungsgründen keine Informationen ausgetauscht haben, macht die Sache für Atlan auch nicht einfacher. Aber schließlich kann nicht sein, was nicht sein darf, aber ich glaube das hatte ich schon erwähnt.;-)

Ein weiteres Beispiel gefällig? Der Kommandant der ERYSGAN wird von der MORYR kontaktiert und will Offshanor das Datenpaket mit den Geheimdienstinformationen übermitteln. Und ausgerechnet da bricht *natürlich* die Funkverbindung zusammen. ;-)

Dass gleich zu Beginn Atlan und Gorgh-12 aus den Fluchtvektoren von Lordrichterschiffen das Flugziel Dwingeloo herausgefunden haben wollen, gehört dann eher in die umgekehrte Kategorie: Es passiert, weil es passieren muss. Man könnte so etwas unlogisch nennen, oder wie Gorgh-12 "ne'vi-rydtolp". ;-) Für die, die es nicht gleich erkannt haben: Wenn man es von hinten nach vorne liest, heißt es plot-driven. Das war der Moment, als ich beim Lesen des Romans das erste mal laut aufgelacht habe. Ein zweites mal laut gelacht habe ich bei Seite 23, als Offshanor auf die Aufforderung von Atlan "Wenn du etwas weißt, Heroshan Offshanor, dann rede!" antwortet "Ich werde dir alles mitteilen, was ich weiß, doch erwarte nicht allzu viel." und der Extrasinn dazu spottend kommentiert "Sind wir nicht für jede noch so kleine Information dankbar?" Einen dritten Lacher gab es zwei Seiten später, als der Arkonide und die Varganin vom Kommandanten des Pedopeilers schließlich die erwähnten, nur sehr spärlichen Informationen über die Lordrichter erhalten und der Extrasinn wieder treffend kommentiert "Er hat uns kaum etwas Neues berichtet". Christian, you made my day! Soviel Selbstironie hätte ich in einem ATLAN-Roman gar nicht vermu-

Eigentlich hat es mich nicht gewundert, dass auch in diesem Heft des öfteren "ne'vi-ryd-tolp"-Passagen vorkommen. Denn natürlich funkt Atlan nicht die ATLANTIS oder gar Terra für Unterstützung an. Schließlich sollen unsere Helden ohne Hilfe Dwingeloo erkunden müssen. Das ist ja noch mit einem Schmunzeln zu verkraften. Ebenso wie die Gegebenheit, dass sie wegen des Hilferufs der ERYSGAN natürlich sofort und schlecht

vorbereitet nach Dwingeloo aufbrechen müssen.

Ärgerlicher wird es, wenn auf der ERYSGAN die Cappins und Garbyor gegeneinander kämpfen, als hätten sie noch nie etwas von einer Erfindung namens "Individualschutzschirm" gehört. Gleiches gilt beim Stichwort "Kampfroboter", die bei den Garbyor gänzlich unbekannt zu sein scheinen und bei den Cappins in so begrenzter Anzahl vorhanden sind, dass sich nur eine Handvoll Roboter in der Zentrale der ERYSGAN befindet, die erst ganz am Ende zum Einsatz kommen.

Wie üblich bekommt man als Leser wieder ein paar kleine Informationshäppchen präsentiert. Dabei war die Kommandostruktur der Gegner (Schwert der Ordnung > Oberster Lordrichter > Lordrichter > Erzherzöge > Marquis > Kommandanten) eigentlich schon bekannt. Neu ist dagegen, dass die Lordrichter selbst in Gruelfin nicht offen auftreten, sondern im Hintergrund als Kriegshetzer die Takerer in den Konflikt mit den übrigen Cappinvölker getrieben haben.

Zu Beginn hatten wir schon einmal ein *Kodewort*, das von hinten nach vorne gelesen Sinn ergibt. Auch bei "*Noravo-Regiwe*" für die Selbstvernichtung der ERYSGAN ist das der Fall. Ach ja, ich vergaß zu erwähnen, dass der Kommandant Toragasch noch im Sterben natürlich mit seinem letzten Atemzug die Selbstzerstörung der ERYSGAN auslöst. Melodramatik pur ...

Der Insektoide Gorgh-12 tritt zwar wie üblich nicht allzu oft auf, wird dabei aber gut, d.h. nichtmenschlich geschildert.

Sehr interessant, aber leider viel zu kurz, war der Abschnitt, der aus der Innensicht Kytharas geschildert wurde. Die Varganin sinniert, ob sie Kalarthras liebt und ob sie 05/2005 Atlan

überhaupt liebt. Ihre Gedanken schweifen dann unwillkürlich ab und fangen sich bei Atlan. Ein subtiler Hinweis, dass der Arkonide bei seinen Bemühungen um Kythara die Flinte noch nicht ins Korn werfen sollte. ;-)

Die Hinweise auf die *Horden von Garbesch* verdichten sich auch immer mehr. Nach den Lordrichtern von *Garb* und *Trodar*, sprechen die Garbyor nun auch über die *Groβe* 

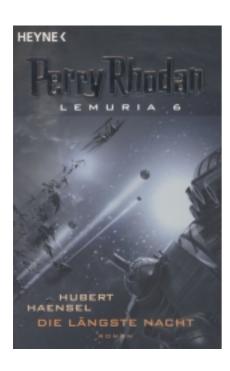
*Horde*. Nachtigall, ick hör dir trapsen ...

Als nächstes steht nun das Rendezvous mit der MORYR an, dann will man sich auf die Suche nach den cappinschen Untergrundagenten in Dwingeloo machen. Nach zwei Romanen sind wir (endlich) am Handlungsschauplatz des Zyklus angelangt. Die Bühne ist bereitet, es kann losgehen ...

Fazit: Christian Montillon hat ein-

en unterhaltsamen Roman geschrieben, der aber auch seine deutlichen Schwächen besitzt. Zudem wurde ein Großteil der Spannung leider bereits durch den Romantitel vorweggenommen. Ich habe diesmal länger geschwankt, welche Bewertung ich vergeben soll. Aber wer mich mit einem AT-LAN-Roman gleich dreimal so zum Lachen bringt, hat einfach ein GUT verdient!





### LEMURIA 6 Die längste Nacht von Hubert Haensel

### Rezension von Ralf König

Ein munterer Roman, der eine gelungene Reihe zu einem würdigen Abschluss bringt. Hubert Haensel, der das Exposé ausgearbeitet hat, erklärt die letzten noch offenen Geheimnisse. Die Bestien sind also in die Gegenwart gekommen, weil sie herausgefunden haben, dass Paronn ein Zeitexperiment plant, das schlecht für sie sein kann. Sie haben die Archen gefunden und mit Peilsendern versehen, die so be-

schaffen sind, dass ihre Stationen die Produktion von Schiffen und Klonen aufnehmen, wenn sie einen Impuls von den Schiffen erhalten. So wird auch die Anwesenheit der Hypersender in den Schiffen erklärt, die solche eigentlich gar nicht an Bord haben dürften.

Interessant auch die Unterhaltung zwischen Mechtan von Taklir und Levian Paronn, in der der Lemurer versucht, seinen Standpunkt, dass dem Universum der Menschen nichts passieren würde, wenn er die Vergangenheit manipuliert, zu beweisen. Es würde einfach eine losgelöste, neue Variante einer Zukunft in einem neuen Universum entstehen und er würde in seinem eigenen weiterleben können. Aber Taklir beweist ihm, dass dieses neue Gebilde sehr instabil ist und lehnt deshalb auch weiterhin jegliches Zeitexperiment ab. Widerstrebend fügt sich der Lemurer, aber er erkennt doch, dass er sich von der eigenen Vergangenheit schon viel zu weit entfernt hat.

Er würde gerne Tolot mitnehmen, um die anderen Archen zu finden, aber der Haluter lehnt ab. Die plötzlich zu Freunden gewordenen Bestien erscheinen auch als bessere Begleiter.

Schön, dass das "es geschieht, weil es geschah,, hier einmal nicht zum Edikt erhoben wurde, sondern auch eine Veränderung der Vergangenheit als möglich bezeichnet wird.

Der Roman ist sehr spannend geraten und hat über weite Strecken ein hohes Tempo. Er verknüpft die letzten noch losen Fäden und rundet die Geschichte ab, allerdings nicht ohne einige Rätsel zu hinterlassen. Nicht nur die übrigen Archen der Lemurer verschwinden so in der Zeit, sondern auch der Unsterbliche selbst, der später in der Serie – jedenfalls bisher – nicht mehr auftauchte. Außerdem werden seine Aktivatoren, die er ja angeblich selbst bauen kann, als eher zweifelhaftes Geschenk angesehen, da sie ja nur eine sehr bedingte Unsterblichkeit mit gewaltigen Nachteilen hinterlassen. Und zu guter Letzt wird die Tatsache, dass die Aktivatoren nicht explodierten, als die Laren ihr Destruktionsfeld erzeugten, damit erklärt, dass sie "wohl anders sein müssen,,. Nun ja, etwas dünn, aber letztendlich ein Geheimnis, das vielleicht noch einmal aufgegriffen wird. Einziger Kritikpunkt ist allenfalls die Tatsache, dass die Bestien von Anfang an unterlegen sind und deshalb eigentlich nie zu einer wirklichen Gefahr werden können. Aber letztendlich war das

LEMURIA TERRACOM 76

auch nicht mehr zu erwarten, wenn man bedenkt, dass nur noch ein Roman übrig war.

Auch der Titel erwies sich als gelungen. Die längste Nacht ist die Zeit, die vergangen ist, seit Paronn aus der tiefen Vergangenheit in das Heute aufgebrochen ist. Wie eine sehr, sehr lange Nacht ist ihm diese Zeit vorgekommen. Und nun ist sie vorbei und er muss sich fragen, ob er alles richtig gemacht hat. Sicher hat er das nicht, wie der schwer verletzte Boryk beweist, aber man lässt es ihm durchgehen. Und das ist eine Eigenheit, die man in der Serie öfter antrifft. Paronn kommt sich fremd in dieser neuen Welt vor, die er nur langsam als seine neue Heimat akzeptiert. Aber immerhin nimmt er die Aufgabe an, die er vom Schicksal angeboten bekommt.

Die Mischung aus Vergangenheit und Gegenwart, die Einbringung der Lemurer und der Transport dieser uralten Gefahr in die Gegenwart der Handlung waren jedenfalls rundum gelungen. In fast jedem Roman wurden wichtige Geheimnisse geklärt, ohne das große Ganze allzu sehr zu enthüllen. Erst am Schluss kam die Auflösung und trotzdem war fast jeder Band für sich befriedigend. Auch die Auswahl der Autoren war fast durchgängig ein Glücksfall.

Und auch der Abschlussband hält das allgemein hohe Niveau der Vorgänger. Hubert Haensel hat eine **SEHR GUT**e Leistung geboten. So macht PERRY RHODAN Spaß. Davon darf gerne mehr kommen.

### Rezension von Tobias Schäfer

Man befindet sich wieder in der Gegenwart. Perry Rhodan und sein kleines Team kämpfen in der Bestien-Station um ihr Überleben und stoßen dabei auf ein schreckliches Geheimnis: In tausenden von Tanks wurden seit Jahrtausenden Bestien gezüchtet, doch erst bei Bedarf erweckt. Das überschüssige Material wurde in einem ewigen Zyklus wieder aufgelöst und zur erneuten Zucht verwendet. Jetzt stehen auf mehreren Planeten hunderttausende Bestien für den erneuten Krieg bereit, und die Maschinerie produziert unablässig Kampfraumschiffe.

Aufgrund der mehrdimensionalen Strahlung durch das Hyperkristallvorkommen gibt es keinen Funkkontakt zur PALENQUE, Rhodan will eine Funkzentrale in der Station finden, deren stärkere Geräte hoffentlich ausreichen, um Hilfe herbei zu rufen. Derweil wird Sharita Coho, die Kommandantin des Schiffes, ungeduldig und setzt ein Team auf dem Planeten ab, um nach Rhodan zu suchen. Sie stoßen auf die gelähmte Bestie, die sich gerade von ihrer Lähmung befreit. In einer Hetzjagd erreicht das Team vor der Bestie das Landungsboot und startet, doch die Bestie klammert sich an den Rumpf und beginnt mit ihren strukturveränderten Gliedmaßen, sich eine Öffnung zu schaffen.

Im Akon-System versucht Levian Paronn, sich Zugang zu den akonischen Zeitumformern zu verschaffen, um sein Vorhaben doch noch auszuführen. Aber gerade sein größter Förderer und väterlicher Freund Admiral Mechtan von Taklir bringt ihn ins Grübeln über sein beabsichtigtes Zeitparadoxon. Sowieso ist es fast zu spät, denn die Bestien schlagen los.

Hubert Haensel, Exposéeautor des Minizyklus, beendet mit dem vorliegenden sechsten Band den bisher besten Spin-Off-Zyklus der PERRY RHODAN-Serie. Ihm ist es in Zusammenarbeit mit Frank Borsch zu verdanken, dass bei der Konzeption neue Wege beschritten wurden, dass von dem platten

Schema der Vorgängerzyklen (wo es vor allem um Action und unschlagbare Gegner ging) abgewichen wurde. Der LEMURIA-Zyklus behandelt eines der beliebtesten Themen der Serie, nämlich den Exodus der ersten Menschheit. Die Lemurer bergen noch immer phantastische Geheimnisse, um sie ranken sich kosmische Rätsel und wundervolle Abenteuer. Statt rasanten Verfolgungsjagden schildert LEMURIA die Jagd nach der Wahrheit um das Rätsel der Sternenarchen. Allen Autoren ist es hervorragend gelungen, individuelle Romane beizusteuern, so dass ein buntes Bild und wundervolle Charakterisierungen zu Stande gekommen sind.

Haensel führt alle Fäden zusammen und offenbart damit einen größeren Komplex, als bisher geahnt werden konnte. Rhodan ist nur vordergründig allein aufgebrochen, um mit den Akonen Kontakt aufzunehmen. Sein eigentliches Anliegen lag an Informationen, die mit merkwürdigen Gerüchten zusammen hingen. Rückblickend ist klar, dass es sich dabei um die neuen Aktivitäten der Bestien handelte. Ein erstaunlicher Zufall also, dass Rhodan ausgerechnet jetzt auf die erste Sternenarche trifft und sich so an den Hinweisen entlang hangeln kann, bis sich ihm die Wahrheit offenbart.

Übrigens spielten die *Menttia*, die Hans Kneifel im zweiten Band einführte, tatsächlich eine große Rolle und sind nicht nur von Kneifel erfunden worden. Mit ihrer Unterstützung ließ Haensel die Akonen jene ultimate Waffe gegen die Bestien entwickeln, durch die Paronn erst auf den Gedanken des Zeitparadoxons gebracht wurde.

Ziegler schilderte die große Enttäuschung Paronns und seine Kurzschlussreaktion, die nach der bisherigen Charakterisierung nicht zu 05/2005 LEMURIA

dem überlegten Mann passt. Haensel vertieft sich in Paronns Zwiespalt und lässt uns teilhaben an seinen Problemen; er sieht selbst ein, kurzsichtig gehandelt zu haben, ja sieht sogar seine Handlungsweise als ihm nicht zupassend. Und nicht zuletzt befreit sich der Zyklus aus einem Schwarz-Weiß-Denken, das ein oft kritisiertes Problem der PERRY RHO-DAN-Serie ist. Die Pro- und Antagonisten haben ihre Schattierungen, entwickelt durch die sechs unterschiedlichen Autoren; selbst die gezüchteten Bestien, die aufgrund ihrer Konditionierung durchaus einseitig beschrieben werden könerhalten neue Facetten. Schwierigstes Objekt ist sicherlich Perry Rhodan selbst, eine seit über vierzig Jahren beschriebene Gestalt, der neue Glaubwürdigkeit zu verleihen ein großes Problem ist. Er ist der große, unnahbare Unsterbliche mit allumfassendem Durchblick. Und endlich einmal gelang es wieder, ihn in einen

Menschen zu verwandeln, mit Gefühlen und Schwächen, und ihm trotzdem seine große Erfahrung zu belassen.

Fazit: Haensel ist ein schlüssiges, befriedigendes Ende eines hervorragenden Zyklus' gelungen, bei dem schließlich doch noch fast alle Antworten geliefert wurden - auch wenn sie manchmal etwas gedrängt daher kamen. Mit Levian Paronn haben wir einen weiteren Unsterblichen in der Milchstraße, sogar einen der ältesten. Wird Zeit, dass Rhodan mal in so eine Zeitschleife gerät, damit er wieder aufholen kann! GUT

Zyklusfazit: Mit dem LEMU-RIA-Zyklus ist den Autoren ein Abenteuer gelungen, das trotz des gigantischen Serienhintergrundes auch für interessierte Science-Fiction-Leser geeignet ist, denen die PERRY RHODAN-Serie bisher abging. Vor allem der phantastische Roman von Andreas Brandhorst liest sich schön auch ohne Zusammenhang. Ihm ist hier das

beste Ergebnis gelungen, allein schon, wenn man bedenkt, dass er sich für dieses Werk völlig neu in die Serie einarbeiten musste. Jeder der Autoren hat einen hervorragenden Beitrag geleistet, nicht ein Roman erscheint überflüssig oder langatmig, wie das bei Vorgängern nicht ausgeschlossen werden kann. Bei dem erreichten Niveau fällt es schwer, qualitative Abstufungen zu machen. Der Roman von Leo Lukas fällt um eine Nuance zurück, was nur im Vergleich mit den anderen gesehen werden kann. Insgesamt hat mir der Zyklus hervorragend gefallen. SEHR GUT

PS: Der LEMURIA-Zyklus macht Lust auf mehr, ich bin schon gespannt - und der Titel des nächsten "PAN-THAU-RA" lässt ja hoffen, dass es weiterhin um kosmische Rätsel geht.

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins

http://www.Buchwurm.info



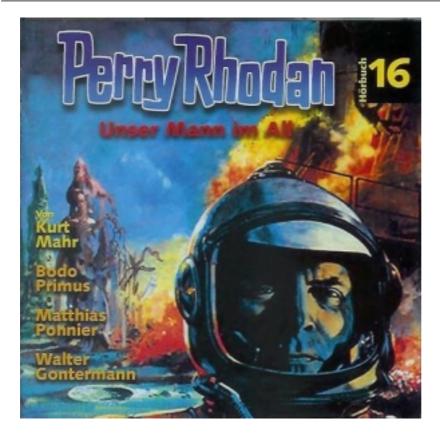
### **PROC Gallery**

»MEMPHIS« von Jan-Christoph Kurth

http://www.laital.de/



PR-Hörbuch 16 TERRACOM 76



PERRY RHODAN Hörbuch Nr. 16: Kurt Mahr **Unser Mann im All** 

### **Executive Producer:**

Hans Greis, Achim Schnurrer

Textbearbeitung:

Achim Schnurrer

Technik & Sounddesign:

Michael Sonnen

### **Cover-Illustration:**

Peter Hörndl / Robert Feuchtl unter Verwendung von Bildern von Johnny Bruck ISBN: 3-936337-71-3 (Normalausgabe)

Dauer: 50.10 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 .Bodo Primus Perry Rhodan: Captain Ron Schelling .Werner Schüssler Matthias Ponnier Thoring Thomas Friebe Thyman .Richard Hucke Poyngnak Quanahor Walter Gontermann .Christian Holdt Springer 1 Springer 2 .Christian Bergmann

### Inhalt

Wir schreiben den Oktober des Jahres 2815 a.D.

Perry Rhodan, der Großadministrator des Solaren Imperiums, ist mit der 10. Flottille des sechsten Verbands der Solaren Flotte im Eisenstein-Sektor unterwegs. Das Gebiet liegt in unmittelbarer Nähe des Sternhaufens M 13.

Ihre Aufgabe ist es, akonische Flottenballungen zu beobachten. Ein extrem gefährliches und politisch hochbrisantes Unterfangen. Denn der Sektor liegt im akonischen Hoheits- und militärischem Sperrgebiet.

Während dieser Mission entdecken sie Raumschiffe der Springer. Perry Rhodan ist verwundert, dass sich die Mehandor in ein solch gefährliches Gebiet wagen.

Als sie den Planeten Majkur anfliegen, beschließt der Terraner, den galaktischen Händlern zu folgen.

Aufgrund der Entdeckungsgefahr begibt sich Perry Rhodan zusammen mit Captain Ron Schelling in einer Raumlinse, dem kleinstmöglichstem Raumgefährt der Solaren Flotte nach Majkur.

Doch im Orbit wird ihr Gefährt von einem Meteor getroffen. Da die Schutzschirme der Ortungsgefahr wegen deaktiviert waren, wird die Raumlinse schwer beschädigt und stürzt ab.

Perry Rhodan und Ron Schelling sitzen nun auf dem Planeten fest, da der Großadministrator dem Geschwader befohlen hat, nach einer Zeitspanne von zehn Stunden aufzubrechen, selbst wenn er und Captain Schelling in Gefahr wären.

Als die beiden Terraner nach dem Absturz wieder zu Bewusstsein kommen, finden sie sich in der Gewalt der Eingeborenen des Planeten wieder. Sie sollen dem Geist des Friedens geopfert werden, damit dieser die Einwohner Majkurs vor gefährlichen Gegnern schützt.

Rhodan und Schelling werden zu einem Raumschiffswrack geführt. Anscheinend sind die Majkurer Nachkommen der Besatzung eines havarierten Arkonidenraumers.

Durch einen Trick mit dem Interkom des Schiffes gelingt es Rhodan die Einwohner Majkurs davon zu überzeugen, dass er und Schelling Gesandte des Geist des Friedens seien.

Perry Rhodan findet heraus, dass Poyngnak, der Schamane der Majkurer, nicht zu ihnen gehört. Er ist ein Aussteiger, der sich auf dem Planeten ein neues Leben afbauen wollte. Doch nun drohen die Springer den Majkurern, ihren ganzen Stamm auszulöschen, sollte ihnen nicht das Heiligtum des Stammes ausgeliefert werden. Ein Vorrat Howalgonium, das seltenste Element der Galaxis.

Doch Perry Rhodan gelingt es mit einem Trick die Springer zur Kapitulation zu bringen. Außerdem ringt er Quahanor, dem Springerpatriarchen das Versprechen ab, 05/2005 PR-Hörbuch 16

ihnen ein Raumschiff plus Besatzung zu überlassen, um den Planeten verlassen zu können.

Trotz eines Zwischenfalls gelingt es den beiden Terranern zu einem USO-Stützpunkt zu gelangen.

### Titelbild

Meiner Meinung nach eines der schlechteren Bruck-Cover. Ein Zusammenhang mit der Geschichte ist auch nicht erkennbar. Note: 3-

### Kritik

Erst einmal zum positiven Teil des Hörspiels: Wieder einmal ist der Sound gut. Die Hintergrundgeräusche erzeugen eine tolle Atmosphäre, die Musikstücke zwischen den einzelnen Kapiteln sind musikalisch zwar nicht ganz mein Gechmack, aber führen konsequent den Stil weiter, der auch bei der Silber-Edition die Überleitung zwischen den Kapiteln bildet.

Die Sprecher überzeugen eigentlich, auch wenn mir Werner Schüssler als Ron Schelling nicht besonders zusagt.

Dafür ist Bodo Primus eine gute Besetzung für den Perry Rhodan aus der Zeit des Solaren Imperiums. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob er mir in der Rolle des aktuellen Perry Rhodans (der Erstauflage) gefallen würde. Zu sehr hat sich dieser Charakter doch in der Zeit verändert. Das Herausstellen der Fremdartigkeit der Springer hat an sich ganz gut geklappt. Die Stimmen klingen etwas grobschlächtiger, als die der Terraner, was ja zu den Springern passt.

Nun zum negativen Teil. Wie bei der letzten Folge "Die Macht aus der Tiefe" (nicht verwirren lassen, es ist zwar Nr. 12 gewesen, doch ist erst nach Nr. 15 erschienen. Allein *Eins-A-Medien* wissen warum) überzeugt die Geschichte nicht ganz. Zwar wirkt "Unser Mann im All" nicht ganz so simpel, doch kann die Geschichte im Gegensatz zu allen anderen PR-Hörspielen – außer Nr. 12 – nicht die hohen Erwartungen erfüllen.

Immer waren die Geschichten einfallsreicher und die Protagoni-

sten besser charakterisiert. Auch das Thema an sich ist nicht besonders einfallsreich: Perry Rhodan stürzt auf einem Planeten ab und muss zusehen, wie er wieder den Planeten verlassen kann. Da hatten die Vorgänger mehr zu bieten, und ich hoffe beim nächsten Hörspiel können uns Eins-A-Medien wieder eine interessantere Geschichte bieten.

Vielleicht sollte man sich nicht so darauf fixieren, Perry als Hauptfigur des Hörspiels zu haben. Das wurde zwar öfter von den Hörern gewünscht, aber die Hörspiele kamen ja trotzdem gut an.

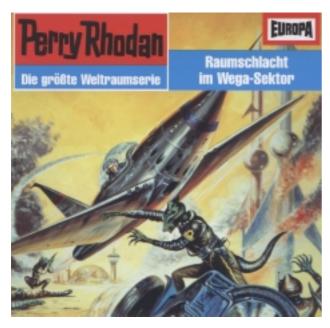
Ich jedenfalls bevorzuge eine durchdachte Geschichte, und verzichte dabei auch gerne auf Perry Rhodan himself als Protagonist.

Note: 3+

-dm-



PR-Hörspiel 5 TERRACOM 76



Perry Rhodan 5
Raumschlacht im Wega-Sektor
Buch: H. G. Francis

Produktion und Regie: Heikedine Körtling Musik und Effekte: Tonstudio Europa CD - BMG Ariola Miller, Quick. Erscheinungsdatum: Juli 1999 ISBN: B000031VZJ

Homepage: http://www.europa-klassiker.de/

### Sprecher:

- I
ErzählerPeer Schmidt
Perry RhodanUwe Friedrichsen
Reginald BullRolf Jülich
CrestErnst von Klippstein
ThoraJudy Winter
John MarshallAndreas von der Meder
Betty ToufryMonika Peitsch
General PounderHorst Naumann
Major FreytJörg Gillner
Captain KleinMichael Harck
Leutnant LiPeter Lakenmacher
Allan D. MercantGünther Ungeheuer
Marschall PetronskijHannes Messemer
Major DerinhouseLutz Mackensy

### Inhalt

Drei Jahre nachdem das Notsignal des Arkonidenkreuzers ausgeschaltet wurde, blüht das einstige Stück Wüste das jetzt Terrania heißt und 200.00 Menschen beherbergt. Rhodan will mit Vertretern der anderen Mächte über eine neue Weltregierung reden, als die automatische Ortungsstation auf dem Planeten Pluto Alarm schlägt. 27 Lichtjahre entfernt, im Wega-System, formiert sich eine riesige Flotte. Thora drängt auf den Start des Beibootes Good Hope, sie und Crest glauben, dass es sich um

eine Flotte der Arkoniden handelt. Perry ist davon nicht überzeugt, vielmehr glaubt er, daß es sich um ein Irrtum handelt. Invasoren die das Notsignal empfangen haben, sich aber bei der Berechnung der Position des Signals verschätzt haben und eigentlich die Menschen angreifen wollen.

Angekommen im Wega-System tobt eine Schlacht zwischen den heimischen Ferronen und den echsenähnlichen Topsider. Die Ferronen haben den achten und neunten Planeten besiedelt, besitzen aber keine Waffen, mit denen sie die Topsider ernsthaft bedrohen können. Auch besitzen sie nicht die Technik der überlichtschnellen Raumfahrt, verwunderlich ist, dass sie trotz ihrer einfachen Denkstruktur über einen Transmitter verfügen, der entstofflichte Materie transportieren kann.

Rhodan versucht den Ferronen zu helfen, und greift mit Gravitationsbomben aktiv ins Geschehen ein. Die Terraner erreichen aber nicht viel, als plötzlich ein arkonidisches Schlachtschiff auftaucht. Doch die Hoffnung auf Rettung endet als die Good Hope unter Beschuss genommen wird. Das Schlachtschiff wurde von den Topsidern geentert. Das terranische Beiboot ist verlo-

ren, es erreicht mit Mühe noch den neunten Planeten. Es besteht kaum Hoffnung auf Rückkehr auf die Erde. Rhodan sieht nur eine Lösung für das Problem: er muss das Schlachtschiff unter seine Kontrolle bringen ...

### Kritik

Der Spannungsbogen zieht sich vom Anfang bis Ende. Die Folge ist aber nicht abgeschlossen, sie endet mit Rhodans Plan das Schlachtschiff unter seine Gewalt zu bringen. In den vergangenen drei Jahren ist die 3. Macht zu der führenden Weltmacht geworden, leider erfährt man wenig bis gar nichts über die General Cosmic Company oder die aufgegebene arkonidische Station auf der Venus. Sicherlich können nicht alle Details der Heftserie 1 zu 1 vertont werden, aber ein wenig mehr Informationen wären wünschenswert.

Ansonsten eine gelungene Folge, die ihre Fortsetzung in "Mutanten im Einsatz" findet.

-jum-

05/2005 PERRY RHODAN



Perry Rhodan 2268 **Das Paragonkreuz**von Horst Hoffmann

Sonder fan Dor ist der Priester des Treyfolken. Treyfolken werden die Stämme der Tabtree genannt, der Bewohner des Planeten Petac. Der jeweilige Priester ist neben der Königsfamilie und dem Medizinmann die wichtigste Person des Stammes. Sonder fan Dor hat die Aufgabe die Heilige Ikone der Allmutter Andaxi nach der Zukunft zu befragen. Es geht um die Vermählung des Prinzen mit seiner zukünftigen Frau. Die Heilige Ikone orakelt böses Leid, das über die Tabtree des Stammes von Schervdann kommen wird. Um die Hochzeit nicht platzen zu lassen belügt der Priester die Hochzeitsgesellschaft. Diese macht sich, wie es Brauch ist, mit den Trawindern auf zum Vermählungsflug.

19. September, die SCHWERT ist unterwegs ins Petaccha-System, 51 Lichtjahre von Graugischt entfernt und der vermutliche Aufenthaltsort des Paragonkreuzes. Mit an Bord sind Zephyda, Perry Rhodan und Lyressea, Atlan und Rorkhete bleiben zurück um die Shoziden zu unterstützen. Als der Bionische Kreu-

zer das System erreicht ortet Echophage 21 Sektor-Wächter Stationen der Kybb. Die Stationen sind von Werftraumern umgeben die sie scheinbar umrüsten. Da die Stationen also noch unter den Nachwirkungen der gestiegenen Hyperimpedanz leiden, schafft es die SCHWERT ungesehen nach Petac, der ersten Welt der orangefarbenen Sonne Cha. Als die SCHWERT in die Atmosphäre eintaucht spürt Lyressea eine Ausstrahlung, die sie als Paragonkreuz identifiziert. Sie weist Zephyda den Kurs, doch bevor der Bionische Kreuzer den Standpunkt erreichen kann kommt er in den Bereich eines Abwehrforts der Kybb. Dort hat man auch die SCHWERT geortet und es werden Gleiter ausgesendet.

Sonder fan Dor sah das Unglück kommen und nur er alleine ist Schuld daran. Er sieht die Gleiter der Ungläubigen genau auf den vornan fliegenden Trawinder, mit der gesamten Königsfamilie an Bord, zukommen. Die Ungläubigen reagieren überhaupt nicht auf das ballonartige halbintelligente Tier sondern fliegen mitten durch ihn hindurch. Der aufgeblähte Körper wird durchstoßen und der Trawinder stürzt aus großer Höhe ab. Außer der Königsfamilie ist auch die Heilige Ikone mit an Bord, alles ist zerstört und nun weiß Sonder fan Dor, was das Unheil war und das sich die Allmutter Andaxi nicht geirrt hat, wie er hoffte. Sie sah das Unglück vorraus. Er selbst hat sein Gesicht verloren. Was ihm bleibt ist sich selbst zu richten. Doch zuvor will er die Ungläubigen richten. Er will zum heiligen Berg Gorithon gehen und das mythische Artefark von Gorithon holen. Diesem wird ultimative Macht nachgesagt.

Die SCHWERT flüchtet sich in einen tiefen, oft mehrere Kilometer breiten Fluss. Unter Wasser bewegt



sie sich weiter auf die, von Lyressea gespürte, Präsenz zu.

Doch dann geht es mit der SCHWERT nicht weiter. Perry Rhodan, Zephyda und Lyressea machen sich mit den Hover-Trikes von Rorkhete auf die weitere Suche. Sie entdecken die Siedlung der Tabtree, dort herrscht eine sehr seltsame Stimmung, zuerst entdecken sie nur freudig erregte Kinder, die Strassen sind geschmückt wie zu einem großen Fest doch irgendetwas schlimmes muss geschehen sein. Auf den großen Platz im Zentrum entdecken sie Shawann, einen Jungen, kein Kind mehr aber auch noch kein Mann. Er stellt sich ihnen, nach dem er Vertrauen gefasst hat berichtet er von den Geschehnissen. Als er vom Heiligen Berg berichtet werden die drei Raumfahrer hellhörig. Sie beschließen, sich am nächsten Tag, von Shawann dorthin führen zu lassen.

Sonder fan Dor dringt in den, von Labyrinth ähnlichen Höhlen durchzogenen, Berg ein und holt das Artefakt. Damit will er die FEST-UNG der Unheiligen zerstören.

Noch bevor die drei von der SCHWERT und der Tabtree den heiligen Berg erreichen sehen sie den Trawinder von Sonder fan Dor, dieser ist bereits auf dem Rückweg, wie Shawann erkennt, nicht nach Scherydann sondern zur Festung der Kybb. Perry Rhodan macht deutlich dass die drei den Priester brauchen. Trotz des Widerstandes der Schildwache verfolgen sie das Flugwesen. Als dieses die FESTUNG erreicht strahlt der Priester plötzlich einen fächerförmigen violetten Strahl ab. Doch er kann der FSTUNG nichts anhaben.

