

TERRACOM



Das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs

www.terracom-online.net



- Impressum**TERRACOM**

Nr. 78 – Juli 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:

»Hangar« von Andreas Bartsch

Textbeiträge:

Lothar Bauer (lb), Frank Euler (fe), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh), Ralf König (rk), Berend Koll (bk), Jens-Uwe Muus (jum), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts)

Grafiken:

Jan-Christoph Kurth, Thomas Rabenstein

Copyright:

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

© 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

<i>Impressum</i>	2
<i>Editorial</i>	3
<i>News, Kalender</i>	4
<i>Film-Ecke</i>	8
<i>GarchingCon 6 - Impressionen</i>	9
<i>Rezensionen ATLAN 29 - 30</i>	12
<i>ATLAN-Kommentar</i>	18
<i>TCE-Gedenkband Walter Ernsting</i>	21
<i>Rezensionen PERRY RHODAN 2283 - 2288</i>	22
<i>Rezension 'Leo Lukas - WasWieWohin'</i>	32
<i>»Jagd der Kyberneten« - Story von Tobias Schäfer</i>	34
<i>Rezension PR-Hörspiel 7</i>	38
<i>Rezensionen 'Mission Mars' 2 - 4</i>	39
<i>Dorgon-Report</i>	48
<i>Rezension 'TERRA 5500' Band 1</i>	49
<i>Rezension »Die frühe Foundation-Trilogie«</i>	52
<i>Rezension »Das Spiel Azad«</i>	55
<i>Astro News</i>	58
<i>Rezension NEBULAR 10</i>	60
<i>PROC Gallery</i>	7, 20



Liebe TERRACOM-Leser,

inzwischen liegt der GarchingCon 6 schon mehr als vier Wochen zurück. Es war ein heißes Wochenende, sowohl wettermäßig als auch der Con selbst. ;-) Ich hoffe, dass alle Besucher und Ehrengäste sehr interessante Tage in Garching verbringen konnten. Das einhellig positive Feedback auf den Con legt für mich den Schluss nahe, dass dem so war. Einziger Wermutstropfen waren wieder einmal die gastronomischen Probleme ("Servicewüste Oberbayern"), aber die gehören bei einem GarchingCon inzwischen fast schon zum Ambiente. ;-)

All die Bedauernswerten, die es diesmal nicht nach Garching geschafft haben, können sich zumindest im Internet über den Con informieren. Auf der ConHomepage habe ich unter <http://www.garching-con.net/conberichte2005.php> eine Übersicht mit Links zu den bisher erschienenen ConBerichten und -Fotoseiten zusammengestellt. Die Liste wird fortlaufend ergänzt. Zudem findet ihr in diesem TERRACOM einige Fotoseiten mit ConImpressionen (zusammengestellt aus den ConFotos von Martin Steiner).

Vielen Dank möchte ich an dieser Stelle auch an Ralf König und Wolfgang Ruge sagen, die auf dem GarchingCon als rasende Reporter des *TERRACOM Extra* live und umfassend berichtet haben. Nachzulesen sind ihre Beiträge immer noch unter <http://www.terracon-online.net/extra2005/> Als am Samstag Nachmittag in Garching während der ATLAN-Runde "die Bombe platzte", d.h. verkündet wurde, dass Michael Marcus Thurner die Exposés übernehmen wird, berichtete Ralf praktisch zeitgleich darüber online im *TERRACOM Extra*.

Ich zumindest bin nach dieser überraschenden Ankündigung nun umso mehr auf den nächsten ATLAN-Zyklus (*Intrawelt*) gespannt. Im Moment bin ich allerdings nicht so recht glücklich mit der ATLAN-Serie. Mehr dazu aber im Kommentar im Anschluss an die Romanrezensionen.

In dieser TERRACOM-Ausgabe findet ihr natürlich auch wieder Kritiken zu den aktuellen PERRY RHODAN-Heften, aber auch die Bände 2-4 von MISSION MARS werden besprochen. Daneben haben wir Rezensionen zu der neuen CD von Leo Lukas, dem Walter Ernsting-Gedächtnisband des TCE, einem klassischen PR-Hörspiel, TERRA 5500 und NEBULAR 10. Die Story »Jagd der Kyberneten« stammt von Tobias Schäfer, der sich auch in einer Rezension der frühen Foundation-Trilogie von Isaac Asimov widmet. Daneben gibt es noch die Rezension zu »Das Spiel Azad«, die Astro News, den Dorgon-Report und die Filmecke.

Habe ich noch etwas vergessen? Ach ja, in den News habe ich versucht, möglichst alle Neuigkeiten, die in Garching bekannt wurden, noch einmal gebündelt zusammenzustellen.

Ich hatte es ja schon einmal erwähnt, aber es ist denke ich wieder einmal an der Zeit, darauf hinzuweisen, dass ich im TERRACOM gerne öfter Shortstories (max. 10 Layoutseiten) bringen würde. Schickt mir daher bitte eure PR- bzw. SF-Stories an die unten angegebene E-Mail-Adresse.

Wie üblich bleibt mir am Schluss noch der Hinweis darauf, dass das TERRACOM 79 am 01.08.2005 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 terracon@proc.org

Kalender

01. Juli PR 2289 »Der eiserne Finger Gottes« von Gisbert Haefs
ATLAN 31 »Angriff der Togronen« von Michael H. Buchholz
08. Juli PR 2290 »Daellians Kampf« von Michael Marcus Thurner
11. Juli 1936: Hans Kneifel geboren
15. Juli PR 2291 »Duell in Magellan« von Hubert Haensel
ATLAN 32 »Fluchtpunkt Craddyn« von Rüdiger Schäfer
16. Juli 1962: Robert Feldhoff geboren
1963: Kurt Bernhardt gestorben
22. Juli PR 2292 »Dreimal ewiges Leben« von Michael Nagula
24. Juli 1944: Marianne Sydow geboren
29. Juli PR 2293 »Ein Held für alle Fälle« von Horst Hoffmann
ATLAN 33 »Im Bann des Dunkelsterns« von Bernhard Kempen

Weitere Neuerscheinungen:

- phantastisch! 19
- »PERRY RHODAN - ANDROMEDA«

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

GarchingCon-Splitter

PERRY RHODAN

- Die SOL ist verschollen und die Terraner werden eine Hilfsexpedition nach Hangay aussenden.
- Bei der entstehenden Negasphäre in Hangay könnten Kosmokraten und Chaotarchen auf den Plan treten. Aber welche Seite ist schneller vor Ort?
- Der Titel von Andreas Eschbachs Gastroman (Band 2295) lautet »Die Rückkehr«.
- Der Sternenozean-Zyklus wird mit je einem Doppelband von Leo Lukas und Uwe Anton abgeschlossen.
- Walter Ernsting wird auf dem Cover von PR 2299 gewürdigt.
- Der PERRY RHODAN-Jubiläumsband 2300 stammt von Robert Feldhoff. In diesem Band spielt neben Perry Rhodan auch

Gucky eine Rolle und es gibt einen neuen Gegenspieler: den *Dualen Kapitän*. Es taucht auch kurz ein kleines graues Rüsselwesen auf, aber auch ein Uni-ther.

- In PR 2300 wird es einen (relativ kleinen) Zeitsprung geben.
- Mit PR 2301/2302 startet der neue Zyklus ebenfalls mit einem Doppelband. Der Autor wurde aber noch nicht bekannt gegeben.
- Im TERRANOVA-Zyklus werden Siganesen und Akonen eine wichtigere Rolle spielen als bisher. Aber auch die Aarus und Springer werden ebenso wenig vergessen wie die terranischen Kolonialvölker, beispielsweise Oxtorner und Ertruser.
- Kantiran wird auch im TERRANOVA-Zyklus eine wichtige Rolle spielen.
- Es wird auch erklärt werden, warum ES in bisher unbekanntenen Regionen seiner Mächtigkeitballung unterwegs ist. Erste kleine Andeutungen dazu wird es in PR 2300 geben.
- Frank Borsch ist derzeit mit PAN-THAU-RA ausgelastet, wird aber mit Band 2307 oder 2308 in der PR-Heftserie wieder dabei sein.

ATLAN

- Der Abschlussband des Dunkelstern-Zyklus (ATLAN 36) wird von Uwe Anton geschrieben.
- Ab ATLAN 37 übernimmt Michael Marcus Thurner die Exposégestaltung der Serie. Uwe Anton wird ATLAN aber als Autor erhalten bleiben.
- Der nächste 12-bändige ATLAN-Zyklus trägt den Titel INTRAWELT. Es wird zwar laut MMT nach dem Dunkelstern-Zyklus eine kleine Zäsur geben, aber im Hintergrund wird das Lordricher-Thema erhalten bleiben.

- MMT wird zur ATLAN-Exposéarbeit auf der PR-Homepage in unregelmäßigen Abständen ein paar Gedanken logbuchartig veröffentlichten.
- Leo Lukas wird voraussichtlich einen ATLAN-Band schreiben.
- Auch Christian Montillon und Hubert Haensel werden wieder bei der Serie mitschreiben. Inzwischen wurde bekannt, dass Hubert den Auftaktband von INTRAWELT verfassen wird.
- Änderungen bei der LKS: es werden mehr Detailkarten und Schauplätze gebracht
- Es wird auch wieder Innenillustrationen geben, zwar nicht in allen Heften, aber in etwa in jedem zweiten oder dritten Band.
- Arndt Drechler wird wieder eine Coverstaffel im INTRAWELT-Zyklus übernehmen. Die beiden anderen Titelbildstaffeln sind noch nicht vergeben. Ein neuer Künstler wird wohl dabei sein, die andere Staffel wird vielleicht Dirk Schulz übernehmen.
- Die dritte Coverstaffel der Dunkelstern-Zyklus stammt von Klaus Scherwinski aus Bielefeld, der hauptsächlich als Illustrator für Rollenspiele (Shadowrun, DSA etc.) arbeitet. *Zum ersten Tibi seiner Staffel wurde inzwischen ein 'Making of' auf der PR-Homepage veröffentlicht (s.u.).* Weitere Informationen unter: <http://www.klausscherwinski.de/>
- ATLAN Band 50 wird keine Extraausstattung enthalten.



Misc

- Im Herbst wird kurz vor PR 2300 das »PERRY RHODAN-Extra 2« erscheinen. Der neue Roman von H.G. Francis ist mit einem umlaufenden Titelbild von

Dirk Schulz ausgestattet.

Inhaltlich ist der Roman zwar eigenständig, wird aber auch einige eingestreute Elemente enthalten, die für Band 2300 von Bedeutung sein werden.

Als Beilage wird auch wieder ein Hörbuch enthalten sein. Diesmal »Beinahe ein Mensch« von Hubert Haensel.

Zudem gibt es eine vierfarbige Beilage »Verkehrssysteme der Zukunft« sowie ein Gewinnspiel.



- Im Herbst 2006 soll ein PERRY RHODAN-Computerspiel (Grafik-Adventure) von BrainGame (<http://www.braingame.de/>) erscheinen.
- Im Herbst 2006 soll zum 45-jährigen Bestehen der PR-Serie eine Veranstaltung stattfinden. Einzelheiten stehen aber noch nicht fest.
- Zur Buchmesse 2005 soll ein neues Buch über PERRY RHODAN von Eckhard Schwettmann im Hannibal-Verlag erscheinen. Auf über 300 Seiten im Großformat sollen u.a. viele Bilder zum Phänomen PERRY RHODAN enthalten sein. Der Preis wird



voraussichtlich 49,90 € betragen.

<http://www.hannibal-verlag.de/>

Quelle: GarchingCon 6

PAN-THAU-RA: Die Klappentexte

Auf der Homepage der Heyne-Verlags sind inzwischen die Klappentexte der drei PAN-THAU-RA-Romane (»Die Serie über den Krieg gegen die Kosmokraten«): nachzulesen:

Band 1: Die Lebenskrieger
von Frank Borsch (Nov. '05)

Zwischen den Sternen tobt ein apokalyptischer Bruderkrieg: Riesige Flotten eines unbekanntes Volkes fallen im Gebiet der Menschheit übereinander her. Niemand kennt die Gründe der Fremden. Perry Rhodan muss sie herausfinden – denn nur so kann er dem Sterben ein Ende bereiten ...

Band 2: Die Trümmersphäre
von Andreas Brandhorst (Jan. '06)

Einst waren sie Nomaden des Weltalls, ihre Flucht vor einem imaginären Feind währte Jahrmillionen – nun sehen sich die Loower ihrer größten Herausforderung gegenüber: der Sesshaftigkeit ...

Band 3: Die Quantenfestung
von Marc Hillefeld (März '06)

Die PAN-THAU-RA ist die Bastion des Lebens – und des Todes. Jahrtausende war sie zwischen die Dimensionen verbannt. Jetzt ist sie zurück – und Perry Rhodan

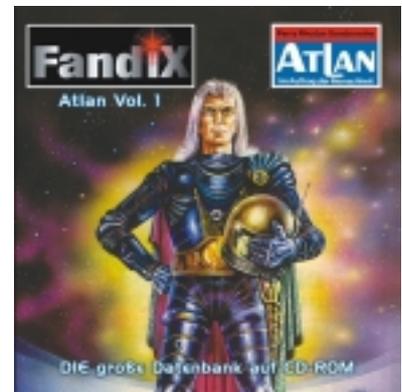
ist dazu bestimmt, diese Bastion zu nehmen ...

Die Bücher erscheinen im Trade-paperback-Format und werden je ca. 450 Seiten umfassen. Der Preis wird voraussichtlich 11 Euro pro Band betragen.

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

Fandix »ATLAN Vol. 1« verschiebt sich

Aufgrund eines technischen Defekts verschiebt sich der Erscheinungstermin der Fandix-CD »ATLAN Vol. 1« auf unbestimmte Zeit.



Die ersten 500 ATLAN-Cover müssen wegen eines defekten Scanners nochmal eingelese und nachbearbeitet werden.

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

ATLAN-Intrawelt: Erste Teaser

Au der PR-Homepage hat Redakteurin Sabine Kropp die ersten Teaser af den nächsten ATLAN-Zyklus Intrawelt veröffentlicht:



- Wer verbirgt sich hinter der mysteriösen »Konterkraft«, die den Lordrichtern in der Galaxis Dwingeloo Widerstand leistet?
- Ist der Flammenstaub jenes geheimnisumwitterte Mittel, das die Macht der Lordrichter brechen kann?
- Und wieso ist er, Atlan, der Auserkorene, der den Flammenstaub auf der INTRAWELT in Empfang nehmen kann?

Die erste Coverstaffel von *Intrawelt* stammt wieder von Arndt Drechsler.

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

Kurt-Laßwitz-Preis für Klaus Bollhöfener



Den Sonderpreis für herausragende Leistungen im Bereich der deutschsprachigen Science Fiction 2004 erhält Klaus Bollhöfener für seine Tätigkeit als Chefredakteur des Magazins *phantastisch!*

Herzlichen Glückwunsch!

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

"Menschen werden gebraucht" - Infos zum TERRANOVA-Zyklus

In einem Interview mit Michael Thiesen in der aktuelle SOL 39 hat PERRY RHODAN-Exposéautor Robert Feldhoff ein paar Informationen zum neuen Zyklus gegeben:

- Der Sternhaufen *Charon*, mit seinen geheimnisvollen *Charonii*, wird ab Band 2300 eine zentrale Rolle spielen.

- Im Großzyklus bis Band 2499 (*Die Friedensfahrer*) wird ARCHETIM eine Schlüsselrolle spielen von der das Überleben der Menschheit letztlich abhängen wird.
- Mit Band 2300 beginnt die *Terminale Kolonne TRAITOR* in der Milchstraße zu operieren. Ihr Führer ist der Duale Kapitän. TRAITOR und die Negaspäre Hangay stehen in einem direkten Zusammenhang.

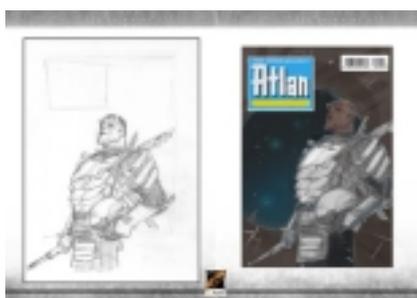
Band 2300 handelt vom Eintreffen der Terminalen Kolonne in der Milchstraße. Der Duale Kapitän wird in den Romanen 2301 bis 2305 vorgestellt.

- Alaska Saedelaere kehrt etwa um Band 2320 wieder in die Handlung zurück und wird eine Schlüsselrolle im Kampf gegen die entstehende Negaspäre und die Terminale Kolonne spielen.
- Kantiran wird auch im nächsten Zyklus eine wichtige Rolle spielen. Zuvor wird es in PR 2299 aber noch einen Knalleffekt bezüglich Perry Rhodans Sohn geben.
- Feldhoffs Vision für die aktuelle PERRY RHODAN-Ära lautet: *Menschen werden gebraucht*

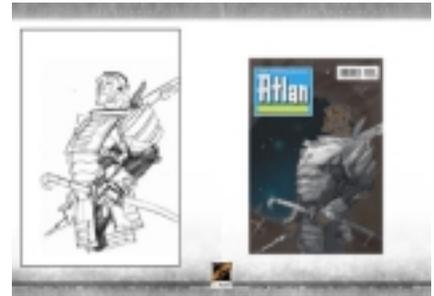
Quelle: SOL

ATLAN 33: 'Making of' des Covers

Klaus Scherwinski, der die dritte Coverstaffel des Dunkelstern-Zyklus gestaltet, hat auf der PR-Homepage die Entstehungsgeschichte des Titelmals von ATLAN 33 dokumentiert:



Der erste Arbeitsschritt



Der Erzherzog steht im Hangar seines Schiffes in voller Kampfmontur. Der Helm wurde gegen das Samurai-ähnliche Schwert ausgetauscht.



Das Bild kurz vor der Fertigstellung.



Das fertige Cover

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

Neuer Gastautor bei PR

Am Rande des GarchingCon 6 wurde bekannt, dass in weiterer Gastautor sein Debut in der PERRY RHODAN-Serie geben wird.

Es handelt sich um den hoffnungsvollen Nachwuchsautor K.S. Bygstüg. Nach Angaben von Bygstüg wird der Roman mit der Nummer 2934 unter dem Titel : »Ascari, noch Tee?« erscheinen. Der

Untertitel lautet: »Die Schöne und der Rüsselträger - Sie testen das Dimesextriebwerk!«. Der Handlungszeitraum wird das Jahr 3333 NGZ sowie in Auszügen 13 Milliarden Jahre davor und dannach umfassen, Hauptsächlich wird der Roman aber 2776 NGZ auf dem Raumschiff MODERAT spielen.

Nach unbestätigten Meldungen stehen die geheimnisvollen Initial-



en »K.S.« des Nachwuchsautors für »Klaus Seyn«.

Den TERRACOM-Reportern ist es in Garching gelungen die streng geheime Exposé-Besprechung von Klaus N. Frick (rechts) mit K.S. Bygstüg (links) abzulichten.

Quelle: KSB & KNF

phantastisch! 19

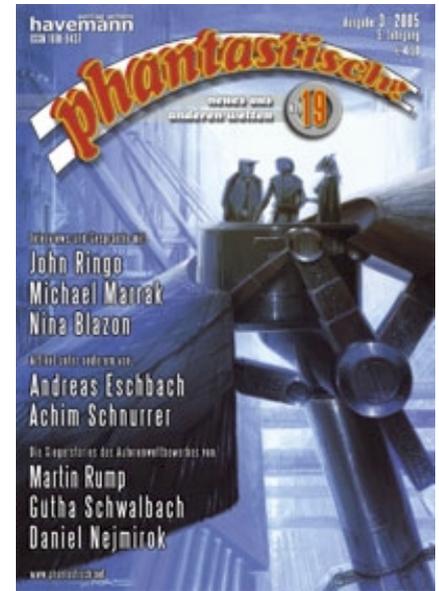
Die 19. Ausgabe des Magazins phantastisch! erscheint in diesen Tagen. Das Cover stammt von Volkan Baga, enthalten sind Interviews mit Michael Marrak, John Ringo und Nina Blazon.

Andreas Eschbach ist wieder mit dem 3. Teil seiner Werkstattnotizen vertreten: *Wie schreibt man eigentlich GUT?*

Weitere Artikel und Rezensionen beschäftigen sich mit phantastischen Themen. Stories: Martin

Rump: *Das Ding auf der Straße*, Gütha Schwalbach: *Der Rabe vom Feld* und Daniel Nejmirok: *Grauzone*

Quelle: <http://www.phantastisch.net/>

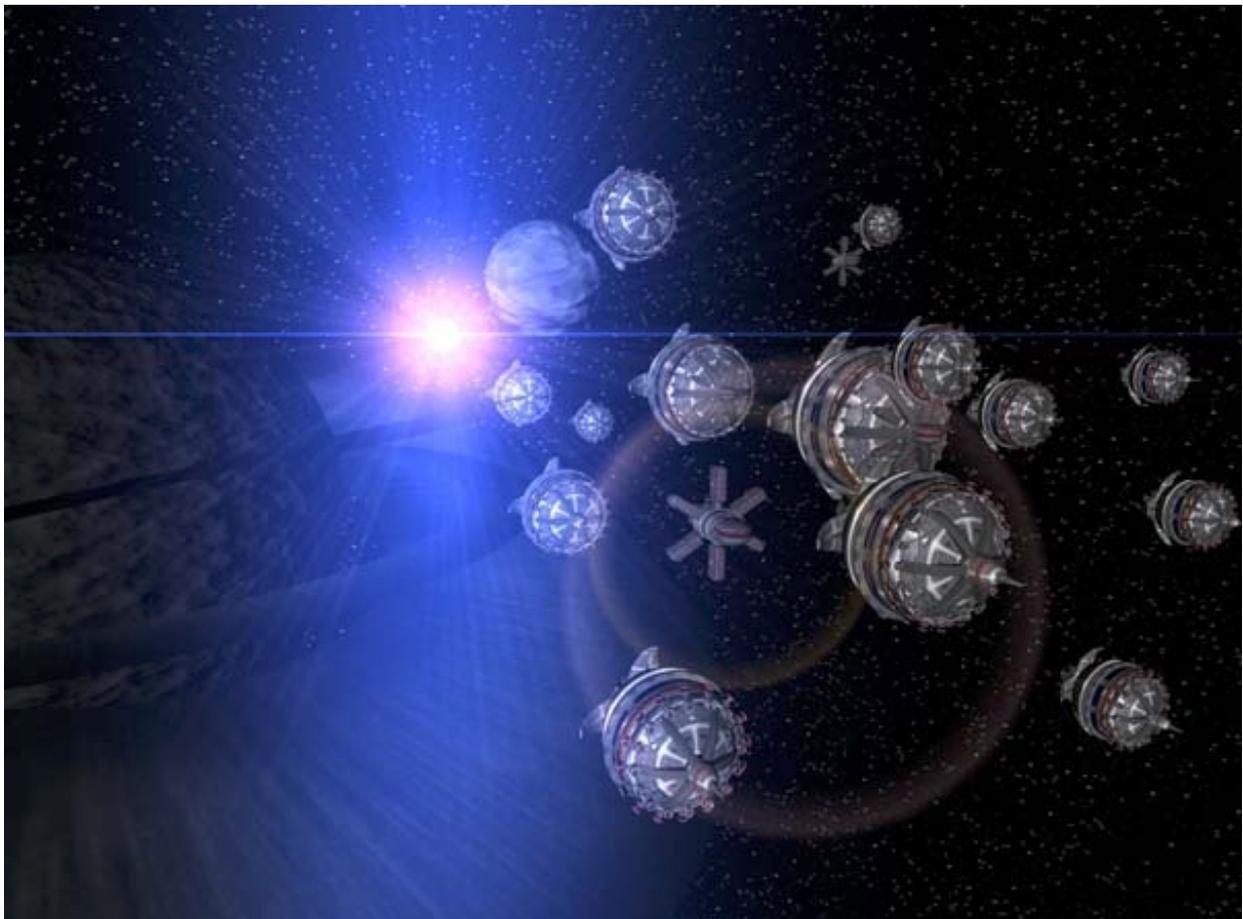


107

PROC Gallery

»Verband der Laitaler« von Jan-Christoph Kurth

<http://www.laital.de/>



FILM-ECKE



Star Wars Episode III ein Erfolg

Der dritte Teil der Star Wars Saga ist mit 720 Millionen US-Dollar nach 6 Wochen sehr erfolgreich. Er hat damit schon Episode II – Angriff der Klonkrieger überholt und liegt in der ewigen Rangliste der erfolgreichsten Filme auf Platz 19 weltweit. Ein Sprung in die Top 10 ist durchaus möglich. Die DVD des Films wird im November erscheinen.