Im Gegenteil, die Kybb feuern mit Paralysatoren zurück und nehmen den Tabtree fest.

Rhodan überzeugt seine Begleiter, dass sie den Priester befreien müssen. Dank der zweiten Gestalt der Schildwache gelingt dies. Im Schutze der Deflektoren dringen die drei Raumfahrer in die Festung ein, dort nimmt die Schildwache die Gestalt eines Kybb-Traken an und kann so bis in das Gefängnis vordringen. Dort befreien sie den Priester und auch das Artefarkt können sie bergen. Auf dem Rückweg kommt es zu Gefechten mit den Kybb doch die Flucht gelingt. Lyressea ist schwer mitgenommen und Perry beschließt zuerst einmal zur SCHWERT zurück zu kehren um die Schildwache und den Priester versorgen zu lassen.

Sonder fan Dor glaubt zuerst nicht an Rettung, alles erscheint ihm unwirklich. Doch als der Bionische Kreuzer auftaucht erkennt er darin das mythische Heim der Allmutter Andaxi, er denkt dass die Retter Engel sind und ihn aus der Hölle der Kybb geholt haben um ihn in den Himmel der Allmutter zu bringen, danach wird alles Schwarz.

Da der Priester der Schlüssel zu sein scheint konfrontiert ihn Rhodan mit der Allmutter selbst, in Absprache mit Zephyda erschafft Echophage eine Holo von Carya Andaxi und lässt es zu Soner fan Dor sprechen. Sie gibt ihm den Auftrag die Boten, als die sich Perry und die seinen sich ausgeben, in den Heiligen Berg zu führen. Der Priester ist erschüttert, dieses Erlebnis wird ihn sein Leben lang begleiten und davon werden noch Generationen von Tabtree ehrfurchtsvoll berichten.

Sonder fan Dor führt Perry, Lyressea, Zephyda und den jungen Shawann in den heiligen Berg. Genau nach einer Stunde und drei-

undfünfzig Minuten betreten sie ein Gewölbe, das der Priester Kreis der Gräber nennt. Hier schweben sieben Keile in der Luft die keine Schatten werfen. Doch das Paragonkreuz zeigt sich nicht. Auch Lyressea ist unsicher, es ist da berichtet sie, aber auch nicht. Dann schreiten sie alle in den Kreis, nichts geschieht, bis Lyressea, wie in Trance noch einige Schritte macht. Sie ruft das Prargonkreuz und dann ist da plötzlich nur noch Licht, als hätte das Paragonkreuz nur auf eine Schildwache gewartet - "Es ist zurückgekehrt in unsere Welt." sagt Lyressea. Eine gewaltige Geistesmacht ist erschienen, wie Rhodan spürt.

Als das Paragonkreuz materialisiert ist beginnt eine Zwiesprache zwischen ihm und der Schildwache. Mit ernüchternden Erkenntnissen. Das Paragonkreuz erkennt die Ziel der Sucher an, es hat sich gezeigt, weil es die Schildwache anerkannt hat. Aber es ist nicht gewillt mit der SCHWERT zu flüchten, es kann sich jederzeit wieder zwischen den Dimensionen verbergen, wie all die tausende von Jahren zuvor. Das Paragonkreuz kann jederzeit flüchten, die Kybb haben keine Einfluss oder Macht dies zu verhindern, doch das Paragonkreuz hat sich in den Kreis der Toten, die Keile wie es scheint, aus voller Absicht zurückgezogen. Das Kreuz erkennt die Absicht der drei Raumfahrer und es erkennt auch den Vitalenergiespeicher Perrys und die spezielle Affinität des unsterblichen Terraners zu ES, doch das genügt nicht.

Nach Rücksprache mit Perry und Zephyda versucht es Lyressea noch einmal, das Paragonkreuz zu überzeugen. Das Paragonkreuz meint der Orden der Schutzherren sei nicht mehr existent doch die Schildwache stellt klar dass Carya Andaxi noch lebt und, dass auch sie, die moralische Instanz des Ordens, eingesehen hat, dass Krieg ein Mittel sein kann um zu siegen. Die Schildwache appelliert damit dass das Paragonkreuz nicht einfach tun kann was es will sondern auch Pflichten hat, die Pflicht den Orden zu unterstützen, der noch immer existent ist! Dann ist Lyressea am Ende, sie ist erschöpft, der psionische Kontakt zum Paragonkreuz, dem Bewusstseinssplitter der Superintelligenz ES, hat viel Kraft gekostet, dazu noch die beschwörenden Worte. Die Kraft verlässt endgültig ihren Körper, Perry Rhodan fängt die Schildwache auf...

Nachdem einige Zeit nichts passiert bricht es aus dem Terraner heraus, er beschimpft den Bewusstseinssplitter als Götze, doch Zephyda, die Motana ruft ihn zurück. Das hat alles keinen Sinn, sie brauchen das Paragonkreuz nicht, wenn es nicht will, das Ziel bleibe das Selbe. Auch Lyressea sieht es so, wenn das Paragonkreuz es nicht will, dann ist es nur ein Helfer weniger aber das Ziel bleibt dasselbe. Dann wenden sich die Gefährten um und sind im Begriff das Gewölbe zu verlassen.

Plötzlich verharrt die Schildwache. Das Paragonkreuz hat doch noch geantwortet. Scheinbar musste auch der Splitter der Superintelligenz überlegen und hat den Entschluss gefasst, die Allianz der Moral zu unterstützen.

Die Gefährten kehren per Trike zur SCHWERT zurück, das Paragonkreuz materialisiert bei deren Ankunft in der Zentrale. Sonder fan Dor wird noch einmal von der Allmutter instruiert und zusammen mit Shawann, von Zephyda zu ihrem Stamm zurück gebracht. Danach braucht die SCHWERT noch drei Tage um von Petac unerkannt zu entkommen.

-jh-

05/2005 PERRY RHODAN

### Kritik

Was kann man zu dem Roman sagen? Die Tabtree brachten endlich mal ein wenig Sense of Wonder in den Sternenozean. Auch die Geschichte, des jungen Priesters der in seine Aufgabe hineinwachsen muss, ist nicht unbedingt schlecht. Ebenfalls interessant ist die Symbiose zwischen den Tabtree und den Trawindern. Also im Prinzip eine schöne Story. Eine Marianne Sydow oder eine Susan Schwartz hätten einen richtigen schönen Roman über dieses Volk schreiben können – auch ein Horst Hoffmann könnte dies. Ich erinnere mich nur an seine tollen Romane über die Mönche und Siebenton (In den 1890ern.). Nur leider fehlt derzeit der Mut zu einem echten Lückenfüller über ein neues Volk, so muss auch ein wenig von der Haupthandlung in dem Roman eingeflochten werden. Und leider beendet der Moment in dem die SCHWERT auftaucht, die schöne Geschichte. Wir haben Kybb, die zu dumm sind ein Schiff unter Wasser anzumessen, und überhaupt nicht die hellsten zu seinen scheinen. Irgendwie muss ihr Gehirn von der Hyperimpedanz beeinflusst werden. Lyressea hat auf einmal Cyno-Blut in den Adern (wie eigentlich alle Figuren mit besonderen Fähigkeiten in letzter Zeit), und dank ihrer zweiten Gestalt kann sie auf einmal die Kybb imitieren, ich kann mich bislang nur an einen Drachen erinnern.

Naja, alles verzeihliche Fehler. Nichts was in diesem Zyklus nicht schon an Grausamkeit überboten wurde. Überspringen wir den langweiligen Exkurs in die Kybb-Festung und kommen direkt zum Paragon-Kreuz. Ja es kommt tatsächlich vor. Und kommt es mit, natürlich. Und natürlich muss es ein wenig zögern. Hat irgendein aufmerksamer PR-Leser daran gezweifelt,

dass das Kreuz mitkommen würde? Also ich nicht. Das Problem im derzeitigen Zyklus ist, dass vieles aus der Haupthandlung vorhersehbar ist. Ein Paragonkreuz, das sich der (immerhin Kybb-mordenden) Allianz der Moral verweigert, wäre mal was anderes gewesen. Hätte mich mehr überzeugt. So verbleiben eine vorhersehbare Haupthandlung und eine gute Nebenhandlung. Ich fand den Roman NICHT ÜBEL.

-wr-



Perry Rhodan 2269 **Die Todesgruppe**von Horst Hoffmann

20. Spetember 1332 NGZ, die "Eisernen" um ihre Anführerin Shavate schauen begeistert Trainingskampf zwischen der "Matadorin" Daytana und dem "Matador" Bassake zu. Alle sind sie Mitglieder der berüchtigten Todesgruppe, einer Spezialeinheit der Schwadron von Graugischt. Befehlshaber der Einheit ist Sub-General Dhatone, er untersteht nur General Traver, dem Oberbefehlshaber der Streitkräfte. Die Todesgruppe hat ihren Namen aufgrund

ihres "Tätigkeitsfeldes" erhalten, wo sie Auftauchen sähen sie Tod und Verderben. Ihre Anzahl beträgt immer achtzig Mann, nur wenn Mitglieder sterben werden sie ersetzt. Und nun bekommen sie einen neuen Einsatzbefehl, ein Kommandoeinsatz mit der ELEBATO, dem Flaggschiff der Schwadron.

Rorkhete ist es leid, er kann nicht mehr. Er ist kein Zuchtvieh, seine Gene mögen wichtig sein um das Überleben der shozidischen Rasse in Arphonie zu sichern, doch er will nicht mehr. Also beschließt er sich heimlich an Bord der ELEBA-TO zu schleichen. Dort in Erscheinung treten will er erst nach der ersten Transition, um Atlan und Traver vor vollendete Tatsachen zu stellen. Der Jamondi-Shozide verkleidet sich als Arphonie-Shozide und gelangt in die ELEBATO. In der Sphäre Riharion auf Graugischt gibt es kaum echte Kontrollen unter den Shoziden, es gibt keine "Fremden".

Atlan ist etwas angesäuert weil ihm General Traver nicht seine genauen Pläne verraten will. Es geht um die Beschaffung einer strategischen Sternkarte der Kybb von Arphonie. Doch der Shozidengeneral blockt alle weiteren Anfragen seines "militärischen Beraters" ab. Atlan geht langsam der Hut hoch, doch er bekommt nur die Mitteilung, dass es Richtung Kher-System geht, dem System wo sich Schloss Kherzesch befindet. Dann bekommen die Beiden die Nachricht von einem blinden Passagier der sich unglücklicher Weise auf das Deck der Todesgruppe "verirrt" hatte. Es ist Rorkhete und die Mitglieder des Sonderkommandos haben ihn bereits "verhört". Doch außer dem Bewusstsein hat Rorkhete bei der "Befragung" nicht verloren. Er wird zum General und dem Arkoniden gebracht. Der Shozide will ihn einsperren, doch der

Arkonide verweigert dies und droht Traver offen. Doch bevor es zum Eklat kommt schreitet Rorkhete selbst ein. Er will von niemandem mehr bevormundet werden. Er will tun, was er will und hier auf dem Schiff will er mit der Todesgruppe mittrainieren. Darüber ist zwar keiner Glücklich aber der Jamondi-Shozide lässt es sich nicht mehr ausreden. Er kommt in die Gruppe der Eisernen und wird dort ganz schön aufgemischt. Doch Rorkhete gibt nicht nach und verschafft sich immer mehr Respekt.

Das Kher-System ist von einem künstlichen Staubmantel umgeben der für Orterstrahlen undurchdringlich ist, dies wollte Traver seinem militärischen Berater vor Ort zeigen. Atlan ist nicht glücklich über diese Tatsache, bringt sie seiner Meinung nach das Schiff in Gefahr. Doch General Traver hat noch nicht alle Informationen auf den Tisch gelegt. Wie es Atlan scheint fehlen dem Shoziden weitere, entscheidende Informationen und diese will er hier erhalten. Nahe des Hauptsystems von Tagg Kharzani, wo der Funkverkehr der Kybb am dichtesten ist. Und wirklich, die Funker der ELEBATO können einen entscheidenden Funkspruch auffangen. Im System der Sonne Ashaween sind Hyperdimos aufgetaucht. Die Kybb haben sich deshalb fast komplett von dort zurückgezogen. In dem System mit fünf Planeten ist der erste, Asha I, von Kolonialgrigha besiedelt. Ein Zweigvolk der Grigha. Dem Volk aus der GMW, dem der legendäre Schutzherr Jopahaim entstammte. Im Orbit wacht ein Blockadefort der Kybb. Dieses Fort ist das Ziel der drei weißen Kreuzer.

Im letzten Kampf vor dem Einsatz gegen das Blockadefort lässt Shavate, die Anführerin des Clans der Eisernen Rorkhete absichtlich gewinnen. Es soll eine Art Abschiedsgeschenk sein. Die Eisernen haben den Jamondi-Shoziden nicht völlig akzeptiert aber sie haben ein wenig Respekt vor der scheinbaren Furchtlosigkeit Rorkhetes bekommen.

Der letzte der Jamondi-Shoziden will allerdings nicht akzeptieren, dass er den Einsatz nicht mitmachen darf, er nervt so lange bis er dem Kommandotrupp angehören darf. Als Atlan diese Nachricht erhält will er Rorkhete zurück halten doch er kommt zu spät, die Todesgruppe ist bereit auf dem Weg. Die ELEBATO und ihre Begleitschiffe haben das Fort kampfunfähig geschossen und nun wird es geentert.

Die Todesgruppe kommt zuerst gut voran, doch Rorkhete spürt, dass es einen Hinterhalt geben muss. Ehe er die Gedanken zuende denken kann geraten sie in den Feuerhagel von Automatwaffen. Nur durch das beherzte Eingreifen Shavates schafft die Gruppe den Durchbruch, auch die sieben anderen Zehnmanntrupps melden nun Abwehrfeuer. Doch unaufhaltsam dringen die Kämpfer der Schwadron zur Hauptzentrale vor. Rorkhete, der starke Sympathien für Shavate hegt, muss ihren Tod miterleben. Er ist tief geschockt, die Eroberung der Hauptzentrale wird für ihn zur Nebensache. Während die Shoziden die Zentrale und den Hauptrechnerraum sichern kommen drei Toron Erih an Bord um die Positroniken des Forts zu knacken und an die strategischen Informationen zu gelangen.

Rorkhete bemerkt dass die fliehenden Kybb alle einem bestimmten Punkt zustreben, er folgt einer fliehenden Gruppe und entdeckt dabei die mörderische Absicht der Kybb. Sie wollen einen Fusionsreaktor der Station und damit die gesamte Station in die Luft jagen. Rorkhete informiert über Funk Dhatone und begibt sich dann, einem Berserker gleich, in die Halle voller Kybb.

Atlan wird langsam nervös, die Zeit verrinnt. Die Kybb haben einen Hilfsspruch absenden können und der alte Arkonide rechnet jeden Moment damit, dass eine Flotte auftaucht. Die Todesgruppe kehrte vor wenigen Minuten an Bord der ELEBATO zurück und Sub-General Dhatone berichtet von der blitzartigen Einnahme des Forts und der unglaublichen Tat von Rorkhete, als die Todesgruppe zur Unterstützung in der Halle eintraf fanden sie viele tote Kybb vor und einen halbtoten Rorkhete, doch konnte dieser die Kybb lange genug aufhalten bis die Truppe eintraf. Rorkhete wird als Held gefeiert und in die Todesgruppe aufgenommen. Dann kehren auch die letzten Positronikspezialisten zurück zum Schiff und die Flucht beginnt, keinen Augenblick zu früh. Direkt auf Fluchtkurs materialisiert eine Flotte von zwanzig Diskusraumern. Die drei Kreuzer lösen ihre Formation auf um weniger Ziel zu bieten, es kommt auch zum Gefecht doch die Flucht scheint zu gelingen. Nur Atlan ist noch äußerst nervös. Das Energiefeuerwerk das veranstaltet wird muss seiner Meinung nach Hyperdimos anlocken. Tatsächlich tauchen zwei dieser "Energieriesen" auf, einer stürzt sich auf die Kybbraumer einer auf die Shoziden. Um 3.08 Uhr am 27. September 1332 NGZ erwischt es die ELEABTO, der Hyperdimo strahlt das Schiff in den Hyperraum ab.

Als die SCHWERT am 28. September triumphierend nach Graugischt zurückkehrt wird die Freude über das Auffinden und Bergen des Paragonkreuzes direkt getrübt. Zephyda ist enttäuscht dass ihr Gefährte Atlan nicht vor Ort ist. Wenig später trübt eine weitere Schre-

05/2005 Perry Rhodan

ckensmeldung die Stimmung. Die Welt Silhoos, eine der zwölf Welten die zum Schattenstaat Andaxi gehören, wurde von den Kybb entdeckt und vernichtet. Ihren Höhepunkt erlebt der Schrecken als die PREST und die OMBRA im Demyrtle-System materialisieren und, neben den extrem wichtigen strategischen Informationen, von der Vernichtung der ELEBATO berichten. Rhodan ist tief geschockt, Zephyda bricht bewusstlos zusammen. Der uralte Arkonidengeneral ist für tot erklärt, die Zukunft ist bereits beendet bevor sie richtig begonnen hat. Eine Ära geht zu Ende.

-jh-

### Kritik

Im Thread zum Roman 2268 in der Troll-Hoehle (http://www.trollhoehle.de) schrieb ich, dass in 2269 eine Sternenkarte von den Kybb erbeutet wird. Ich hatte Recht. Das tut mir leid, weil es meine Meinung, dass der Zyklus zu vorhersehbar ist, bestätigt. Mit dem Thema werde ich mich aber noch lange genug aufhalten, deshalb komme ich zur "Nebenhandlung". Rorkhete wird vom Sex-Objekt zum Killer. Diese Tatsache allein kommt mir erzwungen vor. Rorkhete in der Handlung, weil... eben darum. Diesmal folgt ein Aber, das positiv ist: HoHo hat die Todesgruppe und Rorkhete erstklassig beschrieben. Ich konnte endlich die Motivation und Gedanken der Protagonisten verstehen.

Ein Wort will ich noch zu dem "Schock der Woche" sagen. Atlan ist tot. Hat das jemand geglaubt? Im PR-Forum sagten 90% aller Leser: Das ist ein Cliffhanger. Spätestens im nächsten Viererblock haben wir ihn wieder. Wahrscheinlich sogar bei Band 2271 – Station im Hyperraum. Dort bekommt er dann zu den Hyperdimos Kontakt

und kann durch diese den Verrat und darauf folgenden Sturm auf Graugischt abwenden. Der Tod war wohl mit Abstand der schlechteste Cliffhanger der PR-Geschichte. Zum Glück wird er nicht allzu breit getreten. Deshalb und weil der Roman wirklich gut zu lesen war gibt es ein GUT.

-wr-



Perry Rhodan 2270

Verrat auf Graugischt
von Arndt Ellmer

Chronisten werden einmal schreiben, der Tod Atlans habe die Welt ärmer gemacht – doch für Perry ist das kein Trost. Unersetzlich und unwiederbringlich starb Atlan. Auch für Zephyda ist die Situation schwer zu ertragen – hoffentlich macht sie jetzt keine Fehler.

Unterdessen befindet sich Remo Quotost mit seinem Team in der Umlaufbahn um den dort aufbewahrten Motoklon zu untersuchen. Als wäre diese Kampfmaschine nicht schon gefährlich genug, muss auch noch ständig auf die Gefahr der Entdeckung durch die Kybb geachtet werden. Die erste Linie der kleinen Scirn-Roboter, welche

Scheinangriffe auf den Motoklon fliegt, um dessen Kampfkraft zu eruieren, wird von diesem zerstört.

Schandor Aquist, Remos Stellvertreter, der sich durch die weitsichtige Evakuierung Lathors einen Namen machte, geht das alles nicht schnell genug – er wünscht eine schnelle Entscheidung und hofft dabei innerlich, man könne mit den Kybb verhandeln. Remo hingegen veranlasst die Aufstellung des Wachbatallions Andaxis, einem Heer von Biorobotern.

In der Umlaufbahn steht man vor der Frage, ob man den Motoklon aufschießen soll (wie der Shozide Pradher es vorhat) oder ob man weiter vorsichtig vorgehen soll (wie Remo es plant). Die Kybb-Bestie ist immer noch in der Lage, sich zu verteidigen, wie sie eindrucksvoll durch die Zerstörung einiger Scirn unter Beweis stellt. Remo ist nun wenigstens bereit dem "Ding" die Waffenarme abzutrennen.

Der mit dem Aufbau des "Schattenfunk"-Systems beauftragte Schandor nutzt unterdessen die Zeit um einen Vermittlungsversuch mit den Kybb zu starten. Doch Selbstzweifel peinigen ihn, kann er das Vertrauen Perrys und Andaxis derart mißbrauchen – kann seine Idee seine Welt retten oder wird sie sie zerstören? Da ist auch schon die Antwort der Kybb...

Woher bezieht der Motoklon seine Energie? Sein Hyperschock, der unter Wassern tausende Wesen tötete und dafür sorgt, dass die Thoron Erih aus Angst nur noch getrennt statt in Gruppen schlafen, verbraucht Unmengen von Energie. Remos Team kommt der Lösung näher, eine Messung ergibt, dass der Motoklon seine Energie aus dem psionischen Netz zieht – genau wie die Bionischen Kreuzer.

Die Kybb versuchen Schandor zu orten, doch der hat sich hinter ein-

er Relaiskette versteckt. Seine Zweifel werden größer – sollte er nicht doch versuchen, Carya Andaxi für seine Ziele zu gewinnen? Doch das Erbegnis steht schon vorher fest: Carya ist alt und machtlos und sie hat zu viel Angst vor einem Krieg um noch verhandeln zu können. Einzig er, Aquist, ist dazu in der Lage.

Um den Motoklon Hundertneun außer Kraft zu setzten, will Remo ihn in einen Kokon aus den Schwingen weißer Kreuzer einhüllen, um die Energiegewinnung zu stoppen. Er ordnet außerdem an, weiße Kreuzer mit Wächtern der Schutzherrin zu besetzten, weil er hofft, die Kybb könnten sie nicht von echten Lebewesen unterscheiden.

Perry Rhodan versucht nun, mit Hundertneun direkten Kontakt aufzunehmen, ist er doch nach Atlans Tod der Einzige, der einen Motoschock überleben würde, wenn der Motoklon ihn einsetzte. Doch der Motoklon will nicht kooperieren, für einen Angriff bleibt ihm aber anscheinend keine Energie und so erweist sich die Idee, ihn einzuhüllen als erfolgreich.

Derweil verrät Schandor Aquist den Kybb, dass Graugischt nicht zerstört wurde und Carya Andaxi noch lebt und hofft damit, sich als glaubwürdig darzustellen.

Sein Angebot, den Kybb friedlich gegenüberzutreten (wenn dafür die Thoron Erih verschont bleiben) und die Shoziden und Andaxi auszuliefern, nehmen sie scheinbar an; Aquist verrät dafür die Koordinaten Graugischts.

Von diesen Vorgängen nichts ahnend, stellen Quotosts Techniker verblüffende Ähnlichkeiten der Technik des Motoklons mit den weißen Kreuzern fest. Sein Innenleben ist aber außerdem selbstregenerativ – es kann sich von allein wieder in den kampffähigen Zu-

stand versetzten. Die Scirn zerlegen Hundertneun völlig und schließlich gelingt es, den Motoklon umzuprogrammieren. Er ist jetzt bereit, mit den Thoron und ihren Verbündeten zusammen zu arbeiten.

Die Freude über den Erfolg währt nur kurz. Eine riesige Flotte der Kybb taucht über Graugischt auf. Offensichtlich wurde man verraten. Die Auskünfte des Motoklons sind alles andere als ermutigend: gegen die Streitmacht der Kybb haben die Verbündeten keine Chance.

Von den Schota-Magathe gedrängt, muss Schandor Aquist erkennen, dass er seinen Planeten verraten und in den Untergang gestürzt hat. Auch Lyressea hatte in ihm schon einen unsicheren Zeitgenossen gesehen. Er nimmt sich das Leben, als die Kybb in das System einfallen.

-bk-

### Kritik

Ein Submarin – Architekt verrät die Position Graugischt an die Kybb. Ein Motoklon wird umgedreht. Also: Es passiert etwas. Das ist schon mal schön. Nun kommt noch was Gutes dazu: Der Roman ist spannend, und ich kann Schandor Aquist Entscheidungen verstehen. Also Abseits der Unsterblichen liefert Arnd Ellmer einen guten Roman ab. Ähnlich wie bei 2268 gibt es auch hier ein Aber: Perry Rhodan. Erst einmal trauert er um seinen toten Freund Atlan, ohne überhaupt noch an die Hoffnung zu denken: Es gab keine Spiralgalaxis. Die Tatsache, dass diese Erscheinung ausblieb, hätte Perry eigentlich sagen müssen, dass Atlan nicht tot sein kann, zumindest hätte er noch Hoffnung haben können. So aber zieht sich Perry Rhodan vollkommen zurück und wirkt nicht so sehr in der Handlung mit.

Der Sofortumschalter braucht Zeit. In meinen Augen ein absolut lächerlicher Versuch, den Tod Atlans glaubhaft erscheinen zu lassen. Daher reicht es nicht für ein gut, sondern nur für **NICHT ÜBEL** mit Plus. Es wäre mehr drin gewesen.

-wr-



Perry Rhodan 2271 Station im Hyperraum von Uwe Anton

Die TIMBADOR ist eine in den Hyperraum eingelagerte Station. Unzählige Wesen der unterschiedlichsten Arten leben hier. Alle haben gemeinsam, dass sie von den Taphero con Choth, den geheimnisvollen Erbauern der Station, aus akuten Notsituationen gerettet wurden. Eines dieser Wesen istVron` dakel. Er, einziger seiner Art auf der Station, hat Zuflucht bei dem insektoiden Volk der Raskaren gefunden und eine sehr gute Beziehung zu Rendri, einer Raskari, aufgebaut. Die Raskaren sind sehr hilfsbereit. Sie haben Vron'dakel. welcher als Abhängiger auf Entzug zu ihnen kam, aufgenommen und geholfen. Dafür ist Vron'dakel

05/2005 Perry Rhodan

dem Volk auf ewig dankbar. Das Volk der Raskaren lebt eingeschlossen in seiner eigenen kleinen Welt, innerhalb der Station.

Doch das Paradies ist in Gefahr, immer mehr Eier der Raskaren sind unfruchtbar, und die junge Generation verlässt die Enklave der Raskaren, weil sie den Verlockungen der Xipatio, dem vorherrschenden Volk TIMBADORs nicht widerstehen kann. Diese versprechen ein leichtes und erfülltes Leben in der Stadt Rayastre.

Vron´dakel beschließt aufzubrechen, um dem Volk der Raskaren zu helfen. Er möchte mit den Taphero sprechen, um diese auf die Misstände aufmerksam zu machen. Die Chance auf Erfolg ist gering, doch die Hoffnung stirbt zuletzt. Rendri möchte Vron´dakel begleiten, und lässt sich nicht vom ihrem Vorhaben abbringen, ihr Wille die von den Xipatio abgeworbenen Schwestern zu finden ist einfach zu stark. Gemeinsam brechen sie nach Ravastre auf.

Rendri hat sich als Arbeiterin auf einem der oberen Decks der Station gemeldet. Daher ist es für Rendri also kein Problem dorthin zu gelangen. Lediglich Vron'dakel benötigt noch einen Passierschein. Diesen kann er sich, dank seiner Kontakte in Ravastre organisieren. So können die beiden ohne Probleme durch die Passkontrollen gelangen, und erreichen eines der oberen Decks. Es stellt sich heraus, dass neben den Passierscheinen noch eine Manschette gebraucht wird, um zu ihrem Ziel zu gelangen. Diese kann Vron'dakel einen Besch're und einem Raskaren entwenden. Die nachfolgenden Überprüfungen überstehen die Vron und Rendri und schließlich gelangen sie zu ihrem Ziel, dem obersten Deck. Dort werden sie in unterschiedliche Arbeitsgruppen eingeteilt. Rendri darf ein Deck tiefer arbeiten, während Vron zum Risikoeinsatz nach draußen muss.

Szenenwechsel: Die ELEBATO, das Schiff auf dem sich Atlan, Traver und Rorkhete befinden, ist nicht vernichtet. Atlan erhält zu einem Hyperdimo namens Ischkeyda Kontakt und erfährt, dass sich die Hyperdimos selbst als Taphero con Choth bezeichnen. Einzig und allein die Ritteraura Atlans hat die ELEBATO vor der Vernichtung bewahrt. Die Taphero hatten einmal Ärger mit den Kosmokraten, weil sie einen ihrer Diener getötet haben, und haben Atlan aus Angst vor dem Zorn seiner Herren verschont. Bis entschieden ist, wie mit ihm verfahren wird, wird die ELEBATO zur Station TIMBA-DOR gebracht.

Auf TIMBADOR wird Vron' dakel mit seiner Arbeit vertraut gemacht. Er kommt seinem Ziel, einem Taphero zu sprechen ganz nahe. Allerdings verläuft diese Begegnung anders als geplant. Er muss zusammen mit seiner Gruppe die Taphero melken. Zu seiner Gruppe gehört neben zwei Raskaren auch Issart, ein Xamar mit Xipatioblut in seinen Adern, ein Bastard also. Die Xamar, so wird gemunkelt, entstammen dem Genlabor der Xipatio und werden von diesen nicht sonderlich hoch geschätzt. Bei ihrem ersten Einsatz stirbt einer der Raskaren, da er unter eine herabstürzende Hautfalte des Taphero gerät. Nun weiss auch Vron'dakel, warum für den Risikoeinsatz immer wieder neue Arbeitskräfte gebraucht werden.

Am liebsten möchte er den Vorarbeiter, einen Xipatio, erwürgen. Doch Issart hält ihn davon ab, es bringe nichts.

Derweil dockt die ELEBATO an TIMBADOR an. Atlan spricht mit der führenden Xipatio Xirina und erfährt viel über die Taphero. So müssen diese immer zur Vermehrung in den Normalraum. Während der Paarung greifen sie Raumschiffe an, weil sie sich von diesen bedroht fühlen. Der Weg in den Normalraum, so erzählt Xirina, sei in letzter Zeit immer schwieriger, weil, der dem Hyperraum nahe Arphonie-Sternenhaufen immer weiter in die Ferne rücke. Immer weniger Taphero kämen zum melken nach TIMBADOR und die wenigen, die noch kommen, seien sehr schwach. Atlan bittet darum bei einem Melkvorgang dabei sein zu dürfen. Was Xirina nach kurzem Widerspruch erlaubt.

Bei dem Melkvorgang macht Atlan eine erstaunliche Entdeckung: Die Milch der Taphero besteht aus Howalgonium. Diese Tatsache, so erkennt Atlan, ist auch der Grund ihrer Probleme. Durch die gestiegene Hyperimpedanz scheiden die Taphero zu viel aus, und haben dementsprechend Mangelerscheinungen. Die konsequente Lösung ist einfach nicht sonderlich appetitlich: Die Taphero müssen ihre Milch wieder aufnehmen. Atlan gibt diese Information an Xirina weiter, welche sich nach reiflicher Überlegung dazu entschließt seinen Vorschlag anzunehmen. Atlan weiss allerdings nicht, ob die Freundlichkeit nur Fassade ist.

Vron dakel erfährt derweil, dass Issart der Anführer einer revoltierenden Gruppe, mit wichtigen Männern an einflussreichen Positionen, ist. Beim Essen erfährt er, dass ein Raumschiff nach TIMBADOR gekommen ist und die Xipatio die Fremden in diesem Raumschiff beseitigen wollen. Außerdem trifft er Rendri wieder,

Die Besatzung der ELEBATO wird von einem Boten vor dem bevorstehenden Angriff der Xipatio. Der Ansturm kann jedoch durch die Todesgruppe zurückgeschlagen werden. Issart erscheint bei Atlan, und bittet diesen als Gegenleistung

für seine Warnung, ihm bei der Beendigung der Xipatio-Herrschaft zu helfen. Atlan willigt ein, obwohl er Issarts Beitrag zum Überstehen des Angriffs eher als gering betrachtet, und schickt die Eisernen unter der Leitung Rorkhetes los, um die Xipatio-Herrschaft zu beenden. Ohne Verluste räumen die Shoziden die Xipatio beiseite und gelangen, dank der Hilfe eines alten Xipatio, der sich als Issarts Vater herausstellt, auch in die Schaltzentrale der Macht. Sie zerstören das Genlaber der Xipatio. Bei dem Gefecht um dieses, wird Issarts Vater getötet. Schließlich gelangen sie zu Xirina.

Diese offenbart ihnen, dass die Xipatio, aufgrund der Strahlung, welche von den Taphero ausgeht, unfruchtbar geworden sind. Und die Genlabors daher notwendig waren. Um das Ende ihrer Herrschaft nicht miterleben zu müssen und Issart seine Rache zu nehmen, begeht sie Selbstmord.

Die Herrschaft der Xipatio ist beendet. Es wird veranlasst, dass die Taphero ihre Milch wieder zu sich nehmen. Nun ist abwarten angesagt. Doch es gibt nicht nur gute Nachrichten. Vron'dakel muss anerkennen, dass er dem Genlabor der Xipatio entstammt. Außerdem stellt Atlan fest, dass TIMBADOR Transmitter nach außen besaß, durch welche die Xipatio wohl das Howalgonium aus der Milch der Taphero in den Normalraum schafften und sich dort eine goldene Nase verdienten. Zur größter Enttäuschung aller, haben die Xipatio, die Transmitter funktionsuntüchtig gemacht.

Die Zyklen vergehen, und die Taphero erholen sich. Ishkeyda fragt Atlan wie sie ihm danken könne. Dieser nutzt die Gelegenheit und bittet die Hyperdimos ab sofort nur noch Schiffe der Kybb zu zerstören. Ishkeyda sagt zu. Außerdem wird sie Atlan zurück in den Arphonie-Sternenhaufen bringen. Als Abschiedsgeschenk gibt sie ihm einen modifizierten Howalgoniumkristall mit. Wenn Atlan diesen zerstört, wissen die Taphero, dass er in einer Notlage steckt, und werden ihm zur Hilfe eilen.

-wr-

### Kritik

Atlan hat überlebt und findet die Hyperdimos. Also bleibt für die Rahmenhandlung nur das Urteil: vorhersehbar. Da ich keinen Roman lesen will, bei dem ich weiß was passiert, will ich dazu nicht mehr viel sagen, und komme gleich zur Nebenhandlung.

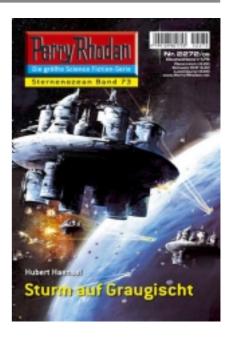
Die Geschichte im Vron-Dakel ist interessant. Die Charaktere sind glaubhaft. Von der Nebenhandlung ein guter Roman. Aber wie schon so oft in diesem Zyklus reist die Haupthandlung die Wertung nach unten. Das Atlan überlebte war klar, die Lösung des Problems der Taphere con Coth war zu trivial. Ich weiß Uwe kann es besser. Für diesen Roman verbleibt nur ein NICHT ÜBEL.

-wr-

Perry Rhodan 2272 **Sturm auf Graugischt** von Hubert Haensel

"Hundertneun ist unser Freund!". Das sind Perrys Worte als er zusammen mit Lyressea und Zephyda den Motoklon an Bord der SCHWERT bringt. Doch die Motana an Bord des bionischen Kreuzers können das nicht glauben - hat das Kunstwesen der Kybb doch zuvor tausende von intelligenten Wesen auf Graugischt vernichtet.

Perry hat unterdessen einen Tagtraum von der Vernichtung Graugischts - keinesfalls eine unrealistische Vorstellung, stehen doch



schon 2000 Zylinderdisken von Tagg Kharzani im Raum um Graugischt. Auch die Tatsache, dass Atlan und Rhorkete bei der Kollision mit einem Hyperdimo getötet worden sein müssen stimmt ihn nicht besser.

Kharzanis Flotte wird von einem Schatten kontrolliert – eine eindrucksvolle Erscheinung, die alle Prim-Direktoren wie Deitz Duarto besitzen. Und er ist genauso kompromisslos wie seine Gestalt. Auf keinerlei Verhandlungen mit Zephyda lässt sich der in Wirklichkeit von körperlichem Verfall gezeichnete Direktor ein.

Hundertneun stellt keine große Hilfe dar - er kennt keine Möglichkeit, die gegenerische Flotte zu schwächen - oder will er nur nicht? Auch um den abtrünnigen Schutzherren in seinem Schloß anzugreifen fehlen immer noch die Mittel. Gerade in dieser prekären Lage ist Carya Andaxi nirgends zu erreichen - lässt sich die Schutzherrin verleugnen um ihre scheinbar friedliche Scheinwelt nicht aufgeben zu müssen?

Nein - sie ist keineswegs untätig, sie erkennt den Ernst der Stunde genau und greift unter starken Schmerzen zu möglicherweise totbringenden Mitteln - sie lässt 05/2005 PERRY RHODAN

einen Schutzherren-Porter startklar machen - kein leichtes Unterfangen, denn das dazu eigentlich nötige Wissen ist seit Jahrtausenden nicht mehr vorhanden. Doch allein die Existenz dieses kilometergrossen Schiffes gleicht einem Wunder - sollte dieses Schiff der Grund sein, aus dem Kharzani seine Flotte noch nicht angreifen lässt und keinen einzigen Kybb-Titanen in den Sektor schickt? Bei dem Angriff auf den Kopieplaneten Graugischt II waren sie noch dabei - ein klares Zeichen, dass die Ablenkung nicht funktioniert und Kharzani sie durchschaut hatte.

Aber Carya geht noch weiter - sie will die SCHWERT mit einem Vernetzer ausstatten - dieser kann die Leistung eines bionischen Kreuzers potenzieren und nicht einmal die Bord-Biotronik Echophage wusste, was genau das für ein Wesen ist.

Sie führt Lyresea, Perry und Zephyda in einen Hangar, der dem des Schutzherren-Porters gleicht, aber kleiner ist. Was sie dort entdecken, ist mehr als die drei sich vorstellen können - in einer Schutzatmosphäre aus Stickstoff lagern tausende von bionischen Kreuzern. Wie leicht wäre der Kampf, wenn man Personal hätte, sie zu besetzen. Doch die Heimatwelt der Montana liegt unerreichbar fern! In diesem Raum lagern aber auch konservierte Vernetzer kleine Motoklone! Wie soll die Besatzung der SCHWERT darauf reagieren? Sie hat keine Chance, sich zu beschweren - das "Eins" getaufte Wesen nimmt sofort seinen Platz ein, und es ist, als hätte das Schiff immer auf ihn gewartet. Beim Startversuch provoziert die SCHWERT eine riesige Flutwelle und es grenzt an ein Wunder, dass "nur" zwei Polirmische Schatten dabei starben. Die Kraft, die das Schiff mit dem Vernetzer entwickelt ist unvorstellbar groß. Zephyda gibt daher das Kommando über die Schlacht an Perry ab, um sich voll auf das Schiff konzentrieren zu können.

Die Schergen der Schutzherrin warten immer noch ab - sie gehen von einer Waffe aus, die weitaus mächtiger als der Schutzherren-Porter sein muss; doch das einzige, das Carya darüber weiß ist, dass es sich nicht an Bord des Riesenschiffes befindet - es besteht keine Hoffnung, diese Waffe einsetzen zu können.

Der Angriff beginnt - und Perry handelt nicht! Zephyda kann das nicht einsehen, sie will endlich losschlagen! Doch Perrys Taktik, nur mit Echophage abgestimmt, erweist sich als sehr gut, er lässt die feindlichen Schiffe herankommen um sie mit den Bodenforts zu vernichten. Die erste Angriffswelle können sie mit relativ geringen Verlusten zurückschlagen - doch an der überwältigenden Übermacht Tagg Kharzanis ändert das nichts. Auch der heldenhafte und äußerst Einsatz erfolgreiche der SCHWERT mit Vernetzer und Todbringer kann daran nichts ändern.

Da steigt der Schutzherren-Porter auf - und fällt gleich wieder zurück. Die Toron-Erih haben ihn nicht unter Kontrolle.

Doch die Verbündeten haben gar keine Zeit geschockt zu sein: es tauchen Hyperdimos auf - und sie greifen nur die gegnerischen Schiffe an. Aber gegen alle Erwartungen wird auch der Porter vernichtet ist die Schutzherrin tot?

In diesem Moment materialisiert ein T-Kreuzer und gibt sich als ELEBATO zu erkennen. Wie kann das sein, sie wurde doch mit Atlan und Rhorkete an Bord vernichtet?

Am Schluß wird (fast) alles gut die beiden Totgeglaubten leben noch und auch die Schutzherrin war nicht an Bord des vernichteten Porters! Dann gibt auch noch Hundertneun zu erkennen, dass er etwas über Kherzesch weiß. Was wird nun werden?

-bk-

### Kritik

Die Preisfrage: Wie endet der Roman? Die Antwort: Atlan rettet Graugischt. Ich hätte kein Problem mit der Auflösung gehabt, wenn sie nicht schon 2 Wochen vorher mir und vielen NGF-Postern und wahrscheinlich noch mehr Lesern klar gewesen wäre. Diese Vorhersehbarkeit hat Uwe Anton und Arndt Ellemr aber in den Wochen zuvor nicht daran hindern können, die 60 Seiten einigermaßen spannend zu schreiben. Leider kann Hubert Haensel das nicht. Die Einsetzung des Vernetzers überrascht nicht. Die Tatsache, dass die SCHWERT auf einmal stärker als eine ganze Flotte ist, wirkt einfach nur lächerlich. Ein Schutzherrenporter, der ja angeblich das A und O der Technik ist, wird einfach von den Taphero Con Coth vernichtet. Das Carya Andaxi schon wieder umgebracht wird und sich die Meldung als Ente herausstellt nervt einfach nur. Der Roman war LAU.

-wr-

## Perry Rhodan 2273 Der gefallene Schutzherr von Horst Hoffmann

### Gegenwart

Kharzani wird von Enkrine durch dessen hohe Moralvorstellung gequält. Schon seit einer Ewigkeit quält ihn sein Symbiont, doch ohne ihn Leben kann er auch nicht mehr. Er ist von Enkrine abhängig, denn er fürchtet nichts mehr als das Altern und dies verhindert der fast unsichtbare, netzartige Symbiont schon seit Jahrtausenden.



Kharzani wartet auf Nachricht von Deitz Duarto, einem seiner sechs auswärtigen Prim-Direktoren, der Kybb-Rodish ist unterwegs um Graugischt zu vernichten und damit auch Tagg Kharzanis grössten Feindin, der Schutzherrin Carya Andaxi. Doch die ersehnte Meldung kommt nicht durch den Äther und Enkrine hält seinem Herren vor, dass die Meldung nicht mehr kommen wird. Davon will Kharzani nichts wissen, er hofft verzweifelt auf den Erfolg.

### Vergangenheit

Tagg Kharzani ist ein Schutzherr von Jamondi, er ist nicht der große, schillernde Held wie Gimgon oder Gon-Orbhon, doch er erledigt seine Aufgaben gewissenhaft und sehr zufriedenstellend. Nach einer Friedesmission trifft er auf dem Rückweg auf eine kleine Flotte Wrack geschossener Raumer. Sie fielen mysteriösen Schiffen zum Opfer, die weder Überlebende zurück ließen, noch Gefangene machten. Kharzani wechselt trotzdem zu einem der zerstörten Schiffe über und entdeckt dort den Kommandanten, dieser stirbt. In diesem Moment und eine netzartiges Gebilde löst sich in diesem Augenblick vom Sterbenden und

wechselt zum Schutzherrn über. Das Gespinst legt sich um Tagg Kharzanis Körper und kommuniziert telepathisch mit seinem neuen Herrn. Wie sich herausstellt wirkt der Symbiont lebensverlängernd auf Kharzani, der eine unnatürliche Art vor dem Tod hat. Denn Kharzani ist nur sehr langlebig aber nicht unsterblich.

Es folgt der Krieg gegen die Kybb, dieser ist nach knapp tausend Jahren beendet. Kharzani macht sich für die kybernetischen Völker stark und gliedert sie in die Gemeinschaft ein, dafür beginnen die Kybb mit den Bau des Schlosses Kherzesch im Arphonie-Sternenhaufen, wohin sich Tagg Kharzani immer öfter zurückzieht. Er kehrt dem Dom Rogan und Tan-Jamondi II für immer längere Zeitabschnitte den Rücken. Dies bemerken auch die Schildwachen und Gimgon, der Schutzherr der Kharzani einst für den Orden entdeckte.

Einmal kommt Gimgon nach Kherzesch, Tagg veranstaltet ein rauschendes Essen mit allem schönen für den Gaumen. Er zeigt voller Stolz sein wunderschönes Schloss, doch der führende Schutzherr will davon nichts wissen. Er hält das für den falschen Weg, den Hass der immer mehr in Tagg Kharzani aufsteigt, bemerkt er nicht. Nichtsdestotrotz arbeitet Tagg Kharzani weiter für den Orden, doch sein Hass wächst. Erst recht als Carya Andaxi auftaucht und zur Moral des Ordens wird. Doch noch arbeitet Kharzani für den Orden, auch in der Zeit des Krieges gegen die STROWWA-NISCHEN SCHAREN.

Nach dem Sieg der Superintelligenz ES, kehrt Kharzani zurück in sein Schloss. Dort hat er vieles noch weiter ausgebaut, das Stellare Hospital ist entstanden, ebenso die Metropole am Hof. Doch Freunde hat Tagg Kharzani keine, nicht im Orden, nicht bei den Kybb und auch nicht in seinem Symbionten. Dieser quält ihn ständig mit moralistischen Dingen doch darauf reagiert Kharzani nur allergisch.

Dann bekommt er Besuch von einem Diener der neu entstandenen Entität Gott Gon-Orbhon. Sie ist aus dem fatalen Fehlschlag Gon-Orbhons entstanden, der versuchte den Nocturenstock Satrugar zu retten. Dabei verschmolz der Geist des Schutzherrn mit dem PSI-Potenzial des Norcturnenstocks. Dadurch entstand eine neue Gefahr für den Orden, doch noch steht Tagg auf der Seite der Schutzherren. Obwohl auch noch Andaxi ihr neues Domizil Graugischt in direkter Nachbarschaft zu Schloss Kherzesch bezogen hat.

Das Angebot Gon-Orbhon ist verlockend für Kharzani, der Gott verspricht dem Schutzherrn das Ewige Leben, dieses gibt es im Innern des Nocturnenstocks, dort wird der Zellverfall komplett gestoppt. Kharzani soll dort einziehen dürfen, wenn er hilft den Orden zu zerschlagen.

Um Kharzani erst gar keine Wahl zu lassen, gibt ihm der Gott einen Splitter Satrugars mit, über den kann der Schutzherr beeinflusst werden. Nichtsdestotrotz verlangsamt der Splitter auch wirklich Kharzanis Zellverfall, wie seine Ärzte feststellen.

Doch bevor es zum großen Showdown kommt, schließt ES die potenziellen Kampfgebiete in Hyperkokons ein. Tagg Kharzani wird in Jamodi festgesetzt, während Carya Andaxi in Arphonie sitzt, ebenso wie der Splitter von Gon-Orbhon. Dadurch entkommt Kharzani zwar dem Einfluss des selbsternannten Gottes, dafür verspürt er wieder die Panik bezüglich eines Angriffs Andaxis auf sein Refugium und seine Todesangst steigt ebenso

05/2005 Perry Rhodan

wieder beträchtlich an.

Zusammen mit den anderen Schutzherren startet Kharzani das Projekt Distanzspur. Doch nach acht Jahren wird Tagg Kharzani zum "gefallenen Schutzherren", im Handstreich nimmt er Jamondi ein, die kybernetischen Nächte gipfeln in der Blutnacht von Barinx und dem Untergang der letzten Schutzherren. Nur die Schildwachen können entkommen.

In seiner endlosen Panik flüchtet Tagg auf einen Kybb-Titanen und lässt ab nun Forschungen auf Baikhal Cain anstellen, dort war seinerzeit Antallin abgestürzt, ebenso ein Nocturenstock wie Satrugar. Und wirklich, die Kybb schaffen es Opalziegel aus Schaumopal zu gewinnen. Diese Ziegel verlangsamen den Zellverfall erneut um das vieltausendfache. Nach mehr als tausend Jahren wird auch das Projekt Distanzspur erfolgreich zum Abschluss gebracht.

Die Verbindung nach Arphonie steht und nach einigen Tests traut sich auch der gefallene Schutzherr zurück in sein ehemaliges Refugium. Dort haben die Kybb weiter am Schloss Kherzesch gebaut, Kharzanis ist entzückt, doch seine Panik holt ihn wenig später wieder ein, Graugischt ist verschwunden, seine Garde stößt ins Leere. Außerdem tauchen vermehrt Hyperdimos in Arphonie auf. Zum Schutz des Kher-Systems startet der Herrscher der Kybb das Projekt Kher-Diamant. Nach über hundert Jahren fühlt sich der Schutzherr wieder einigermaßen sicher. Von Jamondi lässt er weiter Opalziegel bringen und in Schloss verbauen, es entsteht das Palais des Lebendigen, dazu lässt er eine 1101m hohe Statue von sich errichten, doch Freunde hat er noch immer keine. Zwölf Kybb-Rodish macht er zu seinen Prim-Direktoren und zieht sich in das Palais zurück. Die Zeit vergeht und um Kharzani steht es immer schlimmer was seinen Wahnsinn angeht. Einem Mordanschlag entgeht er nur knapp, worauf alle zwölf Direktoren sterben müssen, obwohl sie nicht beteiligt waren. Er befielt den Aufbau der Dunklen Polizisten und den Bau weiterer Motoklone. Kharzani fürchtet noch immer Carya Andaxi, welche im Besitz einer Waffe gegen seine Kybb-Titanen sein soll.

Die Zeit verstreicht bis die Distanzspur zusammenbricht. Doch am erschreckendsten für Kharzani ist, dass die Opalziegel ihre Wirkung verlieren. Doch dann steigt auch wieder Hoffnung in ihm auf, wenn die Hyperkokons zusammenbrechen muss der Gott Gon-Orbhon seine Schuld begleichen und ihn in den Nocturenstock ziehen lassen. Der Splitter aus dem Leib Satrugars beginnt wieder lebendig zu werden und gewinnt wieder den Einfluss auf Kharzani.

### Gegenwart

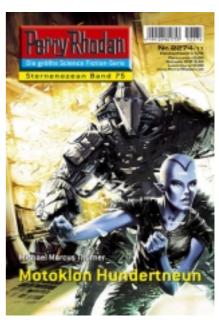
Die Nachricht kommt. Es ist die, die Enkrine vorhergesagt hat, und es ist die, die der gefallene Schutzherr am meisten gefürchtet hat. Der Angriff auf Graugischt hatte keinen Erfolg. Der Prim-Direktor Deitz Duarto kehrt geschlagen zurück.

-jh-

### Kritik

Was erfahren wir Neues? Kharzani hat einen Symbionten. Den Rest der Geschichte kannten wir schon. Er ist wahnsinnig, von Gon-O beeinflusst, war Schutzherr und wurde abtrünnig. Über den Roman kann ich nicht viel schreiben. Es gab nicht viel neues, keine nervenden Fehler, aber auch nichts was mich positiv überrascht. Gelesen und dabei Spaß gehabt und danach abgehakt. NICHT ÜBEL.

-wr-



Perry Rhodan 2274

Motoklon Hundertneun
von Michael Marcus Thurner

Die Schlacht um Graugischt ist beendet, auf beiden Seiten sind unzählige Tote zu beklagen. Der Zylinderdiskus INTUUL ist auf Schleichfahrt in der Nähe des Demyrtle-Systems unterwegs um das Schlachtfeld zu sondieren.

Plötzlich empfängt der Kybb-Raumer, unter dem Kommando des Eins-Plan Binne Mandel, einen Notruf. Zuerst will der Kybb-Giraxx diesen ignorieren, doch es ist ein Notruf in einem Hochrangcode, von einem Motoklon. Diesen Notruf kann der Eins-Plan natürlich nicht ignorieren.

Motoklon Hundertneun bringt auch noch eine wichtige Gefangene mit, es ist Lyressea. Er duldet keinen Aufschub und möchte direkt ins Kher-System gebracht werden. Der Eins-Plan steckt in einer Zwickmühle, natürlich kann er einem Motoklon nicht widersprechen, aber seinen eigentlichen Befehl dürfte er auch nicht vergessen. Aber Hundertneun duldet keinen Widerspruch, also nimmt die INTUUL Kurs Kher-Diamant. Durch die Überrangcodes des Motoklons gelangt der Raumer bis

nach Kherzesch.

Als der Zylinderdiskus auf Kherzesch gelandet ist, ruft Hundertneun den Kommandanten in die Zelle seiner Gefangenen. Als dieser dort ankommt, tötet der Motoklon den Eins-Plan. Lyressea übernimmt Binne Mandels Gestalt durch ihre Fähigkeit der Para-Modulation und verlässt das Schiff. Sie nutzt einen Gleiter um Distanz zwischen sich und dem Raumer zu bekommen, denn der weitere Plan sieht vor, dass Hundertneun einen Motoschock auslöst und dann das Schiff vernichtet. Genau so geschieht es, die Mediale Schildwache schafft es gerade so in einer alten Lagerhalle Unterschlupf zu finden bevor sie ihre Kräfte verlassen.

Der Motoklon manipuliert die Energiegeneratoren des Schiffes und verlässt es, zurück lässt er eine tote Besatzung, an Angst und Schrecken gestorben. Dann begibt er sich in die Lagerhalle, die die Schildwache bereits aufgesucht hat. Die Halle wurde durch die mächtige Explosionen in Mitleidenschaft gezogen und ist zum Teil zusammengebrochen und in Flammen aufgegangen. Die bewusstlose Lyressea wurde von herabstürzenden Teilen getroffen aber nur leicht verletzt.

Um in den Untergrund zu kommen, wo sich die beiden Eindringlinge vorarbeiten wollen, müssen glutflüssige Teile aus dem Weg geräumt werden. Der Motoklon erledigt dies, verliert dabei allerdings einiges an Körpersubstanz, außerdem verbraucht er sehr viel Energie. Das ungleiche Paar schafft es trotz dieser Mühen in einen absteigenden Schacht zu gelangen, danach brauchen sie allerdings beide eine Pause.

Auf der SCHWERT macht man sich für den Abflug bereit. Zephyda und Perry Rhodan werden mit dem bionischen Kreuzer zum Kher-System fliegen um dort zu beobachten ob die Schildwache und er Motoklon Erfolg haben. Atlan wird auf Graugischt zurückbleiben um mit den Hyperdimos auf die Erfolgsmeldung zu warten und dann einzugreifen.

Auf Kherzesch kämpfen sich die beiden ungleichen Wesen voran, durch die endlosen Tunnel des Schlosses Kherzesch. Wohlwissend, dass die Dunklen Polizisten ihre Witterung aufgenommen haben. Julcen, der Gagaothe und einer der zehn führenden Dunklen Polizisten hat die Suche eingeleitet, es ist klar dass der Motoklon nicht alleine agiert, doch noch ist unklar um welchen Motoklon es sich handelt. Deshalb werden alle Motoklone auf Kherzesch zuerst einem Check unterzogen.

Hundertneun eröffnet Lyressea dass er seinen Substanzverlust wohl nicht mehr umkehren kann. Er wird wohl sterben, seine Redundanzsysteme werden nach und nach ausfallen. Ein "positiver" Effekt ist dabei, dass Hundertneun dadurch so etwas wie Gefühle aufbaut, da er nicht mehr alles genau berechnen kann, sondern zum Abschätzen und Simplifizieren gezwungen ist.

Lyressea eröffnet ihm ihr wahres Angriffsziel, es ist nicht das Palais des Lebendigen, sondern BLEN-DE-Null, das Steuerzentrum der Blende-Forts. Der Motoklon nimmt es emotionslos auf, er ist ja erst seit kurzer Zeit auf Seiten der Allianz der Moral.

Rückblende: Zwei Tage vor dem Einsatz lässt Lyressea die beiden potenziellen Schutzherren, Perry und Atlan, vom Paragonkreuz auf ihre Tauglichkeit prüfen. Ein finaler Test sozusagen da eine Weihe ohne die anderen Schildwachen nicht möglich ist. Atlan wird etwa eine halbe Stunde vom Bewusstseinssplitters ES' getestet, Rhodan sogar eineinhalb Stunden. Die Ergebnisse fallen für beide Ritter der Tiefe positiv aus, allerdings mit einem kleinen Haken. Das Paragonkreuz sieht sich nicht in der Lage die Auren der beiden Galaktiker zu modifizieren ohne den Träger mit einer fast absoluter Sicherheit zu töten.

Die Mediale Schildwache ist entsetzt, doch Perry macht ihr Mut, er will es eventuell trotzdem wagen.

Die Dunklen Polizisten machen ihre Arbeit, es stellt sich heraus, dass nur drei Motoklone als Verräter in Frage kommen. Der wahrscheinlichste Kandidat ist Hundertneun. Und auch das Ziel des Angriffs steht für die paranoiden Wächter fest, es muss das Stellare Spital sein. Also verlagern sie praktisch all ihre Truppen dorthin.

Die Schildwache und der Motoklon sprechen sich unterwegs aus, Lyressea gibt Hundertneun gegenüber zu, dass sie ihn hasst, wegen seiner Taten, doch er gibt ihr auch zu denken. Er möchte erkennen warum die einen die Guten sind und die anderen die Bösen. Der Höhepunkt ihrer Annäherung ist ein Tanz, der Flagore, in luftiger Höhe der Statue Tagg Kharzanis.

Die SCHWERT hat inzwischen das Kher-System erreicht und wartet.

Die Dunklen Polizisten erhalten von Tagg Kharzani einen Überrangbefehl der Hundertneun wieder umdrehen soll. Dieser Versuch scheitert allein aus dem Grund, dass das angegriffene Redundanzsystem ausfällt, bevor sich der Virus auf die anderen Knoten ausbreiten kann. Ein schwerer Schlag für Julcen und Glück für die Allianz der Moral.

Die beiden ungleichen Wesen schaffen es in BLENDE-Null einzudringen, wieder erledigen sie die Besatzung mittels eines Moto05/2005 PERRY RHODAN

schocks, dort lassen sie neue Eingänge durch die schützende Staubschicht des Systems entstehen. Als die Zeit eng wird schickt Hundertneun die Schildwache weg, sein Weg sei hier zu ende. Die Schildwache versucht ihn umzustimmen, doch der Motoklon hat alles erreicht, er hat sich sogar selbst entscheiden können. und er hat sich für die Schildwache entschieden und gegen die Kybb, denn Lyressea konnte vergeben, die Kybb können dies nicht!

Während Lyressea mittels einer Para-Modulation zum Kybb-Giraxx wird und flüchten kann sprengt der Motoklon Hundertneun BLENDE-Null, viele Motoklone und zwei Anführer der Dunklen Polizisten in die Luft.

Außerhalb des Systems erkennen die Systeme der SCHWERT was geschieht und rufen die Flotte unter dem Befehl von Atlan. Der Angriff auf das Kher-System steht bevor.

-jh-

### Kritik

Ein Kommando-Unternehmen auf Kherzesch. Lyresea und 109. Allein schon diese Konstellation ist super. Der Roman liest sich nicht nur flüssig, er macht richtig Spaß. Die Beziehung 109s zu Lyressea und umgekehrt. Die Veränderung dieser. Einfach toll. Ich konnte mit beiden Figuren mitfühlen. Das, was eigentlich als Grausamkeit der Romans in die Geschichte eingehen könnte (Ein Kommandounternehmen tanzt auf einem Denkmal. - HALLO, da kann sie ein Blinder mit dem Krückstock sehen), verwandelt MMT in einen magischen Moment, er nimmt auf die Szene Bezug und kann sie sinnvoll wieder einsetzen. Ebenfalls geschickt gemacht sind die Überschriften, die sich auf ein Schachspiel beziehen. Und vor allem: Endlich ist

der Böse mal nicht dumm. Endlich kommt man auf die Idee, dass ein unsichtbarer Gegner durchaus vorhanden sein könnte. MMTs Roman ist einer der Höhepunkte des Zyklus. Wenn er und sein Kollege Leo Lukas ihre Form halten, dann fordere ich mehr Romane für die "Wien-Connection". Evtl. könnte man Andreas Findig mal zu einer Wurst einladen (\*g\*) und ihn fragen, ob er auch noch zurückkehren will. In Wien scheint es sich leichter und besser zu schrieben. **SEHR GUT** 

-wr-



Perry Rhodan 2275 Finale für Arphonie von Hubert Haensel

Lyressea, die sich nach dem Tod des Motoklons nun allein auf Kherzesch befindet, versucht den Kybb zu entkommen. Dies gelingt ihr jedoch nicht und sie läuft zwei Kybb-Giraxx in die Arme. Diese kann sie jedoch im Zweikampf besiegen. Doch in Sicherheit ist sie noch lange nicht. Um das Ehrenmal des Lebendigen werden Desintegratorfelder eingesetzt, die den Park, welcher des Denkmal um-

gibt, wegfräsen. Nachdem dieser Vorgang abgeschlossen ist, öffnet sich am Fuße des Denkmals ein Hangar, in welchem sich ein voll ausgerüsteter Zylinderdiskus befindet. Lyressea vermutet, dass es sich um einen Fluchtraumer für Tagg Kharzani handelt.

Vor dem Kher-Diamanten sammeln sich derweil die verbliebenen Einheiten der Schwadron von Graugischt, unterstützt von den Hyperdimos. Allerdings sind die Lücken im Kher-Diamant noch nicht groß genug, weshalb sich die Flotte gedulden muss. Zephyda ist sehr nervös, und muss an die Prophezeiung denken, die ihr die lokale Majestät Intake gemacht hat.

Tagg Kharzani befindet sich währenddessen wieder einmal im Disput mit seinem Symbionten Enkrine. Während Kharzani nur noch an Gon-O und dessen Garantie für das ewige Leben denkt, versucht Enkrine seinen Herrn zur Vernunft zu bringen.

Lyressea sucht fieberhaft einen Weg Kherzesch zu verlassen. Sich an Bord von Kharzanis Fluchtschiff zu schmuggeln scheint ihr zu riskant. Schließlich findet sie eine Möglichkeit. Sie nutzt ihre Fähigkeit zur Para-Modulation und schleicht sich in Gestalt eines Prim-Direktoren an Bord eine Kybb-Sporns, einem kleinen 2-Mann Jäger. Da ein abrupter Start sie verraten würde, ist Abwarten die einzige Option.

Im Orbit über Kherzesch entbrennt die Schlacht zwischen Kharzanis Garden und der Koalition der Moral. Die Hyperdimos wüten und dezimieren Kharzanis Streitkräfte.

Es werden immer häufiger Raumbeben geortet. Was das bedeutet ist allen klar: Der Arphonie-Sternhaufen stürzt in den Normalraum zurück, und mit diesem Ereignis naht auch der Zeitpunkt an dem die Hy-

perdimos keine Unterstützung mehr gewähren können.

Tagg Kharzani gibt derweil den Befehl, die Kybb-Sporne zu starten um die Angreifer weiter auf Distanz zu wahren. Dann begibt er sich zu seinem Fluchtraumer. Er kommt an der Lagerhalle für Opalziegel vorbei, und beobachtet ein seltsames Phänomen: Die Ziegel zeigen nicht nur die bekannten Auflösungserscheinungen, sie brennen ohne zu verbrennen. Außerdem vernimmt Kharzani mentale Todesschreie war. Den Opalziegeln scheint der Rücksturz in den Normalraum nicht zu bekommen, und es droht eine Psi-Entladung. Kharzani setzt seine Flucht fort, doch auf einmal findet er sich im heiligen Berg der Motana wieder. Er erkennt, dass die Opalziegel bzw. die psionische Gewalt, die von diesen ausgeht, eine Pseudo-Realiät schaffen. Während Kharzani noch überlegt, wie er diese verlassen kann, löst sich diese auf, und er findet sich vor dem Hangar, in dem sein Fluchtschiff lagert wieder. Er geht an Bord, und lässt Kherzesch hinter sich.

Lyressea ist an Bord der Kybb-Sporns machtlos. Das kleine Raumschiff wird ferngesteuert und fliegt mit Lyressea mitten ins Schlachtgetümmel. Während des Starts bemerkt Lyressea eine grösser werdende mentale Macht. Lyressea findet sich in einem Verband wieder, der einen T-Kreuzer der Shoziden angreift. In letzter Sekunde kann Lyressea die Steuerung an sich reißen und sich absetzen.

Die Hyperdimos werden aufgrund der wachsenden Distanz zum Hyperraum immer schwächer, und die ersten können von zwei der 68 im System anwesenden Kybb-Titanen vernichtet werden. Dennoch gibt die Koalition der Moral nicht auf, die Schlacht tobt weiter. Lyressea wird von der ELEBATO aus dem Schlachtgetümmel gerettet. Mit letzer Kraft kann sie von dem Tod des Motoklon 109 berichten und Atlan vor der bevorstehenden psionischen Ladung warnen. Dieser gibt die Warnung sofort an die SCHWERT weiter, welche auf Kherzesch gelandet ist, um Lyressea und den Motoklon 109 zu suchen. Rhodan überlegt noch ob und wie er die Bewohner Kherzesch vor den Gewalten der drohenden Psi-Entladung retten kann, gibt aber in der Einsicht nichts mehr für diese tun zu können den Befehl zum Alarmstart. Er kann noch beobachten wie sich die Kybb-Titanen aus dem System zurückziehen.

Tagg Kharzani ist die Flucht aus dem Kher-System geglückt. Er hat einen heftigen Disput mit Enkrine, über die Einflussnahme Gon-Os, an dessen Ende er seinen Symbiont tötet. In einem wachem Moment erkennt Kharzani, dass er unter der Beeinflussung Gon-Os leidet, kann sich gegen dies jedoch nicht zur wer setzen. Er erhält von dem Splitter Satrugars ein Ziel genannt, das er anfliegen soll. Er sammelt seine verbliebenen 48 Kybb-Titanen und macht sich auf dem Weg.

Auf Kherzesch deflagieren die Opalziegel. Es kommt zur Psi-Entladung, mit schlimmen Auswirkungen: Die ELEBATO wird durch die Zeit geschleudert und erlebt noch einmal den Beginn des Angriffes. Lyressea kann verhindern, dass der T-Kreuzer Kherzesch angreift. Auf diese Art verhindert den Tod ihres Ichs auf Kherzesch und vermeidet ein Zeitparadoxon. Am Ende eines Höllenrittes erreicht die ELEBATO wieder die Gegenwart. Das Kher-System ist vernichtet und der Arphonie-Sternenhaufen in den Normalraum zurückgefallen. Mit grosser Erleichterung stellt die Besatzung der ELEBATO fest, dass die SCHWERT das Inferno überlebt

hat. Von den Hyperdimos fehlt jede Spur.

An Bord der SCHWERT lässt Perry Rhodan die Kursvektoren, der Kybb-Titanen errechnen. Das Ergebnis ist schockierend: Tagg Kharzani befindet sich mit einer, insbesondere in Zeiten der Hyperimpedanz, riesigen Flotte, auf dem Weg zum Sol-System.