Star Wars Serien

Nach Episode III ist noch nicht Schluß. Es wird definitiv zwei TV-Serien geben. Eine Animationsserie, die laut George Lucas „Clone Wars“ heißen wird und eine richtige Serie, an der Lucas selbst arbeiten wird. Die richtige Serie soll zwischen Episode III und IV spielen, also in der Blütezeit des Imperiums. Es wird vermutet, dass bekannte Figuren, wie Boba Fett aber auch der junge Luke Skywalker vorkommen werden. Die Dreharbeiten sollen 2006 beginnen.

King Kong-Trailer online



Den ersten King Kong-Trailer gibt es im Internet unter:

<http://www.kingkongmovie.com/>

Das Remake wurde von Herr der Ringe-Macher Peter Jackson gedreht. Jack Black und Naomi Watts

spielen die Hauptrolle. Gollum-Star Andy Serkis schlüpft in das Affenkostüm. Der Trailer ist sehr beeindruckend und zeigt, dass Jackson sich an die alte Version aus 1933 hält. Der Film wird im Dezember in die Kinos kommen.

Harry Potter Trailer online



Unter <http://www.harry-potter.de/> kann man sich den Teaser-Trailer des vierten Harry Potter Filmes, der im Dezember in die Kinos kommt, anschauen. In „Feuerkelch“ wird auch Lord Voldemort, gespielt von Ralph Fiennes, endlich vorkommen. Neben den üblichen Darstellern wird auch wieder Jason Isaacs als Lucius Malfoy mit dabei sein.

Superman V Update

Peta Wilson, bekannt als Mina Harker aus „Die Liga der ungewöhnlichen Gentlemen“ wird auch im fünften Superman-Film mitspielen. Die Australierin wird eine Presse-Mitarbeiterin spielen. Es gibt auch ein erstes Video zum Su-

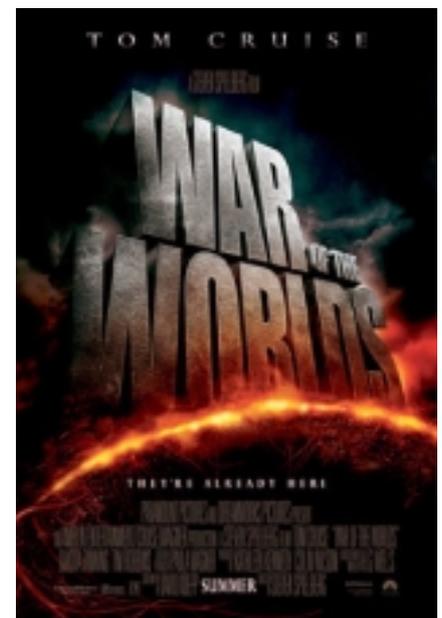


perman-Film unter:

<http://www.bluetights.net/>

Supermans Rückkehr wird sechs Jahre nach *Superman IV* spielen. Vieles hat sich verändert und Superman muss wieder die Welt retten.

Krieg der Welten läuft an



Ab 29. Juni weltweit in den Kinos: Krieg der Welten von Steven Spielberg mit Tom Cruise in der Hauptrolle. Das Remake nach Vorlage des Bestsellers von H.G. Wells wird sicherlich zu den Highlights in diesem Jahr gehören.

-nh-

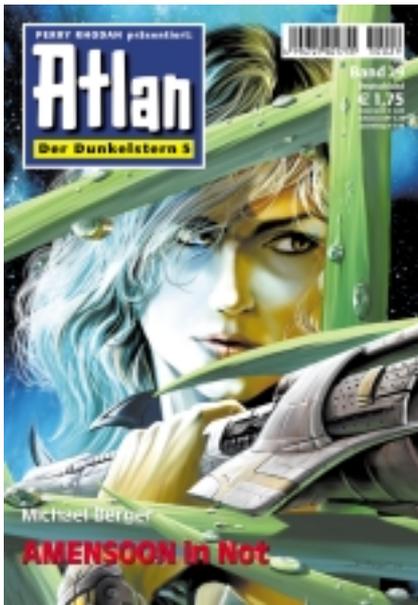
007

Impressionen vom GarchingCon 6

mit Fotos von Martin Steiner







ATLAN 29 (DER DUNKELSTERN Band 5)
AMENSOON in Not
 von Michael Berger

Zusammenfassung:

Die Garbyor-Schiffe, die der AMENSOON folgen, werden von Hyperstürmen stark dezimiert. Doch auch der Varganenraumer gerät immer mehr außer Kontrolle, so dass Atlan und Kythara sich entschließen, auf dem nächstgelegenen Planeten notzulanden. Die übriggebliebenen Verfolger drehen bei, als hätten sie Angst sich dem Planeten zu nähern. Sothin, eine vorzeitliche Dschungelwelt, hält dann auch eine böse Überraschung für die AMENSOON bereit. Beim Eintritt in die Atmosphäre des Planeten beginnt Kytharas Schiff Energie zu verlieren und wird plötzlich von einer fremdartigen Kraft zu einem bestimmten Punkt der Planetenoberfläche gezogen.

Dort gelandet erkennen Atlan und seine Mitstreiter zu allem Überfluss, dass sich die Größenverhältnisse auf unerklärliche Weise verschoben haben. Wo die Instrumente der AMENSOON zuvor noch normale Vegetation anzeigten, findet man sich nun inmitten einer ins riesenhaft vergrößerten Flora und

Fauna wieder. Noch während Atlan über dieses Phänomen nachdenkt, wird das Schiff zum Spielball eines gewaltigen Sturms und der Arkonide verliert die Besinnung. Wieder erwacht, wird Atlan Zeuge einer scheinbar sehr vertraulichen Unterhaltung Kytharas mit Kalarthras, deren Inhalt er zwar nicht verstehen kann, die aber dennoch starke Eifersuchtsgefühle in ihm weckt.

Die AMENSOON und ihre Besatzung haben sich anschließend mit Riesenspinnen und anderem gigantischen Getier herumzuschlagen. Trotzdem gelingt es Kythara und Kalarthras allmählich, die Energieversorgung des Schiffes wiederherzustellen, was Atlans Eifersucht nicht gerade verringert.

Die Instandsetzung einiger Instrumente der AMENSOON führt zu zwei wichtigen Entdeckungen. Zum einen entdeckt man die Quelle jener Kraft, die das Schiff auf Sothin herabgezogen hat, andererseits ergeben die Ortungen, dass es auf der Sonne Sothins die gleichen Protuberanzen schwarzer Materie gibt, wie auf dem Dunkelstern. Als Folge davon kommt es auch in diesem Planetensystem zu starken Strukturerschütterungen. Trotz fortschreitender Reparaturen reicht das Energieniveau des Varganenraumers noch nicht aus, um von Sothin zu entkommen. So machen sich Atlan und Kythara auf den Weg, die Quelle des Bannstrahls zu inspizieren und möglichst auszuschaalten.

Der Arkonide und die Varganin erreichen schließlich, nach weiteren Begegnungen mit der Tierwelt des Riesenschungels, ihr Ziel, eine gigantische Kuppel. Dort werden offensichtlich von den Lordrichtern Experimente mit der schwarzen Substanz durchgeführt. Kythara weiß wieder einmal mehr, als sie bisher zugab und sie eröff-



net Atlan, dass das Ziel dieser Versuche sei, Objekte des Standarduniversums dem Mikrokosmos anzupassen. Diese Theorie bestätigt Atlans Ahnung, dass die AMENSOON samt ihrer Besatzung verkleinert wurde und deshalb mit der gigantischen Umwelt Sothins zu kämpfen hatte.

Mit ihrer Psi-Fähigkeit erzeugt Kythara eine Kettenreaktion bei der die schwarze Substanz verpufft. Die Kuppel wird vernichtet, der Verkleinerungsprozess rückgängig gemacht. Beim Verlassen Sothins wird die AMENSOON wieder einmal von Zaqoor-Raum Schiffen erwartet. Sothins Sonne wird zur Supernova, doch Atlan und seinen Freunden gelingt die Flucht in den Hyperraum.

Am Ende werden wir noch Zeuge einer Unterredung zwischen Erzherzog Garbgursha und Lordrichter Yagul Mahuur. Dieser erklärt, dass sich ab einer bestimmten Konzentration von schwarzer Substanz, Sterne in Supernovae verwandeln. Lediglich dieser Effekt hindert die Lordrichter noch daran, die rätselhafte Substanz zu kontrollieren und als mächtige Waffe zu nutzen. Der Lordrichter beauftragt Garbgursha, Atlan lebend zu fangen, um seine Erfahrungen im Mikrokosmos und der eisigen Sphäre für das *Projekt Durchbruch* zu nutzen.

-fe-

Rezension von Ralf König

Michael Berger stellt sich selbst am Ende des Bandes vor und scheint ein bereits etablierter Autor zu sein. Er hat bereits Beiträge zur

Bewertungssystem

KOSMISCH
SEHR GUT
GUT
NICHT ÜBEL
LAU
MIES
NUR FÜR SAMMLER

Vampir-Reihe des Pabel-Verlages beigesteuert und auf dem Höhepunkt der Akte X Welle auch Romane für die kurzlebige Ufo-Akten Serie verfasst, wo er unter anderem auch mit Arndt Ellmer zusammenarbeitete. Auch als Übersetzer war und ist er aktiv.

Allerdings muss er bei diesen Serien unter Pseudonym aufgetreten sein, denn der Name Michael Berger taucht dort nicht auf. Vermutungen im Fandom gingen in die Richtung, dass es sich bei Michael Berger um Uwe Voehl handeln könnte.

Wer auch immer sich dahinter verbirgt – im Vergleich zu den unmittelbaren Vorgängern kann sich der Roman von Michael Berger durchaus sehen lassen. Die Geschichte ist einigermaßen interessant, wenn sie auch in einigen Bereichen einen etwas merkwürdigen Nachgeschmack hinterlässt. Der Arkonide verhält sich wie ein Jüngling in der Pubertät, etwas, was bei PR und Atlan immer wieder passiert und mir ehrlich gesagt nicht zusagt. Zellaktivatorträger, die auf eine gewisse Lebensspanne zurückblicken, sollten etwas mehr Souveränität ausstrahlen.

Auch die plötzliche Schrumpfung erscheint merkwürdig. Sie merken es nicht, plötzlich sind sie auf dem Planeten und alles ist riesengroß, die Vermutung, dass sie geschrumpft sein können, liegt ja irgendwo nahe – die Welt wurde vorher ja gar nicht als so groß beschrieben. Besonders oft erwähnt

wird das aber nicht.

Die Technik funktioniert – fast überflüssig, das zu erwähnen – auch wieder einmal nicht. Ein Running Gag, der ehrlich gesagt langsam schon nicht mehr witzig ist. Warum wird uns eigentlich nicht gleich Weltraum-Fantasy mit Schwertern statt Waffen geboten? Insgesamt ist der Ausflug zwar wieder eher überflüssig, aber ein klein wenig neues erfahren wir immerhin ja doch.

Auch der Schluss mit dem psionischen Kampf der Varganin ist im Vergleich zum Rest des Romanes doch etwas verkürzt geraten. Anstatt sich auf den Marsch durch den Dschungel zu konzentrieren, hätte man hier sicher auch etwas anderes finden können.

Die schwarze Substanz ist also ein Versuch der Lordrichter, dem Mikrokosmos der Varganen näher zu kommen. Sie wollen in das Universum der Varganen um sich vermutlich auch dort ihrer Machtmittel zu bedienen. Warum, ist allerdings eine Frage, die sich hier aufdrängt. Sie können auch im Standarduniversum ungeheure Macht erlangen und Platz gibt es im Diesseits eigentlich genug. Mal sehen, wohin das noch führen wird.

Fazit: Am Ende bleibt doch ein etwas schaler Nachgeschmack. Aber wie gesagt – im Vergleich zu den Vorgängern war der Roman von Michael Berger gar nicht so schlecht – **NICHT ÜBEL**.

Rezension von Stefan Friedrich

Mit „AMENSOON in Not“ legt ein Neuling im Perryversum einen ATLAN-Roman vor. Falls jemand *Michael Berger* nicht kennen sollte, so ist das nicht verwunderlich. Denn es handelt sich um ein Pseudonym, hinter dem sich *Uwe Voehl* verbirgt. Dieser ist kein Unbekannter in der Phantastik-Szene. Er schrieb bei der VAMPIR-Reihe

mit, war bei den UFO-Akten dabei und ist aktuell v.a. bei Zaubermond aktiv, wo er bei Coco Zamis beteiligt ist.

Dass Michael Berger - bleiben wir bei dem Pseudonym - routiniert schreiben kann, merkt man diesem ATLAN-Roman an. Sein Schreibstil an sich sagt mir sehr zu, leider mangelt es bei diesem Band an anderen Stellen.

So outet sich Michael Berger nicht gerade als Atlan-Experte. Sehr untypisch ist seine Schilderung des unsterblichen Arkoniden. So z.B. dessen übertriebene, teilweise infantile Eifersucht auf Kalarthras. Oder auch absolut unüberlegte, unlogische Handlungsweisen wie etwa Atlans völlig unmotivierter Alleingang gegen die Spinnen, welche die AMENSOON angreifen. Dem ganzen die Krone setzt der Dialog zwischen Atlan, Kythara und Kalarthras nach der Rückkehr des Arkoniden in die AMENSOON auf (S. 25). Das ist nicht der Arkonide, den wir kennen!

Auch sehr ungewöhnlich ist, dass der Arkonide urplötzlich überaus anfällig gegenüber mentaler Beeinflussung ist. Trotz Mentalstabilisierung wird Atlan erst von den Spinnen und später auch noch von den Bewohnern des schwarzen Sees beeinflusst.

Ach ja, dass die AMENSOON bei der Landung auf Sothin wohl verkleinert wurde, merkt Atlans Extrasinn zwar gleich zu Beginn an, der Arkonide schenkt ihm aber aus nicht nachvollziehbaren Gründen kein Gehör. Atlan und seinen Begleitern verpasst der Autor in dieser Hinsicht Tomaten auf Augen und Ohren. Etwas so offensichtliches nicht zu erkennen, ist ziemlich unglaubwürdig und fällt unter die Kategorie „plot driven“.

Und dann machen sich Atlan und Kythara zu Fuß (!) und mit offenen Kampfanzügen auf den Weg zur

500 km entfernten Station der Lordrichter. Knapp zwei Wochen benötigen sie für die Strecke und treffen dabei auf allerlei Gefahren durch Flora und Fauna Sothins. Leider wird die Pflanzen- und Tierwelt wenig exotisch und sehr erdähnlich beschrieben, was auch nicht unbedingt dazu beiträgt, den Roman interessanter zu machen.

Nachfolgend eine kurze Aufzählung der „Seltsamkeiten“ im Roman, bei denen die Logik ziemlich strapaziert wird.

Trotz der Gurte schlägt Atlan in der AMENSOON mit dem Kopf auf die Armaturen und wird bewusstlos. Varganen sind also nicht nur größenwahnsinnig, wie wir in den letzten Heften gelernt haben, sondern auch miese Raumschiffkonstrukteure. Alternativ wäre noch denkbar, dass der Arkonide plötzlich eine anatomische Anomalie aufweist (Schwanenhals). ;-)

Als die Riesenspinnen die AMENSOON angreifen, erwehrt sich Atlan der Arachnoiden indem er mit seinen „*Energiestrahler-Stäben Thermo- und Paralysestrahlen abschoss.*“ (S. 22). Anscheinend will der Arkonide die Spinne gleichzeitig paralisieren und rösten. Oder erst rösten und dann paralisieren? Oder doch umgekehrt? Seltsamerweise versucht Kythara am Ende bei dem humanoiden Wesen in der Station der Lordrichter genau dasselbe ...

Dass der Arkonide die Existenz von Individualschutzschirmen mal wieder erfolgreich verdrängt hat, ist dagegen schon fast nicht mehr erwähnenswert.

Dafür fällt auf, dass der Autor mit der Physik wohl etwas auf Kriegsfuß steht. So soll Ultraschall, weit ausserhalb des hörbaren Frequenzbereichs, durch besonders hohe Intensität angeblich auf einmal hörbar werden (S. 37). Ah ja ...

Dass Atlan aus seinem Wissen

über irdische Termiten Verhaltensweisen von Insekten auf einem anderen Planeten in einer anderen Galaxis ableitet, ist schon ziemlich hanebüchen. Aber es kommt noch schlimmer...

Atlan und Kythara finden nach einigen Tagen auf ihrem Weg zur Station *zufällig* einen der havarierten Varg-Roboter, der gerade noch genug Energie hat, ihnen eine Bresche durch den Dschungel zu schlagen. Das mag ja gerade noch angehen.

Wenig später bekommt die Varganin jedoch kurz Funkkontakt zur AMENSOON und fordert bei Gorgh weitere Roboter zur Unterstützung an. Und neun Tage später(!) treffen die Roboter genau in dem Moment ein, als Atlan und Kythara an der Station der Lordrichter ankommen! Natürlich haben die Roboter volle Energiespeicher mit denen die Anzüge des Arkoniden und der Varganin wieder aufgeladen werden können. Bei solch unglaublichen Zufällen, fällt mir nur ein WEIA! als Kommentar ein.

Auch in der Station der Lordrichter schlägt der Zufall wieder gnadenlos zu. Natürlich im genau passenden Moment wird einer der Behälter mit schwarzer Substanz zerstört und tötet den Humanoiden, der Atlan und Kythara angreift.

Am Ende wird die Station der Lordrichter vernichtet und Atlan, Kythara und die AMENSOON erhalten ohne irgendwelche Nebenwirkungen wieder ihre ursprüngliche Größe zurück. Dem Varganenraumer gelingt die Flucht von Sothin, die Garbyor sind ihnen aber bereits wieder auf den Fersen. Wieder einmal werden Atlan und Kythara gejagt ...

Was nehmen wir am Ende als Erkenntnisse aus diesem Roman mit?

Die Lordrichter versuchen mit ihrem Projekt Durchbruch anschein-

end in den Mikrokosmos der Varganen vorzustoßen. Dabei wollen sie sich die Erfahrungen Atlans im Mikrokosmos und in der Eisigen Sphäre zu nutze machen und wollen ihn deshalb lebend in die Hände bekommen.

Mit der Schwarzen Materie können die Lordrichter Sonnen in Supernovae verwandeln, haben den Prozess aber noch nicht richtig unter Kontrolle.

Inzwischen sind die Garbyor in die varganische Station in einer Verdickung der Akkretionsscheibe des Dunkelsterns vorgestoßen, haben sie aber ebenfalls noch nicht unter Kontrolle.

Die Garbyor können die AMENSOON irgendwie genau orten. Es wird vermutet, dass es an Kalarthras liegen könnte.

Erzherzog Garbgursha will Atlan mit Hilfe des Varganen Veschnaron fangen.

Fazit: „AMENSOON in Not“ ist leider mal wieder ein ATLAN-Roman, bei dem man absolut nichts verpasst, wenn man die ersten 55 Seiten überblättert und nur die letzten paar Seiten liest. Michael Bergers Schreibstil gefällt mir zwar gut, die Handlung des vorliegenden Romans ist aber weder interessant noch spannend, sondern teilweise so hanebüchen, dass es schon ärgerlich ist. LAU

Ich hoffe, der neue ATLAN-Exposéautor Michael Marcus Thurner wird uns im nächsten Band endlich mal wieder einen guten Roman beschicken. Im Moment geht die ATLAN-Serie durch eine qualitative Durststrecke.



ATLAN 30 (DER DUNKELSTERN Band 6)
Die Varganen von Cramar
 von Michael Marcus Thurner

Zusammenfassung:

Auf dem Planeten Cramar leben Varganenabkömmlinge, gezüchtet vor Jahrtausenden von Kalarthras und seinen Artgenossen in Dwingeloo. Einer von ihnen ist Z-Tomanet, ein Mitglied der Beamtenkaste, die das Staatswesen beherrscht. In dieser Welt der Bürokratie ist das Beamtentum die einzig erstrebenswerte Existenzform. Für die Beamten wird gesorgt, sie leben in bescheidenem Wohlstand und gehen darin auf, Verordnungen zu erlassen und das Leben zu verwalten. Auch Z-Tomanet ist zufrieden in seinem Streben ein funktionierendes Rad in der Bürokratiemaschine Cramars zu sein. Bis ihm eines Tages ein folgenschwerer Fehler unterläuft. Er zitiert einen falschen Paragraphen und prompt wird er seiner Existenzgrundlage beraubt. Fehler verzeiht die Bürokratie von Cramar nämlich nicht und gnadenlos wird Z-Tomanet aus dem Beamtendienst entfernt, was zudem zur Folge hat, dass er auch seine Wohnung und seine wenigen Besitztümer verliert. Er wird dazu

verurteilt, seine Zukunft als Freiberufler zu fristen, die schlimmste Strafe, die sich die Kaloro'on, wie sich die Bewohner Cramars nennen, vorstellen können.