-wr-

### Kritik

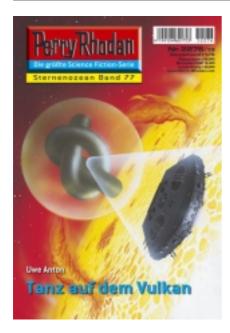
Irgendwie war der Roman wirr. Ich habe nicht so ganz verstanden, was mit den Opalziegeln passiert, und wie weit der (zu erwartende) Rücksturz in den Normalraum fortgeschritten war. Auch fand ich den Roman zäh zu lesen, dass ist aber eine Frage des Geschmacks, andere dürften da anderes gedacht haben. Was passiert eigentlich: Arphonie stürzt zurück und Tagg Kharzani fliegt auf Gon-Os Befehl nach Terra. Hey, dass ist unerwartet. Ich hatte erwartet, dass er in diesem Roman besiegt wird. So bleibt er uns als Gegner erhalten. "Begrüße das". Leider gilt, diesmal, dass ein eigentlich guter Roman, zu wirr erschien, um ihn flüssig zu lesen. Daher bleibt nur ein NICHT ÜBEL. Es wäre mehr drin gewesen.

-wr-

Perry Rhodan 2276 **Tanz auf dem Vulkan**von Uwe Anton

Myles Kantor weilt auf Merkur, genauer gesagt im Forschungszentrum Volcan-Center. Dort versucht er zusammen mit anderen hochkarätigen Wissenschaftlern, dem Phänomen "Jetstrahl" auf die Schliche zu kommen. Außerdem wird auf Merkur an einer Möglichkeit zu Wiederherstellung des Kristallschirms geforscht.

05/2005 PERRY RHODAN



Während einer Messung erleidet Myles einen Anfall von Takvorianismus, welcher seine Eigenzeit verlangsamt, also die Zeit um ihn herum bescheunigt. Seit seiner Kindheit leidet Kantor unter dem Phänomen, seit der Verleihung des Zellaktivators durch ES hat er noch keine Attacke erlitten. Der Chefmediker Merkurs Wool Garden möchte Myles gerne einer genaueren Untersuchung unterziehen, doch dieser lehnt ab. Es gibt wichtigeres zu tun. In diesem Moment erscheint Myles rechte Hand Attaca Meganon in der Krankenstation und teilt Myles mit dass Inshanin eingetroffen ist, ein junger Wissenschaftler, der trotz Jugend auf seinen Gebiet als Koryphäe gilt. Myles hatte ihn zur Unterstützung angefordert.

Die Verwunderung beim ersten Treffen ist groß, zum einen ist Inshanin eine Frau, was Myles vollkommen aus dem Konzept bring, obwohl er weiß, dass ihn das Geschlecht eigentlich interessieren sollte, zum anderen trägt sie eine dunkle schwarze Sonnenbrille und ist auch ansonsten mit modischem Tand behangen, was bei Kantor nicht gerade für Sympathie sorgt. Von Anfang an herrscht zwischen den Beiden eine gewisse Span-

nung, die durch die Tatsache, dass Inshanin anscheinend keinen Respekt vor Kantor hat und immer die Konfrontation mit diesem zu suchen scheint, immer weiter aufgeladen wird.

Da eine Messung mit der Ultragiraffe ergeben hat, dass sich die Aktivität des Jetstrahls um den Faktor 100 bis 1000 erhöht hat, ruft Myles eine Teambesprechung ein, in der die Anweisung erteilt alles Ressourcen auf die Erforschung des Phänomens Jetstrahl/ARCHETIM zu verwenden. Die Ultra-Giraffe soll auf dem Entdecker MUNGO PARK verlegt werden, da Myles die Sonne noch einmal von allen Seiten be- und durchleuchten will. Diese Anweisung stößt bei Inshanin auf Unverständnis, sie ist der Meinung, dass die Sonne in der Vergangenheit genug untersucht wurde. Nach langer Diskussion muss sie sich schließlich dem Diktat des Chefwissenschaftlers beugen.

In unmittelbarer Sonnennähe gelingt es den Wissenschaftlern an Bord der MUNGO PARK innerhalb der Sonne eine Fremdmassenkonzentration anzumessen. Da diese Masse sich zu nahe an der Sonnenoberfläche befindet, ist ein weiteres Vorstoßen nicht möglich. Für Kantor ist klar: Dieses Phänomen muss im Zusammenhang mit AR-CHETIM stehen. Er bittet den Kommandanten des Entdeckers sein Schiff so zu modifizieren. dass den Schutzschirmen mehr Energie zur Verfügung steht. Er hofft so näher an die Fremdmasse heranzukommen, und so eine genauere Ortung zu erlangen. Außerdem reist er nach Terrania, um dort eine Spezial-Konstruktion in Auftrag zu geben: Einen Sonnentaucher, mit dem er zu der geheimnisvollen Massenortung verstoßen will. Der Chefingenieur Dorrian Hales ist ihm von Anfang an unsympatisch. Außerdem besucht er den Schohaaken Orren Snaussenid und bittet ihn an der Mission teilzunehmen. Er hofft darauf, dass der Aktionskörper ARCHETIMs sein Gedächtnis wieder erlangt. Snaussenid willigt ein, da es ihm schlecht geht. In seinem Träumen kann er den letzten Tag anderer Schohaaken miterleben, und spürt ihre Ziellosigkeit. Die Sehnsucht nach der Antwort auf die Frage, wo man denn nun herkomme. Er hofft innerhalb der Sonne die Antwort zu finden. Ein zweiter Grund für Orren mitzukommen ist Myles Kantor, wenn er mal nicht von seinen Artgenossen träumt, sieht er die Galaxis, die Myles als auf seinem Arm trägt.

In einem Gespräch mit Inshanin findet Myles heraus, dass Dorrian Hales, ihr Ex-Freund ist.

An der MUNGO PARK sind die Modifikationen fertig gestellt. Myles bricht zusammen mit seinen Team in Richtung der Masseortung auf. Allerdings kommen sie nur auf 250km heran. Eine Entfernung die für eine genauere Ortung nicht ausreicht. Frustriert muss Myles den Versuch abbrechen. Abschliessend trifft Kantor auf Inshanin. Diesmal geht sich nicht auf Konfrontation zu ihm, sondern sucht seine Nähe. Für Kantor vollkommen unerwartet kommt es zu einem Kuss und viel mehr.

Am folgenden Tag sieht Myles sich die Akte Inshanins an. Er erfährt, dass sie bei einem Unfall quasi erblindet ist, und die Brille, die sich immer trägt, ihr das Sehen ermöglicht. Außerdem fällt ihm auf, dass bei dem Versuch, der zur Erblindung Inshanins führte, Dorrian Hales, assistierte. Als er dieses feststellt, klopft Inshanin an seine Tür. Sie beschwert sich, dass er sie aus dem Team für den Flug in die Sonne gestrichen hat, und fordert ihn auf, diese Anweisung zurück-

zunehmen, da sie anscheinend, nur wegen der einen bedeutungslosen Nacht getroffen wurde. Myles kann sich ihr nicht widersetzen und willigt ein sie mitzunehmen.

Die Auswertung der bisherigen Ortungsdaten zeigt 3 Stationen. Diese sind ineinander verschoben. Myles stellt die Theorie auf, dass es sich nur um eine Station handelt, die sich in mehreren Dimensionen befindet.

Bei der Konstruktion des Sonnentauchers hat Hales ganze Arbeit geleistet. Nach wenigen Tagen ist die INTRALUX fertig gestellt und kann zu ihrer Mission aufbrechen. Der Vorstoß mit der - nur mit 8 Mann besetzten - INTRALUX gelingt – man stößt tiefer in die Sonne vor, als zuvor. Allerdings mit einem Wermutstropfen: Als die INTRALUX von einer Sonneneruption gesteift wird, verliert ein Besatzungsmitglied sein Leben.

Weniger Meter vor dem Ziel droht die Mission zu scheitern. Eine weitere Sonneneruption droht die Schirme der INTRALUX zu überlasten. Der einzige Fluchweg führt zur Station. Kantor befiehlt diese anzufliegen. Den Shohaaken, lässt er Funksprüche an die Station abstrahlen. In diesen Moment trifft die Eruption auf die Intralux, Myles schließt mit seinem Leben ab.

Myles erwacht, und stellt fest, dass er noch am Leben ist. Die IN-TRALUX befindet sich innerhalb eines Schutzschirms, der die Station von allen äußeren Einflüssen abzuschirmen scheint. Nach dem die Besatzung lange warten muss, holt sie die Station schließlich mit einem Traktorstrahl zu sich. Am "Eingangstor" sieht Myles die Statuen zweier Schohaaken, was ihn zu der Vermutung bringt, dass diese Station im Zusamenhang mit der Superintelligenz ARCHETIM steht. Das Vorstoß ist geglückt. Doch niemand weiß, was Myles

und sein Team auf der Station erwartet...

-wr-

### Kritik

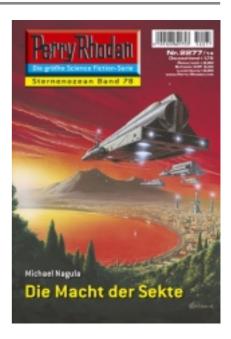
Bei diesem Roman versagt Uwe Anton, auf seinem sonst starken Gebiet. Den Charakterisierungen. Myles hält seinem Arzt Vorträge obwohl er schnellstens zur Arbeit will, hat einen Hass auf alles was besser ausschaut als er, und kann keine Klonelefanten ab. Außerdem vollzieht er den Geschlechtsakt mit einer Frau, die ihm zuerst unsympatisch war, und dann auf einmal nicht mehr. Ich verstehe nicht warum. Ich verstehe auch nicht, warum Inshanin (die erwähnte Dame) auf einmal nicht mal Contra sondern stark Pro-Myles ist.

Was passiert eigentlich: Myles entdeckt in der Sonne eine Station ARCHETIMS und fliegt hin.

Man mag jetzt denken: Uwe Anton hat schon die langweiligste Handlung (wie z.B. 2226 - Station der Oldtimer) zu einem lesbaren Roman verwandelt, also kann es ja nicht so schlimm geworden sein. Ist es aber. Zu einer drittklassigen Lovestory und einer lahmen Handlung kommt noch ein grausamer Schreibstil. Seitenlang verliert sich Anton in der Beschreibung von Uhren und Takvorianismus. Ich hatte andauernd das Gefühl, das Uwe nur Copy and Paste von Rainer Castors Datenblättern betrie-Positives: Fliegende ben hat. Raumschiffe und Schohaaken die näher vorgestellt wurden. Bei den Passagen mit dem Träumen wurde der Roman interessant. Leider war dieses Feeling zu schnell vorbei. Also bleibt ein LAU mit Minus.

-wr-

Perry Rhodan 2277 **Die Macht der Sekte**von Michael Nagula



Barto Datone, Fremdführer in Neapel und gerade bei einer Führung durch den Vesuv, bekommt es plötzlich mit der Angst zu tun: drei der insgesamt vier Touristen tragen das Zeichen Gon-Orbhons! Nur der Gatasar T'ai-Ghün scheint normal zu sein und Datone freut sich ihn in seiner Nähe zu haben, obwohl er ziemlich nervt.

Die Nacht bricht herein und Datone versucht zu schlafen, doch es gelingt ihm nicht. Früher arbeitete er als Kleinkrimineller für Miguele Carreras, den einflussreichsten Mann in Neapel. Eines Tages sollte er ein Kästchen an Philippe Romero abliefern und dafür sorgen, dass er auch die Quittung bekäme. Doch Datone merkte zu spät, dass er eine Bombe überbrachte und wäre fast selbst mit Romero drauf gegangen. Überraschend lies ihn Romero laufen, doch schon am nächsten Tag stellte er fest wieso. Seine Tochter starb an einem "Unfall" und kurze Zeit später ließ sich seine Frau scheiden, weil sie ahnte. dass er etwas damit zu tun hat.

In Terrania bekommt Homer G. Adams einen unerwarteten Besucher: Carlosch Imberlock! Er erzählt, dass seine Kirche viel zu groß geworden ist, um sich im Tempel der Degression zu treffen.

05/2005 Perry Rhodan

Deswegen will er den Vesuv! Homer stimmt ihn zu, schließlich hat er dadurch die gesamt Sekte an einem Ort und kann sie viel besser kontrollieren.

Am nächsten Morgen bekommt Datone einen wichtigen Anruf. Carreras musste den Vesuv hergeben und da Datone sich sehr gut auskennt, soll er den neuen Besitzern - der Sekte Gon-Orbhon - helfen einen Lageplan zu erstellen. Ausserdem bekommt er eine Abfindung von einer Million Galax. Kurze Zeit später melden sich zwei Sektierer, die auch bei der Führung waren, und breiten ihm einen Lageplan aus. Er überprüft sorgfältig alle Daten und stellt fest, dass sie alles detailiert aufgeschrieben haben. Außer die Daten zu bestätigen, hat er nicht mehr zu tun.

Als am nächsten Tag die Bauarbeiten beginnen, kann Datone nicht zusehen. Er versucht Carreras umzustimmen indem er sagt, was er gehört hat. Demnach soll Romero mit dem Kult des Gon-Orbhon gemeinsame Sache machen. Der Patriarch, wie sich Carreras noch nennt, will das nicht auf sich sitzen lassen und beauftragt Datone, eine Protestbewegung zu veranstalten. Dabei soll er aber achten, dass die ganze Aktion nicht mit ihm, Carreras, zusammenhängt sondern nur über ihn selber.

Die Protestbewegung, die Datone zusammen mit dem den Veranstaltungsorganisator Cory Powers organisiert, schlägt aber fehl. Aus Enttäuschung beschließt er, in den Vesuv einzudringen und eine wichtige Anlage zu zerstören. Doch sein Versuch schlägt fehl – er wird entdeckt und überwältigt. Nur dank Carreras weitreichenden Verbindungen kommt er wieder frei. Außerdem erhält er vom Patriarch eine Untersuchung, die besagt, dass der Vesuv ausbrechen wird, falls die Arbeiten nicht gestoppt

werden sollten.

Datone ist gerade dabei, vor Vertretern verschiedener Sendestationen zu reden, als er verhaftet wird: die Untersuchung erwies sich als Fälschung! Der ehemalige Fremdenführer beginnt zu verstehen, was Carreras ausgetüftelt hat. Er hat ihn dazu verwendet, Druck auf Imberlock zu machen um dann mit dem Sektenführer gemeinsame Geschäfte zu machen. Um zu beweisen, dass Imberlock mehr von ihm als von Philippe Romero hat, stellt er seinen Rivalen eine Falle und bringt ihn ins Krankenhaus. Damit beweist er, dass er der Herr dieser Stadt ist.

Dantones Aussichten sehen nicht gut aus. T'ai-Ghün, der ihm bei dem Kampf gegen Gon-Orbhon unterstützte, erzählte ihm, was während seiner Zeit im Gefängnis passiert ist, dann verabschiedet er sich für immer, denn er geht nach Terrania. Die Gegner Gon-Orbhon hassen Dantone und seine Arbeit hier ist zu Ende. Er verlor seinen geliebten Vesuv und sein Leben. Nur dank Mondra Diamond kommt er aus dem Gefängnis frei. Ihr und ihrem Elefanten ist er mehrmals bei seiner Protestbewegung begegnet. Sie bietet ihm an, in Terrania unter neuem Namen zu leben, doch er lehnt ab. Romero, der seine Tochter und seine Frau nahm, lebt noch. Vielleicht sollte er ihn zur Rechenschaft ziehen.

-jh-

#### Kritik

Leider wurden meine Erwartungen erfüllt. Ein Sektenroman, dazu von Nagula. Nicht mein Fall.

Schauen wir mal auf das Cover. Wir sehen ein schönes Tibi von Kelsner. Oben Links prangt das Logo: Perry Rhodan. Wo früher "Der Erbe des Universums" zu lesen war steht nun "Die größte Science Fiction-Serie der Welt".

Also erwartet uns innen im Roman SF. Nein! Uns erwartet ein Mafioso-Roman, den man auch im Genre des Krimis ansiedeln könnte. Das ist an sich nicht schlimm, gibt es ja auch gute Krimis. Schlimm ist die Tatsache, dass mich nichts, rein gar nichts vom dem was passierte interessierte. Es war mir egal, was aus dem Fremdenführer wurde, der nervende Blue hat mich nicht interessiert, Mondra und Norman hätte man durch Aufsteller aus Pappe ersetzen können, von den meisten handelnden Personen habe ich schon jetzt (einen Tag nach Lesen des Romans) die Namen vergessen. Das liegt nicht an meinem schlechten Gedächnis, sondern daran, dass mich das Schicksaal der Figuren nie so interessierte. Die terranische Regierung führt sich auf wie ein Haufen Voll-Deppen. Verfrachtet die Sekte nach Neapel mit dem Motto "Aus den Augen aus den Sinn". Schon in der heutigen Zeit, kann man von einem Kaff aus die Geschicke eines Großkonzerns lenken. Im Jahre 1333 NGZ soll man in Neapel isoliert sein?? Das Argument der besseren Beobachtung zählt nicht, da eine größere Ansammlung von Sektierern auch eine Gefahr bedeutet....

Um es nicht wie einen vollkommenen Veriss aussehen zu lassen, merke ich noch folgendes an:

- a.) Es gab noch schlechtere Sektenromane (2221)
- b.) Bei Michael Nagula ist ein leichter Aufwärtstrend zu erkennen.

Ein leichter Aufwärtstrend, der sehr leicht ist: nach den letzen beiden, doch sehr schlechten Noten ist auch diesmal der Roman in meinen Augen unter dem Strich indiskutabel. Allerdings fehlt diesmal das Minus hinter dem MIES

-wr-

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

Ein Werkstattbericht - Teil 5 von Heiko Popp

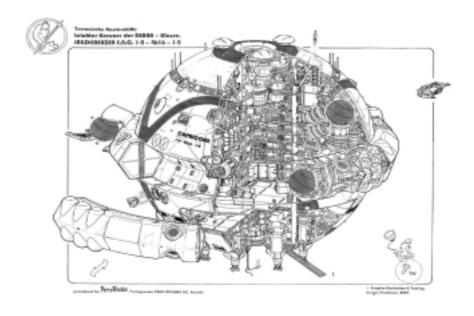
Im ersten vier Teilen des Werkstattberichts wurde der Kugelraumer der DIANA-Klasse konstruiert. Nun geht es zum Abschluss um das Aufbringen der Texturen.

#### 17. Die Texturen

Nachdem die Arbeiten zur Objekterstellung abgeschlossen sind, fehlt noch ein wichtiger Schritt, um ein 3D-Objekt realistisch aussehen zu lassen: Die Erstellung von Materialien und Texturen.

Es gibt verschiedene Methoden, um Materialien für ein Objekt zu erzeugen. Die eine basiert auf Bitmap-Bildern (also letztendlich auf aus einzelnen Pixeln aufgebauten Bildern), oder man verwendet so genannte prozedurale Texturen. Die aus prozeduralen Verfahren erstellte Texturen haben verschiedene Vorteile: Sie werden in der Rendersoftware intern aufgrund mathematischer Grundlagen berechnet und benötigen somit sehr wenig Speicherplatz, da eben keine Bilddateien benötigt werden. Sie lassen sich sehr leicht verändern. da sie über Parameter in der Software gesteuert werden, die sehr leicht zu ändern sind oder sogar animierbar sind und sie haben einen anderen großen Vorteil, nämlich, dass sie beim heranzoomen keine Probleme mit der Kantenglättung erzeugen, da sie nicht aus einzelnen Pixeln aufgebaut sind, die ab einer bestimmten Vergrößerung zwangsläufig sichtbar werden.

Der Nachteil prozeduraler Texturen ist aber, dass der Einsatzzweck beschränkt ist. In der Regel sind



diese Texturen sehr gut für "natürliche" Vorgänge geeignet (z.B. Alterungsprozesse für Materialien, stellare Nebel, Schilde, etc.). Für viele andere Bereiche muss man auf Bilddateien zurückgreifen, die der Mensch vor dem Computer mit viel Handarbeit selbst erstellen muss.

Es läuft also wie so oft auf eine Mischung verschiedenster Prinzipien hinaus, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.

Man kann Objekte natürlich nicht nur mit einem Material belegen, sondern mehrere "Schichten" aufbringen und diese Mischen, um das angestrebte Ergebnis zu erzielen.

In CINEMA 4D besitzt ein einzelnes Material verschiedene "Kanäle", die in der Kombination das Gesamterscheinungsbild ergeben.

Die Kanäle sind:

Farbe: Hier kann man wie der Name schon sagt, die Farbe eines Materials vorgeben. Es besteht die Möglichkeit, entweder eine einfache Farbe wie in einem normalen Zeichenprogramm zu wählen, oder man kann auch den Pfad zu einer Bitmap-Datei oder eine prozedurale Textur angeben, die dann auf das Objekt aufgebracht wird, die mit diesem Material belegt wird.

Diffusion: Hier gemachte Einstellungen wirken sich auf die Helligkeitsverteilung auf der Oberfläche des Materials aus. Damit kann man Materialien ein natürlicheres Aussehen geben.

Leuchten: Hier kann man Einstellungen machen, um dem Material eine leuchtende Eigenschaft zu verleihen, damit es z.B. auch in Bereichen sichtbar ist, die von keiner Lichtquelle angeleuchtet werden.

Transparenz: Dieser Kanal wird verwendet, um das Material (teilweise) durchsichtig zu machen. Es kann auch ein Brechungsindex eingestellt werden, um z.B. optische Verzerrungen wie bei einer Lupe, etc. zu erreichen.

Spiegelung: Stellt Eigenschaften ein, wie das Material andere Objekte, etc. spiegelt

Umgebung: In diesem Kanal abgelegte Texturen wirken sich vor allem auf die Spiegelung aus. Es wird ein Effekt simuliert, als ob sich das Objekt mit diesem Material in einer Kugel befindet, die mit der hier eingestellten Textur belegt ist. Dieser Kanal kann vor allem bei metallischen Materialien sehr gute Effekte erzielen.

*Nebel:* Wird dieser Kanal aktiviert, kann man ein Nebel-Material erstellen, das eine bestimmte Farbe und Dichte hat.

Relief: Hier kann man Erhöhungen und Einbuchtungen eines Material simulieren, die je nach Einstellung mehr oder weniger hoch oder tief erscheinen. Durch dieses Verfahren wird das Modell selbst nicht verändert.

Alpha: Auch mit diesem Kanal kann ein Teil durchsichtig gemacht werden. Im Gegensatz zum Kanal Transparenz, wo das mit dem Material belegte Objekt selbst durchsichtig gemacht wird, wird bei diesem Kanal nur das Material durchsichtig.

Dieser Kanal ist sehr wichtig, wenn man z.B. mehrere Materialien auf ein Objekt legen möchte und man von den darunter liegenden Materialien bestimmte Teile sehen möchte.

Glanzlicht: Hier kann man für das Material bestimmte Glanzeigenschaften festlegen.

*Glanzfarbe:* Hier kann man die Farbeigenschaften des Glanzlichtes verändern.

Glühen: Hier kann man Farbe und Größe eines Halos einstellen, das bei machen glühenden Materialien beobachtet werden kann.

Displacement: Funktioniert ähnlich wie der Kanal "Relief". Allerdings haben hier gemachte Einstellungen Auswirkungen auf die

Struktur des Objektes, auf das die Textur gelegt wird.

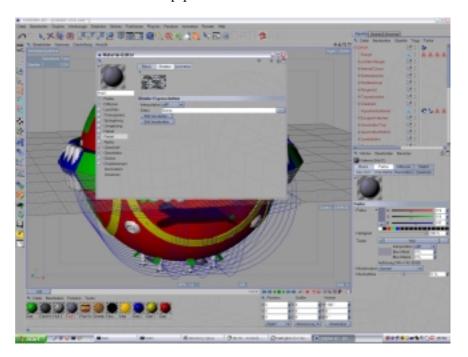
*Illumination:* Einstellungen hier wirken sich auf Radiosity-Einstellungen aus.

Als erstes wird eine Grundtextur für das Schiffsmaterial erstellt.

Die verwendeten Kanäle hierfür sind: Farbe, Diffusion, Relief, Glanzlicht und Glanzfarbe.

Als Hauptelement in allen Kanälen wird eine simple Grafik verwendet, die aus verschiedenen Rechteckstrukturen besteht, die den Eindruck von Rumpfplatten Im Diffusion-Kanal wird ein prozeduraler Noise-Shader eingestellt. Dadurch kommen auf dem Material noch leicht dunkle Flecken hinzu, die dem Material einen gewissen Alterungseffekt verleihen.

Im Relief-Kanal wird die selbe Bild-Datei wie aus dem Farb-Kanal verwendet. Die unterschiedlichen Graustufen werden als verschieden Höheninformationen interpretiert. Um ein stimmiges Bild mit den Platten aus dem Farbkanal zu erhalten, ist es wichtig, die selbe Bilddatei zu verwenden.



vermitteln sollen. Die Rechtecke sind aus verschiedenen Graustufen aufgebaut.

Im Farbkanal wird die Textur eingegeben. Dazu wird als Grundfarbe ein Grauton eingestellt. Da sowohl Bitmap als auch Grundfarbe eingegeben wurden, können beide Aspekte zusammen gemischt werden, Was dazu führt, dass das Material aussieht, als ob man ein graues Material vor sich hat, das aus verschiedenen kleinen, leicht unterschiedlich grauen Platten besteht. Durch Ändern des Grautons im Farbkanal kann man sehr leicht unterschiedlich dunkle Materialien erzeugen.

Bei Glanzlicht wird ein relativ geringer Wert gewählt und das Glanzlicht wird relativ breit eingestellt, da das Rumpfmaterial nicht stark glänzen soll.

Im Glanzfarbe-Kanal wird wieder die Rechteck-Datei eingestellt. Dies führt dazu, dass in dem Bereich, in dem ein Glanzlicht erzeugt wird, bestimmte Bereiche stärker glänzen, als andere Bereiche. Auch hier werden wieder die Graustufen des Bildes ausgewertet. Weiße Bereiche glänzen stärker, schwarze glänzen nicht.

Das Rumpfmaterial ist nun fertig und kann aufgebracht werden.

Es gibt verschiedene Methoden,

ein Material auf den Rumpf zu projizieren. Die wichtigsten sind: Kugelmapping, Flächenmapping, Zylindermapping, Quadermapping und UVW-Mapping.

Beim Kugelmapping wird die Textur wie der Name schon sagt, kugelförmig auf ein Objekt gelegt. Hier ist zu beachten, dass es and en Verzerrungseffekten Polen zu kommt. Die Textur wird an den Polen automatisch "kleiner" gerechnet. Verdeutlichen kann man sich das an dem Beispiel, wie eine Weltkarte auf einen Globus gelegt wird. Das quadratische Bild wird Polen den sehr an stark zusammengedrückt.

Beim *Flächenmapping* wird eine Textur in einer Ebene auf das Material gelegt. Am besten kann man sich das wie ein Dia vorstellen, das auf ein Objekt projiziert wird. Dieses Verfahren eignet sich vor allem für ebene Flächen.

Zylindermapping projiziert die Textur zylinderförmig auf ein Objekt. Hier werden im Gegensatz zum Kugelmapping die Pole nicht zusammen gezogen.

Quadermapping projiziert die Textur anhand eines Würfels auf ein Objekt, d.h. sie wird von 6 Seiten flächig auf das Objekt gemappt.

Das *UVW-Mapping* verwendet bestimmte Eigenkoordinaten eines Objektes, um Texturen auf dem Objekt abzulegen. Ein deutliches Beispiel dürfte eine zerklüftete Landschaft geben, bei der bestimmte Höheninformationen ausgewertet werden.

Man kann Texturen weiterhin kacheln. Dies dient dazu, dass man Textur mehrfach auf ein Objekt legen kann. Schaltet man die Kachelung aus, wird bei Änderung der Größe der Textur auf dem Objekt nur noch ein Teil des Objektes mit dieser Textur belegt.

Die Rumpftextur wird bei einem

Kugelraumer natürlich als Kugelmapping aufgebracht. Die Kachelung hängt von der Größe der Ausgangs-Bilddatei und der "Größe", die das Objekt hat ab. Bei einem 800m-Kugelraumer wird man eine größere Anzahl Kacheln einstellen, als bei einem 100m-Kugelraumer.

Da der Raumer nur mit dieser Textur natürlich noch recht langweilig aussieht, werden weitere Texturen über diese Grundtextur gelegt. Da eine Ausmodellierung der Fenster und Rumpfstrukturen das Modell zu speicheraufwändig gemacht hätten, werden diese Eigenschaften mit Hilfe von Bitmap-Dateien erzeugt.

Als Grundlage dient eine simple Graustufengrafik, die mit einem beliebigen Grafikprogramm erstellt werden kann. gelegt. Die verschiedenen Graustufen werden als unterschiedliche Höhen interpretiert, wodurch die schwarzen Linien später als Rillen im Rumpf erscheinen werden.

Die kleinen gelben Kästchen sollen die eigentlichen Fenster des Schiffes darstellen. Da diese Fenster auch auf unbeleuchteten Seiten des Schiffes leuchten sollen, ist es also notwendig noch etwas mit dem Leuchten-Kanal zu unternehmen. Da wirklich nur die Fenster leuchten sollen, ist die bisherige Textur nur bedingt zu gebrauchen. Deswegen wird eine zweite Bitmap-Datei erstellt, in der alles außer den Fenstern mit schwarzer Farbe ausgefüllt wird.

Als letztes wird die Ursprüngliche Textur noch in den Alphakanal geladen und dort die Farbe Weiß als

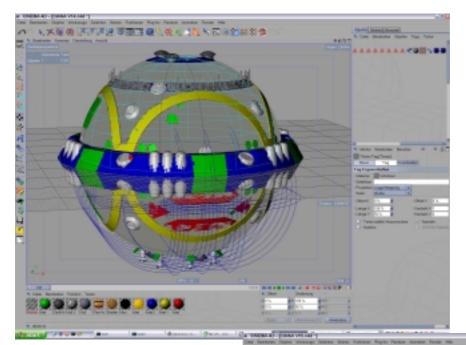


Die Grafik ist auf einem weißen Hintergrund erstellt worden. Um nur die Linien und Fenster auf den Rumpf zu legen und um die unter dieser Textur liegenden Rumpftextur sehen zu können, wird später mit Hilfe des Alphakanals die weiße Farbe als durchsichtig definiert werden.

Diese Grafik wird nun in den Farbkanal und in den Reliefkanal Alphakanal gesetzt. Dadurch wird an diesem Material alles, was weiß ist durchsichtig und es bleibt eine Art Netzstruktur übrig. Dieses Material wird nun wieder mit Kugelmapping auf den Rumpf gelegt. In der Höhe wird einmal gekachelt.

Man kann beim Zuweisen eines Materials auf ein Objekt das Material auch nur auf Polygonselektionen beschränken. Dies ist ein sehr





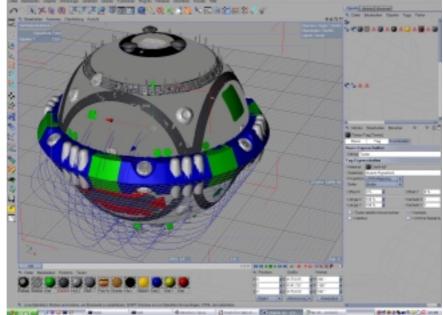
reich und lässt die beiden darunter liegenden Materialien außerhalb dieser Selektion sichtbar bleiben.

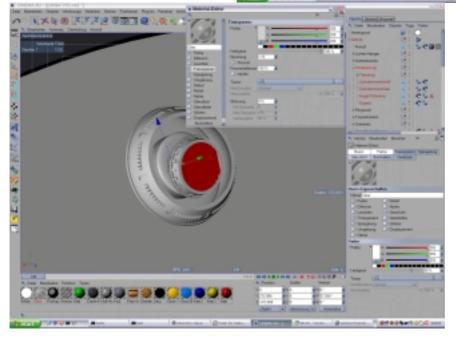
Für das Teleskop wird eine transparente Kuppel benötigt. Dazu werden die Kanäle Farbe, Transparenz, Spiegelung und Glanzlicht benötigt.

Bei Farbe wird ein heller Grauton gewählt. Da die Kuppel vollständig durchsichtig sein soll, wird der Wert für Transparenz auf 100% gesetzt. Da alle Farben durchgelassen werden sollen, wird die Transparenz-Farbe auf weiß gesetzt. Um den für ein Glasmaterial typischen

flexibles Mittel, um ein Objekt mit bestimmten Materialien zu belegen, ohne schnell auf Probleme mit den Einschränkungen der einzelnen Projektionsarten zu stoßen, oder die Einzeltexturen extrem umständlich zu gestalten.

Um z.B. die schwarze Polkappe zu erzeugen wird ein schwarzes Material erzeugt und auf den gesamten Rumpf gelegt. Nun wird eingestellt, dass das Material nur auf der schon bei der Erstellung gespeicherten Polygonselektion für die Polkappe liegen soll und das Material bedeckt nur diesen Be-

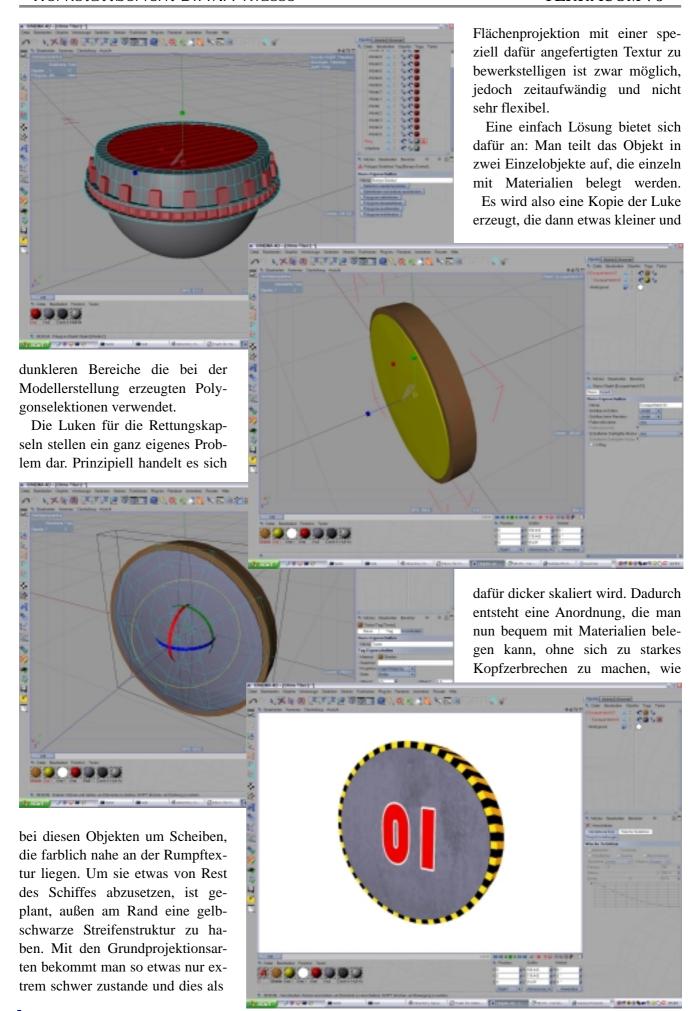


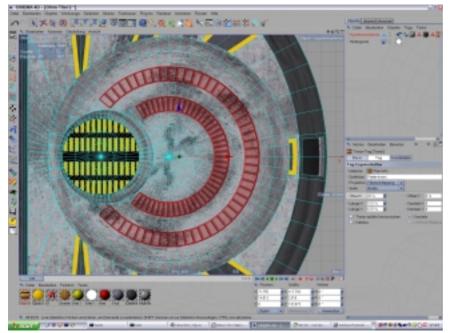


Verzerrungseffekt zu bekommen, wird der Brechungsindex des Material etwas erhöht. Für das Glanzlicht wird ein relativ hoher Wert und ein schmaler Bereich gewählt. Dies führt zu einem kleinen aber intensiven Glanzlicht.

Dieses Material wird nun auf die Kuppel des Teleskops gelegt. Dadurch wird nun der Blick in das Innere möglich.

Das Teleskop wird nun mit der Rumpftextur und einem dunkleren Material, das einfach durch Veränderung des Grauwertes bei der Rumpftextur erzeugt wurde, belegt. Auch hier werden für die





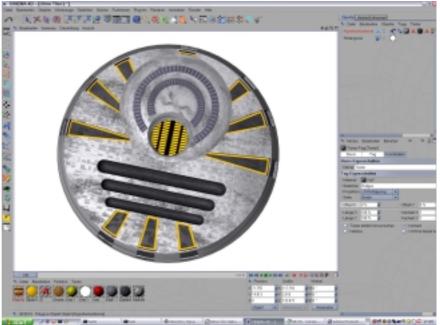
Der innere Zylinder wurde nun flächig mit einer Rumpftextur belegt und mit einer Zahl, die wieder mit einem Alphakanal ausgestattet wurde.

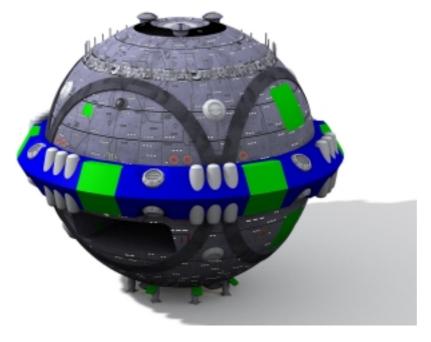
Die Hyperfunkantenne wird nach dem gleichen Verfahren unter Zuhilfenahme aller gespeicherten Polygonselektionen belegt.

Ein kleines Rendering zeigt den momentanen Zwischenstand. Am oberen Pol ist noch zu sehen, dass dort die Fensterstrukturen noch mit sichtbar sind. Da dies nicht schön aussieht, werden dort noch die entsprechenden Polygone selektiert und diese Selektion wird abgespei-

man die einzelnen Aspekte unter einen Hut bekommen soll. Der gelbe Teil kann nun flächig mit der Rumpftextur und anderen Texturen belegt werden, der braune Teil kann kugelförmig mit der Streifentextur belegt werden, wodurch die Streifen dann außen sauber um das Objekt laufen.

Bei den Streifen ist es wichtig, dass die Y-Achse der Textur auf die flachen Enden des Zylinders zeigen, damit die Streifen gleichmäßig herum laufen, da die "Pole" mit den Verzerrungen nun von dem anderen Objekt verdeckt werden.



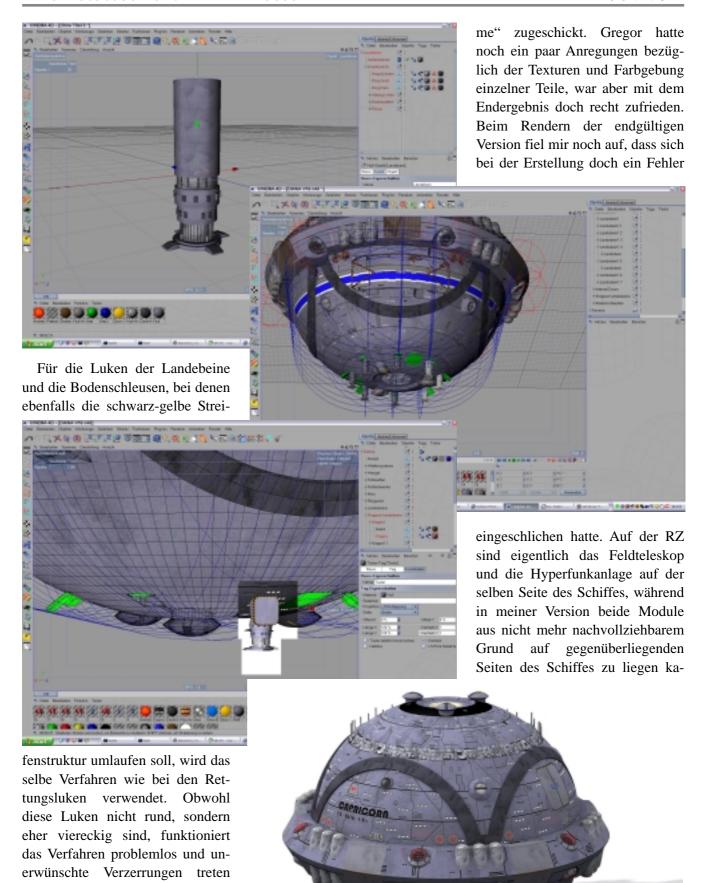


chert und noch extra mit einer flächigen Projektion des Rumpfmaterials belegt, um die Fenster zu überdecken.

Die restlichen Objekte werden analog zu den eben beschriebenen Teilen möglichst interessant und abwechslungsreich gestaltet.

Um sich viel Arbeit zu sparen wird natürlich nicht jedes Landebein einzeln mit Materialien versehen. Die Arbeit wird nur einmal gemacht und die anderen Landebeine werden dann durch Kopien des texturierten Landebeines ersetzt.

T HP:



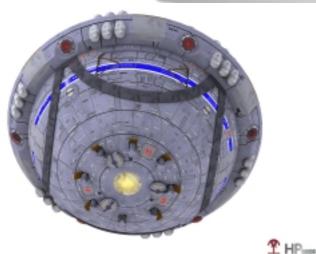
eigentlich nicht auf.
Nachdem das Objekt so weit fertig gestellt war, wurden einige Testbilder gerendert und das Ergebnis noch einmal dem Ersteller der Risszeichnung zur "Endabnah

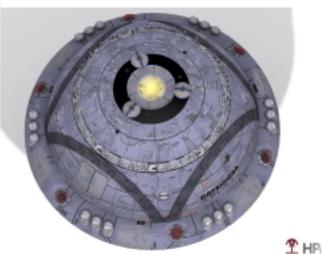
men. Gregor sah dankenswerterweise über diese Abweichung innerhalb der Modellreihe großzügig hinweg.

Zum Abschluss noch ein paar Bilder der fertigen Version:



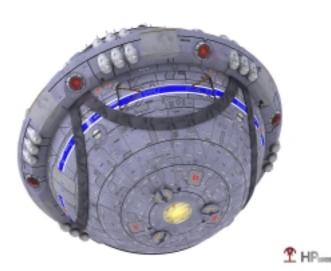






#### $Links\ zu\ allen\ gezeigten\ Screenshots\ in\ guter\ Auflösung:$

http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-71.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-72.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-73.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-74.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-75.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-76.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-77.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-78.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-79.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-80.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-81.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-82.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-83.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-84.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-85.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-86.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-87.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-88.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-89.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-90.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-91.jpg http://www.heiko-popp.de/temp/DIANA-92.jpg



DORGON TERRACOM 76



Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

es gibt einige Neuigkeiten rund um DORGON. Fangen wir mit den regulären Infos an. Inzwischen ist Heft 130 "Kampf der USO" erschienen. Der Roman ist von zwei Autoren geschrieben worden. Michael Berg und Jürgen Freier. Leider hat Michael Berg während seiner Arbeit an "Kampf der USO" seinen vorläufigen Rücktritt aus zeitlichen Gründen erklärt. Das ist sehr bedauerlich, denn Michael ist immer ein sehr zuverlässiger Schreiber gewesen. Jürgen Freier hat den Roman beendet.

Mit 130 "Kampf der USO" wird Cartwheel noch ein Stückchen quarterialer. Mit Heft 131 "Die Saggittor-Offensive" wird der kriegerische Kurs des Quarterium fortgesetzt. Es sieht gar nicht gut aus, für unseren Helden. Insbesondere für Kathy Scolar, Nataly Andrews und den Chronisten Jaaron Jargon zieht sich die Schlinge zusammen. Sie fliehen zwar in Heft 130 nach Saggittor, doch Heft 131 trägt den Titel "Die Saggittor-Offensive". Es ist keine große Kunst zu wissen, dass sie in Schwierigkeiten stecken.

Die Kemeten sind zurück! In Heft 130 erscheint Osiris Rosan Orbanashol-Nordment und warnt sie vor dem Angriff des Quarterium. Die USO soll sich nahe UDJAT sammeln, dort, wo sich der Sitz der neuen Superintelligenz KEMET befindet. Osiris greift also wieder in die Geschicke der Menschheit ein. Offenbar fühlt er sich immer

noch der Menschheit stark verbunden. Außerdem stellt diese Superintelligenz KEMET etwas besonderes dar – hier scheint das vergeistigte Individuum mehr im Vordergrund zu stehen, denn die ehemaligen Götter Altägyptens erscheinen immer wieder. Es wird noch deutlich mehr Auftritte von Osiris, Horus und Anubis in der laufenden Handlung geben. Die Kemeten lassen die Menschen nicht hängen!

In den vergangenen Romanen wurde die Figur des Werner Niesewitz viel deutlicher beleuchtet. Niesewitz entpuppt sich als gefährlicher Mann, der in seine Rolle als Chef der *Cartwheel Intelligence Protective* mehr als gut hinein geschlüpft ist. Niesewitz entwickelt sich mehr und mehr zu einem wichtigen Mann innerhalb des Quarterium. Jürgen Freier hat es gut verstanden, den CIP-Chef etwas mehr Leben einzuhauchen.

Auf der DORGON-Seite gibt es ein umfangreiches Update der Datenbank. Zahlreiche Profile und Datenblätter in allen Bereichen wurden hinzugefügt.

Leider hat sich ein Fehlerteufel in Heft 129 eingeschlichen. Das Glossar fehlt. Alex Nofftz wird die Versionen so schnell wie möglich



05/2005 Dorgon

updaten. Die Einträge sind aber bereits in der Datenbank.

Nun eine kleine Vorschau für den Mai: Anfang Mai erscheint Heft 131 "Die Saggittor-Offensive", geschrieben von Jens Hirseland. In diesem Roman spielen Uwahn Jenmuhs, der quarteriale General Red Sizemore und Admiral Orlando de la Siniestro die Hauptrolle. Sie planen und führe die Offensive gegen Saggittor und Akon durch.

Heft 132 trägt den Titel "Sternenportal Druithora" und wird Mitte Mai erscheinen. Der Roman stammt von mir und dreht sich einerseits um die Abenteuer von Gal' Arn, Jonathan Andrews und Elyn in M87 und dem Leben von Remus und Uthe Scorbit am Sternenportal der Lokalen Gruppe. Es wird zwei überraschende Auftritte geben ...

Heft 133 ist von Roman Schleifer. Er schildert in "Eorthor, der Alysker" den ersten von drei Akten der Geschichte der Alysker. Roman wird uns 190 Millionen Jahre in die Vergangenheit entführen und uns mehr über Elyns geheimnisvollen Vater, aber auch über Rodrom und ein kosmisches Projekt berichten. Das Heft wird Ende Mai veröffentlicht.

In Kürze werden VETRA 2 von Leo Fegerl als DORGON-Extra Nr. 2 und *LONDON I – Rhodans Odyssee* als Special-Edition erscheinen. Ich arbeite zur Zeit an der finalen Fassung von LONDON I.

Ebenfalls schreibe ich nebenbei bereits Exposés und Datenblätter für die Hefte 150 – 199, die eigentlich den Schluss der Serie darstellen sollen. Es gibt jedoch ganz geringe Chancen, dass DORGON vielleicht doch noch länger wird. Ich habe zwei Möglichkeiten. Den Quarterium-Zyklus zu erweitern oder den MODROR-Zyklus mit dem Quarterium-Zyklus zu kombinieren.



Eine Entscheidung ist noch nicht gefallen. Ich bin da recht zwiespältig. Irgendwann muss auch mal Schluss sein mit der Serie bzw. dem MODROR DORGON Komplex. Allerdings bietet der gesamte Bereich noch Potential, ohne es künstlich in die Länge zu ziehen. Auf der anderen Seite, will ich die Serie auch zu Ende führen. Kann ich wirklich gewährleisten, dass immer genügend, qualitativ gute Autoren und Zeichner mitwirken werden? Man muss es abwarten. Natürlich interessiert mich auch Eure Meinung.

Zum Abschluss noch ein Problem zur LIT Version bzw. der Verwendung des MobiPocket-Readers anstelle des MS-Readers. Da der Aufwand recht hoch ist, die LIT-Datei zu erstellen, hat Alex Nofftz in den Raum gestellt, diese fortan nicht mehr zu benutzen und nur noch den MobiPocket anzuwenden. Wenn man die entsprechende Software benutzt, bietet der MB-Reader die gleichen Funktionen, wie der MS-Reader. Auch VPM setzt nur noch auf MobiPocket.

Unter

http://www.mobipocket.com/en/ DownloadSoft/

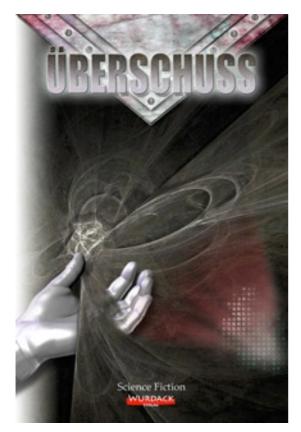
DownLoadReaderStep1.asp könnt Ihr die Software kostenlos herunter laden und testen. Bitte teilt uns mit, was Ihr davon haltet. Wenn die Mehrheit sich weiter für die LIT-Version ausspricht, dann werden wir den auch weiter anbieten.

Weiterhin viel Spaß beim Lesen!

Nils Hirseland



Überschuss TERRACOM 76



#### Armin Rößler (Hrsg.) Überschuss Wurdack-SF 3

Eine Rezension von Tobias Schäfer

»Es bewegt sich etwas in der deutschsprachigen Science Fiction-Landschaft...« Armin Rößler 2005 im Vorwort zu "Überschuss"

#### http://www.wurdackverlag.de/

Aus der ersten SF-Anthologie des Wurdack-Verlags "Deus Ex Machina" wurden gleich mehrere Geschichten sowohl für den Kurd-Laßwitz-Preis als auch den Deutschen Science-Fiction-Preis nominiert. Neben ganz neuen Autoren, die durch das ambitionierte Projekt des Wurdack-Verlags die Möglichkeit erhalten, ihre ersten Geschichten zu veröffentlichen, melden sich auch in der Szene bekannte Autoren wie Markus K. Korb, Thorsten Küper oder zuletzt in "Walfred Goreng" sogar Profis wie Ernst Vlcek und Helmut W. Mommers zu Wort. "Überschuss" ist eine Sammlung

von 19 Geschichten deutschen und von österreichischen Autordie laut Klapauch "neue pentext auf konven-Fragen tionelle Antworten" wagen.

#### Überschuss – Torben Kneesch (Physiker)

Die Titelstory bietet gleich ein erschreckend denkbares Modell der menschlichen Zukunft, vor allem mit der derzeitigen Arbeitslosenpolitik der Bundesregierung im Blick. Kneesch lässt die weitere Entwicklung streiflichtartig vorüber ziehen und

steuert eine klassisch tragische und ausweglose Situation an, um mit einem Hammer zu enden. Sehr gelungen!

**Der Irrtum** – *Lutz Herrmann (Dozent für Physik und Chemie)* 

Die Handlung ist absolut nachvollziehbar, kein abgedrehter Text, ganz normal geschrieben – und trotzdem hab ich die Geschichte erst jetzt gerade, beim Schreiben dieser Zeilen, verstanden. Direkt nach dem Lesen bleibt das Gefühl des Nichtverstehens, aber die Ansätze werden vermittelt. Erst, wenn man darüber nachdenkt, warum die Story ihren Titel trägt, kommt die Erkenntnis. Tragisch. Das Schicksal von Menschen, durch Irrtümer drastisch veränderbar.

**Barrieren** – Armin Röβler (Journalist)

Die Angst vor dem Fremden – immer wieder Grundlage von Missverständnissen und Kriegen. Oder ein oft thematisierter Gegenstand in der Science Fiction, wenn

Menschen mit überragenden Fähigkeiten ausgenutzt, aber auch gefürchtet werden. Luz ist einer von ihnen, aber er hat seine eigene Überzeugung und sucht einen Weg, seinen Leuten gegen alle Gefahren zu helfen. Fesselnd geschrieben!

Nur ein Gedanke – Birgit Erwin (Referendarin für Anglistik und Germanistik)

Ob schonmal jemand auf den Gedanken gekommen wäre, eine Fritte ins All zu schicken? Nein, warum auch. – Zu diesem Zeitpunkt ist man gewarnt, ahnt aber noch nicht das Ausmaß der Geschichte. Erwin fackelt ein ironisches Feuerwerk ab, bei dem eine Blödheit der anderen folgt und eine Verkettung merkwürdiger Zufälle schließlich zum Höhepunkt führt. Ob schonmal jemand auf die Idee gekommen wäre, eine Sternschnuppe zu bauen?

#### **Der Spaziergang** – Markus K. Korb (Herausgeber)

Wie schön Protagonist Wilson sich ausmalen kann, wie der Tod kommen würde. Und wie zynisch sich der Tod anschleicht. Wunderbar geschrieben.

Der Untergang der Titan – Bernhard Weißbecker (Physiker, Agarwissenschaftler)

Die irrigen Wege der Medien und die ungebrochene Sensationsgier der Menschen. Entscheidung zwischen einer Freudenfeier und einem Stierkampf. Wieder eine Geschichte für den Zynismus.

Nicht ganz Atlantis – Andrea Tillmanns (Physikerin)

Obwohl recht schnell einigermassen klar ist, worum es geht, ist die Geschichte so gut erzählt, dass sie den Leser bis zum Schluss fesselt. Eine Art von Kulturschock bricht

05/2005 Überschuss

herein, eine Katastrophe führt zu einem unwürdigen Leben. Es ist eine etwas längere Geschichte, aber wert, erzählt worden zu sein.

# **Strafvollzug** – Peter Hohmann (Sport-Anglistik-Student)

Sehr unterhaltsam und flüssig zu lesen. Leider steht die Pointe als offene Drohung im Hintergrund. Hohmann schafft es aber, eine tragische Geschichte zu erzählen.

### Wider Willen – Axel Bicker (Physiker)

Wieder einmal herrscht der Feudalismus auf neu erschlossenen Planeten. Und der Sohn lehnt sich nicht auf. Aber Bicker erzählt eine alte Thematik in neuem Gewand. Sehr spannend.

## **Das Festtagsprogramm** – Thorsten Küper (Lehrer)

Eine durch und durch hinreißende Geschichte, die vom ersten bis zum letzten Wort spannend ist. Mit jedem Satz verdichtet sich das Bild, ein Thriller, dessen Ende eine Horrorzukunft beschwört. Meisterhafte Unterhaltung.

# **Die Spirale** – Nina Horvath (Biologie-Studentin)

Philosophische Gedankenspielerei, die aber zum Mitdenken animiert und (da es sich um existenzielle Spekulationen handelt) mehrere unergründliche Lösungen bietet, um schließlich zu einer erschreckenden Konklusion zu kommen.

# **Der Besucher** – *Uwe Herrmann* (tätig in der Kunststoffbranche)

Der Außerirdische selbst ist nicht weiter ungewöhnlich. Aber sein Ursprungsplanet umso mehr. Er ist nämlich so weit von allen Galaxien entfernt, dass selbst die Naturgesetze ihn nicht erreicht haben, weil sich der Aufwand nicht lohnt. Wir erhalten eine neue Erkenntnis um die Intelligenzverteilung auf der Erde und erfahren erleichtert, dass das Säbelrasseln der Amerikaner nicht jeden einschüchtert. Zum Schmunzeln.

# **Albas bestes Spiel** – V. Groß (studierte Erziehungswissenschaften, Sozialpsychologie,

*Sprachwissenschaften*)

Ein Spiel entscheidet. Spannend geschrieben, enthüllt Groß nach und nach die Ursache eines Streits, und als man endlich hoffen kann, führt die Spielsucht und die Entschlossenheit der potentiellen Retter zum tragischen Ende. Die beiden letzten Absätze sind überflüssig, verdeutlichen nur die deutliche Pointe. Trotzdem toll.

# **Flasken** – Edgar Güttge (Übersetzer)

Ich hätte ja die letzten drei Absätze weggelassen. Insgesamt eine flotte Geschichte, die vor satirischen Elementen nur so strotzt. Der Nihilist Friedhelm Nichtsche zum Beispiel. Güttge hat wohl alles, was ihm an Humor gekommen ist, hier verbraten, zwischen Flasken, Flaschen und flachsen. Manchmal vielleicht etwas viel, insgesamt aber flüssig und sehr unterhaltend.

# **Das Buch** – Ilka Sehnert (Sängerin, Schauspielerin)

Sehr fragmentarisch, aber auch eindringlich. Warnend vor dem Vergessen und der Kontrolle. Eine Vision nach Orwell und Bradbury, mit einem Lichtblick.

#### **Der Bewohner** – Bernhard Schneider (Physiker)

Eine Geschichte, die auf den gleichen Grundlagen ruht wie "The 13th floor" und "The Matrix". Trotzdem ist sie äußerst originell, denn die philosophischen Fragen, die bei den genannten Geschichten

entschlüsselt werden, finden hier keine Lösung. Diese Geschichte ist der Knaller dieser Sammlung!

#### Alles wandelt sich – Antje Ippensen

Inmitten der Geschichten mit düsteren Visionen hebt sich diese hier wunderbar ab. Sie löst ein hoffnungsvolles Gefühl aus, sieht allerdings die Rettung der Erde nicht durch die alleinige Kraft der Menschen kommen, sondern durch aufopferungsvolle Hilfe von außen. Als eine Warnung vor den naturzerstörerischen Machenschaften der Menschen sieht sie die Zukunft trotzdem nicht verloren.

# **Allmacht** – *Uwe Sauerbrei* (Geophysiker)

Schön schnelle Geschichte, aber das Wichtigste bleibt ungeklärt: Woher kommt die Allmacht? Wohl ein Fehler in irgendwelchen kosmischen Systemen, wird ja auch temporal bereinigt. Immerhin giert der Allmächtige nur nach Wissen, nicht nach Überlegenheit. Unterhaltsam.

# **Fallstudie: Terroristin Jenny S.** – *Heidrun Jänchen (Physikerin)*

Fehlinformation der Medien (oder durch die Medien) und ständig gelockerte ethische Vorstellungen machen schnell aus einer Frau eine Terroristin, die sich in einer genmanipulierten Welt eine natürliche Schwangerschaft wünscht. Schlaglichtartig leuchtet Jänchen die Verhältnisse in dieser Welt aus und skizziert eine dramatische Entwicklung. In der Welt gibt es menschliche Ersatzteillager; sogenannte "defekte" Menschen haben keine Rechte und keine Zukunft mehr. Es ist eine brandaktuelle Diskussion um ethische Grundsätze und Gentechnik. Schnell und eindringlich zu lesen, ein würdiger Abschluss der Anthologie.

#### **Fazit**

Überschuss ist eine wunderschön zusammen gestellte Sammlung von hervorragenden Geschichten, die sich zum Teil eindringlich mit aktuellen schwierigen Themen befassen oder humoristisch unterhalten – oder beides.

Eine Geschichte für Zwischendurch oder mehrere Geschichten am Stück: Nie wird die Lektüre langweilig, jede Story wartet mit einer eigenen Idee und eingenem Stil auf. Für jeden Science Fiction-Freund zu empfehlen, man wird seine Freude haben – und auch für jeden anderen an unserer Welt Interessierten bietet die Anthologie spannende Unterhaltung. Ein starkes Stück!

#### **Technisches**

Armin Rößler (Hrsg.)

Überschuss – Wurdack-SF 3

Wurdack Taschenbuch 2005

196 Seiten

ISBN 3-938065-08-7

9,95 Euro, die sich lohnen!

Weitere Informationen unter <a href="http://www.wurdackverlag.de/">http://www.wurdackverlag.de/</a>





# Andreas Eschbach Das Marsprojekt

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Carl und Elinn Faggan, Ronald Penderton und Ariana DeJones sind die einzigen Kinder der Marssiedlung. Sie sind ein eingespieltes Team, wenn es darum geht, der künstlichen Intelligenz AI-20 kleine Streiche zu spielen oder ihre Geheimnisse vor den Erwachsenen zu bewahren. Die kleine Siedlung von gut zweihundert Mitgliedern ist annähernd unabhängig von der Erde, nur gewisse Impfstoffe und Medikamente müssen regelmäßig eingeflogen werden. Die "Marskinder" gelten auf der Erde als Berühmt-

heiten, auf dem Mars sind sie normale Kinder, die den Verwaltern von der Erde tierisch auf die Nerven gehen. Aber das ist nicht der Grund, warum die Siedlung geschlossen und damit die Erforschung des Mars beendet werden soll. Der Verwalter will unbedingt auf die Erde zurück, und dazu ist ihm jedes Mittel recht - auch wenn es so drastische Maßnahmen wie die Schließung der Siedlung sind. Er benutzt eine mächtige politische Strömung der Erde für seinen Antrag und argumentiert mit den laufenden Kosten der Siedlung. Nach einer Milchmädchenrechnung würde die Erdregierung 5 Milliarden Verrechnungspunkte sparen, und das ist in der momentanen Situation Grund genug, dem Antrag zu entsprechen.

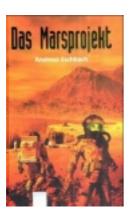
Die Nachricht schlägt unter den Siedlern ein wie eine Bombe, doch die Kinder trifft es am härtesten. Sie haben die Erde nie erlebt, der Mars ist ihre Heimat. Und das Schlimmste: Unter der niedrigen Schwerkraft des Mars hat ein unbehandelter Geburtsdefekt Elinns Lunge zu einer neuen Entwicklung geführt, wonach das Mädchen auf der Erde nicht mehr lebensfähig ist. Trotzdem soll die Schließung der Siedlung mit allen Mitteln durchgesetzt werden, und nur den Marskindern bietet sich eine winzige Chance, die Sache noch umzubiegen. Außerdem sind

da noch die merkwürdigen Artefakte, bisher nur von Elinn gefunden, die daher fest an Marsianer glaubt ...

Andreas Eschbach wurde 1959 in Ulm geboren, studierte in Stuttgart Luft- und Raumfahrttechnik, arbeitete als Softwareentwickler und gründete eine kleine EDV-Firma, ehe er sich ganz dem Schreiben widmete. 2001 erschien im Arena-Verlag mit "Das Marsprojekt" sein erstes Jugendbuch. Durch Bestseller wie "Jesus-Video", "Quest" oder "Eine Billion Dollar" bekannt geworden, erhielt er nun die Gelegenheit, zum Marsprojekt Fortsetzungen zu schreiben. Mit "Das Marsprojekt – Die blauen Türme" ist inzwischen der zweite Band der Reihe erschienen.

Offensichtlich kann Eschbach Jugendromane schreiben, denn dass "Das Marsprojekt" einer ist, erkennt man auf den ersten Seiten, als Elinn in Todesgefahr gerät und die künstliche Intelligenz des Stützpunkts "AI-20" als erstes ihren Bruder verständigt, ehe sie auf seine Anweisung richtig Alarm schlägt. Die Kinder stehen im Vordergrund, werden im Zweifelsfall von der KI unterstützt und gegen die Erwachsenen verteidigt - was Eschbach so erklärt, dass eine künstliche Intelligenz durch ihre Lernfähigkeit einige Eigenarten entwickeln kann, wenn man sie nicht regelmäßig neu kalibriert.

05/2005 Das Marsprojekt



Und das wurde bei AI-20 seit der Installation nicht getan. Uns fällt natürlich sofort die Bezeichnung "AI" für eine KI auf – Artificial Intelligence. Ob sich hinter der 20 mehr verbirgt, bleibt ungewiss.

Die Kinder sind so charakterisiert, dass sich junge Leser schnell mit ihnen identifizieren können. jeder hat eigene Fähigkeiten und Eigenarten. Der jüngste von ihnen, Ronny, scheint ständig mit Flugsimulatoren zu spielen und meint, fast jedes fliegende Objekt der Menschheit fliegen zu können. Später stellt sich heraus, dass diese Simulatoren jene Programme sind, mit denen auch die Astronauten der Erde trainieren. Ronny ist also trotz seiner Jugend ein wahrer Flugkünstler. Elinn ist ein ruhiges, etwas träumerisches Mädchen, das von ihrem verstorbenen Vater oft lange Geschichten über die Marsianer gehört hat und nun von ihrer Existenz überzeugt ist. Sie ist die einzige, die diese seltsamen Artefakte aus "verunreinigtem Silizium" findet, denn sie sieht oft ein seltsames Leuchten, mit dem ihrer Meinung nach die Marsianer sie auf sich aufmerksam machen wollen. An dem Ursprung des Leuchtens liegt immer ein kleines Stück des anscheinend vulkanischen Stoffes, der aber merkwürdiger Weise sonst nicht zu finden ist.

Aber auf ein Kind hört man ja nicht.

Ariana ist die Tochter des Siedlungsarztes und etwas zickig. Sie



redet immer davon, wie wenig los auf dem Mars doch ist und wie gern sie zurück zur Erde will, um endlich Jungs kennen zu lernen. Sie ist eine Art von Gegenpart zu Carl, der als Ältester oft mit Vorschlägen aufwartet, die durch ihr Misstrauen hinausgezögert und durchdacht werden. Carl ist für einen Marsgeborenen sehr fit und kräftig, denn er will auf der Erde studieren und bei der Erforschung des Sonnensystems mitwirken, und dazu braucht man eine Muskulatur, um unter Erdschwerkraft leben zu können. Trotzdem trifft es ihn nicht weniger hart, als die Siedlung geschlossen werden soll, denn der Mars ist für ihn die wahre Heimat und er macht sich natürlich Sorgen um seine Schwester Elinn, die in ihre Idee von den Marsianern vernarrt ist und wegen des Defekts an der Lunge den Mars nicht verlassen kann.

Carl ist es auch, der die wohlprogrammierte KI zu irrationalen Handlungen bringt. Es ist eine philosophische Frage, die er ihr vorsetzt: Wenn die Siedlung geschlossen wird, wird auch AI-20 abgeschaltet. Was wäre, wenn es ein Aus für immer ist? Was bedeutet das für eine eigensinnige KI?

Der Roman ist auch für Erwachsene sehr schön zu lesen, gerade die sozialkritischen und philosophischen Fragen sind eher an sie gerichtet als an den jugendlichen Leser, für den diese Fragen aber eine Aufforderung zum Denken



und Sich-Gedanken-Machen sind. Hintergründig und zurückhaltend, nicht mit moralisch erhobenem Zeigefinger (was ein Aspekt von Eschbachs Qualität ist: Er vermittelt seine Ansichten nicht plakativ, sondern versucht sie tröpfchenweise in das Bewusstsein des Lesers zu bringen).

An ein paar Stellen hat man das Gefühl, dass hier gekürzt werden musste; so wirken manchmal die Charakterisierungen der Kinder wie 'copy&paste'-Übernahmen aus einem Datenblatt, oder die am Ende gedrängte Erzählung um die Aktivierung der "Blauen Türme"... vielleicht hat Eschbach hier aber auch schon auf einen Nachfolgeroman abgezielt. Und für die Marskinder hat er noch eine schockierende Überraschung parat: Der Sohn des irdischen Statthalters (ihres Gegenspielers) kommt zum Mars!

Insgesamt macht die Lektüre Spaß und Lust auf den zweiten Teil

#### **Technisches**

Andreas Eschbach

Das Marsprojekt

Lübbe Taschenbuch 2004
297 Seiten
ISBN 3-404-24332-3
6,95 Euro

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



NEBULAR TERRACOM 76

# NEBULAR Band 9 **Die TECHNO-FAEHRE**

von Thomas Rabenstein

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

Nach einer etwas längeren Pause ist nun der neunte NEBULAR-Band erschienen. Die Handlung setzt wieder im System Epsilon-Indi ein, wo sich Toiber Arkroid, Lai Pi und Vasina noch auf der Yax K'uk'Mo' des Schwacken Scorch befinden. Der Roman teilt sich aber recht rasch in zwei Handlungsebenen auf.