Auf der AMENSOON überlegen Atlan und seine Mitstreiter unterdessen, wie sie verhindern können, dass die Lordrichter die schwarze Materie des Dunkelplaneten als Waffe nutzen können. In diesem Zusammenhang erinnert sich Kalarthras an Haitogallakin, einen varganischen Forscher, der vor ewigen Zeiten versuchte von Dwingeloo aus ein Tor zur Rückkehr in den Mikrokosmos zu öffnen. Obwohl Kalarthras über den Fortgang von Haitogallakins Forschungen nichts weiß, glaubt Atlan, dass die Varganenstation am Dunkelstern und die dort entstehende schwarze Materie ein Ergebnis der Experimente des Varganenforschers sein könnte. Die Lordrichter versuchen nun offensichtlich Haitogallakins Werk zu Ende zu führen und Zugang zum Mikrokosmos zu erlangen und außerdem die schwarze Materie zu kontrollieren und als Waffe zu nutzen. Kalarthras besteht darauf nach Cramar zu fliegen, wo er einst unter den genetisch konditionierten, friedliebenden Varganenabkömmlingen seine glücklichste Zeit verbrachte und sogar eigene Nachkommen zeugte. Dort hofft er, seinem merkwürdigen Leiden auf die Spur zu kommen, durch das er mittlerweile fast schwarz geworden ist. Beim Anflug auf Cramar entdeckt die AMENSOON Überreste eines zerstörten Planeten, auf denen sich weitere Artefakte der seit über 1,1 Millionen Jahren untergegangenen Rhoarxi-Kultur befinden.

Z-Tomanet wird inzwischen alles genommen, sogar sein Name. Nur noch eine Nummer, teilt man ihn einer Kolonie Freiberufler zu, die mit ihrer Hände Arbeit Früchte an-

bauen und ernten. Dort wählt er sich wieder einen Namen, Fisker, und erfährt nach und nach, dass sein Leben weitergeht und das Dasein als Freiberufler nicht nur Nachteile hat. Flink, eine erfahrene Freiberuflerin, bei der die genetische Konditionierung defekt ist, nimmt ihn dabei unter ihre Fittiche, sowohl beruflich als auch privat.

Wie es der Zufall will, landet die AMENSOON auf einem Raumhafen genau neben der Freiberufler-Kolonie, in der Fisker und Flink leben. Ebenso zufällig ist Fisker derjenige, mit dem Kalarthras zuerst Kontakt aufnimmt. Längst hat der Vargane bemerkt, dass auf Cramar nichts mehr so ist, wie er es in Erinnerung hat. Fisker klärt Atlan und seine Begleiter über die derzeitigen Zustände auf Cramar auf. Der Arkonide hat vor, das Oberhaupt der Kaloro'on aufzusuchen, was jedoch normalerweise mit enormem bürokratischem Aufwand verbunden ist. Deshalb überredet Atlan Fisker ihn als Helfer zu begleiten.

Nach einigen skurrilen und entnervenden Konfrontationen mit der erdrückenden Bürokratie Cramars dringen Atlan und Fisker zum Obersten Noturiierten vor. Zur Überraschung Atlans erwartet ihn ein Hinterhalt der Zaqoor, die bereits seit einiger Zeit auf das Eintreffen des Arkoniden lauern. Es entbrennt ein Gefecht, in dessen Verlauf der zur Gewaltlosigkeit konditionierte Fisker erstmals ein Lebewesen tötet. Letztlich gelingt die Flucht in die Tiefen einer aus vier Oktaederbeibooten bestehenden Station, an die sich Kalarthras wieder erinnern kann. Dort befindet sich neben einer Tiefschlafanlage, in welcher der Vargane lange Zeit in Stasis verbrachte, auch ein Transmitter. Kalarthras hat erkannt, dass die Konditionierung

der Kaloro'on sie in ihrer Entwicklung behindert hat. Er übergibt Fisker tausend varganische Kampfro-boter, mit denen er den Widerstand organisieren und die genetischen Fesseln seines Volkes überwinden soll. Die von Kalarthras telepathisch herbeigerufene Kythara holt ihn, Atlan und Gorgh von Cramar ab, doch die Zaqoor sind der AMENSOON schon wieder auf den Fersen. Das Schiff flieht einmal mehr mit unbekanntem Ziel vor den Truppen der Lordrichter. Fisker und Flink bleiben etwas irritiert zurück.

-fe-

Rezension von Ralf König

Kafkaesk ist eine Beschreibung, die ich für den Roman von Michael Marcus Thurner schon gelesen habe, was sicher zutreffend ist. Irgendwie wirkt es auch wie eine Variation von *Brasil*, der Utopie von Terry Gilliam, in der er ebenfalls einen Staat beschreibt, der ziemlich grau daherkommt und von Beamten dominiert wird.

Oder auch an den Asterix-Band *Kampf um Rom*, in dem es ein Gebäude gibt, das Leute verrückt macht und das zu den zehn Aufgaben gehört, denen Asterix und Obelix sich stellen müssen. Die Lösung ist dort letztendlich ganz einfach – das System zerstört sich selbst, indem Asterix einfach nach einem Formular fragt, das es nicht gibt und sich dabei auf eine Vorschrift beruft, die es ebenfalls nicht gibt. Weil das ganze Gebilde viel zu komplex ist, kann niemand verifizieren, was dahintersteckt und schließlich bricht das System zusammen.

Kurt Tucholsky hat einmal sinngemäß geschrieben, in der Satire sei alles erlaubt. Von diesem Freiraum macht Michael Marcus Thurner auch reichlich Gebrauch, denn als Satire kann man den vorliegen-

den Roman durchaus beschreiben. Etwa 20 Millionen Freiberufler, die an die 1,5 Milliarden Beamte ernähren müssen und mit ihrer Produktivität die Machbarkeit dieses Lebens sicherstellen müssen. Natürlich sind das viel zu wenige, eigentlich bräuchten sie viel mehr. Deshalb auch das System, das Fehler unnachlässig bestraft – aber gleichzeitig Freiberufler in eine Ecke drängt, in der niemand wirklich sein möchte. Entsprechende Ausbildung tut ihr übriges. Die Kinder werden bereits aus ihrem Kontext gerissen, bevor sie überhaupt richtig verstehen, wer ihre Eltern und wie ihre Umwelt ist, dann werden sie vom System gnadenlos ausgebildet und auch später gibt es keine Freiräume. Das Jahr ist in 140 Tage aufgeteilt, von denen 127 zum Arbeiten da sind. Der Rest – immer nach 10 Tagen – ist der Hausarbeit und den Studien gewidmet, auch an diesen Tagen hat man also keine Freizeit. Dementsprechend gibt es z.B. auch keine Hotels – wer würde schon auf die Idee kommen, außerhalb der eigenen vier Wände übernachten zu wollen?

Insgesamt ist das System in sich durchaus stabil – so lange es keine störenden Faktoren gibt. Wie zum Beispiel ein Arkonide, der in das Beamtenidyll eindringt und ihm die Maske vom Gesicht reißt – ein Idyll ist diese Welt nämlich kein bisschen. Sie ist ziemlich erschreckend und eine Utopie, die hoffentlich niemals Wirklichkeit wird.

Andererseits ist sie das teilweise ja schon. Es gibt Verwaltungstheoretiker, die festgestellt haben, dass sich ein Beamtenapparat zu einem großen Teil ziemlich sinnlos selbst beschäftigen wird – wenn man ihm die Gelegenheit dazu gibt. Und genau das ist auch Gegenstand dieses Romans. Auch bei uns gibt es so etwas also durchaus.

Allerdings ist diese Welt nur so lange im Gleichgewicht, wie alle ihren Platz in ihr akzeptieren. Der Samen für eine Revolution wurde von Atlan und von Kalarthras gelegt. Sobald die Bewohner in der Lage sind, ihren genetischen Nachteil auszugleichen und irgendwie zu substituieren, wäre das Ende dieser Form der Gesellschaft gekommen.

Für Cramar und seine Bewohner wäre es jedenfalls eine Erlösung.

Die Einbettung dieses Romans in den Gesamtkomplex des Zyklus – oder besser seines Abschnittes – ist eigentlich schnell bewertet. Sie ist eigentlich nicht vorhanden. Wiederum ein Ausflug zu einer Welt, die kaum eine Rolle spielt, auf der man kurz eine Begegnung mit den Zaqoor hatte, auf der man das Raumschiff wieder in Ordnung bringen kann und nach dem Aufenthalt fliegen wir in die nächste Raumschlacht. Dass Atlan lebend gefangen werden soll, wissen wir ja schon. Ein Lückenfüller reinsten Wassers, allerdings mit Sicherheit kein Spamroman, denn er gehört nicht zu der Sorte, die man eigentlich gar nicht lesen will. Im Gegenteil – er ist ein Vergnügen, ein spaßiger Roman, mit einigen kleineren Widersprüchen, die allerdings im Kontext verzeihlich sind. Bei einer Satire muss man nicht alles auf die Goldwaage legen.

Schön ist jedenfalls, dass Atlan den Ausflug als überflüssig ansieht und am liebsten direkt zum Regierungssitz fliegen würde. Schön auch, dass Gorgh die Sache ebenfalls realistisch sieht. Nur Kalarthras treibt quer, weil er auf der Suche nach seinen Erinnerungen ist. Nun ja, immerhin eine Begründung. Außerdem muss ja auch das Schiff dringend überholt werden, ein wenig Zeit haben unsere Helden allerdings.

Und sie erkennen auch recht

schnell, dass sie das System beugen müssen, um ans Ziel zu kommen. Das man sicher auch ganz ohne Umwege erreicht hätte. Aber dann wäre es kein solches Vergnügen gewesen.

Dass die Zaqoor dahinterstecken, ist allerdings schon fast zu erwarten. Macht aber nichts, angesichts der lesbaren Story, die Michael Marcus Thurner abliefern.

Übrigens auch interessant – bei den letzten Romanen hätte man die Zusammenfassungen auch auf einen Bierdeckel gekriegt. Bei dem vorliegenden Roman wäre das aber schwierig, er steckt so voller Ideen, die man gar nicht alle wiedergeben kann. So muss ein guter Roman sein – spannend, unterhaltsam und witzig.

Fazit: Trotz einiger kleinerer Widersprüche, ist die Story ein Highlight in diesem Zyklus – der solche bisher eher nicht aufzuweisen hatte. Ein klares **SEHR GUT**.

Rezension von Stefan Friedrich

Bevor Michael Marcus Thurner sein Amt als Exposéautor aufnimmt, darf er sich mit „*Die Varganen von Cramar*“ noch einmal als „normaler“ ATLAN-Autor betätigen. Der Roman ist an sich ein klassischer Lückenfüller, d.h. der Gehalt an zyklusrelevanter Handlung ist gleich Null. Aber während andere Autoren in letzter Zeit bei solch dünnen Exposévorgaben eher seichte Werke fabriziert haben, nutzt MMT den Freiraum um sich schriftstellerisch so richtig auszuleben. Anscheinend hat er so einige Erfahrungen mit dem österreichischen Bürokratismus gemacht, die er in diesem ATLAN-Band verarbeitet. Auch seine Musterung zum Bundesheer, die bei der auf S. 22 geschilderten medizinischen Untersuchung wohl Pate stand, scheint nicht allzu angenehm gewesen zu sein. ;-)

Aber zunächst einmal etwas zur Romanhandlung. Atlan und seine Begleiter fliegen in das Dagg'tzo-System zum Planeten Cramar um dort Kalarthras von der schwarzen Materie zu befreien über die sie immer wieder von den Garbyor lokalisiert werden können. Kalarthras Zustand scheint wieder bedenklicher zu werden, denn er dunkelt nach zwischenzeitlicher Erholung wieder deutlich nach. Übrigens, auf manchen Bruchstücken eines zerstörten Planeten des Systems finden sich Rhoarxi-Hinterlassenschaften. Die vogelähnlichen Wesen, die vor 1,1 Mio Jahren ausgestarben haben deutliche Spuren in Dwingeloo hinterlassen. Mal sehen, ob diese in Zukunft eine wichtige Rolle spielen werden.

Zurück nach Cramar. Dort leben die Kalaro'on, Nachkommen der Brutkapseln, die die Varganen vor langer Zeit ausgestreut hatten. Im Vergleich zum letzten Besuch von Kalarthras vor 50.000 Jahren hat sich der zivilisatorischer Standard auf Cramar deutlich reduziert.

Es besteht ein gigantischer, perverser Beamtenapparat, der sich damit genug ist, sich selbst zu verwalten. So sind von den 23,1 Mio Einwohnern von Cramvalet 22,9 Mio Beamte, die von 200.000 sogenannten *Freiberuflern* versorgt werden (u.a. mit Paradosi und Erdbirnen; Paradeiser = österreichisch für Tomaten; Erdbirnen = Kartoffeln). Alle Freiberufler sind aus ihrem eigentlichen Funktionsbereich revidierte Verwaltungsbeamte.

Eine der Maximen Cramars ist: *Ein Beamter dient dem Staat, er ist der Staat, er ist Systemerhalter und sorgt für ein Funktionieren und problemloses Ineinandergreifen der staatlichen Einrichtungen.*

Aufgrund eines Fehlers in einer von ihm verfassten Dienstsanweisung wird Z-Tomanet zum Freibe-

rufler degradiert und lernt als Frisier, wie er sich nun nennt, die Vorzüge der Individualität kennen. Dazu trägt nicht zuletzt Flink bei, die ihn aus seinen starren Beamten-Denkschema befreit. Durch einen genetischen Defekt wird Flink nicht durch die Programmierung der Varganen gesteuert, d.h. sie ist nicht an die genetisch vorgegebene Gewaltlosigkeit gebunden.

Nach dem Zusammentreffen mit Atlan und seinen Begleitern kämpfen sie sich gemeinsam durch die Bürokratie Cramars um zum Obersten Noturierten im Palast der reinsten Ordnung vorzustossen.

In der Folgezeit ergeben sich dadurch groteske Szenen. Atlan verzweifelt schier in den Fängen der Cramar-Bürokratie. Die Erfahrungen im *Amt für alienale Einbürgerungsansuchungen* sind einfach nur köstlich geschildert.

Ach ja, Atlan gibt sich zwischenzeitlich als Beamter des *Schergenamts aus der Himmelpfortgasse* aus, mit dem er laut eigener Aussage in der Vergangenheit nur Unannehmlichkeiten hatte. Da spricht MMT wohl aus eigener Erfahrung, denn es ist sicherlich kein Zufall, dass das österreichische Finanzministerium in Wien ausgerechnet in der Himmelpfortgasse residiert. ;-)

Am Ende erreichen sie nach Überwindung aller bürokratischer Hindernisse, wozu es teilweise recht *schlagkräftiger* Argumente bedarf, den Palast der reinsten Ordnung. Aber nur um festzustellen, dass der Oberste Noturierte ein Zaqoor ist, denn die Truppen der Lordrichter haben bereits vor einiger Zeit heimlich die Macht auf Cramar übernommen. Es gelingt zwar die Flucht, zunächst in die unterirdische Station Kalarthras' und schließlich zur AMENSOON, aber das Ziel, wegen dessen sie nach Cramar gekommen waren,

nämlich die Heilung Kalarthras von der Schwarzen Materie, wird in keinsten Weise erreicht.

Am Ende lernt Fisker Verantwortung für Andere zu übernehmen und wird den Kampf gegen die Garbyor auf Cramar aufnehmen, unterstützt von Flink und 1000 Varg-Robotern.

Zu Beginn erfahren wir noch, dass durch die Rematerialisation von Sternensystemen Hypererschöckwellen ausgelöst werden. Eine solche Welle wird der AMENSOON fast zum Verhängnis.

Ein weiterer kleiner Informationssplitter ist, dass die Varganen in Dwingeloo, speziell Chefwissenschaftler Haitogallakin, in der Vergangenheit versuchten in den Mikrokosmos vorzustoßen.

Positiv aufgefallen ist mir, dass Atlan und seine Begleiter wie selbstverständlich Schutzschirme einsetzen. Zudem wirken die Schirme auch gegen Paralysestrahlung.

Das sollten eigentlich Selbstverständlichkeiten sein, die nicht weiter erwähnt werden müssten. Leider haben aber andere ATLAN-Autoren es in einigen Heften des aktuellen und letzten Zyklus nicht so gehandhabt.

Ebenfalls positiv fallen die köstlichen inneren Dialoge Atlans mit seinem Extrasinn auf.

Ein Beispiel:

Atlan: *Ich bin nicht halsstarrig!*

Extrasinn: *Aber nein – du doch nicht!* Seine gedankliche Stimme triefte vor Sarkasmus.

Atlan: *Ich hab bloß immer recht.*

Extrasinn: *Natürlich.*

Leider bleibt diesmal Kythara als „Stallwache“ in der AMENSOON zurück und daher gibt es kaum Gelegenheit das spezielle Verhältnis der Varganin zum Arkoniden weiterzuentwickeln. Dafür darf Gorgh mit auf die Exkursion auf Cramar und wird dabei auch gut, d.h. durchaus fremdartig, geschildert.

Am Ende sind Atlan und seine Begleiter „*wie immer auf der Flucht vor den Lordrichtern und ihren Handlangern.*“ Mal was ganz neues ... ;-)

Inzwischen haben wir die Dunkelstern-Halbzeit erreicht. Es wird höchste Zeit, dass endlich mal wieder etwas passiert, das die Zyklus handlung voranbringt.

Fazit: Der Anteil von zyklusrelevanter Handlung in diesem Band ist wirklich gleich Null. Aber dennoch hat mir der Roman gefallen, denn MMT nutzt den Freiraum um ihn mit seinen Ideen ausgezeichnet zu füllen. Einfach nur köstlich, wie der Beamtenapparat auf Cramar geschildert wird. Wenn es sich so vergnüglich gestaltet, darf die *Sentenza Austriaca* von mir aus gerne das Perryversum komplett übernehmen - ich mag den skurilen und teilweise morbiden Wiener Humor einfach.

Ein Fülselfand der besten Art. **SEHR GUT**



ATLAN - Der Dunkelstern

Eine Halbzeitbilanz

Der Dunkelstern-Zyklus ist zur Hälfte vorbei und es ist an der Zeit, Zwischenbilanz zu ziehen.

Zunächst eine kurze Zusammenfassung der Handlung der ersten sechs Bände:

Nach der Vernichtung der Psi-Quelle bergen Atlan und Kythara zunächst auf Vassantor den Varganen Kalarthras und stoßen anschließend mit der AMENSOON in die Galaxis Dwingeloo vor, um den Cappins zu helfen, die dort die Lordrichter bekämpfen.

In der Heimatgalaxis der Ganjasen, Gruelfin, tobt ein verheerender Bruderkrieg, der von den Lordrichtern ausgelöst wurde. Aufgehetzt haben die Takerer die anderen Cappinvölker angegriffen

Die Galaxis Dwingeloo ist von seltsamen hyperphysikalischen Phänomenen geprägt. Der sogenannte Dunkelstern ist eine blauweiße Riesensonne mit abgedunkelten Bereichen, die von einer Ak-

kreditionsscheibe aus schwarzer Materie umgeben ist. Die transittierende schwarze Materie befällt teilweise Sonnen in Dwingeloo und regt sie zu Supernovae an.

In der Galaxis gibt es auch eine Vielzahl farbenprächtiger Nebel, in deren Zentren sich jeweils Neutronenstern-Pulsare befinden. Alle Pulsare weisen eine identische Pulsperiode von 1,3753 Sekunden auf. Zudem umschließen diese Pulsare jeweils wie eine Schale Raumsektoren von einem Durchmesser bis zu einigen hundert Lichtjahren. Diese Sektoren machen insgesamt etwa ein Drittel der Galaxis aus. Es werden dort auch immer wieder Strukturerschütterungen geortet.

Nach der Vernichtung des Pedopeilers ERYSGAN sind Atlan und Kythara mit der AMENSOON zu-

nächst auf sich gestellt. Eigentlich wollen sie nach versprengten ganjasischen Agenten und weiteren Informationen über die Lordrichter suchen, aber anstatt mit den Ganjasen der MORYR Kontakt aufzunehmen, fliegen sie zunächst verschiedene Planeten an, die von Nachkommen der Varganen besiedelt sind. Eine varganische Expedition war vor ca. 750.000 nach Gantatryn, wie sie die Galaxis nennen, gekommen.

In Dwingeloo finden sich auch Spuren einer uralten Zivilisation von Vogelwesen, die vor mehr als einer Million Jahren ausgestorben sind. Die Überlieferungen dieses Volkes, der Rhoarxi, weisen auf eine mystische Kathedrale hin, doch es gelingt den Varganen und ihren Abkömmlingen weder das legendäre Bauwerk zu finden, noch das Geheimnis um das Aussterben der Rhoarxi zu lüften.

Die Lordrichter versuchen mit ihrem Projekt Durchbruch, für das die Energie der Psi-Quelle bestimmt gewesen war, in den Mikrokosmos der Varganen vorzustoßen. Dabei wollen sie sich die Erfahrungen Atlans im Mikrokosmos und der Eisigen Sphäre zu nutze machen und versuchen ihn deshalb lebend in die Hände bekommen. Zudem kennen nicht nur die Lordrichter den Arkoniden, sondern auch das Schwert der Ordnung selbst.

Die Garbyor sind unterdessen in die varganische Station in einer Verdickung der Akkretionsscheibe des Dunkelsterns vorgestoßen, haben sie aber noch nicht vollständig unter Kontrolle.

Die Truppen der Lordrichter können die AMENSOON auf geheimnisvolle Weise immer wieder orten. Atlan und Kythara vermuten, dass es an Kalarthras liegt, der mit schwarzer Materie in Kontakt gekommen war und seitdem körperlich verändert ist.

Erzherzog Garbgursha, ein humanoider Zaqoor, will Atlan im Auftrag der Lordrichter mit Hilfe des Varganen Veschnaron fangen...

Wie der Handlungszusammenfassung zu entnehmen ist, hat sich in den ersten sechs Dunkelstern-Bänden noch nicht allzu viel ereignet.

Im Auftaktband von Hans Kneifel wurde Kalarthras geborgen, im nächsten Roman von Christian Montillon gelang der Vorstoß an den neuen Handlungsschauplatz, die Galaxis Dwingeloo. Danach gab Horst Hoffmann einen breit angelegten Überblick über die Geschichte der Varganen in Dwingeloo. Anschließend passierte aber praktisch nichts mehr. Der Gehalt an zyklusrelevanter Handlung in den Romanen von Joachim Stahl, Michael Berger und Michael Marcus Thurner war nahezu gleich Null. Erneut wird Planetenhopping von einer Varganenwelt zur nächsten betrieben. Dieses Konzept war bereits im Lordrichter-Zyklus nicht sehr zielführend.

Natürlich erwarte ich nicht, dass mit Siebenmeilenstiefeln durch die Zyklushandlung gehechelt wird, aber die derzeitige Vorgehensweise sich in winzigen Trippelschritten vorwärts zu bewegen, ist alles andere als befriedigend.

Aus Sicht des Verlags ist die ATLAN-Serie wohl eher ein Experimentierfeld um eine Vielzahl neuer Autoren ausprobieren zu können, die ggf. an die Hauptserie PERRY RHODAN herangeführt werden könnten (bei MMT hat das auch hervorragend funktioniert). Andererseits sollte man dabei aber nicht vergessen, dass die Serie in erster Linie zur Unterhaltung der Leser geschrieben sein sollte. Wenn man das längere Zeit aus dem Auge verliert, könnte es sein, dass sich immer weniger und schließlich zu wenige Käufer für eine "Experi-

mentier-Serie" finden.

Es ist klar, dass man Newcomer-Autoren im Perryversum mit einem Exposé überfordern würde, das viel Hintergrundwissen über das ATLAN-Universum erfordert. Sie aber andererseits mit einem in dieser Hinsicht anspruchslosen Exposé auszustatten, ist auf die Dauer und v.a. in dieser Häufung auch alles andere als zielführend.

Es wäre sehr zu begrüßen, wenn sich auch bei ATLAN ein fester Autorenstamm herausbilden würde, ergänzt um ein paar wenige Newcomer pro Zyklus. Denn nur so ist es möglich die Rahmenhandlung stringent und zügig voranzutreiben. Natürlich ist es auch ein Unterschied, ob der "Newcomer" einen soliden PR-Background hat, wie z.B. Christian Montillon, der sich inzwischen schon als ATLAN-Autor etabliert hat, oder völlig neu im Perryversum ist, wie z.B. Michael Berger (= Uwe Voehl).

Zumindest in dieser Hinsicht ist von den ATLAN-Experten Michael H. Buchholz und v.a. Rüdiger Schäfer nichts negatives zu erwarten.

Zum Glück scheint sich für den nächsten Zyklus auch die Tendenz abzuzeichnen, dass mehr etablierte Autoren bei ATLAN mitschreiben. Mit Hubert Haensel wird ein langjähriger PR-Autor den Auftaktband schreiben und auch der geplante Gastroman von Leo Lukas ist absolut zu begrüßen.

Neben der Grundkonzeption des Dunkelstern-Zyklus gibt es natürlich noch einen weiteren entscheidenden Aspekt für den Lesespaß. Leider ist aber auch die schriftstellerische Qualität der Einzelromane nicht wirklich befriedigend. Nach einem noch recht guten Start mit den Bänden von Hans Kneifel und Christian Montillon, ging es rapide abwärts. Die Romane von Horst Hoffmann, Joachim Stahl und Mi-

chael Berger konnten in keiner Weise überzeugen. Erst Michael Marcus Thurner legte wieder einen überdurchschnittlichen ATLAN-Band vor. Allerdings handelt es sich um einen klassischen *Füllselband* ohne jegliche Relevanz für die Zyklushandlung. Ab und zu ein Füllroman zur Auflockerung ist selbst in einem zwölfbändigen Minizyklus verkraftbar, zudem wenn er so gut geschrieben ist, wie der Roman von MMT, aber auf Dauer ist es natürlich auch nicht wirklich

befriedigend nur Füllromane lesen zu müssen.

Es bleibt zu hoffen, dass der ausgezeichnete Roman von Michael Marcus Thurner die nächsten Autoren inspiriert und zumindest in qualitativer Hinsicht die Wende für den Dunkelstern-Zyklus schafft wird. Aber auch die Handlung kommt hoffentlich sehr bald richtig in Schwung.

Denn mit der derzeitigen ATLAN-Konzeption kann man nicht wirklich allzu glücklich sein.

Immer noch treffend für die derzeitige Situation der ATLAN-Serie ist ein Zitat aus Dunkelstern Nr. 4:

„Die Informationslage war allzu dürftig, ein Umstand, den wir ändern mussten, wollten wir in Dwingeloo zielgerichtet und erfolgreich operieren.“

Tja, wie heißt es so schön: *die Hoffnung stirbt zuletzt...*

-sf-

607

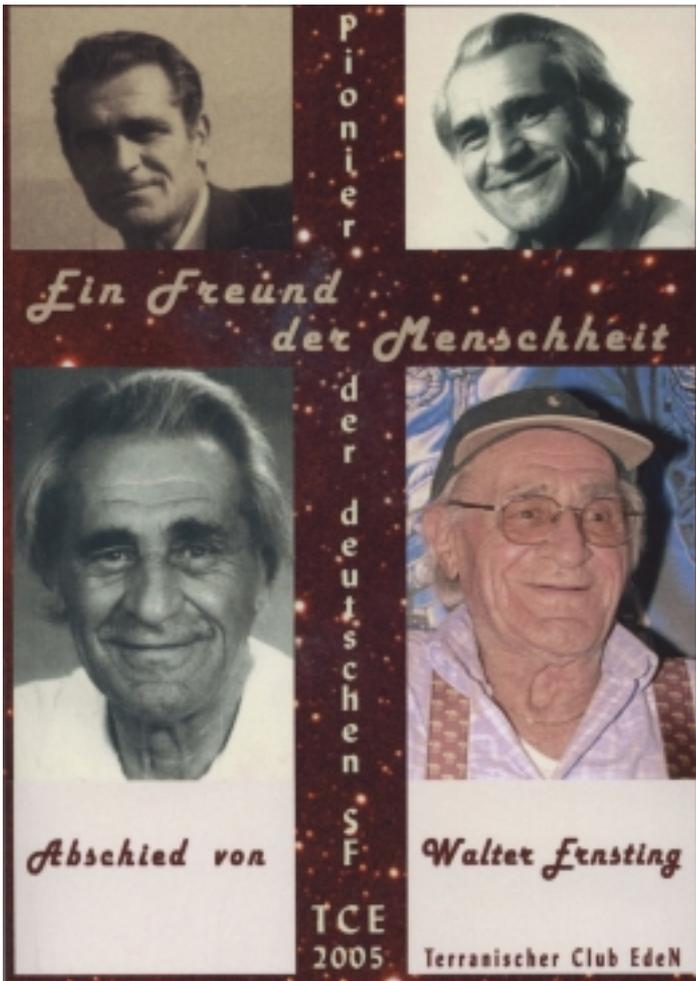
PROC Gallery

»Tachyonenportal« von Thomas Rabenstein

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



www.scifi-world.de



Terranischer Club Eden
Ein Freund der Menschheit
 Abschied von Walter Ernsting

Zusammengestellt von Kurt Kobler, Joe Kutzner und Andy Schmid
 180 S.

8,- Euro

Erscheinungsdatum: 1. Juni 2005

Homepage:

<http://www.terrancher-club-eden.com/>

Neben dem EDFC hat auch der Terranische Club Eden einen Gedächtnisband für Walter Ernsting herausgegeben. Für den sehr zivilen Preis von 8 Euro ist das 180 seitige Werk erhältlich. Allerdings ist die 1. Auflage (250 St.) bereits ausverkauft.

Dem Band beigelegt ist ein zweifach-gefaltetes DIN A3-Poster mit dem Gucky-Motiv von Swen Pa-

penbrock, das bereits die Rückseite der SOL 38 zierte.

Eine Reihe von Freunden und Weggefährten Walter Ernstings, aber auch "einfache" Fans blicken auf sein Leben zurück und erzählen über Begegnungen mit dem Pionier der deutschen Science Fiction.

Sehr gelungen ist auch die Auswahl der enthalte-

nen Kurzgeschichten von Clark Darlton.

Ebenfalls sehr interessant sind die *Erinnerungen* in Wort und Bild an frühere Jahrzehnte.

Auch der Ausflug mit *Gucky's Bounce* in die Musik zeigt, dass Walter Ernsting mit seinem schriftstellerischen Werk die unterschiedlichsten Menschen erreicht und berührt hat.

Das Interview von Reinhard Habeck mit Walter Ernsting aus dem Jahr 1997 beleuchtet einige Aspekte, mit denen ich persönlich weniger anfangen kann. Die präastro-nautischen Thesen eines Erich von Däniken waren mir immer ziemlich suspekt.

Mit am interessantesten in diesem Gedenkband fand ich die ausführlichen Besprechungen der Jugendromane von Walter Ernsting durch Thomas Harbach. Denn dadurch wurde eine für mich eher unbe-

kannte Seite Walter Ernstings näher beleuchtet.

Sehr negativ aufgefallen ist mir dagegen der umfangreiche Artikel *Kinder ihrer Zeit: Walter Ernsting und Wernher von Braun - Faust und Mephisto* von M (W) Thom. Bei dem offensichtlich unter Pseudonym verfassten, sehr polemischen Artikel (vom gleichen Autor erschien bereits beim SFCU *Von den Juclas zu den Dscherro*) handelt es sich um ein ziemlich wirres Werk in dem ein krudes Gedankengebäude aufgebaut wird, dem über weite Strecken die Basis fehlt. Es werden Schlussfolgerungen gezogen und Verbindungen hergestellt, die man mit klarem Verstand beim besten Willen nicht nachvollziehen kann.

Darüberhinaus finde ich es ausgesprochen feige, solche Meinungsäußerungen unter Pseudonym zu veröffentlichen. Wie aus der Gerüchteküche zu hören ist, handelt es sich bei dem Autor um den gleichen Verfasser, der auch in der Perry Rhodan-Perspektive unter dem Pseudonym *Johnatan Bücherwurm* seine meist unqualifizierte Kritik verbreitet.

Natürlich darf auch in einem Gedenkband eine durchaus kritische Auseinandersetzung mit dem Verstorbenen enthalten sein, aber dieser abstruse Artikel ist meines Erachtens absolut fehl am Platz.

Fazit: Der Walter Ernsting-Gedenkband des TCE ist ein sehr schönes Buch geworden, das zum Schmökern einlädt. Nur auf den "Artikel" von M (W) Thom hätte man gut und gerne verzichten können.

-sf-

007



Perry Rhodan 2283
Zwielichtklingen
 von Horst Hoffmann

Gegenwart

Am 13. März erreicht die Besatzung der INTRALUX die Nachricht über das Auftauchen von 49 Kybb-Titanen im Solsystem. Myles Kantor und seine Gefährten sind entsetzt doch völlig hilflos. Die INTRALUX liegt schwer angeschlagen in einem Hangar der mittleren TRIPTYCHON-Station, mitten in der Sonne fest. Zu allem Überfluss verschwindet dann auch noch Orren Snaussenid, der Schohaake. In einem unbeobachteten Moment öffnet sich das einzige Schott und der kleine Humanoide schlüpft in das Innere der Station, unmittelbar darauf schließt sich die Tür wieder. Orren ist abgeschnitten, doch dies ist die Chance auf die alle gewartet haben, nun ist er 'drin'. Der Schohaake kann seltsamerweise die Schriftzeichen der Station nicht entziffern, allerdings wird er von blinkenden Pfeilen durch die Station geleitet, unterwegs kommt er an vielen Inkarnationen vorbei, nichts Besonderes.

Aufmerksamkeit erregt erst eine schwarze Inkarnation über der

zwei Schwerter hängen. Von dieser Statue, die so ganz anders ist, geht ein Reiz aus dem Snaussenid nicht widerstehen kann. Er fasst die Figur an und wird zu Marmor Ir'kham....

Vergangenheit

Admiral Ir'kham befiehlt eine SYSTEM-Flotte der Schohaaken und räuchert gerade ein Rebellenest aus. Fünftausend Jahre nachdem ARCHETIM den Frieden nach Phariske-Erigon gebracht hat flammen nun hier und da wieder Kämpfe auf, denn ARCHETIM ist nicht vor Ort auf Oaghonyr sondern irgendwo unterwegs, Millionen Lichtjahre entfernt, angeblich um an einer Retroversion einer Ne-gasphäre mitzuwirken, was auch immer diese Begriffe bedeuten mögen. Es ist nicht das erstemal dass die Superintelligenz weg ist, doch noch nie war sie so lange unterwegs wie diesmal. Mit seinem ersten Offizier Han Orrwisch und seiner Geliebten Sharaaya Don bespricht der Admiral die Lage, er ist unzufrieden mit dem SYSTEM, seiner Meinung nach verwaltet es nur aber es agiert nicht. Das SYSTEM schickte einst, vor hundert Jahren, riesige Flottenkontingente nach Tare-Scharm, zur Unterstützung von ARCHETIM. Die Flotten kehrten nie wieder zurück, wie die Superintelligenz auch.

Mamor Ir'kham begibt sich zum Tempel von Purr, dort lagern die *Zwielichtklingen*, zwei Schwerter die einst dem legendären Kriegsherren Attomyr Yattnid gehörten. Es rankt sich die Legende um die Waffen, dass der Besitzer aufsteigt zu Schlachtenruhm nur um dann zu sterben wie Yattnid selbst, durch eben diese Klingen. Den letzten Teil der Legende schenkt Ir'kham keinen Glauben, als er die *Zwielichtklingen* an sich nimmt spürt er Macht, Phariske-Erigon



will nicht verwaltet werden, sie will beherrscht werden und er wird herrschen.

Ir'kham sagt sich vom SYSTEM los, außerdem streut er das Gerücht ARCHETIM sei tot! Dadurch werden er und seine Flotte zu Vogelfreien, doch er bekommt trotzdem Zulauf von allen Seiten. Irgendwann kann er es mit dem SYSTEM aufnehmen, in einer letzten offenen Feldschlacht besiegt er die Flotte von Sternenadmiral Ouwm Warrghid, seinem ehemaligen Lehrmeister. Warrghid tötet er anschließend in einem Zweikampf, was nicht jedem seiner Anhänger gefällt. Sein ehemaliger erster Offizier und jetzige rechte Hand Han Orrwisch kann diese Gemetzel nicht mehr mittragen und verschwindet und auch Sharaaya wendet sich immer mehr von Ir'kham, der immer öfter nur noch "Der dunkle Feldherr" genannt wird, ab.

Nachdem das SYSTEM zerschlagen ist und die Hauptwelt Dymyr-Gro übernommen ist entrückt Admiral Ir'kham immer mehr seinen ehemalig ideellen Zielen, er ist nur noch besessen von der Macht. Da taucht ein neuer Gegner für ihn auf, es ist ein Rebell ohne Gesicht, keiner kennt ARCHETIMS Faust. Ir'kham lässt Jagd auf die Rebellen machen doch damit zieht er sich auch weitere Feinde zu. Doch dass alles schreckt ihn nicht mehr. Sogar seine Geliebte, die eigentlich sein Kind gebären soll ermordet er als diese ihm den "Spiegel" vors Gesicht hält.

Zuletzt schreckt der dunkle Feldherr auch vor ARCHETIMS Hort nicht mehr zurück, doch dort versagt er zum erstemal, weder der Hort noch das Clateaux der Zeiten

lässt sich zerstören und plötzlich tauchen die Schmetterblüter auf, überall materialisieren diese pflanzenartigen Wesen und kündigen davon, dass ARCHETIM zurückkehrt. Das Reich Mamor fällt zusammen und Admiral Ir'khan bekommt die schrecklichste aller Strafen, er darf nicht sterben sondern wird als Inkarnation auf die TRIPTYCHON-Stationen gebracht. Diese Botschaft bekommt er von Han Orrwisch und Shyraaya überbracht, es stellt sich heraus dass sich Orrwisch hinter ARCHETIMS Faust verbarg.

Gegenwart

Orren Snaussenid kann sich fast nicht von dieser "Vision" befreien, vor allem weil er plötzlich noch schrecklichere Bilder vor seinem geistigen Auge sieht, zum ersten mal erinnert er sich in Bruchstücken an seine Vergangenheit, doch die Bilder sind geprägt von Chaos und Vernichtung. Dem Schohaaken wird klar, dass er in Tare-Scharm an der Seite von ARCHETIM gegen die Negasphäre kämpfte, zwanzig Millionen Jahre vor der aktuellen Gegenwart. Mit letzter Kraft schafft es Orren sich von den "Erlebnissen" zu lösen, er erkennt das nicht die Inkarnation ihn in seinem Bann hält sondern die Zwiellichtklingen, mit diesen erfüllt der Schohaake mit letzter Kraft das vorausgesagte Schicksals Mamor Ir'khams, er enthaupet die Statue mit seinen eigenen Waffen.

Danach folgt Orren weiter den Signalen der Station, doch deine Erschöpfung wird immer schlimmer, wochenlang irrt er durch die Station, ohne Nahrung. Als er schon aufgeben will erreicht er die Zentrale, von der vier Meter grossen Zentraleinheit, die aussieht wie ein goldener Schohaake der kniet, erreicht er seine eigene Legitimierung und die der Terraner um sich

an Bord der Station bewegen und sie nutzen zu dürfen.

Am 3. April wird der Schohaake von einer automatisierten Antigravliege zurück zum Hangar gebracht, er kann nur wenige Worte an die Forscher richten bevor er in ein Koma verfällt. Nun steht die Station offen, doch kann sie genutzt werden ohne die Hilfe des Schohaaken? Es ist auch unklar ob Snaussenid überleben wird, scheinbar nur weil es sich bei seinem Körper um eine Materieprojektion handelt hat er überhaupt so lange durchgehalten.

-jh-

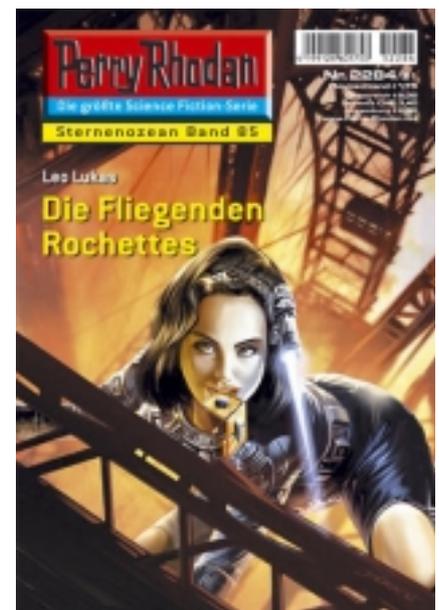
Kritik

Die Zwiellichtklingen hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck bei mir. Horst Hoffmann präsentiert uns eine Geschichte um einen dunklen Feldherrn, dessen Eroberungszüge aus den Geschichtsspeichern ARCHETIMS gelöscht wurden. So schön so gut. Die Geschichte ist nicht schlecht geschrieben, aber irgendwie blieb der Aha-Effekt aus. Da man ja wusste, dass auch nach Mamor Ir'kham das System wieder herrschen würde, war das Ende der Geschichte voraussehbar. Auch die Demaskierung von ARCHETIMS Faust war nicht übermäßig überraschend. Das Ende Mamors war schließlich etwas wirr, taucht doch auf einmal eine Tote auf. Zu dem Part um Mamor Ir'kham kann ich nur sagen: Kann man lesen, muss man aber nicht. Neben der recht langweiligen Lebensgeschichte leistete sich Horst Hoffmann auch noch einen humortechnischen Tiefschlag, als er zwei Protagonisten mit Lichtschwertern kämpfen und einen Star-Wars ähnlichen Dialog führen ließ. Das wirkte nicht wie eine nette Anspielung, sondern einfach nur billig abgekupfert. Zum Glück passierte am Ende des Romans noch was. Orren

findet den Hauptcomputer und verschafft den Terraner Zutritt zur TRIPTYCHON-Station. Dann bricht er er zusammen, weil es auf einer für Schohaaken gebauten Station keine Möglichkeit gibt, Schohaaken mit Nahrung zu versorgen.

Fazit: Horst Hoffmann verschonte uns in diesem Roman vor richtig grausamen Fehlern, aber irgendwie habe ich mich gefragt, welchen Sinn und Zweck der Roman hatte. Die wichtigen Informationen hätte man uns auch ohne die xte Lebensgeschichte geben können. So bleibt die Note LAU.

-wr-



Perry Rhodan 2284
Die Fliegenden Rochettes
 von Leo Lukas

Matti di Rochette ist Zirkusdirektor, im Jahre 1333 NGZ ein schwieriges Unterfangen, die Besucher haben in Zeiten der Hyperimpedanz andere Interessen und bleiben weg, was schwarze Löcher in Rochettes eh schon katastrophale Bilanz reißt. Die Beste Einnahmequelle stellt der zum Zirkus gehörende Streichelzoo dar, eine Idee von Mattis Frau Sirene.

Womit wir auch schon bei Mattis zweitem Problem wären. Wie in jeder guten Ehe heißt es auch bei den Rochettes: Der Mann hat das Reden, die Frau das Sagen. Und so hat der arme Zirkusdirektor, der nicht nur während der Vorstellung wie ein armer August aussieht, nicht im wirtschaftlichen sondern auch im privaten Bereich zu kämpfen.

Und als ob es der Probleme nicht genug gäbe, kommt es auch im globalen Rahmen zu Veränderungen, die man im derzeit in Wien gastierenden Zirkus Rochette nicht gerade mit Begeisterung aufnimmt: Gon-Orbhon übernimmt die Macht auf Terra. Sein Sprecher Carlosch Imberlock ernennt den Kult Gon-Orbhon zur Staatsreligion und erlässt ein Null-Toleranz Gesetz: ein jeder, der sich den Anweisungen aus der neuen Hauptstadt Neapel widersetzt wird exekutiert. Die Bevölkerung Terras wird dazu aufgefordert dem TLD beim Aufspüren der Ungläubigen zu helfen. Die Wiener betreiben den alten Volkssport des Denunziantentums mit großen Eifer. Da es in anderen Städten nicht anders aussieht, sind die "Aufständischen" schnell gefunden und an jedem Tag kann man via Television einer Hinrichtung beiwohnen. Der Versuch die Gruppe "Sanfter Rebell" wieder auferstehen zu lassen, wird durch eine grausame Massenexecution in Terrania im Keim erstickt. Im Angesicht dieser Brutalität hat man in Wien kaum noch Gehör für die weiteren Reden Imberlocks. Dieser verkündet er habe das Buch Gon-Orbhon bisher auch nicht in seiner Gänze erfasst, und sein Gott werde die Menschheit in einem Monat einer Prüfung unterziehen, um einmal nachzusehen, ob sie ihm als Dienstvolk würdig sei. Die Menschheit soll sich bis zum Tag der Verkündung am 15.

April vorbildlich verhalten.

Für solche globalen Probleme hat Matti di Rochette derzeit aber nun wirklich keine Zeit. Die Bilanz ist so mies, dass er seit 2 Monaten seine Artisten nicht ordentlich bezahlen kann. Nur junge Dame scheint das nicht zu stören: Babett Bündchen, Hochseilartistin im Zirkus Rochette, verführt ihren Direktor, welcher sich fortan mit Schuldgefühlen gegenüber seiner Frau herumplagt.

Um einen klaren Kopf zu bekommen geht Matti im Donaupark spazieren und gerät dort erneut in (buchstäbliche) Schwulitäten. Er trifft mit einem Maskierten zusammen der sich als Homer G. Adams outet und Matti um einen Unterschlupf bittet, im Gepäck hat er den Klonelefanten Norman, der ein Gespür dafür entwickelt hat, wer von Gon-O übernommen wurde und wer nicht. Mit den Gedanken im Hinterkopf, dass Homer ja ein Finanzgenie ist und dass seine Frau ihn umbringen würde, wenn er Norman nicht hilft, willigt er ein. Bevor die Beiden jedoch den Zirkus aufsuchen können, müssen sie, um der Kontrolle durch den TLD zu entgehen, eine eindeutige Pose nachstellen.

Homer, Mondra und Norman finden im Zirkus Rochette Unterschlupf. Norman wird zur Attraktion des Streichelzoo, Mondra geht in ihrer Rolle als alternde Artisten-Diva auf und Homer verkleidet sich als Lehrling des Kapellmeisters.

Während Homer und Matti Kontakt zu NATHAN herstellen, wird der Zirkus von der TLD-Abteilung Südbayern gefilzt. Mondra und Sirene machen dem armen Agenten eine Szene, weshalb dieser unverrichteter Dinge abzieht. Als Homer mit Matti wieder im Zirkus erscheint, klärt er die Artisten über seinen Plan auf:

Matti ist Hobby-Geologe und hat zwei "intraterrestrische Sonden" entwickelt. Mit diesen möchte Homer in den Vesuv eindringen, und diesem zum Ausbruch zwingen. Leider fehlt den Sonden eine Kleinigkeit: Eine positronische Steuer-einheit. Außerdem braucht man zur Durchführung des Plans genauere Informationen über den Vesuv.