Da sind zum einen Toiber Arkroid und Lai Pi, die mit dem Schiff, das sie von den Techno-Klerikern geschenkt bekommen haben, einen Testflug ins Wega-System unternehmen. Die sogenannte TECH-NO-FAEHRE hat inzwischen ihre Form verändert und gleicht nun einem Metalltropfen. Auch sonst ist das Schiff mit eigener KI technisch sehr weit entwickelt und verfügt nicht nur über einen überlegenen Tarn- und Schutzschirm, sondern auch über einen Antrieb, der es erlaubt in wenigen Minuten die Entfernung ins Wega-System zu überbrücken. Dort treffen sie auf 42 einhalb Planeten und blauhäutige menschenähnliche Wesen, die sich Ferronen nennen. Hups, falsches Universum ... Nein, sie treffen statt dessen auf ein System von Protoplaneten in dem sich vor ca. einer Million Jahren eine kosmische Katastrophe in Form einer Planetenkollision ereignet Zwar warnt ein schwackischer Notsender vor den Sirenen von Moontap, doch davon lassen sich die Menschen nicht abhalten, das System näher unter die Lupe zu nehmen.

Schließlich entdecken sie doch noch eine jupiterähnlichen Welt in



deren Orbit sich das Wrack eines Schwacken-Schiffes befindet sowie eine halbzerstörte Plattform, die einmal ein Tachyonenportal trug.

Bei der Erkundung des Schwackenraumers mit einer Sonde treffen sie auf violetten Staub, der den Schwacken umgebracht hat. Wie sich wenig später herausstellt, stammt der intelligente Staub vom Planeten, der Moontap (= Todesauge) genannt wird. Die beiden Menschen an Bord der TECHNO-FAEHRE werden vom Staub parapsychisch angegriffen, aber im letzten Moment gelingt ihnen die Flucht. Sie lassen noch einen weiteren Warnsender zurück und machen sich auf den Weg zurück in das System Epsilon-Indi.

Derweil müssen sich Vasina und Scorch an Bord der Yax K'uk'Mo' mit drei Eindringlingen herumschlagen. Es stellt sich heraus, dass es Piraten sind, die überraschenderweise aus dem Volk der *Rexas* stammen. Die Echsenwesen wurden von den Progonauten auch als

Deporteure bezeichnet. Es gelingt Vasina eine der Echsen zu töten und die anderen zu vertreiben. Doch das Piratenschiff greift den Schwackenraumer an.

Glücklicherweise kehrt ausgerechnet zu diesem Zeitpunkt die TECHNO-FAEHRE zurück und kann die Piraten in die Flucht schlagen.

Nächstes Flugziel der Yax K'uk 'Mo' ist die Freihandelswelt Lepso, äh Coip-Pertyl ...

Nein, bei der TECHNO-FAEHRE handelt es sich nicht um einen Wagen der *Love-Parade*, wie man vielleicht meinen könnte. Stattdessen ist es ein ultimativ anmutendes Raumschiff. Nach dem Motto: In einer halben Stunde zur Wega, zum Frühstück nach Andromeda. Es lebe der Gigantismus! ;-) Wenigstens verfügt es nicht auch noch über eine ultimative Bewaffnung.

Die *Sirenen von Moontap* stellen wohl das 'Monster der Woche' dar. Dass man davon noch einmal hören wird, ist wohl eher zweifelhaft.

05/2005 NEBULAR

Im Wega-System kam es ausgerechnet vor einer Million Jahren zu einer verheerenden Planetenkollision. Fast könnte man meinen, dass im NEBULAR-Universum alle kosmischen Umwälzungen vor genau dieser mysteriösen Zeitspanne passierten, in der Zwischenzeit sich nicht viel ereignete und ausgerechnet in der Jetztzeit alles wieder in Fluss kommt. Ist ja fast wie bei PR.;-)

Die Tachyonenportale stammen laut Vasina aus uralter Zeit von den Genoranten - im ersten Moment musste ich unwillkürlich an Ignoranten denken. ;-) Die Genoranten bauten lange vor dem Aufstieg der Progonauten dieses Netzwerk auf. Im Zentrumsbereich der Galaxis finden sich noch ihre Hinterlassenschaften.

Die Piraten, die den Schwackenraumer überfallen, stammen aus dem Vasina wohlbekannten Volk der Rexas.

Nach überstandener Gefahr spekuliert das Quartett an Bord der Yax K'uk'Mo' darüber, ob die Echsenwesen nach einer Million Jahren immer im Dienst der Dunklen Bruderschaft stehen und in deren Auftrag die Schwacken überfallen. Diese wilde Spekulation wird wenig später einfach als Tatsache akzeptiert. Wohl eine Eingebung aus dem Inhalt des Exposés ... ;-)

Dementsprechend ist Toiber Arkroid nun überzeugt, dass die Dunkle Bruderschaft von den geflohenen Rexas erfahren wird, dass es zumindest noch eine lebende Progonautin gibt.

Weiter wird spekuliert, dass die Bruderschaft mit den Piraten versucht die Schwacken einzuschüchtern, da es wohl nichts nutzt die Einzelgänger mit Agitatoren zu unterwandern.

Zu Beginn des Romans erfährt man noch etwas mehr über die Schwacken. Scorch ist es zwar ziemlich peinlich und er zögert lange, bevor er gegenüber Vasina damit herausrückt, dass es immer noch die gefährlichen Trox, die Ur-Schwacken, geben könnte.

Wer übrigens mehr über den im Roman mehrmals erwähnten legendären Tag der Schwacken erfahren möchte, dem ist das Conbuch zum GarchingCon 6 empfohlen, in dem Thomas Rabenstein in einer Story auf dieses Thema eingeht.

Man merkt dem neunten NEBU-LAR-Band an. dass Thomas inzwischen Routine im Schreiben der Romane entwickelt hat. Souverän erzählt er die beiden Handlungsebenen. Die Schilderung der Protagonisten ist ebenfalls gut gelungen. Nur Spannung will nicht so recht aufkommen. Dass weder die TECHNO-FAEHRE noch die Yax K'uk'Mo' vernichten werden würde, war von vorneherein klar.

Ein Schwachpunkt ist auch die manchmal nur sehr schwer nachvollziehbare Handlungsweise von Toiber Arkroid. Da macht er mit dem gerade von den Techno-Klerikern erhaltenen Raumer einen ersten Testflug und prompt geht er auf eine Spritztour ins Wega-System. Dort ignoriert er dann die eindeutige Warnung des Schwackensenders. Na ja, nicht sehr realistisch...

Fazit: Der neunte NEBULAR-Band ist eine Mischung aus 'Monster der Woche'-Roman mit ein paar wenigen neuen Rätseln, die aufgeworfen werden. Er liest sich recht flüssig und unterhaltsam und verdient daher ein GUT.

-sf-

Ich hatte Thomas die Rezension schon vorab zugeschickt und prompt hat er darauf geantwortet:

Man soll einem Kritiker niemals widersprechen, aber in einem Punkt irrst du dich diesmal. ;-) Man wird definitiv von der Kristallexistenz noch hören, sie wird sogar eine zentrale Rolle in den nächsten Romanen spielen. ;-)

Wenn man zum letzten Band zurückblickt, da musste Maya Ivanova ja in der Wüste Kristalle aus dem Sand sieben und beim Herren der Welt abliefern. Auch auf dieser Welt gab es ein Tachyonenportal. Was der ominöse Herr der Welt wirklich ist und wozu er die Kristalle benötigt, wird bereits im nächsten Band angedeutet.

Da es ein Jubiläumsband ist (Nr.10), wird er etwas umfangreicher. Mit den angesprochenen Million Jahren, die wiederholt auftauchen, hat es auch etwas auf sich. Aber das kann ich noch nicht alles verraten. ;-)



-tr-

# FILM-ECKE

# Star Wars Episode III - Die Rache der Sith



Es ist endlich soweit. Lange mussten die Star Wars- und Science Fiction-Fans auf den dritten und letzten Teil der Star Wars Prequels warten. Nun wird EPISODE III am 18. Mai in die Kinos gekommen. Offizieller Start ist der 19. Mai, aber die Previews starten bereits um 20 Uhr am Mittwoch zuvor. Ich selbst habe mir schon Karten für die Donnerstagabend-Vorstellung besorgt.

Was wird uns nun in "Die Rache der Sith" erwarten? Es gibt unzählige Previews bereits im Internet und ebenso viele Bilder und Videos zum Download. Teilweise Gerüchte, teilweise viele Fakten. Es wird sich hauptsächlich - natürlich - um den Fall Anakin Skywalkers (gespielt von Hayden Christensen) vom Jedi-Meister zum Sith-Lord drehen. Anakin wird, getrieben durch Arroganz, aber auch Furcht,

in die Hände von Kanzler Palpatine (gespielt von Ian McDiarmid) getrieben, der ihn zur dunklen Seite der Macht bekehrt.

#### Die Handlung

Die Geschichte von EPISODE III beginnt mit der letzten großen Schlacht in dem inzwischen drei Jahre andauernden Klonkrieg. Die Separatisten unter der Führung von Lord Dooku (gespielt von Christopher Lee) haben Palpatine gefangen genommen und auf das Raumschiff INVSIBLE HAND gebracht. Von dort aus leitet Dooku einen Angriff auf die Hauptwelt der Galaktischen Republik, Coruscant!

Tausende Schiffe der Separatisten und der Republik tummeln sich über Corsucant, um diese Finale Schlacht in den Klonkriegen auszutragen. Mit dabei natürlich Meister Obi-Wan Kenobi (gespielt von Ewan McGregor) und sein Padawanschüler Anakin Skywalker. Ihre Mission ist heikel, denn sie wollen Palpatine aus den Klauen Dookus befreien. Es gelingt ihnen, sich an Bord der INVSIBLE HAND zu schleichen und Dooku zu stellen. Es kommt zum zweiten Duell zwischen Dooku und den beiden Jedi. Doch dieses Mal wird Anakin Skywalker den Kampf für sich entscheiden. Er tötet unter den Augen von Palpatine Dooku und ist damit einen Schritt weiter in Richtung dunkle Seite der Macht. Die Schlacht wird zu gunsten der Republik entschieden. Geschlagen

ziehen sich die Separatisten zurück und ernennen den sehr skurielen Droidengeneral Grievous zum neuen Anführer.

Inzwischen wird Anakin von Alpträumen geplagt, die den Tod seiner inzwischen schwangeren Ehefrau Padme (gespielt von Nataly Portman) prophezeien. Da er sich nicht an die Jedi wenden kann, denn die Jedi leben in einem Zölibat und Anakin darf seinen Eidbruch nicht verraten, sucht er bei Kanzler Palpatine Rat, der Anakin immer mehr in Richtung Sith treibt und eines Tages dem jungen Skywalker seine wahre Identität - Lord Sidious - enthüllt. Nun muss sich Anakin entscheiden. Und seine Entscheidung wird zu großem Leid führen ...

#### Die Darsteller / Charaktere

Hayden Christensen spielt Anakin Skywalker / Lord Darth Vader

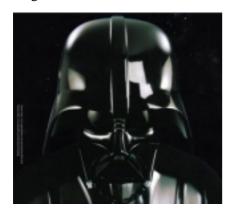
EPISODE III ist Christensens zweiter großer Film nach EPISO-DE II - Angriff der Klonkrieger. Er wird in EPISODE III nicht nur Skywalker, sondern auch Darth Vader spielen. Anakin Skywalker verwandelt sich ja im Zuge der Be-



kehrung zur dunklen Seite der Macht zum Sith Lord Vader. Es wird zum großen Duell zwischen Schüler und Meister - Anakin und Obi-Wan kommen, bei dem Anakin Skywalker so schwer verletzt wird, dass er zu dem uns bekannten Darth Vader wird. Christensen durfte sogar während der Dreharbeiten die Szenen im Kostüm spielen, was ihn mit sehr viel Stolz erfüllt hatte.

Ein großes Problem der Figur des Anakin Skywalker ist seine aufgewühlte Seele. Er besitzt nicht die Ausgeglichenheit eines wahren Jedi. Er hat gegen die Gesetze der Jedi verstossen, indem er sich zu seiner Liebe zu Padme Amidala bekannt hat. Außerdem fühlt er sich maßlos den anderen Jedi überlegen und versteht nicht, wieso sie seine Ansichten nicht teilen. Seiner Meinung nach unterdrücken die anderen Jedi, allen voran Obi-Wan Kenobi, ihn. Das führt zu viel Frustration. Anakin ist der Auserwählte und der Meinung, der größte Jedi aller Zeiten zu sein. Nur in Kanzler Palpatine hat er einen väterlichen Vertrauten gefunden, der ihn fördert und lenkt. Palpatine bestärkt Anakin Skywalker in dessen Arroganz und steht ihm stets mit Rat und Tat zur Seite. Anakin fühlt sich Palpatine verpflichtet und respektiert ihn.

Der Wendepunkt wird sein, als Anakin von Visionen geplagt wird, dass Padme sterben wird. Die Angst davor, Padme zu verlieren,



treibt ihn zur Dunklen Seite der Macht. Wir erinnern uns. dass Anakin bereits im zweiten Teil nicht damit klar gekommen ist, dass seine Mutter Shmi von den Sandleuten auf Tatooine zu Tode gefoltert worden ist. Aus Hass über ihren Tod, hat er das ganze Dorf der Sandleute zerstört. Er hat alle Männer, Frauen und Kinder niedergemetzelt. Seitdem hat er sich geschworen, nie wieder zu versagen. Das wird zu einem Problem, denn nun droht Padme, seine geliebte Frau und bald Mutter seines Kindes (er weiß ja nicht, dass es Zwillinge werden) auch zu sterben. Zumindest, wenn es nach seinen Visionen geht, doch die haben ihn bei seiner Mutter ja auch nicht belogen.

Palpatine nutzt dies geschickt aus, um ihn die Lehren der Sith beizubringen. Denn die Sith könnten Padmes Tod verhindern, jedoch nicht die Jedi. Anakin schenkt Palpatine Glauben und läßt sich darauf ein.

Es kommt, wie es seit EPISODE I erwartet wird. Anakin verfällt der dunklen Seite der Macht und wird Lord Darth Vader. Auf Befehl Palpatines wird er die Jedi und Separatisten auslöschen und selbst vor Padme nicht halt machen, bis es zum Duell zwischen ihm und seinem Meister Obi-Wan Kenobi kommt. Wir kennen den Ausgang des Duells - es endet für Anakin tragisch. Er wird verstümmelt, verbrannt und wird fortan die schwarze Maske tragen...

Ewan McGregor als Obi-Wan Kenobi

Für Ewan McGregor ist es das dritte Mal, dass er in die Rolle des Jedi Obi-Wan Kenobi schlüpft. Zuletzt war McGregor als Synchronstimme in "Robots" zu bewundern.

Die Figur des Obi-Wan ähnelt im dritten Teil immer mehr dem Cha-



raktere, den wir aus der klassischen Triologie, wo er von Sir Alec Guinness gespielt wurde. Obi-Wan ist nun ein wahrer, reifer Jedi-Meister. Er trägt nun auch den Titel General in der Republikarmee. Das erklärt auch, warum ihn Prinzessin Leia in EPISODE IV als General Kenobi tituliert.

Auch an Obi-Wan sind die Klonkriege nicht vorbei gegangen. In vielen Schlachten musste er sich beweisen. Nach dem Fall Dookus und der Niederlage der Separatisten, sucht Obi-Wan die restliche Führungsriege. Allen voran General Grievous, der Nachfolger Dookus und den Vizekönig der Handelsföderation, Nute Gunray. Sein Weg führt ihn zum Planeten Utapau, wo er auf Grievous und dessen Droiden stößt. Obi-Wan muss nicht nur gegen Grievous kämpfen – im Laufe des Filmes wird er gegen seinen Padawan-Schüler Anakin Skywalker kämpfe. Es ist das Duell und zweifellos das Highlight des Films. Für das Duell haben McGregor und Hayden Christensen viele Monate mit Stuntkoordinator Nic Gillard geprobt. Laut Lucas soll dieses Lichtschwertduell, was rund 12 Minuten gehen wird, sehr intensiv sein und das beste Duell in den Star Wars-Filmen

Natalie Portman als Padme Amidala

Die hochintelligente Natalie Portman (IQ von etwa 160, studiert in Harvard) wird zum dritten Mal die schöne Senatorin Padmé Amidala



mimen, die inzwischen in freudiger Erwartung ist.

Natürlich ist es kein großes Geheimnis, wen sie austragen wird: Die Zwillinge Luke und Leia – die eine neue Hoffnung darstellen werden.

Padmés Rolle in EPISODE III ist kleiner als in den anderen Filmen, da Anakin und Palpatine mehr im Vordergrund stehen. Und doch dreht sich vieles um die Schönheit vom Planeten Naboo. Padmé verbirgt geschickt ihre Schwangerschaft vor der Öffentlichkeit. Das Geheimnis wissen nur sie, ihr Ehemann Anakin und allenfalls R2 und 3PO. Allerdings scheint auch Obi-Wan von der Ehe zu wissen.

Senatorin Amidala engagiert sich wieder politisch, denn sie befürchtet zusammen mit Bail Organa von Alderaan und Mon Mothma, dass das Militär in der Republik die Vorherrschaft einnehmen wird.

Ihre Ehe mit Anakin wird mehr und mehr geprüft werden. Anakin liebt Amidala und sie liebt ihn, ist aber keineswegs mit seiner dunklen Seite einverstanden.

Das wird zum Konflikt führen. Padme muss sich zwischen ihrer Liebe zu Anakin und der Gerechtigkeit entscheiden...

Ian McDiarmid als Kanzler Palpatine / Lord Darth Sidious

Ian McDiarmid ist die Rolle als Palpatine auf dem Leib geschnitten. Bereits in EPISODE VI – Die Rückkehr der Jedi-Ritter war er zur Höchstform als Imperatore aufgelaufen. Eine Rolle, die er in den EPISODEN I und II vertiefen konnte und nun richtig ausleben darf.

Neben Anakin wird die Figur des Palpatine die zweite Zentrale Rolle in "Die Rache der Sith" spielen. Das verwundert auch wenig, denn Palpatine wird nicht nur Anakin zur dunklen Seite der Macht bekehren, er wird die Order 66 herausgeben, sich zum Kaiser des neuen Imperiums krönen und gewaltig mit dem Lichtschwert umherwirbeln.

Im Film werden wir Palpatine mehrmals in Action erleben – einmal im Kampf gegen Mace Windu und später im großen Duell der Meister – Yoda gegen Palpatine.

George Lucas hob während der Dreharbeiten zu EPISODE III immer die Leistungen von McDiarmid hervor.



In der Tat wird dieser dunkle Film auch die Sternenstunde des Imperator Palpatine sein und so kann sich McDiarmid voll und ganz austoben. Er wird sich verschlagen Anakin Skywalkers bemächtigen und mit seiner Hilfe die Jedi auslöschen. Palpatine wird sich zum Sith krönen, in einer atemberaubenden Schlacht gegen Yoda im Senat und vorher gegen Windu in Action sein und den Darth Vader erschaffen, den wir kennen und lieben.

Anthony Daniels als C-3PO und Kenny Baker als R2D2



Die beiden lustigen Droiden sind natürlich auch wieder mit dabei. Als einzige Darsteller haben Anthony Daniels und Kenny Baker in jedem Star Wars Film mitgespielt. Anthony Daniels ist sowieso die größte Konstante im Star Wars Universum. Nicht nur die sechs Filme, sondern auch bei diversen Ablegern (Clone Wars, Droids, PC-Games, TV-Specials etc) hat der britische Schauspieler den goldenen Roboter gespielt und gesprochen.

Ganz besondere Ehre für Daniels: Er hat nicht nur den ersten Satz in EPISODE IV, sondern auch am gleichen Schauplatz den letzten Satz in EPISODE III.

Kenny Baker ist die Seele von R2D2. Auch wenn er oftmals durch Robotik und Animationen in den Prequel-Episoden ersetzt worden ist, so ist der kleine Liliputaner doch das Herz von R2.

In EPISODE III wird auch geklärt, wieso die beiden – oder zumindest 3PO – keine Erinnerung mehr an die Zeit vor EPISODE IV haben ...

Frank Oz als Yoda und Samuel L. Jackson als Mace Windu

Die beiden Jedi-Meister müssen gegen die dunkle Seite der Macht kämpfen. Frank Oz, zum fünften Mal dabei, wird Meister Yoda die Stimme verleihen. Früher hat Oz die Yoda-Puppe sogar selbst gesteuert, doch für die meisten Szenen wird jetzt ein digitaler Yoda verwendet. Oz gibt ihm jedoch immer noch die unverkennbare Stim-



me – übrigens auch dieselbe Stimme, wie Miss Piggy aus der Muppets-Show.

Für Samuel L. Jackson waren die Star Wars Filme ein Traum. Als riesiger Fan der Serie ist es für ihn ein Genuss gewesen, dreimal mitzuspielen. Besonders beeindruckt war er von Chewbacca alias Peter Mayhew.

An seine Rolle als Jedi-Meister Mace Windu stellte Jackson nur eine Bedingung: Einen tollen Tod. Und den wird er auch bekommen. Es ist kein Geheimnis, dass alle Jedi bis auf Yoda, Anakin und Obi-Wan sterben werden. Wer es sein wird, der Mace besiegt und wie es passiert, wird man am 19. Mai in den Kinos sehen.

Lord Dooku und General Grievous

Typisch für Star Wars sind die seltsamen und auffälligen Schurken. In EPISODE I war es der tätowierte, schweigsame und akrobatische Darth Maul. In EPISODE II Jango Fett, in den klassischen Trilogien Schurken wie Jabba der Hutte und Jangos Ableger Boba Fett. In EPISODE III ist es der seltsame Droide Grievous. Grievous, wohl aus teilweise organischen Komponenten gebaut, ist ein Militärführer der Separatisten. Der Droide beherrscht die Technik der Sith und Jedi, so kann er mit mehreren Laserschwertern gleichzeitig kämpfen.

Lord Dooku oder auch Darth Tyranus führt die Separatisten in die letzte große Schlacht des Klonkrieges. Gespielt wird Dooku von Schauspieler-Legende Christopher Lee (Dracula, Saruman). Dooku führt seit drei Jahren den Krieg gegen die Republik und dient damit seinem Meister Palpatine / Sidious als Schüler der Sith.

Was Dooku jedoch nicht ahnt, ist, dass er gar nicht der Auserwählte für Palpatines Pläne ist. Das ist Anakin Skywalker. Während der Schlacht um Coruscant kommt es zum Duell zwischen Dooku und Anakin. Dooku wird von Anakin besiegt werden. Ohne Mitleid zu zeigen, tötet Skywalker Tyranus. Dessen Nachfolge General Grievous antritt, der wiederum von Obi-Wan bis nach Utapau verfolgt wird, wo es zum Showdown zwischen den beiden kommen wird.

In weiteren Rollen werden wir Peter Mahew als unseren Lieblingswookie Chewbacca zu sehen bekommen. Wayne Pigrem wird den jungen Captain Tarkin spielen. George Lucas wird einen kurzen Auftritt in EPISODE III haben. Auch seine beiden Töchter werden eine Statistenrolle bekleiden Stuntkoordinator Nic Gillard wird als Jedi in Erscheinung treten. Bruce Spence (Mad Max II und III, sowie Saurons Stimme in Herr der Ringe) wird das freundliche Alien Tion Medon von Utapau spielen

#### Die Musik

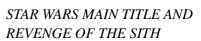
Die Musik zu den Star Wars-Filmen bildet einen wichtigen Punkt im Gesamtkonzept.

Alle sechs Soundtracks wurden von Altmeister John Williams komponiert und dirigiert. Er hat die unvergessliche Star Wars-Musik und den Imperialen Marsch komponiert.

Nach drei langen Jahren qualvoller Wartezeit für die Fans, ist es endlich wieder soweit:

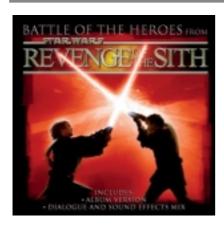
Am 19.Mai startet EPISODE III – DIE RACHE DER SITH, der Abschluss der Prequel-Triologie, in den Kinos. Knapp drei Wochen vorher erscheint der ebenso sehnlichst erwartete Soundtrack zum Film von John Willams.

Für Erfolgs-Komponist John Williams bedeutet dies den Abschluss seiner seit 1977 andauernden und überaus erfolgreichen Arbeit an den Star Wars-Filmen. Wie immer ist das London Symphony-Orchestra mit all seiner Pracht dabei. Und wie schon in den vorherigen Filmen, gelingt es Williams ein episches, mitreißendes Musik-Drama mit allem was dazu gehört, zu schaffen. Ein typischer Star Wars-Score eben.



Wie es sich für eine Star Wars – Filmmusik gehört, beginnt die CD





mit dem bewährten Main Title, der aber nicht, wie sonst, leise ausklingt, sondern von mitreißender Action-Musik abrupt unterbrochen wird, in der auch das Force-Thema zu hören ist. Diese dynamische Komposition dürfte die anfängliche Raumschlacht über Coruscant untermalen. Vielleicht der beste Auftakt eines Star Wars-Soundtracks.

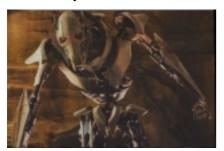
#### ANAKIN'S DREAM

Wesentlich ruhigere und sanftere Klänge eröffnen den zweiten Track "Anakins Dream". Das Liebesthema aus Episode II ist kurz zu hören. Die Harmonie wechselt in düstere Klänge, die Unheil ankündigen und aufzeigen, dass Anakins Traum ein Alptraum ist.

#### BATTLE OF THE HEROES

Ähnlich wie "Duel Of The Fates" in Episode I und "Across The Stars" in Episode II, bildet "Battle of the Heroes" das Kernstück dieses Soundtracks. Es ist das neue Thema schlechthin.

Heroisch und prachtvoll, von einem Chor getragen. Es ist wie Requiem, welches den Niedergang der Jedi symbolisiert. John Wil-



liams übertrifft sich hier wieder einmal selbst und beweist aufs Neue, das er einer der wenigen Komponisten ist, die es verstehen, die Brücke in das Goldene Zeitalter Hollywoods zu schlagen.

#### ANAKIN'S BETRAYAL

Ein weiteres episches Stück, das von wundervollen Streichereinsätzen, begleitet von dramatischen Choreinsätzen geprägt wird.

#### GENERAL GRIEVOUS

Dieses Stück, das zuweilen an Jurassic Park erinnert, dürfte dem neuen Bösewicht General Grievous, einem der Führer der Separatisten, der schon in der Clone Wars-Serie erstmals zu sehen war, gewidmet sein. Gute, solide Actionmusik, wie man sie von Williams gewöhnt ist.



#### PALPATINE'S TEACHINGS

Eines der düstersten Stücke, der Star Wars Prequel-Triologie. Man spürt förmlich, wie Kanzler Palpatine sich daran macht, seinen naiven Schützling Anakin Skywalker, auf die dunkle Seite der Macht zu ziehen. Dabei ist auch kurz das Darth Vader-Thema zu hören.

Der düstere Track endet mit einer schwungvollen Musik, die schon in Episode I zu hören war.

#### GRIEVOUS AND THE DROIDS

Ein weiteres, schwungvolles Action-Stück, welches ein wenig an "Jango's Escape" aus Episode II erinnert und die Kampfhandlungen zwischen den Separatisten und den Klon-Kriegern auf Utapau unter-

malen dürfte.

#### PADME'S RUMINATIONS

Ein für Williams Verhältnisse recht untypisches Stück, das anfangs stilistisch ein wenig an Hans Zimmer erinnert. Ansonsten sehr düster und unheilsschwanger.



#### ANAKIN VS.OBI-WAN

Einer der Höhepunkte dieses Scores, ist "Anakin vs.Obi-Wan". Dieses Stück dürfte den Beginn des legendären Duells zwischen Jedimeister Obi-Wan Kenobi und seinem, nun auf die dunkle Seite übergetretenen Schüler Darth Vader bilden. Immer wieder erklingt das Darth Vader-Theme, welches stark an "The Duel" aus "Das Imperium schlägt zurück" erinnert. Eines der mitreißendsten Stück der CD.

#### ANAKIN'S DARK DEEDS

Ein weiterer Höhepunkt des Soundtracks. Düster und episch zugleich, dürfte dieser Track die endgültige Wandlung des Jedi Anakin Skywalker zum Sith-Lord Darth Vader markieren. Einige Passagen erinnern ein wenig an Joel McNeelys "Shadows of the Empire".



#### ENTER LORD VADER

Fanfaren eröffnen dieses abwechslungsreiche Stück. Ruhige Passagen wechseln sich mit



marschartigen Einlagen ab. Zum Schluss gewinnt das Stück an Tempo und kurzzeitig sind das Darth Vader-Thema und das Sith-Thema zu hören.

#### THE IMMOLATION SCENE

Ein tragisch klingendes Thema große Höhepunkte, schwer einzuordnen ist.

#### GRIEVOUS SPEAKS TO LORD **SIDIOUS**

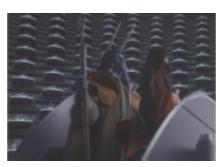
Pompöse Fanfaren und schwungvoller Chor beginnen dieses Stück, bevor es in ruhigere Gefilde gleitet. Dieser Track wäre vielleicht besser in der ersten Hälfte der CD platziert worden.

#### THE BIRTH OF THE TWINS AND PADME'S DESTINY

Ein sehr schönes Stück, das zu einer Schlüsselszene des Films gehört: Der Geburt von Luke und Gon Jinns Bestattung zu hören war.

#### A NEW HOPE AND END CRE-DITS

Einer der absoluten Höhepunkte dieser CD bildet auch den Abschluss. Zu Beginn dieses über 13 Minuten langen Highlights ist zunächst Leias Theme zu hören, gefolgt von Lukes Thema, welches direkt in den gewöhnten Abspann überleitet. Nach diesem hören nochmals Leias Thema in voller



Pracht, gefolgt von "Battle Of The Heroes". Den Abschluss bilden eine besonders prachtvolle Version von "The Throne Room" aus Episode IV, die den Bezug auf "Eine Neue Hoffnung" herstellt und das Star Wars-Thema, wie wir es aus der alten Triologie gewöhnt waren.



tionen den krönenden Abschluss seines großen Musik-Dramas. Einziges Manko ist der Umstand, dass man sich wieder einmal nicht dazu durchringen konnte, den gesamten Score zu veröffentlichen. So vermisse ich das Duell zwischen Yoda und Palpatine oder die Szene in der Darth Vader erstmals auftritt. Da bleibt wieder mal nur die Hoffnung auf eine spätere Veröffentlichung, wann immer sie auch sein mag.

#### Das Ende der Saga?

Nicht direkt. Natürlich wird es keine EPISODE VIII - XI geben. Das hat George Lucas oft genug betont, doch es wird im Laufe des nächsten Jahres eine aufwendige TV-Serie ala Abenteuer des jungen Indiana Jones von Star Wars produziert werden. Viele Details hat Lucas darüber noch nicht verkündet, nur, dass er den Stein selbst ins Rollen bringen wird. Die erste Staffel soll wohl komplett geschrieben bzw. an einem Stück gedreht werden. Ob bekannte Helden auftauchen werden, und wann genau die Serie spielt, läßt er noch offen. Ebenfalls gibt es Gerüchte, dass es irgendwann in den nächsten Jahren eine Art "Super-Archiv DVD Edition" aller sechs Filme geben wird. 2007, zum 30. Geburtstag von Star Wars, wird es diese jedoch nicht geben, sagt Lucas. Egal ob nun über DVD, aufwendige PC-Spiele, CDs und im TV - Star Wars wird erhalten bleiben und die Macht weiterhin mit uns sein ...

-nh-



Ai-Kuno TERRACOM 76

### Ai-Kuno

Story und Illustrationen von Michael Köckritz

Die Regenzeit war vorüber und das flache Land war in voller Blüte. Die Vögel ernährten sich von den Myriaden an Insekten. Die Bienen labten sich am Nektar der Blumen und blühenden Gräser. Schmale Pfade führten durch das Unterholz, die von den Jägern und Tieren getrampelt worden waren.

Ai-Kuno, einer der Jäger aus dem Dorf an Rande des Shuut-Kin-Dschungels, ging vorsichtig auf einem der Pfade zum Fluss, um dort Fische zu fangen. Heute musste Ai-Kuno für das Überleben der Leute im Dorf sorgen. Alle jungen Männer mussten durch Jagen und Fischen dazu beitragen, wobei jeder an die Reihe kam. Auf dem Weg zum Fluss betrachtete Ai-Kuno seine Umgebung wachsam mit offenen Augen und Sinnen. Ein Moment der Unaufmerksamkeit und er konnte das Opfer eines hinter dem Blätterwald des Dschungels verborgenen, Raubtieres werden. Der Fluss war ziemlich weit vom Dorf entfernt, sodass Ai-Kuno eine längere Strecke zu gehen hatte. Er atmete schwer in der feuchten Luft des Dschungels, war aber nicht sonderlich in Eile. Zeit war für ihn ein unbekanntes Konzept. Er wusste natürlich den Morgen vom Nachmittag zu unterscheiden oder wenn der Tag am heißesten war. Die heiße Mutter und die Schatten zeigten ihm, wann es Zeit war in das Dorf zurückzukehren. Es war ratsam vor Einbruch der Dunkelheit zurück im Schutz des Dorfes zu sein. Ai-Kuno versuchte sich stets daran zu halten, denn der Dschungel war des Nachts unverzeihlich.

Das Unterholz wurde lichter, als er der Ebene näher kam, durch die sich der Fluss schlängelnd sein Bett gegraben hatte. Das flache Land erstreckte sich für einen Dreitagenmarsch in die Richtung, wo sich die heiße Mutter jeden Tag zum Schlafen legte. Als er vorsichtig vom Dschungelrand auf die Ebene schritt, fühlte er ihren heissen Atem auf seiner dunkelbraunen Haut.

Ai-Kuno erntete im Dorf stets viele bewundernde Blicke von den strammbrüstigen jungen Mädchen. Es tat ihm gut, wenn die Mädchen seine Muskeln und stattliche Gestalt und speziell die Erhebung unter seinem Lendenschurz bewunderten. Ai-Kuno war der Größte im Dorf und weidete sich an den Blicken der Mädchen und jungen Frauen. Er war bekannt für seine Fertigkeiten als Jäger und trug mit Stolz die Narben der Jagd und die Tätowierungen, die von seinen Erfolgen sprachen. Noch war Ai-Kuno nicht zum Mann geweiht worden, bis dahin mussten noch zwei heiße Sommer vergehen. Seine Familie hatte über Generationen, die besten Jäger und Handwerker hervorgebracht.