Während Matti auf einem Hobby-Geologen Kongress Informationen über den Vulkan besorgt, versucht Homer erfolgreich auf dem Schwarzmarkt Steuerpositroniken zu erstehen.

In der TLD-Abteilung Südbayern stellt man derweil fest, dass Picco Lendliviè, einer von Rochettes Artisten, früher an der Gruppe "Sanfter Rebell" partizipierte. Man beschließt ihn im Auge zu behalten.

Doch auch in diesen schwierigen Zeiten haben die Gefühle keine Schweigepflicht. Es kommt zu Irrungen und Wirrungen im Zirkus Rochette. Babett Bündchen macht sich nach der Abfuhr durch Matti di Rochette an Homer G. Adams an, und Messerwerfer Picco Lendliviè scheint sich ernsthaft in Mondra verguckt zu haben.

So kommt es dazu, dass er die schöne Staatssekretärin und Homer G. Adams zur vereinbarten Übergabe der Steuerpositroniken am Wiener Prater begleitet. Die Übergabe soll in einer Gondel des Riesenrads stattfinden. Homer G. Adams hatte abgemacht, dass er allein kommt, also steigt er allein in eine Gondel, während Mondra und Picco in aus der Menge heraus beobachten.

Die beiden müssen etwas beobachten was ihnen nicht gefällt: Homers Kapsel bleibt auf dem Zenit stehen, Mondra ahnt, dass etwas nicht stimmt und schickt sich an, das Riesenrad hochzuklettern, da erscheinen Polizeigleiter...

-wr-

Kritik

Leo Lukas schreibt einen PR-Roman in Wien. Also ein Heimspiel für den beliebten PR-Autor. Obwohl ich eigentlich ein LL-Fan bin, hat mich der Roman nicht vom Hocker gerissen. Es gab viel Licht und viel Schatten. Fangen wir mit dem Negativen an:

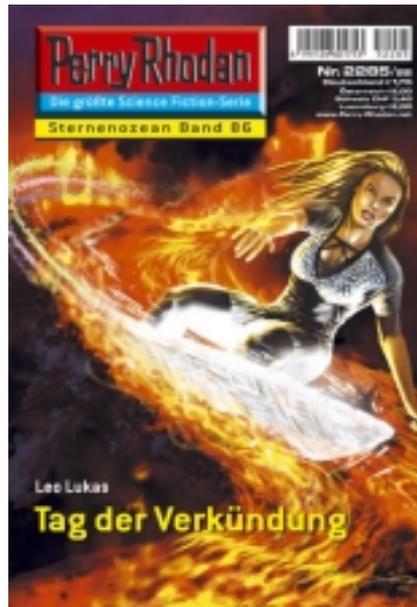
- Die Charaktere wirken alle eine wenig Klischeehaft. Ein Clown und geknechteter Ehemann, ein unerfahrener Mädchen, welches sich von älteren Herren angezogen fühlt, zu pflichtbewusste südbayerische TLD-Agenten.
- Norman bekommt schon wieder eine Para-Fähigkeit, langsam nervt was man dem Tier alles andichtet. Bald hat das Viech mehr Para-Kräfte als Gucky.
- Es wimmelt in dem Roman nur so von glücklichen Fügungen. Bis zum doch recht gelungenen Cliffhanger läuft die ganze Geschichte für meinen Geschmack doch zu glatt.
- Leos Humor ist ja schön und gut, aber bitte nicht so hoch dosiert. In der Menge nervt er irgendwann einfach nur noch.

Doch gibt es in dem Roman auch positives:

- Es war interessant die Besetzung Terras mal aus Sicht kleiner Leute zu beobachten. Das die Sorgen um Terra zwar wichtig sind, man aber auch seine kleinen eigenen Probleme hat.
- Wir haben einen ordentlichen Cliffhanger.
- Der Roman ist flüssig zu lesen und leichte Lektüre. Er unterhält.

Fazit: Ein Roman mit Licht und Schatten. Gewisse Kleinigkeiten störten, machen Dinge waren gut. Mich hat der Roman auf der Bahnfahrt nach Garching gut unterhalten. Nicht mehr und nicht weniger. **NICHT ÜBEL**

-wr-



Perry Rhodan 2285
Tag der Verkündung
 von Leo Lukas

Im Splitter des Nocturnenstocks Satrugar: Gon-Orbhon ruft Reginald Bull zu einer Unterredung. Der selbsternannte Gott möchte sich an der Niederlage seines Gegners weiden. Doch Bull kriecht nicht zu seinem Fuße, im Gegenteil, er macht den "Gott" auf eine seiner Schwächen aufmerksam: Je mehr Terraner er kontrolliert, desto schwächer wird seine Kontrolle über den Einzelnen.

Am Wiener Prater klärt sich die Situation derweil auf. Die Polizeigleiter sind keineswegs erschienen um Homer zu verhaften. Bei den Polizisten handelt es sich um die Händler die Homer die Steuerpositroniken verkaufen. Mondra ist einerseits froh, dass sich die Situation aufklärt, andererseits verärgert, dass sie umsonst das Riesenrad hochgeklettert ist.

Homer begibt sich zurück zum Zirkus Rochette, Mondra und Picco folgen ihm unauffällig. Wie sich herausstellt eine durchaus notwendige Vorsichtsmaßnahme. Homer wird von einer Bande Kleinkrimineller angegriffen. Mondra und Picco müssen eingreifen. Jedoch

ist die Überzahl der Gegner erdrückend. Zum Glück hat Picco einige Mitarbeiter des Zirkus Rochette gebeten, sich als stille Reserve zurückzuhalten. Gertraudis und Sirene greifen auf einem altertümlichen Motorrad ein, und so können sowohl die Steuerpositroniken als auch Homer G. Adams gerettet werden. Der Untersterbliche trägt allerdings eine schwere Gehirnerschütterung davon, was im "heimischen" Zirkus Rochette Babett Bündchen auf den Plan ruft, die fortan als Homers Krankenschwester betätigt.

Die Zeit der Rochettes in Wien ist vorüber, man bricht die Zelte ab und macht sich auf den Weg nach Neapel. Auf dem Weg über die Alpen werden die Artisten gefilzt, die Sonden werden zum Glück nicht gefunden. Wermutstropfen auf dieser guten Nachricht ist, dass Picco, aufgrund seiner Zugehörigkeit zur Gruppe Sanfter Rebell, eine Fußfessel tragen muss und sich alle zwei Tage in Neapel bei der zuständigen Stelle melden muss.

Gon-Orbhon teilt derweil seinem Dienstroboter Millitron seine Pläne mit: Er möchte ARCHETIMs Korpus aus der Sonne extrahieren, ihn nach Parrakh bringen und das PSI-Potential der toten Superintelligenz nutzen, um zusammen mit den Nocturnenstock Satrugar selbst den Schritt zur SI zu vollziehen. Millitron vermerkt in seinen Notizen, dass es dem ehemaligen Schutzherren unmöglich ist den Nocturnenstock zu verlassen, da die Verbindung zu Satrugar abreißen würde, wenn er sich zu weit von ihm entferne.

Der Zirkus Rochette erreicht Neapel und muss gleich den ersten Schock verkraften: Die Artisten werden rekrutiert um bei den Feiern anlässlich des Tages der Verkündung eine Vorführung im Magma-Surfen zu geben. Die Alternati-

ve zur Annahme des "Angebots" ist wenig verlockend: Die Hinrichtung. In den drei Tagen bis zur Vorstellung machen Sirene und Matti Werbung, während der Rest des Teams sich in der Stadt umhört um einen Überblick über die hiesigen Verhältnisse zu bekommen. Da auch Homers Geldquellen irgendwann versiegt sind, fasst man einen Plan um die eigene Liquidität wiederherzustellen.

Bei einem Kostümmacher bestellen die Mitglieder des Zirkus Kybb- und Carlosch Imberlock Kostüme. Matti verkleidet sich als Imberlock, die anderen Mitarbeiter des Zirkus als Kybb. In diesem Aufzug zwingt man Mario Modesto, einen hochrangigen Kriminellen aus den Reihen der Camorra, Interna über seine Organisation auszuapludern.

Gon-Orbhon hält wieder einmal Zwiesprache mit Millitron. Er sinniert über Tagg Kharzani und dessen Schicksal. Einen Rückflug in die GMW würde der gefallene Schutzherr nicht überleben. Eine Tatsache die Gon-Orbhon weniger interessiert, viel wichtiger ist für ihn die Frage, ob ihm die Kybb auch nach dem Tod ihres Herren treu ergeben sein werden.

Es ist der 15. April, der *Tag der Verkündung*. Beim Lava-Surfen erbeutet Mondra bei einem inszenierten Unfall ein Surfbrett. Sie bittet dieses "als Andenken" behalten zu dürfen. Der Wunsch wird ihr gewährt. Gon-Orbhon erklärt die Terraner zu seinem Hilfsvolk. Bei den Feierlichkeiten entdeckt Homer Reginald Bull im Nocturnenstock. Nun steht über den Plan den Nocturnenstock zu pulverisieren ein großes moralisches Fragezeichen. Darf man einen eventuellen Tod Reginald Bulls in Kauf nehmen? Mondra bringt diese Frage in einen ernsthaften Zwiespalt, Homer trifft schließlich eine Entschei-

dung: Die Sonden werden erst einmal auf den Weg gebracht, da man nicht weiß, was in den nächsten Tagen alles passiert. Die endgültige Entscheidung wird er sowieso treffen. Er wird sie sich gut überlegen, und sie später mit allen Konsequenzen verantworten.

In einer Nacht und Nebelaktion der Artisten des Zirkus Rochette gelingt es, der Camorra eine größere Menge Geld zu entwenden. Dabei gibt es gewisse Kollateralschäden: eine Lagerhalle der Camorra fliegt in die Luft. Homer spendet das erbeutete Geld dem Zirkus Rochette, sozusagen als Dank für die geleisteten Dienste. Matti möchte das Geld erst nicht annehmen, lässt aber schließlich doch überzeugen. Mit gefüllten Kassen verlässt der Zirkus Rochette Neapel. Man passiert die Kontrolle ohne Probleme und auch Picco wird seine Fußfessel abgenommen.

In einer Pause kurz nach Neapel kommt es zu einem tragischen Zwischenfall: Homer G. Adams erklärt Babett, dass ihre Beziehung keine Chance habe. Die junge Artistin ist so enttäuscht, dass sie Zuflucht bei Gon-Orbhon sucht. Sie öffnet ihren Geist für den "Gott" und wird von ihm übernommen. Der Klonelefant Norman bemerkt ihre Veränderung und greift sie an, die beiden stürzen in einen Schacht. Mondra erwischt die beiden mit ihrer Seilpistole, ist jedoch zu schwach beide hinaufzuziehen, sie ruft Babett zu, sie solle Norman fallen lassen, er sie ja nur ein Tier. Man hört einen Aufprall und das Gewicht am Seil lässt nach. Mondra geht davon aus, dass die Artistin der Anweisung Folge geleistet hat, als sie das Seil hochzieht, findet sie Norman an diesem festgebunden. Babett Bündchen hat im Schach Suizid begangen. Im Angesicht dieser traurigen Tatsache hat

kaum jemand Freude an der guten Nachricht des Tages: Die Sonden wurden auf den Weg gebracht, in knapp 40 Tagen erreichen sie ihr Ziel. Mondra und Homer verabschieden sich von den fliegenden Rochettes, es ist sicherer, wenn man getrennte Wege geht.

Gon-Orbhon lässt wieder Reginald Bull zu sich rufen. Er teilt dem sichtlich entsetzten Terraner mit, dass er einen Weg gefunden habe, ARCHETIMS Korpus zu isolieren, nur die Dauer des Vorganges ist offen. Eines kann der selbsternannte Gott Bull jedoch sagen: Sollte der Vorgang abgeschlossen sein, hat er keine Verwendung mehr für die Menschheit...

-wr-

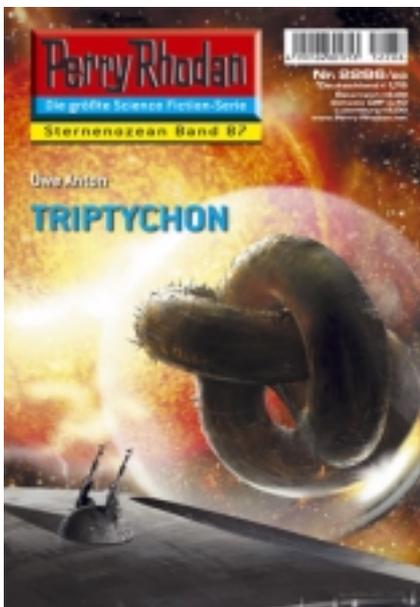
Kritik

Der Cliffhanger wird aufgelöst. Die auf die Erleichterung folgende Verfolgungsjagd liest sich sogar recht spannend. Ich war für ein paar Seiten tatsächlich geneigt anzunehmen, dass das Unternehmen scheitert. Als die Protagonisten sich dann auf den Weg nach Neapel machten, war für mich aber klar, dass man die Sonden auf den Weg bringt. Überhaupt war der Passus in Neapel nicht sonderlich schön. Die ganzen Aktionen, welche die Zirkustruppe besser als der TLD ausführt, wirken etwas wirr, und bringen nicht nur den Leser durcheinander. Na gut, eine Nebenstory muss sein, wenden wir unseren Blick zur Hauptstory: Bomben werden in der Nähe von Neapel auf Kurs gebracht. Mondra und Homer verlassen den Zirkus Rochette. Ist nicht wirklich viel. Ich habe nach dem gelungenen Cliffhanger ein spannendes Finale erwartet. Aber leider sind nur wenig furiose Sequenzen im Roman zu finden. Ansonsten hat man das Gefühl Leo versucht krampfhaft

mit seinem Witz die Seiten zu füllen, damit das Heft seinen normalen Umfang erreicht. Ich bin sicher Leo aus dem Stoff für 2284&2285 hätte Leo einen wunderbaren Roman schreiben können. Aber eben nur einen.

Fazit: Für einen guten Doppelband war einfach zu wenig Stoff vorhanden. So stellte sich bei dem Roman kein richtiges Lesevergnügen ein, weshalb es nur zu einem LAU reicht.

-wr-



Perry Rhodan 2286
TRIPTYCHON
von Uwe Anton

Marelli Nissunom hat einen Traum. Einen gar schrecklichen Traum. Dieser Traum endet mit einer sich ausdehnenden Spiralgalaxis, die sich immer weiter ausdehnt und wieder verschwindet. Auch Orren Snaussenid spielt eine zentrale Rolle im Traum. Als er vorbei ist, weiß sie, was auf ihr Volk zukommen wird, aber sie weiß nicht, was es bedeutet.

Unterdessen hat Myles Kantor wieder einmal einen Anfall von Takvorianismus und Inshanin, die

Plophoserin, die er liebt, macht ihm Vorwürfe, er bringe durch seine Teilnahme an der Mission die gesamte Mannschaft in Gefahr. Doch die nach einem Unfall erblindete Frau hat selbst ein Problem mit ihrer Vergangenheit.

Der Schohaake Orren Snaussenid kann sich nicht erinnern, welche Gänge er während seiner dreiwöchigen Odyssee durch die TRIPTYCHON genommen hat, um zu der Zentrale mit der rätselhaften Statue zu gelangen. Außerdem weigert er sich nach seiner Erfahrung mit der Inkarnation Mamor Ir'khams beharrlich, noch einmal eine der steinernen Inkarnationen zu berühren.

Nachdem die Gruppe aus Myles, Inshanin, Orren, der Siganesin Aileen Helsin, der Swoon Tyun-Theris und dem Venusgeborenen Kyren Anteral getrennt hat, gelingt es Inshanin und Orren eine Zentrale zu finden - doch scheinen sich die Türen zu diesen Räumen nur zu zeigen, wenn vor ihnen ein Schohaake steht. Nachdem sich Orren als Techniker identifiziert hat, stellen sie fest, dass nur die, als DENCYCLE - dem schohaakischen Wort für „Geist“ - bezeichnete, mittlere Station der Huldigung der toten Superintelligenz ARCHETIM dient, während ihnen die Funktion der beiden anderen Stationen ODAAN (= Hand) und SCHANDAVYE (= Auge) noch unklar ist.

Attaca Meganon hält in der INTRALUX Wache und teilt Myles, der die Nacht bei Inshanin verbringt mit, dass man an Bord der MUNGO PARK noch Hoffnung für die INTRALUX-Besatzung hat - doch aus der Sonne kann man wegen technischer Probleme nicht antworten.

Am nächsten „Morgen“ entdecken die Sonnenforscher eine Transmitterstation, die Verbindung zu den anderen Teilstationen herstellt

und anders als die terranischen Systeme problemlos funktioniert.

Nachdem damit ein Problem gelöst ist, macht der Bordcomputer Schwierigkeiten: er weigert sich Informationen bezüglich der Bewaffnung der Station zu geben - Myles' Mannschaft nimmt an, es gebe wegen dem Huldigungscharakter wohl keine.

Inshanin erzählt ihrem Geliebten von ihrer Vergangenheit, von Dorian Hales, ihrem früheren Freund, der sie betrog, ihre Forschungsergebnisse stahl und dann sitzen ließ und davon, dass der Unfall der sie ihr Augenlicht kostete, eigentlich ein Selbstmordversuch war.

Da meldet sich wieder Attaca - er habe in den Außenbereichen der Station etwas entdeckt. Gebilde mit Ausmaßen von 200*300 m und nicht abschätzbarer Höhe - sollte es sich um ein Waffensystem handeln? Der Bordcomputer ist jedoch wenig misstrauisch und als Myles das System aktivieren lässt, ohne zu wissen, was er da tut, kommt es zu einer meß- aber nicht wahrnehmbaren Reaktion ARCHETIMS Korpus.

Kurz darauf entdeckt Orren einen versteckten Raum mit einer Vielzahl von Inkarnationen und einer dazu geeigneten Maschine - die letzte Inkarnation wurde nicht mehr herausgeholt. Was hat dieser Schohaake wohl zu erzählen?

In der TRIPTYCHON-Station trifft ein Notruf der MUNGO PARK ein - es wird gekämpft und plötzlich reißt der Hilferuf ab. Ist das Schiff wie die Erde von Gon-Orbhon übernommen worden?

Eben dieser lässt 50 der 54 Kybb-Titanen im Sonnensystem um die Sonne Positionen einnehmen - welchen Zweck verfolgt er?

Dann erfahren sie es - eine gewaltige Druckwelle geht durch TRIPTYCHON und die Lichter verlöschen. Als die Notbeleuchtung ar-

beitet, stellt sich heraus, dass Gon-Orbhon die Sonne bestrahlen lässt um sie einer Supernova werden zu lassen und den Korpus der verstorbenen Superintelligenz aus ihr herauszuschleudern.

Und wieder entdeckt Orren einen geheimen Raum mit versteckten Statuen. Eine von ihnen hat 2 Daumen an einer Hand. Warum wurden hier Statuen versteckt - waren ihre Geschichten zu gefährlich?

Als das Sonnensystem der Zerstörung nahe scheint, warten die Schohaaken auf einen bestimmten Traum. Immer wieder haben sie die Vision einer expandierenden und schließlich verlöschenden Spiralgalaxis. Gibt es einen Zusammenhang zur bevorstehenden Supernova?

-bk-

Kritik

Viel kann ich zu dem Roman nicht sagen. Außer: Er war **SEHR GUT**. Uwe Anton charakterisiert seine Protagonisten gut und verleiht sogar dem blassen Myles Kantor ordentlich Farbe. Auch verstehe ich endlich wieso Myles und Inshanin zu einander hingezogen fühlen. Ich kann mit den Figuren mitfühlen und ihre Motivation verstehen. Nebenbei schafft es Uwe auch uns TRIPTYCHON zu erklären. Obwohl man ahnt, dass der Roman der Beginn des Schwanengesangs für Myles ist, ist er spannend zu lesen. Ich habe ihn regelrecht verschlungen. So muss ein Heftroman sein.

-wr-

Perry Rhodan 2287

Die Träume der Schohaaken

von Uwe Anton

Den Schohaaken geht es schlecht. Sie warten verzeifelt auf den Traum - jenen Traum, den Orren



nicht träumte und wovon er den Terranern berichtete, den Traum eines explodierenden Spiralnebels.

In der Sonne macht sich das Team um Myles Kantor Sorgen, wie sie die Bewohner des Sonnensystems vor der Gefahr warnen können - denn Gon-Orbhon versucht die Sonne zur Explosion zu bringen. Vielleicht kann ihnen ein Instrument helfen, dass zu einem völlig anderen Zweck geschaffen wurde. An Bord der TRIPTYCHON befindet sich ein mentaler Sender, der wohl einmal dazu diente, die Pilger von der Anwesenheit ARCHETIMs zu überzeugen. Doch an wen soll die Warnung gerichtet werden? Auf der Erde gibt es keine Möglichkeit, ein solches Signal zu empfangen. Die einzige Chance ist es, unter Ausnutzung des Jet-Strahls in die große Magellansche Wolke, die RICHARD BURTON zu warnen.

An einem anderen Ort in der Station hat sich Orren schließlich überwunden und berührt eine der Statuen in der Halle mit den aussonderten Exemplaren: Karram Nessowack.

Und er hat etwas zu erzählen: Dakk Raidoke und Nessowack streiten sich um eine Raumwerft auf einem zerstörten Planeten.

Nach dem Ende ARCHETIMs ist die Allianz der Hilfsvölker zerfallen und es ist ein schrecklicher Krieg unter ihnen ausgebrochen. Während Nessowack der Ansicht ist, man müsse den Frieden suchen, hält Raidoke das für Schwäche. Er betrachtet die Schohaaken nicht als Erste unter Gleichen, sondern will einen *Pax Schohaaka* schaffen - für den Frieden die anderen Völker unterjochen. Als Raidoke sich weigert, auf die Werft zu verzichten, lässt Nessowack ihn erschießen und gibt seinen Walzenraumern den Angriffsbefehl auf Raidokes Truppen.

Nun ist Orren sich klar darüber, dass er keine Angst vor den Geschichten der Statuen an sich, sondern vor den Geschichten über das Ende seiner Zivilisation hatte.

Unterdessen gibt es von Myles' Team eine schlechte und eine gute Nachricht: zwar ist es nicht möglich, die mentalen Impulse schnell genug zu pulsen, doch erstaunlicherweise hat der Bordcomputer seine Unterstützung zugesagt. Vielleicht gelingt es, mit Material aus der INTRALUX, die Systeme TRIPTYCHONs aufzurüsten? Doch dafür müsste man sich von jeder Hoffnung verabschieden, noch einmal mit ihr fliegen zu können.

Die Aktion gelingt und die Nachricht kann gesendet werden. Doch was nun? Mit hoher Wahrscheinlichkeit hat auch Gon-Orbhon sie wahrgenommen und es besteht keine Möglichkeit für das Team, die Sonne zu verlassen, weil die TRIPTYCHON nur Korrekturtriebwerke hat.