Ai-Kuno sah in die Ebene hinaus. Riesige Haufen großer Steine begrenzten die Ebene in der dunstigen Ferne. Er war noch niemals in seinem Leben dort gewesen, wo sich die braunfarbene Ebene in den Himmel streckte. Die Legenden erzählten, dass Menschen mit weißer Haut, in feuerspeienden Vögeln vom Himmel gekommen waren und hinter den riesigen Steinhaufen gelandet waren und, dass diese Leute fliegen konnten, aber Ai-Kuno hatte nie einen von ihnen mit eigenen Augen gesehen.

In der Ferne schimmerte das Band des Flusses, wie es sich durch die Jagdgründe schlängelte.

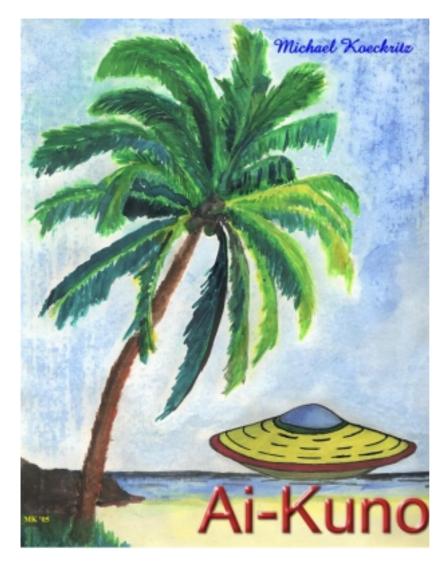
Ai-Kuno näherte sich dem Fluss und setzte sich am Ufer unter einen Baum, wo er seinen Speer zum Fischen vorbereitete. Er band einen ledernen Strang an das Ende des Speeres, um ihn damit wieder aus dem Wasser herausziehen zu können.

»Bruder des schimmernden Wassers«, sagte er zum Fluss, »Ai-Kuno ist wieder hier, um einige deiner schlüpfrigen Bewohner zum Essen für unsere Kinder und Alten im Dorf zu holen.«

Ai-Kuno dachte, dass wenn er zum Fluss sprach, er die richtigen Stellen zum Fischen finden würde. Bisher hatte er damit immer Erfolg gehabt. Das Wasser war nicht aufgewühlt und er konnte die großen Fische deutlich im Wasser erkennen. Er warf den Speer und spießte einen von ihnen auf. Es war ein guter Fang. Als er den Fisch aus dem Wasser zog, bat er ihn um Vergebung und dankte ihm dafür, dass er sein Leben für das Dorf gegeben hatte. Dieses uralte Ritual wurde von allen Jägern und Fischern des Dorfes strikt eingehalten. Es sah so aus, als ob dieser Tag erfolgreich werden sollte und er diesmal viele Fische zurück ins Dorf bringen konnte.

Plötzlich hielt er instinktiv in seiner Arbeit inne und beobachtete seine Umgebung mit erhöhter Aufmerksamkeit. Irgend etwas war anders. Er setzte sich auf die Fersen, sah und hörte sich angestrengt um. Aus der Ferne konnte er ein summendes Geräusch vernehmen, das von der Ebene herüber kam. Niemals zuvor hatte er solch ein Geräusch vernommen. Ai-Kuno suchte rasch Deckung auf, um sich vor dem zu verstecken, das dieses Geräusch verursachte. Nach einer Weile sah er was diese Geräusche hervorrief. Kleine Punkte in der Luft näherten sich ihm und wurden

05/2005 Ai-Kuno



größer und größer. Sie erinnerten ihn an She-Ka-Runs, libellenartige Insekten oder La-Kha-Lems, kleine Honigvögel, aber She-Ka-Runs und La-Kha-Lems konnten nicht so schnell fliegen und waren ausserdem viel kleiner. Ai-Kuno sah auf seine Finger und verglich sie mit den lauten Vögeln in der Ferne. Eine Hand und zwei weitere Finger ware nötig, um die Silhouetten der großen Vögel zu bedecken, wobei sie immer näher kamen. Das Summen wurde lauter und lauter und ein Wind erhob sich, der Staub und Pollen durch die Luft wirbelte. Ai-Kuno musste niesen. Er war sehr verängstigt und konnte sich kaum bewegen. Er wollte nicht von diesen Vögeln gefressen werden und blieb deshalb in seiner Deckung unterhalb eines Baumes. Dann landeten die Vögel, unweit von Ai-Kunos Versteck. Weißhäutige Menschen sprangen aus den Bäuchen der Vögel auf die Ebene. Die Vögel hatten angehalten und plötzlich bemerkte Ai-Kuno, dass diese Vögel keine Füße hatten mit denen sie auf dem Boden stehen konnten. Sie schwebten über dem Boden, wie die Wolken im Himmel!

\*\*\*

Die Fremden begannen ein Dorf aus Hütten zu bauen. Ai-Kuno konnte durch die Wände der Hütten sehen, als ob sie überhaupt nicht vohanden wären. Einige der weißen Fremden kamen nahe an Ai-Kunos Versteck vorbei und taten etwas in den Fluss. Es sah kantig aus und war durchsichtig und als sie es wieder aus dem Fluss herauszogen, war es voll mit Wasser. Sie trugen es auf ein flaches Ding das den Boden nicht berührte und als sie dann in Richtung des neuen Dorfes zurückgingen folgte ihnen das flache Ding, wie von Geisterhand geschoben. Ai-Kuno konnte die Leute sprechen hören, sie aber nicht verstehen. Er wartete in seinem Versteck bis die Dunkelheit einbrach, um in sein Dorf zurückzukehren. Obwohl, Ai-Kuno Angst hatte von den Fremden gesehen zu werden, vergaß er dennoch nicht, seinen Fang mitzunehmen.

\*\*\*

Die Leute im Dorf rannten aufgeregt umher, als Ai-Kuno endlich ankam. Sie hatten schon um sein Leben gefürchtet und atmeten erleichtert auf, als sie ihn mit seinem großen Fang sahen.

»Was hast du gesehen, Ai-Kuno?« fragten sie ihn aus.

Andere Jäger hatten bereits die Nachricht über die lauten Vögel im Dorf verbreitet. Zum ersten mal in seinem Leben wurde Ai-Kuno an das Feuer der Alten eingeladen, um seine Geschichte zu erzählen. Er wurde zum Helden des Dorfes, denn er war der Einzige gewesen, der nahe genug beim Dorf der Fremden gewesen war.

»Sie kamen aus den Wolken, dort wo die großen Felsen sind«, berichtete er. »Ihre großen Vögel machen laute Bienengeräusche, aber sie haben keine Flügel oder spitze Hintern und auch keine Beine. Sie können sogar Wasser vom Fluss holen ohne Töpfe zu benutzen. Sie verwenden flache Dinge, die ihnen folgen, wie von Geisterhand geschoben. Das Dorf hat Hütten mit durchsichtigen Wänden! Sie haben eine weiße Haut und tragen darüber dünnere jung-grüne Häute. Sie Ai-Kuno TERRACOM 76

sprechen mit anderen Worten die ich nicht verstehen konnte.«

Die Alten beschlossen Ai-Kuno und ein paar erfahrene Jäger bei Anbruch des Tages auszuschicken, um mehr über die ungewöhnlichen Vorgänge in Erfahrung zu bringen.

Die Gruppe verließ das Dorf am frühen Morgen und versteckte sich am Dschungelrand. Später bewegten sie sich, jede Deckungsmöglichkeit ausnutzend, weiter auf das neue Dorf zu, um mehr sehen zu können. In der Siedlung der Fremden wurde hart gearbeitet. Noch mehr Hütten waren in der Nacht aufgebaut worden. Es sah auch so aus, als ob noch mehr Leute mit sich schnell bewegenden eckig aussehenden Dingen, die sehr laut waren und viel Staub aufwirbelten, eingetroffen waren. Leute, die in der Sonne aufblizten, bewegten sich überall im Dorf. Sie sahen jedoch ganz anders aus als die weißen Fremden. Einige waren dünner, andere runder oder größer und mit vielen Armen. Die Blitzenden, trugen Gegenstände umher und bauten große dunkle und kantige Hütten. Ein weit aufragendes rundes Ding mit langen dünnen Beinen, das wie die heiße Mutter glänzte, war in der Nacht in der Mitte des Dorfes aufgestellt worden.

Ai-Kuno beobachtete alles sehr genau und sah, dass einige der Fremden Rauch ausatmeten, nachdem sie an einem kleinen weißen Stock mit feuriger Spitze gesaugt hatten. Er dachte: >Leute, die Rauch essen können und die Vögeln befehlen können wohin sie fliegen sollen, können gar keine richtigen Leute sein. Sie müssen mit den Göttern oder den Vorfahren verwandt sein, sowie es die Legenden berichten.

Am Abend berichtete Ai-Kuno was er beim Dorf gesehen hatte. Die anderen Jäger der Gruppe bestätigten seine Beobachtungen und fügten ihre Versionen hinzu. Die Alten und der Dorfschaman kamen nach langer Beratung zu dem Ergebnis, dass die Fremden mit den Göttern der Legenden eins waren, und beschlossen Verbindung mit ihnen aufzunehmen, um herrauszufinden, was sie eigentlich wollten.

Der erste Kontakt verlief gut. Ai-Kunos Gruppe hatte Felle und aus Knochen geschnitzte Figuren als Geschenke für die Götter mitgebracht. Als der Jäger und seine Leute sich dem Dorf der Götter näherten, lief Shun-Rah etwas voraus. Plötzlich, überschlug sich der Mann rückwärts, als ob er gegen eine unsichtbare Wand gelaufen wäre. Shun-Rah hatte sich dabei nicht verletzt, als er wenig später wieder aufwachte, hatte aber ein kitzliges Gefühl im rechten Arm.

»Was war das?« fragte ihn Ai-Kuno.

»Ich weiß es nicht.«, antwortete Shun-Rah. »Da ist nichts was ich sehen kann, aber es tritt aus, wie ein Shur-gaan, aber anders. Mein ganzer Arm fühlt sich an, wie mein Musikknochen!«

\*\*\*

Einer der Götter hatte beobachtet, was geschehen war und näherte sich der unsichtbaren Wand, die Ai-Kunos Leute vom Dorf fernhielt. Der Gott hatte ein freundliches, leicht gebräuntes Gesicht und winkte mit der rechten Hand. Er war etwa so groß, wie Ai-Kuno, mit dunklen Augen und vollen Lippen, hatte jedoch eine lange Nase. Sein nach hinten zurückgekämmtes Haar glänzte dunkel, war aber nicht gekräuselt. Es war das erste mal, dass Ai-Kuno jemanden mit dünnem schwarzen Haar, um den Mund herum, begegnete. Die Leute in seinem Dorf hatten keine Haare im Gesicht, sahen aber ansonsten fast gleich aus, wenn man von der Hautfarbe einmal absah. Der Gott trug hellgrüne Häute mit blitzenden spitzen Punkten auf den Schultern.

»Hallo ..., ihr da ..., ihr da hinten!« rief der Gott, aber Ai-Kuno verstand nicht was er sagte. »Wollt ihr uns besuchen? Geht da hinüber ... zum Tor ... nach links, für hundert Meter. Wir lassen euch dann ein!«

Ai-Kuno verstand immer noch nicht, aber der Gott machte einladende Gesten nach rechts. Die Gruppe der Jäger folgte der Einladung und wurde nach vielen Schritten in das neue Dorf geleitet, wobei sie einen kleinen Regenbogen durchschreiten mussten.

»Ich bin Leutnant John Winters«, sagte der Gott und deutete mehrmals auf seine Brust.

»Ai-Kuno – Ick'n Leunan Joh Witter«, antwortete Ai-Kuno nach einer Weile, wobei er versuchte, die eben gehöhrten Laute und Gesten nachzuahmen.

Der Gott zeigte wieder auf Ai-Kuno und sich selbst

»Ai-Kuno – John Winters ..., ach ..., gut genug, kommt mit!« sagte der Gott und machte eine einladende Handbewegung.

Er ging mit ihnen zu einer großen Hütte. Ai-Kuno sah, dass die Wände der Hütten nicht mehr durchsichtig waren und jetzt eine weiße Farbe angenommen hatten. Der Fremde erklärte etwas in seiner Sprache, aber Ai-Kuno und seine Begleiter konnten nur vage die begleitenden Gesten verstehen. Ai-Kuno sprach zu seinen Leuten und erklärte ihnen, was er davon verstanden hatte. Plötzlich, hörten sie eine andere, dünne Stimme, die von einem kleinen Kästchen an der rechten Schulter des Gottes zu kommen schien. Diese kleine Schachtel sprach zu Ai-Kuno und seinen Freunden in einem gebroch05/2005 Ai-Kuno

enen Dialekt, den sie aber verstehen konnten. Als erstes waren sie überrascht, aber dann begannen sie sich mit dem kleinen Kästchen zu unterhalten, wobei der Gott ein paar mal nickte, als wenn er alles ebenso verstehen könnte. Ai-Kuno und seine Begleiter erzählten der Schachtel woher sie kamen und, dass sie einen freundlichen Kontakt mit den Göttern wünschten.

»Ich bringe euch zu Oberst Kirshhogg, unserem Kommandanten. Folgt mir, bitte.«

Diesmal hörten Ai-Kuno und seine Leute, wie die Schachtel die Worte fließend in ihrem Dorfdialekt von sich gab. Sie brauchten nicht weit zu gehen. John Winters erklärte ihnen, dass sie vor der weißen Hütte warten sollten, bis er zurückkommen würde. Winters betrat die Hütte und es dauerte mehrere zehn Atemzüge, bis er wieder heraustrat.

»Kommt herein, bitte.«, forderte er sie auf.

Die Hütte war mit fremdartigen Gegenständen gefüllt, mit Dingen auf denen viele kleine blinkende Lichter zu sehen waren. Ebenso, gab es ein großes Fenster, durch das Ai-Kuno Teile des Dschungels und des flachen Landes erkennen konnte. Doch das Fester wies nicht in Richtung der Ebene oder des Waldes. Ai-Kuno und seine Begleiter waren überrascht, dass es in der Hütte recht kühl war und nicht so heiß, wie draußen.

Ein großer Gott mit freundlichen Augen kam auf sie zu. Er war mindestens noch einmal so groß und breit wie Ai-Kuno. Der Kopf des Gottes war unbehaart bis auf einen langgestreckten Flicken, widerspenstiger, weißer, halblang geschnittener Borsten, der bis in seinen Nacken reichte. John Winters sprach mit ihm, wobei er etwas steif vor dem großen Gott stand. Nachdem Winters ausgesprochen

hatte, nickte der große Gott und wandte sich Ai-Kuno zu.

»Ich bin Oberst Kirshhogg und der Häuptling dieses Dorfes, das wir Camp nennen«, sagte der Gott mit lauter und donnernder Stimme. »Wir werden hier ein wenig bleiben, aber wir werden euch nichts antun. Leutnant Winters wird euch herumführen.«

»Wo kommt ihr her?« fragte Ai-Kuno. »Kommt ihr von hinter den großen Felsen? Kennt ihr unsere Vorfahren und Götter? Seid ihr diese Götter?«

»Leutnant Winters wird es euch erklären«, antwortete Oberst Kirshhogg mit hochgezogenen Augenbrauen. Dann drehte er sich um und sprach laut zu dem großen Fenster. Ai-Kuno und seine Begleiter konnten kurze Zeit später eine laute Stimme hören, die aus dem Fenster zu kommen schien.

Ai-Kuno sah seine Leute an. »Sie sprechen bestimmt mit anderen Göttern oder den Ahnen!«

Ai-Kunos Begleiter waren erstaunt und wippten zustimmend in den Kniekehlen.

John Winters führte sie durch das Dorf. Einige Dinge, die er erklärte, waren für Ai-Kuno unbegreiflich. Dann brachte sie Winters zurück zum Regenbogentor. Bevor Winters sich verabschieden konnte, fragte Ai-Kuno: »Seid ihr die Götter unserer Legenden?«

John Winters war zuerst ein wenig beschämt, faßte sich aber einen Moment später und erklärte: »Hmm ..., nein Ai-Kuno, wir sind keine Götter. Wir kommen von weit her, von den Sternen, den kleinen Lichtern, die in der Nacht am Himmel leuchten, aber wir sind keine Götter. Wir sind zwar sehr machtvoll, aber dennoch keine Götter. Wir werden auch nicht lange bei euch bleiben.«

Diese Antwort hatte Ai-Kuno nicht erwartet. Auf dem Weg zurück zum Dorf dachte er die ganze Zeit darüber nach. Es ergab alles keinen Sinn: Sie konnten fliegen, aßen Rauch, hatten unsichtbare Zäune, eine eigene heiße Mutter, die jedoch kalt war, ihre Hütten waren kühl im Inneren und sie sprachen mit unsichtbaren Leuten!

>Aber<, dachte Ai-Kuno, >Ich habe ein glänzendes Werkzeug bekommen, welches schneller und besser schneidet als die scharfen Steine im Dorf.<

Ai-Kuno hatte das glänzende Werkzeug für ein paar seiner Felle eingetauscht sowie für ein Ding, das wie zwei große Beeren aussah, die aufeinander befestigt waren, mit dem Unterschied, dass die obere Beere klar wie Wasser war und wenn man sie an einer bestimmten Stelle drückte, in der Nacht Licht abgab.

Als er an einem anderen Tag wieder im Dorf der Fremden war, hörte er eine Stimme, die aus einem Stein kam. Ai-Kuno sah einen der Fremden zu dem kleinen Stein sprechen und wie dieser dem Fremden antwortete. Er sah dabei, wie die kleine heiße Mutter ihren Glanz leicht veränderte. Er verstand zwar nicht, was gesprochen wurde, aber er stellte sich vor, dass die Ahnen oder Götter dem Fremden Anweisungen gaben.

»... er sprach mit dem kleinen Stein und er sprach zurück!« erzählte Ai-Kuno den Alten am Abend, »und die kleine heiße Mutter änderte dabei ihren Glanz.«

Die Dorfältesten wurden daraufhin sehr erregt. Die Dorfbewohner hatten nun einen Weg gefunden mit dem sie sich mit den Ahnen unterhalten konnten! Sie brauchten nur einen Stein, sowie einen grösseren runden Stein zu nehmen, sich direkt daneben zu stellen und den Anweisungen und Worten der Ahnen zuzuhören.

Ai-Kuno TERRACOM 76

\*\*\*

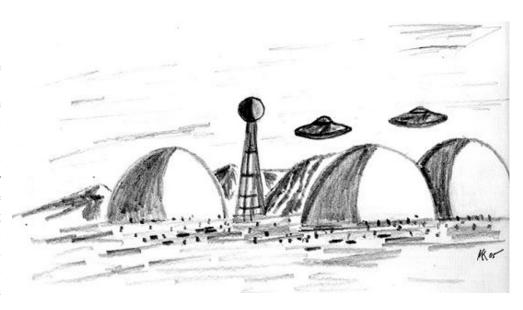
Der Schaman gab die Anweisung an die Dorfbewohner solche Steine zu finden und im Mittelpunkt des Dorfes auf einem kleinen Gerüst aufzurichten. Der Schaman war der Erste, der diese neue Art der Verständugung mit den Ahnen ausprobierte. Zuerst, schien es nicht richtig zu funktionieren, aber nach einigen rituellen Tänzen und dem

Genuss von Shapuka-Puka, dem heiligen Trunk, war der Versuch von Erfolg gekrönt. Der Dorfschaman behauptete Verbindung mit den Ahnen gehabt zu haben. Er sagte aber nicht, was er vernommen hatte ...

\*\*\*

Vieles hatte sich im Dorf nach dem Erscheinen der Fremden geändert. Jeder trug Bekleidung, die sie im Camp erhalten hatten. Die Mädchen und Frauen verfielen in Ekstase, als einer der Jäger vom Camp mit transparenten Steinchen und bunten Kügelchen zurückkam. Die Frauen fertigten lange und kurze Ketten daraus, die sie um dem Hals oder die Fußknöcheln trugen. Einige von ihnen hatten sich die bunten Kügelchen sogar an ihrer Bekleidung angebracht.

Ai-Kuno bemerkte, dass immer weniger aus dem Dorf auf die Jagd gingen. Sie gingen stattdessen lieber in das Camp, wo sie Verpflegung für ihre Töpfe und Felle eintauschten. Sie sahen, dass es genug Lebensmittel im Camp gab und dass die Fremden dafür nicht arbeiten und jagen mussten. Die Dorfbewohner dachten, es ebenso machen zu können, denn auch sie



mussten jetzt nicht mehr für ihr Überleben zur Jagd zu gehen. Sie erhielten Lebensmittel, wenn sie nur danach fragten. Ai-Kuno dachte bei sich, dass diese Veränderungen für das Dorf nicht gut sein würden. Er war sich darüber im Klaren, dass die Fremden sehr machtvoll waren und es deshalb nicht angeraten war sie böse zu machen. Er entschied deshalb, kein Wort mehr darüber zu verlieren.

\*\*\*

Eines Morgens war das Camp der Fremden leer. Sie waren verschwunden: zusammen mit der kleinen heißen Mutter und den Hütten. Sie hatten jedoch eine Menge Dinge zurück gelassen. Ai-Kunos Leute nahmen sich soviel wie sie tragen konnten und brachten es in ihr Dorf. Die Fremden hatten so viele Lebensmittel zurückgelassen, dass es für viele, viele Tage ausreichen würde. Die Alten beschlossen, die Steine und das Gerüst, die im Dorfmittelpunkt standen, in das Camp der Fremden zu bringen.

\*\*\*

Nach sechs Monaten waren die

Lebensmittelvorräte der Fremden so gut wie aufgebraucht. Einige Kinder des Dorfes waren krank und zeigten Mangelerscheinungen aufgrund der monotonen Ernährung, da sie ausschließlich von den Lebensmitteln der Fremden gelebt hatten.

Die Alten berieten sich und beschlossen, die Götter um Hilfe zu bitten. Sie gingen mit dem Schamanen in das ehemalige Camp der Femden und versammelten sich unter dem Gerüst. Sie brachten Ornamente aus Ton, welche die Gesichter der Fremden zeigten, die mit den Ahnen und Göttern in Verbindung gestanden hatten. Die Dorfbewohner errichteten Statuetten mit den Gesichtern und Körperformen der Fremden. Die Alten und der Schaman erbaten mehrere Male die Gunst der Götter, während sie ihre Rituale versahen. Sie baten darum, die Fremden zurückzuschicken, damit sie die kranken Kinder heilten und um Lebensmittel zu bringen.

Fünf Morgengrauen später erschienen die großen Vögel wieder und mit ihnen viele der Fremden. Ai-Kuno war davon überzeugt, dass die Opfergaben für ihre Rückkehr gesorgt hatten.

Die Fremden heilten die Kranken

05/2005 Ai-Kuno

und brachten neue Lebensmittel, die jedoch anders und besser verträglich waren. Diesmal warnten die Fremden die Dorfbewohner davor, dass die Lebensmittel nicht lange anhalten würden und nur im Notfall genutzt werden sollten. Sie befahlen den Dorfbewohnern zu ihrem alten, gewohnten Leben und Traditionen zurückzukehren und wieder auf die Jagd zu gehen. Nachdem die Fremden wieder verschwunden waren, gingen die Jäger jedoch nur auf die Jagd wenn es absolut nötig war.

\*\*\*

Die Jahre flossen dahin, ohne dass die Fremden wieder kamen. Die Reifeweihe wurde jetzt jedes Jahr bei dem Gerüst abgehalten. Neue Rituale und Tänze waren eingeführt worden, um die Ahnen und Götter zu überzeugen, die Fremden wieder zurückkommen zu lassen.

Ai-Kuno heiratete nach seiner Aufname in den Mannesstand und seine Frau gebar ihm männliche Zwillinge. Ai-Kuno war sehr stolz auf seine Söhne, die prächtig heranwuchsen. Sie würden gute Jäger und Fischer werden.

\*\*\*

Eines Tages erschien eine Gruppe von anderen weißen Fremden im Dorf. Sie sprachen wie die Fremden, die in den großen Vögeln gekommen waren, kannten jedoch auch einen ähnlichen Dialekt, wie er in Ai-Kunos Dorf gesprochen wurde. Sie erzählten eine Geschichte von einem Mann, der ausgewählt worden war, der Sohn eines großen Gottes zu sein. Dieser Mann musste an einem großen Kreuz sterben, weil die Menschen viel Böses getan hatten. Er ließ sich foltern und wurde umgebracht, wodurch alle Sünden vergeben wurden. Und weil dieser Mann alle diese Qualen auf sich genommen hatte, ließ sein Vater, der große Gott, ihn wieder von den Toten auferstehen und gab ihm ein ewiges Leben. Der Sohn dieses Gottes, würde bald in sein Land zurückkehren, um ein neues Königreich der Güte und des Friedens zu errichten. Sein Vater war der Gott, der alles geschaffen hatte, die heiße Mutter, die Lichter in der Nacht, die Tiere, die Pflanzen, das Land und die Felsen, sowie die Leute die darauf lebten.

Die Dorfbewohner waren sehr interessiert und wollten mehr über diesen Mann wissen. Sie verstanden jedoch das Wort »Sünde« nicht.

Der Glaube der Dorfbewohner an die Macht der Ahnen änderte sich jedoch nicht, da die Fremden keine Lebensmittel und andere Dinge gebracht hatten. Sie waren davon überzeugt, dass diese Fremden nicht von den Ahnen geschickt worden waren. Ganz im Gegenteil, die Fremden aßen von den Lebensmitteln der Dorfbewohner und zwangen sie dazu an neuen Ritualen teilzunehmen, die nach den Lehren des Gottessohnes von einem schwarzgekleidetem Mann des glänzenden Kreuzes, der sich Vater Myles nannte, überbracht wurden.

Die Rituale waren fremd und die Dorfbewohner verstanden ihren Sinn nicht. Sie mussten sogar die Weihefeiern der jungen Frauen und Männer aufgeben.

Nach einer geraumen Zeit, beschlossen die Alten und der Schaman, nicht mehr an den neuen Ritualen teilzunehmen und jagten die weißen Leute fort. Sie zerstörten alles, was mit diesen weißen Leuten zu tun gehabt hatte. Sie stürzten das große hölzerne Kreuz, das in der Dorfmitte gestanden hatte, und verbrannten es.

Ai-Kuno fühlte, dass es bereits zu

spät war und das Dorf nicht mehr zu dem alten Leben zurückkehren konnte.

Nach einer kurzen Zeit, kamen die weißen Leute und der schwarzgekleidete Mann des glänzenden Kreuzes zurück ins Dorf. Mit ihm kamen andere, die Stöcke trugen mit denen sie feuriges Licht und den Tod ausschickten. Viele Jäger des Dorfes verloren ihr Leben im Kampf, aber die weißen Leute waren stärker, besetzten das Dorf und nahmen alles in ihren Besitz. Der Kampf gegen die weißen Leute und damit auch die Rückkehr zum alten Leben war verloren! Die Dorfbewohner wurden gezwungen große Hütten aus Felsen zu bauen und dann mussten sie an den Festen zur Geburt, dem Todestag und der Wiederauferstehung des Gottessohnes teilnehmen.

Die Dorfbewohner zelebrierten jetzt nur noch heimlich ihre uralten Rituale und baten die Ahnen und Götter um Hilfe an. Der Dorfschaman hatte bereits vor dem zweiten Eintreffen der Weißen, angeordnet, das Gerüst und die Steine tief im Dschungel zu verstecken. Die Dorfbewohner wurden dazu gezwungen für die weißen Leute zu arbeiten. Sogar die Frauen mußten arbeiten, wobei die hübschesten Mädchen und Frauen, die weißen Männer unterhalten und beglücken mussten. Viele Frauen wurden krank und einige gebaren Kinder mit hellerer Hautfarbe.

Ai-Kuno war mit dem, was er sah und erlebte, nicht einverstanden und versuchte die Alten zu überreden Änderungen herbeizuführen. Er bemerkte bald, dass die Alten sich bereits aufgegeben hatten und lieber auf die Fremden in den grossen Vögeln warten wollten, die doch bald von den Ahnen geschickt werden würden.

Ai-Kuno ging deshalb zu dem schwarzgekleideten Mann des Ai-Kuno TERRACOM 76

glänzenden Kreuzes.

»Du, Mann des glänzenden Kreuzes, sprichst von Vergebung und Freundlichkeit, aber deine Leute zerstören unser Dorf und schänden unsere Frauen und Mädchen. Einige von ihnen sind sehr krank!«, beschwerte sich Ai-Kuno.

»Nenne mich Vater Myles, mein Sohn!« verlangte der Mann in schwarzer Kleidung. »Die Leute, die deinen Leuten Unrecht antun und schlecht sind, werden von dem allmächtigen Gott bei ihrem Tod oder dem Jüngsten Gericht bestraft werden.«

Ai-Kuno war verwirrt. Wie konnte ein Mann sein Vater sein, der noch nicht einmal im Dorf gewesen war, als Ai-Kuno geboren war? Ai-Kuno kannte seinen Vater und er mochte es nicht, von diesem schwarzgekleideten Mann, *mein Sohn* genannt zu werden.

Ai-Kuno erinnerte sich an die Zeiten, als er von den Ufern seines Freundes, dem Fluss, gefischt hatte. Er erinnerte sich ebenso an die alten Rituale während der Weihezeiten in den heißen Sommern. Sein Herz war schwer und die Gedanken an die Vergangenheit schnürten ihm die Kehle zu. Er beschloss mit seiner Familie das Dorf zu verlassen, um anderswo ein neues Leben anzufangen.

\*\*\*

Ai-Kuno stritt sich am Abend mit seiner Frau, als er sie in seinen Plan einweihte.

»Ich flehe dich an; ich will das Dorf nicht verlassen. Ich kann meine Mutter, Vater und Geschwister nicht verlassen. Was soll aus uns werden?«, schluchzte sie. Nach Stunden, konnte er sie schließlich überreden, seinen Beschluss zu akzeptieren.

»Shira-Tem ... ich bin lieber ein armer Jäger und Fischer, als ein Sklave dieser schlechten, weißen Leute!«, argumentierte er.

Die anderen Dorfbewohner waren über Ai-Kunos Entschluss sehr erstaunt und konnten nicht begreifen, warum er die Sicherheit des Dorfes gegen eine unbestimmte Zukunft eintauschen wollte. Sie glaubten fest daran, dass die Femden mit den großen Vögeln wieder kommen würden, um den Dorfbewohnern ein besseres Leben zu bescheren.

Zwei Tage später packten Ai-Kuno und seine kleine Familie ihre wenigen Habseligkeiten und verließen das Dorf. Der Weggang Ai-Kunos war schmerzlich für alle Dorfbewohner. Seine Frau und Kinder, hatten Tränen in den Augen als sie noch einmal zum Dorf zurück blickten. Obwohl Ai-Kuno sein neues Leben nach den alten Regeln und Traditionen führen wollte, vermisste er bereits jetzt das Dorf, den Fluss und die Geschichten der Alten sehr. Er fühlte sich einsam und die Last seiner Entscheidung wog schwer auf seinen Schultern. Für zehn lange Tage, gingen Ai-Kuno und seine Familie, der Ruhestätte der heißen Mutter entgegen. Sie ließen die großen Felsen und den Dschungel weit hinter sich zurück. Es war ein beschwerlicher Weg. Oft wollte er umkehren und aufgeben, aber seine Träume von einem besseren Leben, trieben ihn immer wieder voran.

Das Land änderte sein Aussehen und die Luft roch anders. Sie erklommen eine kleine Bergkette und als sie oben ankamen, konnten sie in der Ferne den Ozean sehen. Es war ein atemberaubenden Anblick. Unter ihnen erstreckte sich ein dünner Streifen Dschungel, der vom Bergansatz bis zu den weißen Stränden reichte. Sie sahen, wie die Wellen gemächlich an den Strand rollten und wie der Him-

mel, weit am Horizont, in den Ozean zu fallen schien.

Shira-Tem sah ihn mit einem warmen Ausdruck in den Augen an. Ai-Kuno lächelte und fing dann laut zu Lachen an. Es war ein Zeichen an seine Familie, dass die lange Wanderung zu Ende war. Ein Gefühl sagte ihm jedoch, dass ihre Freiheit vielleicht nur von kurzer Dauer sein würde.

Es dauerte noch einige Stunden, bis sie den Strand erreichten. Nach einer langen Rast, gingen Ai-Kuno und seine beiden Söhne in den Dschungel zurück, durch den sie gekommen waren, um kleine Bäume für ihre Hütte zu fällen. Sie bauten ihre Hütte am Rande des Dschungels mit Blick auf das Meer. Nahrung gab es genug, denn der Dschungel und der Ozean würden ihnen den Tisch reichlich decken. An den folgenden Tagen begannen Ai-Kuno und seine Söhne damit einen größeren Baumstamm auszuhöhlen, den sie als Boot zum Fischen benutzen wollten. Damit brauchten sie nicht mehr vom Strand aus zu fischen und konnten auf das Meer hinaus fahren. Ai-Kuno und seine Söhne hatten bereits in ihrer Jugend das Schwimmen erlernt und hatten deshalb keine große Angst vor dem Wasser.

Sie fingen große Fische und trockneten sie entweder an der Luft oder räucherten sie, um sie haltbar zu machen.

\*\*\*

Sie lebten ein einfaches und friedliches Leben, das sie nach den Regeln der uralten Traditionen führten. Bisher hatten der schwarzgekleidete Mann und die weißen Leute den Weg zu ihnen noch nicht gefunden. Ai-Kuno und seine Familie waren jedoch immer wachsam, hatten aber bisher noch keine

05/2005 Ai-Kuno

Spuren irgendwelcher Fremden in der Umgebung gefunden.