Es scheint ihnen keine Möglichkeit zu bleiben, sich zu retten. Weder können sie tiefer in die Sonne abtauchen, denn dann würde die Station verglühen, noch können sie aus ihr auftauchen, denn dann würden sie? Genau wie die Besatzung

des Mutterschiffes von Gon-Orbhon übernommen werden.

Da kommt Myles der entscheidende Gedanke: Gon-Orbhon entzieht ARCHETIMs Korpus eine relativ kleine Menge Psi-Energie. Wenn es möglich war, mit Hilfe des Korpus zu morsen, sollte es auch möglich sein, Gon-Orbhon gleichsam zu überlasten, indem man ihm mehr Energie schickt als er verkraften kann.

Während die Forschergruppe diesen Vorschlag diskutiert, traut Orren sich schließlich, eine weitere Inkarnation zu berühren und muss entdecken, dass alle ausgesonderten Statuen vom Ende seines Volkes künden.

Eine weitere der Strahlungswellen der Kybb trifft die TRIPTYCHON, als die Forscher feststellen müssen, dass eine Explosion ARCHETIMs Leiche einen hohen Preis fordern würde: ihr Leben.

Myles trauert, denn er muss mit ansehen, wie schon wieder eine Frau, die er liebt, sterben muss. Und er fühlt sich schuldig, denn er war nicht stark genug, sie von der Teilnahme an der Expedition abzuhalten.

Doch Inshahanin ist viel stärker als Myles dachte, sie versteht die Situation und ist bereit sich zu opfern. Kantor lässt eine Abstimmung abhalten - denn keinesfalls will er das Leben eines Mitstreiters opfern, wenn dieser es nicht selbst will - der Einzige, der den Vorschlag ablehnt, ist Orren, welcher wütend aus der Zentrale stürmt.

Dann ist Orren am Ziel? Im Statuenraum berührt er die letzte, noch im Gerät stehende Figur, und erfährt von Stenask Dulteland. Dieser trat in die Maschine, als schon längst keiner mehr die Station besuchte - Orren beschließt sich selbst zu inkarnieren - doch glücklich kann er über diese Ehre nicht mehr sein, weiß er doch, dass

niemand mehr kommen wird, dem er seine Geschichte erzählen kann.

Hier findet ihn Myles und nun kann ihr Plan doch durchgesetzt werden. Als es schließlich soweit ist, geht es schnell. Die inzwischen zu Freunden gewordenen verabschieden sich und schließen mit dem Leben ab. Doch was in diesem Moment die Station erschüttert, ist nicht die Psi-Explosion sondern eine weitere Welle der Kybb, die diese schwer beschädigt und die Kommandozentrale unbrauchbar macht. Myles überlebt als einziger diese Welle und muss so doch noch Inshahanin sterben sehen, die ihm als letztes sagt, er müsse es nun allein vollenden. Dazu muss er im Notsterraum den entscheidenden Impuls geben.

Myles rennt zum Notsterraum, als das Schicksaal umbarmherzig zuschlägt. Ein Anfall von Takvorianismus überkommt ihn. Doch fällt er diesmal nicht in Ohnmacht, kann sich noch bewegen, während um ihn herum der Zeitablauf relativ verlangsamt ist. Myles erkennt, dass hinter seinem Schicksaal vielleicht ein Plan der Superintelligenz ES steht. Hat ES vorgesehen was nun geschieht? War die Krankheit von Anfang an für den Zweck bestimmt ihm Sekunden zu schenken, die er jetzt so unbedingt braucht? Auch das Galaxienmal auf seinem linken Oberarm scheint seine Erfüllung zu finden, es löst sich auf und transportiert die gesammelten Erinnerungen der Inkarnationen zu den Schohaaken auf Terra. Myles fragt sich, ob ES so grausam sein kann, seinen Tod einzukalkulieren, und muss sich eingestehen, dass die Superintelligenz noch nie besonders viel Rücksicht auf Individuen nahm. Doch diese Gedanken sind müßig, er erreicht den Notsterraum und gibt den entscheidenden Impuls. ARCHETIMs Korpus erzeugt eine

Psi-Explosion in dessen Auswirkungen die TRIPTYCHON-Station vergeht. Bevor er stirbt zieht sein Leben noch mal an Myles vorbei.

Im Dorf der Schohaaken auf Terra erlebt man den Tod des Unsterblichen mit, spürt die Trauer, die die Freunde Myles Kantors empfinden. Während fast alle Schohaaken die Geschichte ARCHETIMs erzählen, geben Marreli Nissunom und 35 weitere Schohaaken eine andere Geschichte wieder: Die von Myles Kantor.

-bk-

Kritik

Nach seinem klasse Roman letzte Woche legt Uwe sogar noch einen drauf. Er liefert uns Informationen über den Untergang des schoohakischen Reiches und macht mit seinem Schwanengesang für Myles weiter. Er verleiht der Figur soviel Profil, dass mich sein Abgang nachher wirklich traurig gestimmt hat. Um es mit anderen Begrifflichkeiten zu sagen: Uwe Anton hat Myles Kantor *gevoltzt*. Der Roman ist spannend, interessant und vermittelt Emotionen.

Fazit: „Die Träume der Schohaaken“ ist für mich zusammen mit „Ich, Gon-Orbhon“ ein Roman der merklich aus der Masse heraussticht. **KOSMISCH**

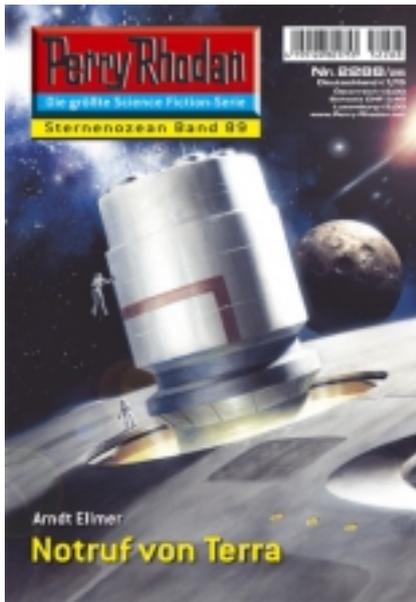
-wr-

Perry Rhodan 2288

Notruf von Terra

von Arndt Ellmer

An Bord der RICHARD BURTON versucht der Ara Prak-Noy die tote Bré Tsinga wiederzubeleben. Malcolm S. Daellian beobachtet seinen Versuch mit Skepsis, weil er fürchtet Bré Tsinga könne ein ähnlich schlimmes Schicksal widerfahren wie ihm. Dennoch lässt er Prak-Noy freie Hand, da er



hofft, Bré habe wichtige Informationen, die im Kampf gegen Gon-Orbhon helfen könnten.

Und nicht nur das Problem Bré Tsinga lastet Daellian auf der Seele. Ascari da Vivo verhält sich in letzter Zeit höchst merkwürdig, und man wird sich nicht so recht darüber klar, was sie eigentlich plant. Daellian beschließt einen 'Experten' auf die Mascantin anzusetzen. Er beauftragt Kantiran damit seine Mutter zu überwachen und herauszufinden was sie plant.

Kantiran nimmt, angetrieben durch den Hass auf seine Erzeugerin, die schwierige Aufgabe an. Er verwickelt, zusammen mit Mal Detair, Qertan, den Leibwächter Ascaris, in einen Scheinkampf. Während der Auseinandersetzung befiehlt er seinen Dwarmaris sich zwischen den Schuppen des Drons zu verstecken. Er hofft durch die Augen der Insekten herauszufinden, was die Mascantin plant.

Malcolm erhält derweil eine Nachricht, die ihn positiv überrascht. Die Wiederbelebung Bré Tsingas war erfolgreich. Allerdings muss er noch ein wenig warten, bis er mit der Kosmopsychologin sprechen kann, da diese sich noch erholen muss.

Nach einigen Tagen kann Mal-

colm endlich mit ihr sprechen. Er kann nur herausfinden, dass Bré keine Jüngerin Gon-Orbhons mehr ist. Leider kann sie sich nicht mehr an ihre Zeit als Dienerin des angeblichen Gottes erinnern. Von dem Gespräch überanstrengt, schläft sie ein.

Am nächsten Tag wartet eine noch schwerere Aufgabe auf Malcolm S. Daellian. Er muss Bré von den Verbrechen berichten, die sie als Jüngerin begangen hat. Die Kosmopsychologin ist entsetzt von ihrem Tun und unendlich erleichtert darüber, dass ihr Attentat auf Homer fehlgeschlagen ist. Als Bré wieder einigermaßen genesen ist, wird ein Gerichtsverfahren abgehalten, in dem der Kommandant der RICHARD BURTON, Ranjif Pragesh, die ehemalige Jüngerin freispricht. Da sie ja unter dem Einfluss Gon-Orbhons stand, trage sie keine Verantwortung für ihr Handeln. Das Urteil muss innerhalb eines Jahres von einem terranischem Gerichtshof bestätigt werden.

Kaum ist das Problem Tsinga gelöst, hat Malcolm neue Sorgen. Kantiran hat herausgefunden, was Ascari da Vivo plant. Sie nimmt in der Nacht ihr PsIso-Netz ab und versucht mit Gon-Orbhon in Kontakt zu treten, und diesem zu einem Bündnis mit den Arkoniden gegen Terra zu bewegen. Zum Glück scheinen ihre Bemühungen bislang erfolglos zu sein.

Neben Ascari da Vivo bereitet Malcolm auch die Frage nach dem weiteren Vorgehen große Sorgen. Auf die Nachschub zu warten scheint aussichtslos, ist die aufgebroschene TLD-Flotte doch schon langen überfällig, Parrakh anzugreifen scheint auch unmöglich. Der Planet wird systematisch abgeriegelt. Malcolm sieht nur eine Lösung: Er muss den Jetstrahl irgendwie unterbrechen. Um eine Mög-

lichkeit für dieses Unternehmen zu suchen, lässt er unter Treroks Leitung Messungen mit der Ultra-Giraffe anstellen, muss diese jedoch wegen eines Ortungsalarms unterbrechen.

Doch droht von den georteten Schiffen diesmal keine Gefahr. Die Nachschubsflotte ist in der GMW angekommen. 10 ENTDECKER, 8 PONTON-TENDER und 6 LFT-BOXEN haben den Weg gemeistert. Nicht viel, aber mehr als von Daellian erhofft. Eine LFT-BOX wird ausgeschlachtet um die RICHARD BURTON wieder voll einsatzfähig zu machen. Nun können die Messungen am Jetstrahl vorgenommen werden.

Die Messungen bringen zwar keine Möglichkeit zu Tage um den Jetstrahl zu unterbrechen, dafür registriert man ein Pulsieren des Jetstrahls im Morsecode. Als man den Code auswertet, entdeckt man, dass es sich um einen Notruf von Myles Kantor handelt. Der Inhalt der Nachricht ist erschreckend: Terra ist besetzt, Sol droht sich in eine Supernova zu verwandeln, vor Ort ist man machtlos. Diese Nachricht ruft blankes Entsetzen hervor, man ist nicht in der Lage Terra anzufliegen um vor Ort zu helfen. Malcolm ist klar, wenn man Terra helfen will, muss man Gon-Orbhon in der GMW besiegen.

Malcolm erteilt seine Befehle, der ENTDECKER BERING soll die Aufmerksamkeit der Kybb auf sich ziehen, die restliche Flotte sammelt sich in einem System nahe Parrakhs.

Die Freude über die Verstärkung wird jedoch schnell getrübt. Malcolm erhält die Nachricht, dass Ascari da Vivo Brés PsIso-Netz sabotiert hat, da sie selbst keinen Kontakt zu Gon-Orbhon erhält. Malcolm versucht fieberhaft die Motivation der Mascantin zu ergründen, als der Ortungsalarm

durch die Korridore der RICHARD BURTON hallt ...

-wr-

Kritik

Mit Band 2288 bestätigt Arndt Ellmer alle Vorurteile gegen das *Ellmerale Prinzip*. Logische Bugs und Ungereimtheiten geben sich die Klinke in die Hand. So möchte Daellian, das von Gon-O besetzte, Roewis anfliegen. SEELENQUELL entstand aus Whrehemo anstatt aus Morkhero Seelenquell. Komisch... In den Bänden nach 2000 klang das ganz anders. Zum Charakter Kantiran sage ich liebe nichts mehr, in diesem Roman ist er über das Vertrauen das ihm Daellian schenkt dankbar, passt irgendwie nicht zu dem arroganten Schnösel.

Was mich außerdem an dem Roman entschieden stört, ist die Wiederbelebung Bré Tsingas. Es ist nicht so, dass ich etwas gegen den Charakter Bré hätte, es ist nur so, dass ich in diesem Zyklus die Wor-

te "XY ist tot" einfach nicht mehr ernst nehmen kann. Atlan und Traver sind schon einmal gestorben, Carya Andaxi war ist auch schon zweimal über den Jordan gegangen. Also so leid es mir tut, so eine "Überraschung" ist ja ganz nett, aber in dieser Menge ist es einfach nur noch nervtötend.

So sehr das in fast allen Handlungsträgern enthaltene Jesus-Gen nervt, so hat die Wiederbelebung Brés doch was positives, tut eine Psychologin der fliegende Klapse RICHARD BURTON sicherlich gut. Als Patienten warten: Das vollkommne Wrack Malcolm S. Daellian, der schizophrene Kantiran (anders kann ich mir den Wechsel zwischen Schnösel und bescheidenen Musteragenten nicht erklären), der unter Aggressionsproblemen leidende Quertan, eine Mascantin ohne Realitätsbezug. Also viel Arbeit für Bré, die ja nun dank eines Gerichtsverfahrens freigesprochen ist. In diesem Zyklus haben die Juristen schon oft für

grausame Handlungswendungen gesorgt (siehe Shallowain), da ist die Schmierenkomödie an Bord der BURTON noch harmlos. Man hat mitten im Feindgebiet ja auch nix besseres zu tun, als Richter und Anwalt zu spielen.

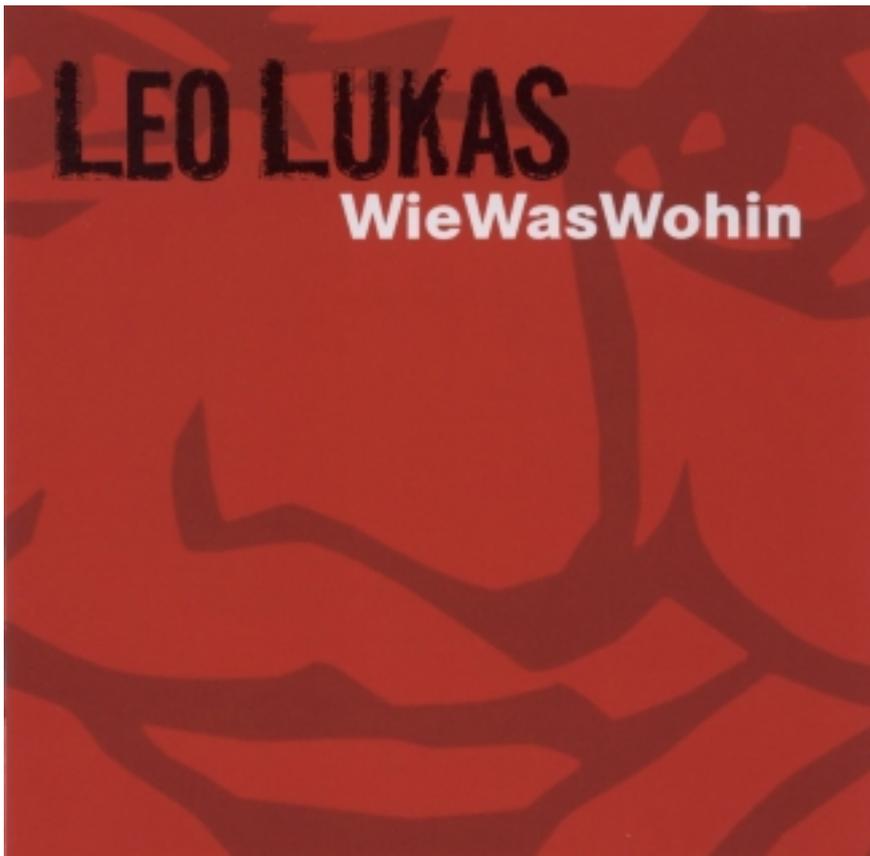
Immerhin gab es auch ein paar Lichtblicke. Obwohl nun recht wenig passiert ist der Roman ansatzweise spannend und (oh Wunder) überraschend. Man möchte wissen was Ascari plant, die Auflösung ist auch nicht schlecht, denkt man erst, Bré Tsinga wäre die Verräterin.

Auch hätte ich nicht mehr mit der Verstärkung für die BURTON gerechnet.

Fazit: Aufgrund der teilweise vorhandenen Spannung und der Tatsache, dass der Roman nicht zu 100% vorhersehbar ist, reicht es gerade noch für ein LAU, aber mit ganz ganz dickem Minus.

-wr-

07



Leo Lukas WieWasWohin

Know me Records, 2005
 Laufzeit 62:38 min
 Homepage: <http://www.knowme.at/>

Tracks:

1. La Paloma Oje (Die Taube hört) (1:04)
2. Als der Kasperl Amok lief (2:53)
3. Wunder der Liebe (5:11)
4. Radlweg Rhapsody (5:23)
5. Der Wexelberger Kurtl (5:11)
6. Schutzengerl (... gibt's leider kane mehr) (3:43)
7. Infiziert (3:42)
8. Won i amoe an Gipshaxn hob (4:36)
9. Bittdigorschen (2:56)
10. Eine Susi (4:10)
11. Teenie-Schlitzer III (3:59)
12. Der Schuster Lenz (3:09)
14. Männer bei Mango (2:37)
15. My Venus from Venus (6:24)
16. Anfangs (3:30)

Bereits im März ist die neue CD von Leo Lukas mit den musikalischen Highlights aus seinen letzten drei Programmen erschienen (Track 1 wurde exklusiv für diese CD aufgenommen.):

»Wie man Frauen glücklich macht« (Track 4)

»Was Männer wirklich brauchen« (Track 2,10,12,14,15)

»Wohin die kleinen Kinder kommen« (Track 3,5,6,7,8,9,11,16)

Daher setzt sich auch der Titel der CD zu »WieWasWohin« zusammen.

Nachdem die Leo Lukas-CD »Herzlichen Glückwunsch« von 1998 bereits seit längerem nicht mehr erhältlich ist, war es beinahe schon überfällig, dass der österreichische Kabarettist eine neues Album auf den Markt bringt.

Der Schwerpunkt liegt beim aktuellen Programm, das mit 9 Titeln vertreten ist. Aber auch die Klassi-

ker aus »Was Männer wirklich brauchen« hört man gerne wieder.

Allerdings hätte ich gerne auch die Lieder *Wo du geboren bist*, aber v.a. *Tief im Dschungel* aus dem aktuellen Programm auf dem Album gesehen. Besonders schade ist, dass letzteres Lied (zur Melodie von *The lion sleeps tonight*) es nicht auf die CD geschafft hat. Aber vermutlich war es nicht möglich die Rechte dazu zu erhalten.

Leider ist es wirklich nicht so einfach die CD zu bekommen, denn die Scheibe ist bei Know me Records nur gegen Vorbestellung erhältlich sowie bei Auftritten von Leo Lukas (so z.B. beim Garching-Con 6). Aber es lohnt sich!

Vielen PR-Fans ist der *Kabarettist* Leo Lukas erst seit dem GarchingCon 2003 ein Begriff, wo der Österreicher mit seinem Auftritt der Höhepunkt des ConAbendprogramms war.

Natürlich spielt Leo Lukas regelmäßig in Graz und Wien, jedoch kommen glücklicherweise auch die Münchner immer wieder in den Genuss der lukas'schen Programme.

Die Tracks des Albums im einzelnen:

1. *La Paloma Oje (Die Taube hört)*

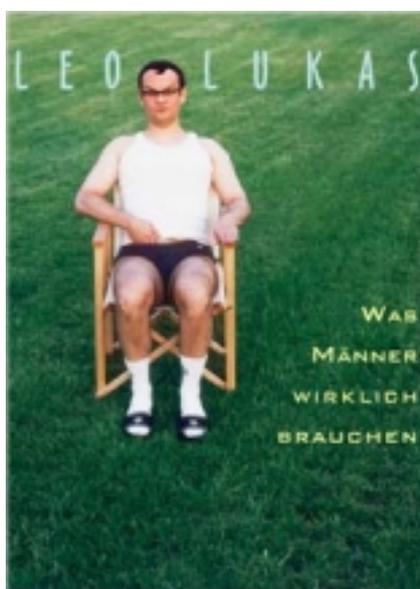
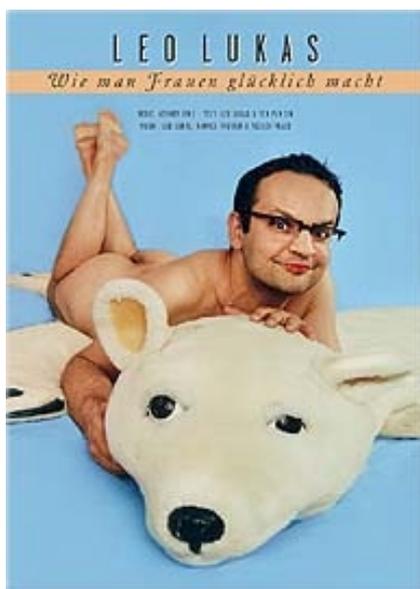
Zu Beginn eine instrumentale Einleitung, eine Art "Band-Vorstellung", die zwar nicht vom Hocker reißt, aber auch nicht allzu lange aufhält. **

2. *Als der Kasperl Amok lief*

Der Klassiker, der im Gewand eines Kinderlieds die ausufernde Gewalt in der Gesellschaft und deren Darstellung in den Medien auf's Korn nimmt. Einfach köstlich! *****

3. *Wunder der Liebe*

In diesem Stück aus dem letzten Programm nimmt sich Leo Lukas der Frage an, woher die kleinen



Kinder kommen und gibt eine durchaus vielfältige Antwort. ****

4. *Radweg Rhapsody*

Noch ein weiterer Lukas-Klassiker über die nervenaufreibenden Erlebnisse beim Radfahren in Wien. *****

5. *Der Wexlberger Kurtl*

Das Lied über den "Pharmaberater", der für verschiedenste Bevölkerungsschichten die Versorgung mit Drogen sicherstellt. ***

6. *Schutzerngerl (...gibt's leider keine mehr)*

Die Auswirkungen der Privatisierung in Himmel und Hölle werden in diesem Lied auf die Schippe genommen. ****

7. *Infiziert*

Was es für Auswirkungen hat es wohl, wenn man sich mit einem Sozialisten infiziert? ***

8. *Won i amoe an Gipshaxn hob*

Ein eher schwermütiges Lied, dessen Schlusspointe nur in Österreich funktioniert - wie Leo Lukas bei der Premiere seines letzten Programms in München feststellen musste. ;-) ***

9. *Biddigorschen*

Ein witziges Stück darüber, wen man braucht und wen man nicht braucht. Noch lustiger wird das Lied, wenn man sich dabei seinen Lieblingsfeind vorstellt. ****

10. *Eine Susi*

Was Männer wirklich brauchen - nämlich ein Frauchen, das ihnen den Haushalt führt - das ist die augenzwinkernde Aussage dieses Lieds. ***

11. *Teenie-Schlitzer III*

Über die Welle von Teenie-Grusselfilmen a la *Scream* macht sich dieses Lied lustig. ****

12. *Der Schuster Lenz*

Ausnahmsweise keine Lied, sondern eine "normale" Kabarettnummer. ***

14. *Männer bei Mango*

Was Männer beim Mango alles

erleiden müssen, wird hier thematisiert. **

15. *My Venus from Venus*

Ein weitere Klassiker, in dem eine Begegnung der dritten Art mitten in Wien geschildert wird. Tja, wer würde sich nicht so eine Kontaktaufnahme wünschen. ;-) *****

16. *Anfangs*

Zum Abschluss ein eher ruhiges, besinnliches Lied darüber, wie sich die Dinge im Laufe des Lebens entwickeln. ****

Hidden Bonus Track

Zusätzlich zu den aufgelisteten Liedern befindet sich an ungewöhnlicher Stelle noch ein Bonus track auf der CD. Nach einer bekannten Melodie wird die Geschichte eines Postlers und seiner Erlebnisse bei der täglichen Arbeit erzählt. *****

Fazit:

Diese CD bietet die Gelegenheit sich die besten Lieder aus den letzten drei Programmen immer wieder anzuhören und so die viel zu lange Zeit zwischen den Auftritten von Leo Lukas zu überbrücken. Natürlich gibt es auch auf dieser CD Stücke, die man lieber hört als andere, aber insgesamt ist die neue Scheibe von Leo Lukas eine runde Sache geworden (im doppelten Wortsinn). ;-) Uneingeschränkte Kaufempfehlung!

-sf-



Jagd der Kyberneten

Story von Tobias Schäfer

Mein Atem ging stoßweise. Der Chip unter meinem Schlüsselbein sandte seine Impulse aus, hart und pochend, Impulse, die verheisungsvoll das Gefühl verkündeten, das mich in diesen Augenblicken erfüllte: Leben! Es war herrlich. Meine Hüfte ging rhythmisch vor und zurück, perfekt synchronisiert mit meiner Atemfrequenz. Schweiß perlte heiß von meiner Stirn, lief den entblößten Rücken hinunter.

Vorsicht, Narr! Schmerzhaft kam die Warnung meines Extrasinns, und ich schreckte auf, als knapp neben mir etwas ins Wasser schlug. Die Gelenke knirschten, als ich das Ruderboot brutal aus der Bahn riss und der starken Strömung überließ und mit meinen Augen scharf die Ufer absuchte. Holz splitterte aus dem Bootskörper, ich wurde heftig zur Seite gestoßen. Ein ganzer Kugelhagel ließ das Wasser um mich herum aufschäumen. Ich verlor das Gleichgewicht und kam endlich dem Vorschlag des Extrasinns nach, der mir zu einer Flucht durchs Wasser riet.

Der Kälteschock drohte mich erstarren zu lassen, doch ich zwang mich in die Tiefe und ließ mich von der Strömung mitreißen; überall brodelte das Wasser von der Wucht einschlagender Kugeln und meinen eigenen hastigen Bewegungen. *Du musst ans linke Ufer, weg vom Gegner!*, dirigierte der Extrasinn. Der hatte gut reden, ich wurde umhergewirbelt wie eine Flocke im Schneesturm und war orientierungslos. Langsam spürte ich den Sauerstoffmangel, also arbeitete ich mich wieder nach oben und schnappte nach Luft. Das

Wasser war wilder geworden, ich näherte mich einer Stromschnelle. Ich blickte mich rasch um und entdeckte am linken Ufer eine dicht bewachsene Böschung, die mir an Land erstmal etwas Deckung geben würde. Mein Extrasinn hatte die Lage berechnet und dirigierte mich unter Wasser zu dieser Stelle, so dass mir die Strömung die meiste Arbeit abnahm.

Mein Hochgefühl von vorhin hatte mich verlassen, dafür schlotterte ich vor Kälte, als ich die Böschung erklimm. Noch konnte ich die Kybb nicht sehen, die hier irgendwo gelauert haben mussten. Vielleicht waren sie auch nur zufällig in der Nähe gewesen und hatten mich entdeckt, wie ich mich in dem primitiven Ruderboot ihrem Raumhafen näherte. Wie auch immer, meine Heimlichkeit hatte ein jähes Ende gefunden. Jetzt musste ich erstmal überleben, dann konnte ich immer noch sehen, dass ich Perry fand.

Der Meinung war mein Extrasinn auch: *Weiter!*, kommandierte er. Ich rappelte mich auf und kroch durch das dichte Unterholz. Leider war von einem schnellen Vorkommen nicht die Rede, und auch die Flucht und die Deckung vor dem Gegner musste manchmal an zweite Stelle treten. Ich befand mich in einem schroffen Felsgebiet, dessen Hanglage unübersichtlich und gefährlich war. Immer wieder rutschte ich auf wackeligen Platten aus, verlor auf Geröll den Halt und fand mich einige Meter tiefer wieder, nebenbei musste ich immer wieder einen Blick auf den Fluss unter mir und die Umgebung werfen.

Anscheinend hatte mich die Strömung weiter gerissen, als ich gehofft hatte. Von den Kybb war nichts zu sehen. Doch früher oder später würden sie wieder auftauchen. Ich hatte Glück gehabt. Offenbar hatte es sich nur um eine kleine, unreguläre Truppe gehandelt, die aus Verwirrung über den Ausfall ihrer hochfunktionellen Hightech-Prothesen zu mechanischen Alternativen gegriffen hatten, die auch nur über Projektilwaffen verfügten.

Es war eine zwiespältige Geschichte. Perry und ich waren in einer Blitzaktion von der SCHWERT auf Baikal Cain ausgesetzt worden. Ich wusste nicht mehr, welcher Teufel uns geritten hatte. Ich traute den Motana durchaus zu, den noch langsam reagierenden Einheiten der Kybb zu entkommen. Nur darum hatte ich mich mit dem Vorhaben einverstanden erklärt. Es war Perrys Idee gewesen. Er hatte durch die Mediale Schildwache, die blauhäutige Schönheit Lyressea, etwas über eine Waffe der Kybb-Traken erfahren, die schon in der *Blutnacht von Barinx* zum Zusammenbruch der Motana-Streitkräfte geführt hatte und wahrscheinlich für die Orientierungslosigkeit der Motana in der Ephamatrix verantwortlich war, die Zephyda und alle anderen bei der letzten Schlacht um Baikal Cain gespürt hatten. Und die zu dem verheerenden Verlust von 20 Bionischen Kreuzern geführt hatte. Wenn wir wieder mit den Kybb in Kampfhandlungen verwickelt werden würden, und das war nur eine Frage der Zeit, mussten wir wissen, womit wir es zu tun hatten - und möglichst Abwehrmöglichkeiten entwickelt haben.

Das war also unser Anliegen. Ich hatte mir auch keine Sorgen gemacht, denn Perry und ich waren schon oft genug allein bei einem

Gegner eingedrungen und konnten neben Informationen auch diverse Hardware erbeuten. Und hatten uns stets irgendwie aus gefährlichen Situationen gerettet.

Jetzt war Perry weg. Eine Kybb-Patrouille hatte ihn beim Baden erwischt - ihre Prallfeldgleiter funktionierten wieder einwandfrei. Damit hatte er mir keinen Gefallen getan. Die neue Bürde drückte schwer. Neben meinem eigentlichen Ziel musste ich mich nun auch noch um die Rettung meines alten Freundes kümmern.

Neben mir spritzten Steinsplitter auf. Ich verlor wieder das Gleichgewicht und schlitterte in einer Staubwolke den Hang abwärts, weg vom Fluss. Links von mir knatterten zwei Projektilwaffen, Querschläger jaulten um mich herum. Heiß stob etwas an meiner Wange entlang, ich warf mich herum. Hastig suchte ich Deckung hinter einer Klippe und betastete fluchend die brennende Schramme. Die Formation war einladend. Mit ein paar Steinwürfen verursachte ich eine kleine Lawine ein Stück von mir entfernt, so dass meine Gegner mich innerhalb der Staubwolke vermuten mussten. Dann wartete ich. Das Motana-Messer war zwar nicht meine Lieblingswaffe, aber viele Möglichkeiten hatte ich nicht. Und die Schussfolge hatte sich nach einer Einzelperson angehört.

Ich drückte mich eng an den kühlen Stein, auf der anderen Seite rieselten Splitter vorbei. Als die Schritte hinter mir hörbar wurden, war es schon fast zu spät. Ich wirbelte herum und sprang. Ein Schuss krachte aus der Prothese hervor, schlug in den Felsen, wo ich eben noch gestanden war.

Mein Messer sauste herab, ich zielte auf das Schultergelenk. Die rechte, natürliche Hand meines Gegners tastete nach der Neuropeitsche im Gürtel, während die Stahlprothese meine Attacke blockierte. Zeit zum Nachdenken blieb mir nicht. Die Wucht seines Hiebs prellte mir die Klinge aus der Hand, schon wieder richtete sich die Klauenhand auf mich, in der ich die Waffenmündung vermutete. Wütend sprang ich ihm entgegen und verstauchte mir die Hand, mit der ich den Arm aus der Bahn schlug. Die andere Faust hämmerte ich auf ein Auge, um mir Luft zu verschaffen. Benommen taumelte der Kybernet zurück, und ich setzte zu einer Dagor-Beinschere an, um ihn endgültig von den Füßen zu holen. Meine Rechte tastete schon nach einem Felsbrocken, doch das war nicht mehr nötig. Nach seinem Sturz blieb mein Gegner reglos liegen.

Verliere keine Zeit!, drängte der Extrasinn. Natürlich hatte er Recht. Bedauernd ließ ich die Prothese unbeachtet, die integrierte Waffe war für mich unerreichbar. Dagegen nahm ich die Neuropeitsche an mich und suchte das Motana-Messer zwischen den Felsen hervor.

Narr! Ich grinste. Natürlich wusste der Extrasinn, was ich plante. Salziges Sekret ließ meinen Blick kurz verschwimmen, und ich ärgerte mich wieder einmal über die Missgunst der Evolution, die meiner Art einen solchen Nachteil eingebracht hatte. Das UKW-Radio am Prothesenansatz meines Gegners blinkte. Ich drückte schnell die einzig sichtbare Taste und krächzte etwas Unverständliches hinein. Dabei bemühte ich mich, die metallische Stimme eines Kyberneteten zu imitieren. Die Kybb mussten nun annehmen, dass es einen Defekt in der sensiblen Architektur des Geräts gab. Sie wür-



den kommen - hoffte ich zumindest.

Mir war wieder warm geworden unter der Sonne Cain und der Anstrengung des Kampfes. Trotzdem war es nicht gerade angenehm, mit unbekleidetem Oberkörper und staubverklebter Hose hinter einem etwas überhängenden Felsen zu lauern und auf einen zahlen- und ausstattungsmäßig überlegenen Angreifer zu warten. Auch wenn der hoffentlich keine Ahnung von dem Schicksal hatte, das ich ihm zudachte. Die Neuropeitsche lag ungewohnt in meiner Hand. Das Messer würde ich wahrscheinlich nicht brauchen, aber in meiner Situation konnte ich gar nicht vorsichtig genug sein, vor allem mit meinen beschränkten Mitteln. Ich hörte das Summen der Prallfelder und das Poltern der sich unter ihrem Druck lösenden Steine. Das Funkgerät meines unfreiwilligen Verbündeten stand weiterhin auf Senden und ermöglichte ihnen die Peilung. Sie mussten landen und den Gleiter verlassen, wenn sie uns finden wollten. Das war meine Chance. Ich wartete, bis sich die Tür geöffnet hatte, dann sprang ich hinter dem Felsen hervor und stürzte die zwei Schritte zum Gleiter; die Neuropeitsche piffte durch die Luft, zwei Kybb wanden sich auf dem Boden. Hinein, ein Schlag vor die Brust, ich sah Sterne - und die Mündung einer Waffe, die sich auf mich richtete. *Das Messer!*, kreischte der Extrasinn zu spät, denn ich hatte es schon geschleudert. Es stak im Hals des erstaunten Kyberneten, der nun röchelnd zusammenbrach.

Ich hatte es geschafft! Ein wüstes Schütteln belehrte mich schnell eines Besseren. Der Pilot! Er flog ein beeindruckendes Manöver, um mich loszuwerden, nehme ich an, doch bei der Wucht des Starts war ich mit dem Kopf gegen die Wand

geflogen und weiß nichts mehr davon. Damit verpasste ich das Beste...

Interessant war, dass sie mich mit Perry zusammensperren. Natürlich hatten wir erstmal jede Chance verspielt, aber ich hatte den wichtigsten Teil meiner Aufgabe erledigt: Die gewaltige Last, Perry finden und befreien zu müssen, war von meinen Schultern genommen. Jetzt mussten wir zusehen, dass wir beide entkamen. Da die Kybb sich vermutlich Aufschlüsse über unsere Absichten versprochen, mussten wir ihnen etwas bieten.

»Wir haben verloren«, sagte ich resigniert und beobachtete gespannt Perrys Gesicht.

Er hockte auf seiner Pritsche und starrte die Wand an. Sein Mundwinkel zuckte kaum merklich. Er hatte verstanden. Hier kam uns unsere Erfahrung zugute.

»Du hast Recht. Die Kyber-Neutros« - er zögerte und starrte mich an - »Könnten den Sieg für die Kybb bedeuten.«

Wir schwiegen. *Kyber-Neutros!*, wisperte mein innerer Gesprächspartner. *Neutros - neutralisieren - was?* Ich wusste es schon, hatte es gleich geahnt. Psionische Ausstrahlungen, kanalisiert durch Epha-Motana, genutzt zur bionischen Raumfahrt der Motana - der Knackpunkt, die Achillesferse ihrer Flotten!

Woher hatte Perry diese Information? Gut, der Name war nichts weiter wert. Perry hatte ihn mir zugespitzt, als wüssten wir längst davon, als hätte er keine Bedeutung für uns. Er plante etwas.

»Die Kyberneten wissen es noch nicht. Es gibt eine Schwäche. Vielleicht ist das die Chance für unsere Sache!«

Ich war mir nicht sicher, was er

spielte. Was wollte er? Ich wollte von hier verschwinden. Es musste noch andere Möglichkeiten geben, diese Kyber-Neutros zu verstehen. Er würde nicht aufgeben, das sah ich ihm an.

»Wie war das Wasser? Nass? Hat's geplätschert?«

Hellgate, Narr! Ich zuckte zusammen, als ich diese Worte hörte. Perry wollte es auf die Psychotour erledigen. Noch wusste ich nicht, worauf er abzielte.

»Was für eine Schwäche?«, fragte ich scheinbar interessiert. Sein Grinsen zeigte mir, dass ich auf dem richtigen Weg war. Weiter! »Konntest du etwas herausfinden?«

»Ich bin mir nicht sicher. Wenn ich es nur noch mal... Ich würde dich gern dazu befragen, aber... « Seine auffällig unauffällige Bewegung deutete auf Abhörgeräte und Kameras hin.

Ich streckte mich aus. Der Köder war gelegt, die Kybb sollten ihn schlucken. Mir dämmerte etwas. Alles oder nichts!

Wir mussten uns in Geduld üben. Die Kybb wahrscheinlich auch. Sie warteten auf neue Informationen, die wir ihnen nicht lieferten, da wir auf sie warteten. Es musste die Nacht vergangen sein, als unsere Zellentür geöffnet wurde und einer der stacheligen Kybb-Cranar eintrat. Übellaunig musterte er uns, dann führte er uns den Gang hinab in einen kleinen Raum.

»Ihr werdet verlegt! Wartet, bis man euch abholt.«

Ich runzelte die Stirn. »Was haben die vor?«, zischelte ich.

Perry zuckte die Schultern. Ein Glanz war in seine Augen getreten. »Vielleicht ein anderer Planet? Eine höhere Instanz? Vielleicht gibt es unterwegs Kyber-Neutros!«

Wir spielten unsere Rolle weiter. Perry hatte es darauf angelegt, dass sie uns zu diesen Dingen ließen.



Er hatte sie überzeugt. Man wollte von ihm lernen! Ihn heimlich beobachten - uns! -, während er sich davon überzeugte, dass die Neutros eine Schwäche hatten - und den Fehler dann beheben.

Tatsächlich wurden wir in ein Raumschiff - einen Würfel der Cranar - verladen und...

Wahnsinn! Das müssen sie sein! Sargähnliche Gebilde, Schläuche und Kabel und Gerätschaften angeschlossen. Irgendwie überkam mich ein Schaudern bei ihrem Anblick.

Der Cranar, der uns hergeführt hatte, verschwand mit der Bemerkung, dass auf diesem Frachter kein anderer Raum zur Verfügung stehe. Er hatte nicht verstanden, warum seine Vorgesetzten so überhastet unsere Verlegung angeordnet hatten.

Das Schiff startete, und Perry musterte die Geräte. *Noch nicht, Narr!* Der Extrasinn hatte Recht. Das Spiel ging weiter.

»Wir können hier nichts unternehmen!«, raunte ich.

Perry blickte mich an, dann nickte er.

»Du hast Recht. Wir brauchen die

Ausstrahlung einer Epha-Motana ...«

Ich war schockiert. *Der einzige Weg, Ex-Prinz!* Gefährlich. Aber vermutlich eine einmalige Gelegenheit für uns. Ich verstand.

»Wie willst du sie nach« - ich nannte die Koordinaten unseres Treffpunktes - »locken? Und selbst wenn du es schaffst: Hier gibt es massenweise Kyber-Neutros, was sollte die SCHWERT dagegen ausrichten?«

»Der bionische Kreuzer wird verschwinden, wenn dieses Schiff auftaucht. Aber die Kybb werden froh sein, wenn wir ihnen in einem Feldversuch demonstrieren, wie sich der Fehler ihrer Neutros beheben lässt!«

Als Perry kalt grinste, überlief mich ein Schauer. Wenn die Kybb dies hier gesehen hatten, mussten sie sich Perrys Vorschlag anhören. Und dann würden sie in einiger Entfernung vom Treffpunkt ein Beiboot mit uns beiden und mindestens einem kybernetischen Wissenschaftler an Bord ausschleusen, um uns unseren Feldversuch durchführen zu lassen. Nur: Warum sollten wir das tun? Das wür-

den sie sich fragen müssen. Mir kam die rettende Idee.

»Und den Neutro schleusen wir anschließend aus. Wenn wir schon selbst nicht entkommen, müssen wir unserem Volk einen letzten Dienst erweisen! Die SCHWERT wird ihn sicher finden... Und ohne uns heimkehren...«

Perry nickte bedrückt. Dann straffte er seine Gestalt und ging zum Schott, sein Anliegen vorzutragen.

»Mir ist es fast peinlich, darüber zu berichten. Perry und ich haben unser Ziel nicht erreicht, keinen dieser Kyber-Neutros entwenden oder wenigstens richtig untersuchen können. Der Name allein wird uns kaum viel nützen. Wir müssen darauf hoffen, früher oder später auf etwas oder jemanden zu treffen, der mit diesem Begriff etwas anfangen kann. Dann hätte es sich gelohnt...«

»Übrigens«, fuhr ich fort und grinste Zephyda an. »Die Kybb ließen sich leicht überreden. Perry machte ihnen klar, dass sie im Falle eines Fehlschlags nur einen Neutro und uns beide verlieren würden. Unsere Begleiter waren für die Anführer zweitrangig.«

»Die Flucht von dem Beiboot gelang relativ einfach. Ein Wissenschafts-kybb, dem Perry die beiden Prothesen zusammenschweißte. Den Wächter überwältigte ich. Leider konnten wir nur unser Leben in den Weltraum retten; die Kybb hatten eine Selbstzerstörungsanlage installiert, damit ihre Geheimnisse nicht in falsche Hände geraten.

Insgesamt - « ich zögerte und blickte mich verlegen um, »Insgesamt war das ein Satz mit X...«

Ende





Perry Rhodan 7

Das Geheimnis der Zeitgruft

Buch: H. G. Francis

Produktion und Regie: Heikedine Körtling

Musik und Effekte: Tonstudio Europa

CD - BMG Ariola Miller, Quick.

Erscheinungsdatum: September 1999

ASIN: B000031VZR

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

Sprecher:

Erzähler	Peer Schmidt
Perry Rhodan	Uwe Friedrichsen
Reginald Bull	Rolf Jülich
Crest	Ernst von Klippstein
Thora	Judy Winter
John Marshall	Horst Stark
Tako Kakutta	Gernot Endemann
Tanaka Seiko	Uwe Baum
Anne Sloane	Rebecca Völz
Ishi Matsu	Pia Werfel
Wuriu Sengu	Bernd Seger
André Noir	Holger Stein
Ras Tschubai	Herberl Krol
Captain Nyssen	Horst Naumann
Thort	Olaf Alsen

Inhalt

Die Situation im Wega-System ist nach wie vor kritisch, die Topsider setzen sich fest und wollen nun neben Ferrol auch Rufus besetzen. Perry plant, die Echsen entgültig zu vertreiben, doch der Thort hat ein Geheimnis, welches Perry unbedingt erfahren will. Als Gegenleistung für die Befreiung verlangt Perry, in das Vermächtnis der Wesen, die länger als die Sonne leben, eingeweiht zu werden.

Perry will die Topsider mit Hilfe der Mutanten in Verwirrung stürzen und sie so aus dem Wega-System und der Nähe der Erde vertreiben.

Es gelingt ein Gespräch der Echsen abzuhören, die bereits anfangen zu ahnen, dass sie in der falschen Welt eingefallen sind, es soll ein Bericht an den Despoten der Topsider abgegeben werden. Reginald Bull und die Mutanten können diesen Bericht gerade noch verhindern.

Währenddessen erfährt Rhodan

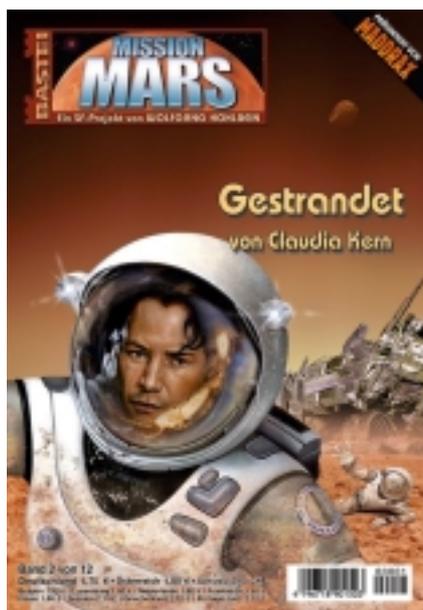
davon, daß die Ferronen die Transmitter von intelligenten Wesen haben, die länger als die Sonne leben und die unter den Roten Palast eine Kammer eingerichtet haben, die durch ein fünfdimensionales Schloss gesichert ist. Es ist eine Sicherung, die nur Wesen die fünfdimensional denken können Zutritt gewähren soll, mit Hilfe des Positionengehirns der Stardust II und einer alten, überlieferten Formel können die Menschen das Schloss knacken.