\*\*\*

Eines Morgens, fuhren Ai-Kuno und einer seiner Söhne zum Fischen aufs Meer. Nach ein paar Stunden, hatten sie bereits einen guten Fang gemacht. Ai-Kuno hob seinen Kopf und sah zum weit entfernten Strand hinüber. Er wollte gerade seinen Speer zu einem neuen Stoß vorbereiten, als er plötzlich inne hielt. Er starrte zurück zum Strand und konnte seinen Augen kaum glauben. Ein großes glänzendes flaches Ding, stand nahe bei der Hütte am Strand.

»Sie sind zurückgekommen!«, dachte er aufgeregt. Er warf seinen Speer in das Boot und befahl seinem Sohn schnell mit ihm zum Strand zurück zu paddeln.

Beide paddelten so hart, dass ihnen der Schweiß in Bächen von der Stirn lief. Meisterhaft nutzten sie die Wellenkämme und landeten wenig später in der Nähe der Hütte am Strand. Das glänzende Ding war etwa 500 Schritte strandaufwärts gelandet. Es durchmaß etwa 25 Mannslängen und war etwa 13 Mannslängen hoch. Es sah aus wie ein flacher großer Stein.

Shira-Tem rannte ihnen mit ihren zweiten Sohn, Ai-Kurat, entgegen. Sie winkte aufgeregt bis sie bei Ai-Kuno angelangt war.

»Sie sind zurück, sie sind zurück! Jetzt wird alles wieder gut!«, rief sie lachend aus.

Aus ihren Worten erkannte Ai-Kuno, dass sie immer noch an das alte Leben im Dorf dachte. Sie musste in den letzten Jahren sehr unter Heimweh gelitten haben.

»Wir werden sehen, ob sie mit uns reden wollen«, antwortete ihr Ai-Kuno. Sie gingen zusammen in ihre Hütte und beobachteten durch das Fenster. Nichts bewegte sich bei dem flachen Ding und Ai-Kuno dachte schon, dass die Fremden jegliches Interessse an ihnen verloren hätten.

Plötzlich, höhrten Ai-Kuno und seine Familie ein leises »pflop« hinter ihrem Rücken. Erschrocken drehten sie sich um und sahen ein fellbedecktes, großohriges Wesen mit einer spitzen Schnautze und einen einzigen spitzen Zahn. Das Tier war genauso bekleidet wie die Fremden, die damals mit den grossen Vögeln angekommen waren. Das angezogene Tier begann plötzlich mit einer hohen Stimme zu ihnen zu sprechen.

»Hallo, zusammen. Ich bin Gucky!«, sagte das Tier mit Hilfe eines kleinen Kästchens an der Schulter.

Shira-Tem fiel in Ohnmacht und glitt auf den Boden. Ai-Kuno versuchte nach dem Messer an seinem Gürtel zu greifen, konnte aber seinen Arm nicht bewegen.

»Langsam, Ai-Kuno! Ich will euch nichts tun. Ich bin Gucky und komme von denselben Leuten, mit denen du viele Sommer zurück schon einmal gesprochen hast. Lass das Messer stecken. Ich möchte mich nur mit dir und deiner Familie unterhalten.«

»Wie ... ist es ... möglich, dass Tiere sprechen können?«, stotterte Ai-Kuno. »Woher kennst du meinen Namen?«

»Ganz einfach, weil ich kein Tier bin. Ich sehe nur so aus. Macht euch darüber keine Gedanken meine Freunde. Es gibt viele Dinge im Universum, die du nicht weißt und einige, die du nicht wissen solltest.«

»Wie bist du in unsere Hütte gelangt?« fragte Ai-Kelet, der andere Sohn Ai-Kunos.

»Ah, ich bin nur so durch die Luft gesprungen.«, kicherte Gucky.

Ai-Kuno und seine Söhne sahen sich verduzt an. In der Zwischenzeit hatte Gucky, Ai-Kuno aus seinem telekinetischen Griff entlassen.

»Lasst uns nach draußen gehen.«, schlug Gucky vor.

Shira-Tem erwachte langsam aus ihrer Ohnmacht und Ai-Kuno gab ihr einen Becher Wasser zu trinken. Ängstlich sah sie Gucky an, aber Ai-Kuno konnte sie beruhigen. Sie gingen alle vor die Hütte und setzten sich unter einen schattenspendenden Baum in den Sand.

»Erzähle mir, was passiert ist, nachdem meine Leute euch zum zweiten Mal verlassen hatten.«, forderte Gucky Ai-Kuno auf. Er hatte bereits in der Space Jet Ai-Kunos Gedanken gelesen und wusste eigentlich schon alles. Gucky wollte jedoch Ai-Kuno seine Geschichte selbst erzählen lassen, damit er dabei auch seine Scheu vor ihm verlieren würde.

Ai-Kuno berichtete und Gucky hörte ihm aufmerksam zu. Das Gesicht des Ilts zeigte seinen zunehmenden Ärger, je länger Ai-Kuno erzählte.

»Danke Ai-Kuno. Ich glaube, dass da einiges schief gelaufen ist. Ich werde versuchen deinem Dorf zu helfen.«

Ai-Kuno nickte nur und hoffte, dass es auch so geschehen würde, als Gucky plötzlich spurlos vor seinen Augen verschwand.

Ai-Kelet sprang auf und sah auf den leeren Platz auf dem der Mausbiber einen Augenblick zuvor noch gesessen hatte. Dann setzte er sich wieder und wedelte ungläubig mit seiner rechten Hand.

\*\*\*

Gucky sprang nicht sofort zu seiner Space Jet zurück, sondern teleportierte zum Dorf, dessen Position er aus Ai-Kunos Gedanken erfahren hatte. Er materialisierte am Rand des Dschungels und esperte

Ai-Kuno TERRACOM 76

die Gedanken der Dorfbewohner und die der Besatzer. Er fand schnell heraus, dass die Fremden terranische Kolonisten waren, die 15 Jahre zuvor auf dem Planeten abgesetzt worden waren, um eine neue Kolonie aufzubauen. Einige dieser Kolonisten gingen auf Wanderschaft und gründeten eine religiöse, fundamentalische Sekte, die davon überzeugt war, dass jeder an ihrem Glauben teilhaben musste; ob sie es wollten oder nicht.

Anfangs waren sie überrascht andere Menschen auf dem Planeten vorzufinden. Dann aber begannen sie damit, verschiedene Stämme und Dörfer mit ihrem Wort des Glaubens zu bekehren. Schließlich trafen sie auch in Ai-Kunos Dorf ein. Das erklärte auch, warum sie in der Lage waren sich fast ohne Probleme mit den Dorfbewohnern zu verständigen.

»Ich muß etwas dagegen unternehmen!«, dachte Gucky und teleportierte zur wartenden Space Jet zurück, startete und flog zum Mutterschiff zurück.

\*\*\*

#### 12. August 2407

»... ich verstehe ja deine Sorgen wegen der CONDOS VASAC und deren Einfluss auf die Galaxis, Atlan«, sagte Perry Rhodan. »Ich weiß, dass diese kriminelle Organisation mehr und mehr präsent wird und den Handel mit illegalen Drogen und anderen Gütern innerhalb der Galaxis übernimmt, der normalerweise den galaktischen Händlern und Aras vorbehalten war. Allan D. Mercant sagte dir bereits, dass der Galaktische Sicherheitsdienst voll ausgelastet ist. Wir müssen also mehr auf die USO zurückgreifen, Lordadmiral. Die Planeten des Vereinigten Imperiums, fühlen bereits die Auswirkungen, welche die CONDOS VASAC auf uns alle hat.«

»Ich weiß das alles, Perry«, antwortete Atlan. »Wir versuchen ja auch so gut es geht der CONDOS VASAC um einen Schritt voraus zu sein. Aber jedesmal wenn wir denken, dass es so ist, dann erfahren wir von Major Kennon and Oberstleutnant Tekener, wie hilflos wir doch eigentlich sind.«

»Es ist wie ein Katz und Maus Spiel«, fügte Reginald Bull hinzu, der an der sich an der Getränkeausgabe ein großes Glas Vurguzz eingoss. »Ein wirklich schlimmes Spiel, möchte ich noch hinzufügen.«

»Schon am Vormittag einen Vurguuzz, Bully?«, fragte Rhodan mit gekrauster Stirn vom Konferenztisch aus.

»Ich habe ein ungutes Gefühl, vielleicht hilft das«, antwortete Bully mit saurer Miene. Er nippte zunächst am Glas und leerte es danach mit einem gewaltigen Zug. »Es geht mir schon viel besser ... rrruaps!« erwiderte Bully und rülpste ungeniert in Rhodans Richtung.

»Wir konnten zwar einige CV-Stützpunkte in der Galaxis ausheben, aber die Akonen und die Antis bauen sofort neue auf, dazu noch in uns unbekannten Regionen der Galaxis und sogar im Einflussbereich der Blues«, fuhr Atlan fort. »Wenn es wirklich stimmt, dass die CONDOS VASAC von außergalaktischen Intelligenzen geführt wird, dann ...«

Der Arkonide wurde durch das Geräusch eine rematerialisierenden Teleporters unterbrochen.

»Nevada Fields, wir haben ein Problem!«, sagte Gucky.

»Das wissen wir bereits«, antwortete Bully laut.

»Nicht das, was ihr gerade besprecht – sondern ein Neues, Dicker!«, konterte Gucky.

»Sprich, Gucky, aber beeile dich,

wir sind mit wichtigen Dingen beschäftigt.«, sagte Rhodan.

Der Ilt erzählte seine Geschichte. Als er damit fertig war, stampfte ein zornesgeröteter Bully aus dem Konferenzraum.

»Hmm ... wie konnte so etwas passieren?«, fragte Atlan gedehnt mit spöttischer Stimme und gespieltem Desinteresse. »Ihr Terraner seid doch sonst immer so gründlich in diesen Angelegenheiten «

»Keine Ahnung, Arkonide«, antwortete Rhodan und tat so als hätte er Atlans Spott nicht bemerkt. »Mal abwarten, was Bully herausfindet.«

»So wie ich den Dicken kenne, wird er jetzt einigen Leuten in den Hintern treten«, kommentierte Gucky aus Richtung des Getränkeautomaten, wo er gerade ein großes Glas Karrottensaft entgegennahm. Reginald Bull war immer noch ärgerlich als er eine halbe Stunde später in den Konferenzraum zurückkam.

»Ich habe gerade ein paar Hyperfunkgespräche mit dem Kommando der Explorerflotte und NA-THAN geführt«, begann er seine Erklärungen. »Da hat jemand ziemlich Mist gebaut. Es war jedoch keiner von der Explorerflotte. Ja ... es stimmt, dass die EX-3768 unter dem Kommando von Oberst Jake Kirshhogg dieses System entdeckte und unter dem Namen EX-3768-Kirshhogg katalogisiert hat. Aber sie haben das System nicht zur Besiedlung freigegeben, es wurde noch nicht einmal in Betracht gezogen, geschweige denn vorgeschlagen. Kirshhogg hat sich strikt an das Protokoll gehalten. Er war zwei Mal innerhalb eines Jahres auf dem Planeten, weil er noch einige zusätzliche Bodenproben für die Wissenschaftler auf Terra besorgen musste, da die ersten Proben unbrauchbar waren.«

05/2005 Ai-Kuno

»Das ist ja alles schön und gut und liegt auch im Verantwortungsbereich der Explorerflotte. Wie war es dann möglich, dass eine Kolonie auf Ex-bla,bla-Kirshhogg aufgebaut wurde?«, fragte Rhodan. »Noch dazu eine sektiererische Siedlung.«

»NATHAN ist dabei, genau das herauszufinden. Bisher weiß ich nur, dass das Amt für Entwicklung und Kolonisierung auf Terra, das System freigegen hatte.«

»Nun, Homer G. Adams wird sich nicht gerade freuen, das zu hören.«, warf Atlan ein.

»Speziell, wenn er heraus findet, dass er die Umsiedlung zu zahlen hat!«, ergänzte Bull.

»Ist es das, was du im Sinn hast, Bully? Das kostet Millionen! Es kommt auf keinen Fall aus dem Flottenhaushalt, soviel steht schon mal fest. «, entgegnete Rhodan.

»Du brauchst mich gar nicht so anzusehen, Bully. Die USO hat andere Dinge zu tun, als Kolonisten durch die Galaxis zu schippern.«, sagte der Arkonide und winkte in Bullys Richtung ab.

»Das führt uns wieder zurück zu unserer Diskussion, meine Herren«, versuchte Atlan den Faden wieder aufzunehmen. »Wenn es wirklich stimmt, dass die CONDOS VASAC von Extragalaktikern angeführt wird, dann haben wir sogar eventuell einen Punkt, an dem wir den Hebel ansetzen könnten. Wenn die Unterstützer der CV nämlich herausfinden, dass sie nur ausgenutzt werden eine Invasion vorzubereiten, dann ist es sehr wahrscheinlich möglich, die ganze Sache umzudrehen und ...«

Nach der Besprechung führte Bull ein weiteres Hyperfunkgespräch mit dem Solsystem, diesmal mit Homer G. Adams.

»Langsam, langsam, Bully, beruhige dich wieder. Ich übernehme für den Vorfall die Verantwortung.

Die BRIAN O' NEIL, ein Schiff des Amts für Entwicklung und Kolonisation, ist in Kürze auf dem Weg zu euch. Wir haben eine passende unbewohnte Welt für diese Kolonisten gefunden und werden für die Umsiedlung aufkommen. Das ist aber auch schon alles, was ich dir anbieten kann.«

»Also gut. Wir werden auf das Eintreffen der O' NEIL im Kirshhogg System warten bevor wir wieder abdampfen«, erwiderte Reginald Bull.

»Danke Bully, du hast noch einen Gut bei mir.«

»Ich trinke Vurguzz!«

Adams verzog seine Nase. Bully wusste, daß Homer Gershwin Adams kein großer Freund von Alkohol war.

»Und zwar eine ganze Kiste, Homer!«

»Okay, Bully, die sollst du haben.«

»Dazu noch eine Kiste des besten terranischen Karrottensaftes für meinen kleinen nagezahnbewehrten Freund.«

»Ah, ich sehe ... eine Verschwörung! Ich wusste jedoch, dass du so etwas ähnliches verlangen würdest. Das Zeug ist schon an Bord der BRIAN O' NEIL.«

Grußlos trennte Bully die Verbindung nach Terrania-City und begab sich zurück zum Konferenzraum.

»Meine Herren und Mausbiber; Adams zahlt! Die BRIAN O' NEIL ist auf dem Weg hierher. Ein Teil der Ladung besteht aus einer Kiste feinsten Vurguzz für mich und einer Kiste des besten terranischen Karrottensaftes für Gucky.«, verkündete Bully als er sich wieder in seinen Sessel setzte.

»Ich wusste, dass du das für mich machen würdest, Dicker! Wenn du jetzt ein hübsches Ilt-Mädchen wärest, würde ich dich glatt küssen, aber stattdessen, darfst du mir den Nacken kraulen.« Bully resignierte und begann das Nackenfell des Mausbibers zu kraulen.

\*\*\*

Die BRIAN O'NEIL, ein 800m Kugelraumer, traf zwei Tage später im Kirshhogg-System ein. Das Schiff landete in der Nähe der Stelle, wo damals das Landekommando der EX-3768 sein Camp errichtet hatte. Zunächst wurde die Besatzung der O'NEIL freundlich von den Kolonisten begrüßt, aber es dauerte nicht lange, bis eine gespannte Stimmung entstand, als sie von der geplanten Umsiedlung erfuhren. Dem Kommandanten der BRIAN O'NEIL. Oberst Elmer Margritz, blieb keine andere Wahl den Widerstand der Sektierier mit Paralysestrahlern zu brechen. Die meisten der betäubten Kolonisten stammten aus dem Dorf Ai-Kunos.

\*\*\*

»Hey, Atlan, ich weiß, dass ein gutes Glas Vurguzz nicht verschmähst. Komm 'rüber in meine Kabine und bring Perry mit, wenn du ihn siehst«, wurde Atlan von Bull über Intercom eigeladen.

Gucky lag bereits faul und schnurrend auf Bullys Couch und nippte an einem Glass Karrottensaft. Die Tür zu Bulls Kabine stand offen und Atlan klopfte höflich an den Türrahmen.

»Nimm Platz, Uraltarkonide und genieße das Leben für einen Moment«, forderte ihn Bull auf und deutete zum Tisch in der Mitte des Raumes. Atlan setzte sich und nahm die Flasche Vurguzz in die Hand, die auf dem Tisch gestanden hatte

»Ich bin beeindruckt: Original Vurguzz, Jahrgang 2205. Adams muss wirklich große Stücke von dir halten, Bully. Das hat ihn beAi-Kuno TERRACOM 76

stimmt ein Vermögen gekostet.«

»Nur das Beste für Captain Reginald Bull, ehemaliger Risikopilot, Astronaut und Elektroingeneur der US Space Force. Entspannen wir uns. Wir werden uns betrinken wie die Eidechsen, wie man in Australien so schön sagt.«

\*\*\*

Wenig später flog Gucky mit der Space Jet erneut auf den Planeten herunter und landete in der Nähe von Ai-Kunos Hütte. Er erzählte dem Jäger und seiner Familie was sich in der Zwischenzeit zugetragen hatte.

»Willst du zu deinem Dorf zurück, Ai-Kuno? Ich kann dich und deine Familie dorthin bringen«, schlug Gucky vor.

»Nein, Gucky, wir bleiben hier. Du kannst aber den Dorfbewohnern sagen, wo wir jetzt leben. Vielleicht wollen einige von ihnen zu uns kommen.«

»Nun, wenn du es so willst?«

»Ja, wir bleiben hier, wir haben genug zu essen und keine Probleme.«

»Nun gut, ich werde euch jetzt verlassen«, begann Gucky mit dem Abschied. »Ich muß noch zum Dorf und mit dem Alten sprechen. Es wird einige gute Änderungen geben und ich werde ihnen sagen, wo ihr jetzt seid.«

Als Gucky die Hütte verließ, hatte Ai-Kuno und seine Familie, Tränen in den Augen. Der Mausbiber startete die Space Jet und flog zum Dorf. Die Alten waren erfreut, die guten Nachrichten über Ai-Kuno zu hören und bedankten. Die BRIAN O'NEIL hatte spezielles Saatgut und einfache Feldpflüge für die Dorfbewohner hinterlassen. Die Besatzung des Schiffes, hatte die Jagdwaffen der Leute verbessert und sie in Hygiene und der richtigen Zubereitung von Nahrungsmitteln unterrichtet. Gucky wusste, dass zuviel an Technologie nicht gut war für die Dorfbewohner. Es musste alles einfach und robust sein.

Gucky verließ den Planeten kehrte zum Mutterschiff zurück. Wenig später waren sie auf dem Weg nach Terra.

\*\*\*

Eines Tages war Ai-Kuno mit seinen Söhnen wieder beim Fischen auf dem Meer. Als sie mit ihrem Fang zum Strand zurückkehrten, sahen sie bereits aus größerer Entfernung eine Gruppe von Menschen in der Nähe ihrer Hütte. Wenig später schloss Ai-Kuno glücklich seine Eltern in die Arme, die sich zusammen mit einigen anderen aus dem Dorf entschlossen hatten, am Meer zu siedeln. Auch Shira-Tems Familie war zum Ozean gekommen. Sie würden ein neues Dorf bauen und nach den alten Ritualen leben.

Am Abend saß Ai-Kuno Arm in Arm mit seiner Frau am Strand. Nachdenklich sah er zu, wie die Wellen herein rollten.

>Es würde niemals mehr so wie früher sein. Aber doch gut.<

**ENDE** 

#### Anmerkung:

Diese Geschichte basiert auf eine früheren Version in englischer Sprache, die als Beigabe einer Anthologie des Kitchener Nachwuchsauthorenkreises 1994 verfasst wurde. Sie sollte die Begebenheiten des Cargo-Kultes beleuchten und in einer Erzählung den Leser mit diesem Kult vertraut machen, der sich bis in die heutige Zeit, auf Papua Neu Guinea und Mikronesien, erhalten hat.

Ad astra,

Michael Koeckritz (Köckritz)

607

05/2005 ASTRO NEWS

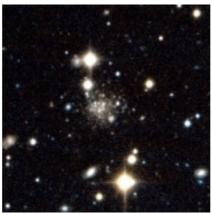


# Ungewöhnliche Sternenhaufen - zerrissene Galaxien?

Der Andromeda-Nebel wird in Abständen von bis zu 200.000 Lichtjahren von mysteriösen Kugelsternhaufen umkreist. Die Cluster unterscheiden sich extrem von den bisher bekannten Kugelsternhaufen: Sie umfassen zwar etwa die gleiche Anzahl Sterne, sind aber viel weiter ausgedehnt, sodass die einzelnen Sterne viel weiter voneinander entfernt sind. Bei den mysteriösen Clustern könnte es sich um die Reste ehemaliger

Zwerggalaxien handeln, die von der Andromeda-Galaxie eingefangen und in ihrem Schwerefeld zerrissen wurden, vermuten die Forscher.





Bislang sind in der Milchstraße rund 200 Kugelsternhaufen bekannt. Im größeren Andromeda-Nebel, der rund 2,5 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt ist, sind es rund 500. Die neue Kugelstern-Klasse wurde bislang nur im Andromeda-Nebel gefunden.

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

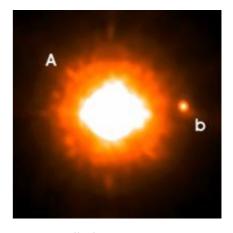
### Foto eines extrasolaren Planeten?

Zuerst ging es darum, wer den ersten extrasolaren Planeten findet, inzwischen ist es das erste Bild eines Exoplaneten: Schon im vergangenen September präsentierten ESO-Astronomen eine solche Aufnahme, kürzlich detektierte das NASA-Teleskop *Spitzer* das Infrarotlicht zweier ferner Welten, doch jetzt glaubt ein deutsches Astrono-

menteam wirklich einen echten Exoplaneten fotografiert zu haben.

Der "Exoplanet" umkreist den 400 Lichtjahre entfernten Stern GQ Lupi im am Südhimmel gelegenen Sternbild Wolf. Die jahrelangen Beobachtungen der Forscher zeigen, dass sich der Stern und sein Begleiter gemeinsam am Himmel bewegen. Damit sei ausgeschlossen, dass es sich um ein zufällig im Hintergrund liegendes Objekt handelt.

In den vergangenen Jahren gab es freilich schon mehrere derartige Erfolgsmeldungen, die sich später als verfrüht heraus stellten. Die meisten der vermeintlichen Planeten entpuppten sich als Hintergrundsterne. Das können die Astronomen für den Begleiter von GQ Lupi zwar ausschließen. Bleibt allerdings die Möglichkeit, dass der Begleiter kein Planet ist, sondern ein Brauner Zwerg. Braune Zwerge sind "verhinderte Sterne", deren Masse zwar nicht ausreicht, um selbst dauerhaft per Kernfusion Energie zu erzeugen, die aber im Gegensatz zu Planeten selbst leuchten.



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

#### Verstaubte elliptische Galaxie

Nicht nur in unzugänglichen Ekken der heimischen Wohnung können sich größere Mengen an Staub verbergen, sondern auch in einer elliptischen Galaxie. Dies zeigten Beobachtungen mit Hilfe des WeltASTRO NEWS TERRACOM 76

raumteleskops Hubble. Die Astronomen entdeckten gewaltige Staubschwaden in der Riesengalaxie NGC 1316 - ein Beweis für eine frühere Kollision?



Dank des exzellenten Auflösungsvermögens von Hubble und der Empfindlichkeit der Advanced Camera for Surveys konnten die Wissenschaftler eine bestimmte Gruppe von Sternhaufen in der Galaxie NGC 1316 unter die Lupe nehmen. Diese rötlichen Sternhaufen, so die Vermutung der Forscher, sind ein eindeutiger Hinweis dafür, dass die heutige elliptische Riesengalaxie vor einigen Milliarden Jahren durch die gewaltige Kollision zweier Spiralgalaxien entstanden ist.

NGC 1316 liegt im Außenbereich eines uns relativ nahe gelegenen Galaxienhaufens im Sternbild *Chemischer Ofen* oder auch *Fornax* und ist rund 75 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt. Im so genannten Fornax-Galaxienhaufen gehört NGC 1316 zu den leuchtkräftigsten Galaxien. Die auch unter der Bezeichnung Fornax A bekannte Galaxie ist zudem eine der stärksten und ausgedehntesten Radioquellen am Himmel.

Quelle: http://www.astronews.com/ Die Galaxis NGC 1316 innerhalb der PERRY RHODAN-Serie:

Hauptgalaxis des Fornax-Cluster, in dessen Nähe sich das Kosmonukleotid FORNAX-A befinden sollte. Reginald Bull gelang es bei seiner Expedition in den Jahren 1189 - 1199 NGZ (PR 1600), den Standort dieses Kosmonukleotides aufzuspüren. Genaue Angaben dazu wurden allerdings gemacht.

Quelle: http://www.galaxiendb.proc.org/

#### Ganz schön heiß hier

Einem unachtsamen Weltraumreisenden, der einem supermassereichen Schwarzen Loch zu nahe kommt, stünde nach Ansicht vieler Astronomen ein ungemütliches Schicksal bevor: Die gewaltige Gravitationskraft würde so sehr an ihm zerren, dass sein Körper auseinander gezogen und regelrecht "spaghettisiert" werden würden. Falsch, meint jetzt ein amerikanischer Astronom: So dramatisch ist es nicht, der unglückliche Astronaut würde vermutlich eher gegrillt.

Schwarze Löcher faszinieren nicht nur die interessierte Öffentlichkeit, sondern halten auch für die aktuelle Forschung immer noch Überraschungen bereit. Die meisten Wissenschaftler sind fest davon überzeugt, dass Schwarze Löcher existieren, akzeptieren aber auch, dass viele ihrer Theorien unter den Extrembedingungen in der Nähe dieser Materiemonster nicht mehr so richtig funktionieren.

Der sogenannte "Ereignishorizont" eines Black Holes ist der theoretischen Punkt ohne Wiederkehr. Doch Schwarze Löcher, die in der wirklichen Welt vorkom-



men, sollten zwei dieser Horizonte haben: einen äußeren und einen inneren Ereignishorizont. Hat man den ersten Horizont passiert, geschehen merkwürdige Dinge: So stürzt etwa der Raum mit einer größeren Geschwindigkeit als das Licht ins Innere. Doch hinter dem zweiten Horizont im Zentrum ist die Welt wieder normal.

Im Zentrum dieser Region befindet sich eine Singularität, die Masse verschlingt. Allerdings sollten die Gesetze der allgemeinen Relativitätstheorie ihren Appetit zügeln: Verschlingt die Singularität zu viel, würde sie gravitativ abstoßend werden und anstatt Materie zu verschlingen, würde sich heißes Plasma aufstauen, dass nur langsam in der Singularität verschwindet.

Je nach Größe des Schwarzen Loches könnte es dieses heiße Plasma sein, glauben manche Forscher, was letztendlich für den Tod des Weltraumreisenden sorgt.

Insbesondere bei supermassereichen Schwarzen Löchern, die Millionen oder Milliarden mal mehr Masse haben als unsere Sonne, seien die Gezeitenkräfte relativ schwach, sodass man eher durch die Hitze umkäme als zerissen zu werden.

Welche Theorie nun stimmt, dürfte noch einige Zeit im Dunkeln bleiben. Und dem Weltraumreisenden wird die Aussicht gegrillt zu werden kaum willkommener sein als die, von den Gezeitenkräften zerrissen zu werden.

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

-lb-



05/2005 Was wäre, wenn ...

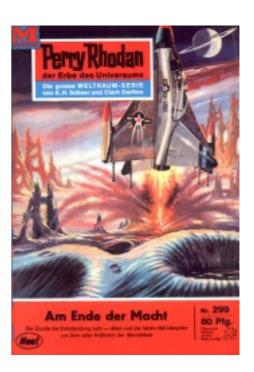
# Was wäre, wenn . . .

... PERRY RHODAN Band 299 (»Am Ende der Macht«) nicht von William Voltz geschrieben worden wäre, sondern von ...

#### ... Leo Lukas:

Der Koch hätte eine Hauptrolle, sein Bruder heißt Wilhelm und ist Inhaber der Firma Baco-Tell, einer Firma die Apfeltaschen herstellt. Das Problem des Kochs mit seinen zusammengefallenen Klößen bezeichnet Wilhelm als 'reine Kopfsache'.

Mirona würde Atlan mit Musik von Pan-Terra (Anm. d. Red.: es gibt eine Metal-Band namens Panthera, oder so ähnlich) ködern, und dann paralysieren. Während Atlan sich darüber klar wird, wer Mirona wirklich ist, denkt er darüber nach, dass er anstelle seines Ziels, den Pax Terra zu erreichen, die Büchse der Pandora



geöffnet hat. Am Ende seiner Erkenntnis, steht der Satz, den schon ein Poet von Larsaf III gesagt hat "Ich bin ein Teil von jener Kraft, die Gutes will und Böses schafft."

Krantar wäre in seiner Heimat Postbote und kennt nur "zufriedene Kundinnen".

#### ... Horst Hoffmann:

Es landen nicht Atlan und Mirona, sondern ein Team, aus einem Swoon und einem Etruser. Der Swoon macht andauernd Witze über den "kleinen" Etruser, bis er auf Krantar trifft ...

#### ... Uwe Anton:

Es geht hauptsächlich um Atlan. Die Beschreibung von Mironas Raumjäger, ist eine Zusammenfassung eines Castor-Datenblattes, während des Aktes mit Mirona spielt Lou Begas *Mambo No. 5*, was Atlan daran erinnert, dass er ca. 90% der Mädchen kennt, er denkt an seine Verflossenen (ca. 10-20 Seiten).

Beim Endkampf erinnert sich Atlan an vergangene Duelle und Schlachten. In einer Atempause unterweist er Krantar im Dagor-Kampf und schließlich gelingt es beiden zusammen Mirona zu besiegen.

#### ... Rainer Castor:

Rainer würde allein für die Beschreibung Mironas Raumjäger 20 Seiten brauchen und die wahrscheinlich sachlichste Sexszene der Literaturgeschichte schreiben (*Ein Organ, primär zur Absonderung von Giftflüssigkeiten gedacht, wurde von Atlan in sekundärer, aber nicht minder wichtiger Funktion eingesetzt* ... [Genauere Infos: siehe Datenblatt Atlans Unterwäsche, Seite 1018, Zeile 55]).

#### ... Hubert Haensel:

Hubert würde das Exposé ändern. Mirona tritt durch den Zeittransmitter, um in der Vergangenheit ihr Gedächnis zu verlieren. So stellt sie auch nicht fest, dass sie am falschen Ort gelandet ist. Aus irgendeinem Grund versagt ihr Zellaktivator. Sie altert, ihre Haare werden weiß. Sie lernt den Wissenschaftler Crest kennen und bricht mit ihm zur Erde auf. Dort lernt sie unter ihrem neuen Namen, *Thora*, Perry Rhodan kennen. Eine Zeitschleife schließt sich.

#### ... Michael Nagula:

Atlan hat schon lange auf Mirona gewartet. Um seine Potenz zu stärken, hat er sich vom Koch einen Käfer für die Intimpflege geben lassen, mit fatalen Folgen ...

Anstelle von Krantar würde ein Klonelefant auftauchen, der Mirona seine Meinung trötet.

#### ... Robert Feldhoff:

Was wäre, wenn ... TERRACOM 76

Mirona Thetin ist ein Cyno. Alles ist ein großer Plan von ES.

#### ... K.H. Scheer:

Atlan, Mirona, Krantar, was ist das denn? Das heißt "Lordadmiral Atlan" "Hohe Tamrätin Mirona Thetin", Oberst Krantar ...

#### ... Clark Darlton:

Gucky rettet die Welt.

#### ... Frank Böhmert:

Frank hat durch 8-dimensionale Verwerfungen und Kreuzungen mit Paralleluniversen Huberts Exposé in die Hände bekommen. Natürlich muss er sich genau daran halten. Aber Frank hat ja einen Wortwitz. Der Roman beginnt damit, dass Atlan zuschauen muss, wie Mirona durch den Zeittransmitter geht. Er wundert sich nur, dass sie ein Vileda-Staubtuch dabei hat. Aufgrund ihres Geredes damit den Sternenstaub, der Perry Rhodan zum Mond brachte, wegwischen zu wollen, stuft Atlan sie als geistig umnachtet ein, und hindert sie nicht daran durch den Transmitter zu gehen.

In Franks Roman scheitert Mirona kläglich, da die *Stardust* mit ihren Bordwaffen \*g\* das Schmutztuch vernichten kann. In Böhmerts Roman wird Mirona von Thora kaltblütig eliminiert. Nun müssen wir nur die Zeitschleife wieder hinbekommen, nun kommt Krantar ins Spiel. Dieser ist Biologie-Student mit einer Sehnsucht zur Frau zu werden. Er hat eine interessante Nebenwirkung von Zeittransmittern herausgefunden. Wenn er diesen mit einer weiblichen Fliege durchquert, genau zu dem Zeitpunkt einer n-dimensionalen Anamolität, so kommt er als weibliche, was auch immer in der Vergangheit an. Womit wir auch Thora erklärt hätten.

#### ... Duke (NGF - Forista):

Grek-0 der Maahks heißt Gnarri und regt sich immer darüber auf, dass er von Perry Rhodan als humorlos bezeichnet wird.

#### ... Frank Borsch:

... würde den Fokus auf Krantar und sein Volk legen.

#### ... Arndt Ellmer:

Mirona gegen Atlan? Nix da, Flotte des Solaren Imperiums vs. Flotte der Maahks.

#### ... Michael Marcus Thurner:

Mirona entscheidet sich nicht durch den Transmitter zu gehen, weil Atlan sie trotz ihrer Verbrechen liebt. Sie opfert sich um Krantar, den Mirona vor ihrer Einsicht beauftragt hat den Sternenstaub wegzuwischen, von seiner Mission abzuhalten.

-wr-