Zum Vorschein kommt eine Kasette mit den Bauplänen der Transmitter.

Rhodan ist am Anfang einer grossen Suche, der Suche nach den Unsterblichen. Dieses Hörspiel bietet wieder viel Unterhaltung, leider ist mit dieser Ausgabe die Hälfte der Folgen erreicht, es gibt leider nur 12 Hörspiele der alten Edition.

-jum-

607



MISSION MARS Band 2
Gestrandet
 von Claudia Kern

Gestrandet – eine Erkenntnis, die sich nur langsam in den Protagonisten festsetzt. Glücklicherweise haben sie die Landung überlebt, aber nur um vor noch viel größeren Problemen zu stehen. Sie müssen auch weiterhin überleben und so üppig ist ihre Ausrüstung nicht mehr. Kang organisiert das Überleben in den ersten Stunden nach dem Absturz und lässt aus der zerstörten BRADBURY eine Station errichten, die künftig die Heimat der Gestrandeten werden soll. Aber das führt zu ersten Spannungen, denn nicht alle haben dasselbe Ziel. Saintdemar zum Beispiel will immer noch ihren Mann am Leben erhalten, obwohl seine Anlagen die größten Stromverbraucher sind. Und Kang kann und will sich nicht zu einer Abschaltung entscheiden, denn einen Rest von Menschlichkeit müssen sie sich in dieser Situation bewahren.

Und eine Strategie, um zu überleben. Und so wird der Inder Khalid sehr wichtig, denn mit seinen Fähigkeiten als Ingenieur muss nicht nur die neue Station stabili-

siert und am Leben gehalten werden, außerdem muss auch ein Weg gesucht werden, um die Module in der Umlaufbahn zum Landen zu bringen. Das gelingt schließlich auch, alle landen in der Nähe der BRADBURY, bis auf eines, das weit weg niedergeht. Eine Expedition, bei der Carter und Braxton beinahe getötet werden, weil die Australierin zu schnell fährt und sie dabei fast in Treibsand gefangen werden. Kang kann sie im letzten Augenblick retten.

Und er nutzt die Gelegenheit, als er allein ins Innere des gelandeten Moduls geht, um sich zu bewaffnen. Auch Jenna Braxton als seine Stellvertreterin erhält eine Waffe und so sind die Machtverhältnisse in der Station bald klar.

Während ihrer Abwesenheit kommt es allerdings zu ersten ernsthaften Konflikten. Einige in der Gruppe sind der Meinung, dass man unbedingt alles daransetzen muss, um mit der Erde kommunizieren zu können, was aber viel Energie verbrauchen würde. Deshalb wird der Vorschlag von Kang auch zunächst abgelehnt. Viel wichtiger ist das Überleben. Natürlich wird Saintdemar so zur Außenseiterin, weil das Lebenserhaltungssystem für ihren Mann ein Energiefresser ist, der sie alle in Gefahr bringt. Und so kommt es zum Streit zwischen Gonzales und Madeleine, bei dem eine Beschädigung am gestrandeten Raumschiff auftritt. Unter dieser Beschädigung muss die bis dahin erste Offizierin, eine Russin, leiden. Ein Kurzschluss sorgt für einen Schwelbrand an ihrem Anzug, sie öffnet in Panik den Helm und erstickt. Ein erstes Todesopfer, das sie begraben müssen, nachdem Kang und seine Expedition wieder nach Hause gekommen sind.

Der Chinese macht deutlich, dass er das Kommando hat und gibt Ar-

beitspläne aus, die fast unmenschlich sind und zu einer gewissen Unzufriedenheit führen. Aber da alle irgendwie müde und angestrengt sind, gibt es auch kaum Widerstand. Bis schließlich ein Plan des Chinesen, alle privaten Projekte zum Energie sparen einzustellen, das Fass zum Überlaufen bringt. Neben Carters Berichte, die er schreibt, als würde er sie irgendwann auf der Erde abliefern können, soll dem Plan nämlich auch Madeleines Mann zum Opfer fallen.

Aber er gibt ihnen auch einige Informationen über die Expedition und die Gründe, die dazu führten, dass sie vorgezogen wurde. Es gibt nämlich Aufnahmen von Artefakten, die es auf dem Mars eigentlich gar nicht geben dürfte. Unter anderem das Bild einer Flasche, ein eindeutiges Zeichen für Zivilisation. In der momentanen Situation können sie sich darum allerdings kaum kümmern, ihr Überleben ist wichtiger.

Trotzdem kommt es zur Rebellion, bei der Carter den Chinesen Kang niederschlagen kann. Braxton legt die Waffe ab, weil ihr auch klar ist, dass Schießen und Töten ihnen in dieser Situation kaum helfen werden. Und die erste demokratische Abstimmung, die Carter initiiert, ist verhängnisvoll für Bergmann, den Ehemann von Saintdemar, und damit in letzter Konsequenz auch für sie. Carter muss sogar letztendlich die Entscheidung selbst treffen, denn er ist der Letzte, der abstimmt und als er dran ist, ist ein Gleichstand erreicht. Er drückt sich aber nicht um die Entscheidung und so werden die Anlagen abgeschaltet.

Diebstahl von Nahrung ist ebenfalls ein Problem, das sie lösen müssen. Zwar nur in sehr kleinen Mengen, aber jedes kleine bisschen kann ihr Überleben hinauszö-

gern. Khalid präpariert die Nahrungsmittelpakete mit einer leicht radioaktiven Paste und bei einer Untersuchung der Hände – nur Khalid selbst dürfte die radioaktive Paste an ihnen haben – wird Tsuyoshi überführt. Die Strafe ist fürchterlich. Einen Monat lang wollen sie nicht mehr mit ihr reden. In einer Welt, wo man sich seinen Freundeskreis nicht aussuchen kann, ist das eine gnadenlose Strafe. Isolation, und dann auch noch ohne zu wissen, wie lange sie dauern soll. Sie will sich umbringen, Carter kann es gerade noch verhindern und dabei kommen sie sich näher. Das Ergebnis ist die erste Schwangerschaft im Camp.

Natürlich kommt es schnell heraus, dass Carter die Abmachung nicht durchgehalten hat. Aber Kang ist der Meinung, dass er das Richtige getan hat und dass sie alles tun müssen, um ihre Art auf dem Mars zu erhalten. Und so benutzen sie die mitgeführte Samenbank dafür, die Frauen in der Gruppe zu schwängern. Der Nachwuchs soll so sichergestellt werden.

Kontakt zu Erde allerdings erhalten sie auch nach über einem Jahr nicht. Nicht mit dem Funkgerät, sondern persönlich, denn längst hätte eine Rettungsmission eintreffen müssen. Was auch immer im Sonnensystem passiert, die Erde schickt keine Hilfe.

Und zu allem Überfluss ist das Modul, das noch immer im Orbit quasi gebannt ist, eine ständige Bedrohung. Atombomben sind an Bord und wenn der Strahl jemals erlöschen sollte, könnte das das Ende für die Expedition bedeuten. Zumindest dann, wenn der Aktivierungsimpuls das Modul erreicht hat, auch wenn es darauf bislang nicht reagierte. Die Rechengehirne könnten ihn noch gespeichert haben und eine Landung auf dem

Mars direkt in der Nähe der Gruppe versuchen. Mit den Atombomben an Bord, die ihnen so den Tod bringen könnten...

Die Situation bleibt so gefährlich, auch wenn zunächst eine scheinbare Stabilisierung bei den ersten unfreiwilligen Marssiedlern eintritt.

-rk-

Rezension von Stefan Friedrich

Nach dem Auftaktband von Wolfgang Hohlbein erzählt nun Claudia Kern im zweiten Heft von MISSION MARS weiter, wie es der Besatzung der BRADBURY nach der Notlandung auf dem Mars ergeht.

Und sie macht das sehr geschickt. Die einzelnen Protagonisten werden gut charakterisiert. Dazu tragen insbesondere die Einsprengsel bei, in denen die Interviews geschildert werden, die John Carter noch vor dem Start der Mission auf der Erde mit den Besatzungsmitgliedern geführt hatte. Durch diesen Kniff kann Claudia die Personen noch besser vorstellen. Und es wird geschildert, wie es zu dem teilweise komplexen Beziehungsgeflecht zwischen den Besatzungsmitgliedern kam.

Hauptprotagonist ist, bis auf einige kurze Passagen John Carter, der Journalist, und in seine Gefühlswelt erhält der Leser den intensivsten Einblick. Er ist auch auf dem Cover groß abgebildet. Apropos, eine frappierende Ähnlichkeit zu Keanu Reeves ist übrigens nicht zu übersehen. ;-)

Überraschenderweise haben alle Besatzungsmitglieder der BRADBURY den Crash unverletzt überstanden. In der Folge versucht Dr. Kang das Überleben auf dem roten Planeten zu organisieren. Zunächst wird seine Autorität nicht in Frage gestellt. Nach und nach entwickelt sich jedoch Widerstand gegen seinen sehr direktiven Führungsstil.

Anführer der Rebellion gegen Kang wird überraschenderweise Carter, der sonst eigentlich eher ein Außenseiter in der Gruppe der Gestrandeten ist. Nach geglückter Entmachtung Kangs übernimmt Carter aber nicht die Führungsrolle, sondern die Entscheidungen werden demokratisch gefällt. Dabei kommt es auch zur Abstimmung, ob die Lebenserhaltungssysteme Bergmanns abgeschaltet werden sollen. Überraschenderweise stimmt Carter für die Abschaltung und seine Stimme gibt auch noch den Ausschlag. Claudia Kern schildert einfühlsam, dass dieser Akt der Sterbehilfe für Bergmann in der Ausnahmesituation der Gestrandeten einfach überlebensnotwendig ist. Nach Dr. Batrikova, die schon zuvor auf dem Mars umgekommen war, stirbt mit Bergmann das zweite Besatzungsmitglied. Aber diese Verluste werden durch Nachwuchs wieder wettgemacht, der sich bereits ankündigt.

Denn die Gestrandeten müssen sich auf das Überleben auf dem Mars einstellen, von der Erde kommt keine Hilfe. Warum dem so ist, weiss der Maddrax-Leser, die "Marsianer" aber nicht. Denn durch den Einschlag des Kometen Christopher-Floyd wurde inzwischen die menschliche Zivilisation auf der Erde ausgelöscht.

Apropos *Marsianer*. Überraschenderweise wird bereits im zweiten Band der Serie das Geheimnis gelüftet, warum die Mars-Expedition bereits 10 Jahre früher als ursprünglich geplant auf den Weg geschickt wurde. Die angeblich verschollene europäische Sonde 'Mars Express' hatte sensationelle Bilder zur Erde gefunkt, auf denen u.a. eine eigentümlich geformte Flasche aus grünem Glas zu sehen war. Nach dem bläulichen Energiestrahle, der Frachtmodul IV

im Orbit des Mars festhält, also der zweite deutliche Hinweis auf die Existenz extraterrestrischen Lebens auf dem Mars. Mal sehen, was daraus wird...

Die Veränderungen auf dem roten Planeten durch das anlaufende Terraforming erscheinen mir etwas sehr rasch zu passieren. Zwar wurde der Prozess schon vor Ankunft der BRADBURY gestartet, aber im ersten Jahr nach dem Absturz ändern sich die Bedingungen schon ziemlich drastisch, d.h. unrealistisch schnell. Ok, sehen wir es einmal als plotbedingte künstlerische Freiheit an...

Fazit: Der Roman von Claudia Kern liest sich sehr unterhaltsam und kurzweilig. Der Überlebenskampf der Gestrandeten auf dem Mars wird spannend geschildert. Auch der zweite Band von MISSION MARS hat mich **SEHR GUT** unterhalten - und was will man von einem Hefroman mehr.

Rezension von Ralf König

MISSION MARS geht in die zweite Runde und hat die erste Trilogie fast hinter sich. Nach Wolfgang Hohlbeins Einleitung, die den Flug von der Erde zum Mars und die Katastrophe, die zur Notlandung führt, zum Gegenstand hat, erfahren wir nun näheres darüber, wie die Expedition überlebt hat. Der Cliffhanger mit dem Absturz am Ende von Band 1 war insofern unnötig, weil in Band 2 darauf eigentlich kaum noch eingegangen wird. Im Gegenteil, wir sind bereits auf dem Mars, die Notlandung ist schon beendet, und machen uns Gedanken über die Situation. Das Überleben muss gesichert werden und so ist auch die Frage, wie die Module aus dem Orbit geholt werden können, zu klären.

Etwas fehlt am Platz wirken anfangs die Interviewschnipsel, in denen Carter die anderen Mitglie-

der der Expedition vor dem Start befragt. Wir erfahren mehr über die einzelnen Personen, aber irgendwie hätten diese Einsprengsel besser in den ersten Band gepasst, wo normalerweise die Personen vorgestellt werden. Letztendlich tragen die gut geschriebenen Schnipsel aber durchaus zur Steigerung des Interesses bei.

Spannungen in der Gruppe tun ein Übriges. Mit immer den gleichen Menschen in einer Situation eingesperrt zu sein, die einen dergestalt unter Stress bringt, ist nicht einfach und Claudia versteht es auch, die Gefühlswelt der Protagonisten ausgezeichnet zu schildern. Besonders wird dies deutlich, als ein Mitglied der Gruppe Nahrungsmittel stiehlt, dabei erwischt wird und die Gruppe zu einer fast schon unmenschlichen Bestrafung greift: Absolute Isolation dieser Person. Niemand wird mit ihr reden oder sie anschauen, für einen Monat, aber wie lange die Bestrafung dauert, wird man ihr auch nicht sagen. In einer solchen Situation ist das vielleicht das Schlimmste, was einem passieren kann. „Hier oben kann man seinen Freundeskreis nicht wechseln“, wie ein Mitglied der Gruppe sinngemäß anmerkt.

Aber John Carter hält sich nicht so recht daran, denn die junge Japanerin, die es trifft, verkraftet die Einsamkeit kaum und will sich töten. Und so kommt es zur Affäre zwischen ihnen, die zum ersten Marsbaby führt.

Erstaunlicherweise ist von dem guten Verhältnis zwischen Carter und Saintdemar aus dem ersten Band nichts mehr übrig, so scheint es. Nach der Entscheidung Carters, Madeleines Mann durch die Abschaltung der Maschinen zu töten, ist das verständlich, aber die Eiszeit zwischen beiden scheint schon vorher zu beginnen.

Auch eine Rebellion findet statt,

gegen den herrischen chinesischen Kommandanten, der sich mit Waffengewalt und seiner Stellvertreterin gegen die Gruppe durchsetzen will. Als Ergebnis der Rebellion, wird der scheinote Ehemann von Madeleine Saintdemar nach einem Beschluss der Gruppe quasi getötet, denn seine Lebenserhaltung benötigt den meisten Strom. Auch ein anderes Mitglied der Gruppe stirbt, ausgelöst durch einen Streit kommt es zu einer Beschädigung der Anlagen, diese Beschädigung führt zu einem Schwelbrand in ihrem Anzug, dem sie dadurch entgehen will, dass sie den Helm öffnet. Eine Tatsache, die bei der noch nicht vorhandenen Sauerstoffatmosphäre des Mars absolut tödlich ist.

Carter entwickelt sich zu einer Art informellem Führer der Gruppe, eine Rolle, die er gar nicht haben will. Lieber sieht er sich als Erster unter Gleichen, als Teil einer demokratischen Gesellschaft und befindet sich damit in klarer Opposition zu dem Chinesen Kang, der der Meinung ist, nur Disziplin, Härte gegen sich und andere und Arbeit bis zum Umfallen – unter seiner Führung - könnte ihr Leben sichern. Dem widerspricht Carter und weist darauf hin, dass Zeit etwas ist, das sie im Überfluss haben. Womit er nicht ganz Unrecht hat.

Am Ende steht eine neu gegründete Gesellschaft, eine Hoffnung, weil der Plan mit den Modulen, die für Terraforming sorgen sollen, aufzugehen scheint. Trotzdem ist die Situation alles andere als ideal, denn sie sind immer noch auf die Reste ihres abgestürzten Schiffes beschränkt. Und zu allem Überfluss ist das Modul, das bisher vom Strahl gebannt war, nun plötzlich frei und niemand weiß so genau, ob das nicht noch ein Problem werden wird. Wenn das Schiff nun

die Aktivierungsimpulse erhalten hat, wird es dann nicht landen wollen? Direkt bei ihnen? Mit allen Atombomben an Bord?

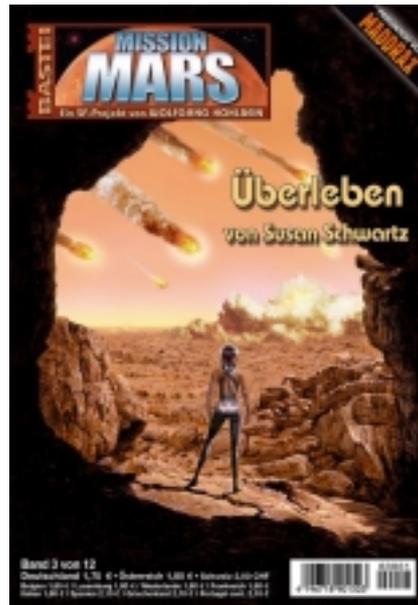
Immerhin gibt es auch ein Rätsel zu lösen. Einer der Gründe, die Expedition vorzuziehen, wird von Kang enthüllt. Es gab Funde von früheren unbemannten Expeditionen. Artefakte, die es auf dem Mars eigentlich gar nicht gegen dürfte, unter anderem ein Bild, auf dem deutlich eine Flasche zu sehen ist, eindeutig ein Zeichen von Zivilisation. Aber wer hat es zurückgelassen? Sind die Wesen womöglich noch da? In der Zeit, die sie sich schon auf dem Planeten befinden, treten sie jedenfalls nicht auf.

Einzige Merkwürdigkeit ist die Expedition zu dem Modul. Dabei wird die Gruppe auch von der Japanerin Tsuyoshi begleitet. Die aber zeitgleich in einem kurzen Abschnitt auftritt, der beim Lager der Gestrandeten spielt. Sie ist also quasi an zwei Orten zugleich. Absicht oder hat da das Lektorat etwas übersehen? Ich tippe auf letzteres, aber wir werden sehen.

Fazit: Der zweite Band der Serie von Claudia Kern startet zwar etwas gemütlicher, als der erste (nicht für die Protagonisten allerdings), steigert sich aber im Verlauf der Geschichte deutlich und ist so am Ende wesentlich spannender, als der erste Teil. Man will die Geschichte gar nicht mehr aus der Hand legen, bis man das Ende erreicht. Eine ausgezeichnete Leistung der Autorin aus der Kölner Gegend, die ebenfalls ein **SEHR GUT** verdient.

MISSION MARS Band 3 Überleben von Susan Schwartz

Einige Jahre später sind einige der Kinder, die ganz zu Anfang ge-



boren wurden, schon ein wenig älter. Sie können immerhin schon mit den Erwachsenen die schützende Welt der Siedlung Bradbury verlassen. Und sie können auch schon für kleinere Projekte selbst die Verantwortung übernehmen – wie zum Beispiel die Tochter der deutschen Marianne Angelis. Leonie kümmert sich um einen Baum, der irgendwann einmal außerhalb der schützenden Kuppeln stehen soll. So lange sind die Pflanzen aber wichtig für die Umwelt, die sich die einstigen Besatzungsmitglieder der BRADBURY auf dem Planeten Mars geschaffen haben. Sie stehen in speziellen Kuppeln, erzeugen dort dringend benötigten Sauerstoff und sichern so ihr Überleben.

Marianne ist mit ihrer Tochter auf dem Planeten unterwegs und macht einen Spaziergang außerhalb der Kuppel. Sie erlebt dabei den Planeten als etwas besonderes, immerhin gehört sie zu den ersten Menschen, die den Mars erleben, dort sogar Leben dürfen – oder in diesem Fall doch eher müssen. Für ihre Tochter Leonie hingegen ist das schon etwas anderes. Der Mars beginnt, eine Heimat für die Nachkommen der Menschen zu werden.

Aber diese Heimat müssen sie sich erst erarbeiten, das wird ihnen schnell klar. Auf dem Spaziergang geraten sie in ein Feld voller Treibsand, aus dem sie gerade noch herauskommen. Marianne begibt sich daraufhin zurück zur Station. Kurz davor stürzt ihre Tochter, aber der Anzug bleibt glücklicherweise heil. Im Inneren der Station angekommen, lässt Marianne das Kind doch besser untersuchen. Am Arm hat sie eine kleine Verletzung, die wie ein Einstich aussieht. Aber Leonie ist ungeduldig und Madeleine Saintdemar lässt sie deshalb schnell wieder zu den anderen Kindern.

Ein Fehler, wie sich herausstellt, denn Leonie hat den Ausflug leider nicht so unbeschadet überstanden, wie man vermutet hatte. Sie beginnt am Abend zu fiebern und wird von Marianne deshalb wieder zu Madeleine gebracht. Saintdemar untersucht sie, kann aber nichts feststellen. Unterdessen wird das Fieber immer schlimmer, bis schließlich Leonie in eine Art Koma fällt.

Sie versuchen alles, um Leonie zu helfen, aber es scheint nichts wirken zu wollen. Eine Ursache lässt sich auch nicht feststellen, und so bleibt ihnen bald nichts anderes mehr, als mit dem Schlimmsten zu rechnen, eine kleine Katastrophe für die Gruppe, die es sich kaum erlauben kann, Mitglieder zu verlieren, dazu sind sie bisher einfach zu wenige.

Plötzlich geht es Leonie wieder besser und sie kann als geheilt entlassen werden. Was wirklich mit ihr los war, lässt sich nicht sagen. Aber Marianne entdeckt noch am gleichen Tag am Arm eine Schwellung. Und sie fackelt nicht lange, sondern bringt die sich wehrende Tochter sofort wieder zur Ärztin, der sie das neu entdeckte Problem zeigt. Es erweist sich als sehr

schwerwiegend, denn in der Wunde bewegt sich etwas. Eine Art Parasit hat Leonie befallen. Vermutlich hat sie sich den beim Sturz eingefangen und durch die Schleuse mit hereingebracht – eine Dekontamination gab es jedenfalls bisher nicht.

Das Fieber kommt von mehreren Würmern, die sich in die Haut ihrer Opfer bohren und dann eine Substanz absondern, die den Zustand der Patienten auslöst. Das Problem ist nur, dass die Substanz für den menschlichen Körper schwerwiegende Folgen hat. Und man kann nicht sicher sein, ob es nicht noch mehr dieser Würmer in der Station gibt, die auch schon andere Menschen befallen hat. Aber genau das ist das Problem. Neben dem Ingenieur Pramjhib Khalid, ist auch die Frau von John Carter, Akina Tsuyoshi, betroffen. Und Leonie wird das erste Opfer des Marslebewesens.

Kang und Braxton suchen unterdessen nach der Population, die es von den Würmern geben muss. Und sie wollen auch den Wirt finden, von dem die Tiere sonst leben. Irgendwie muss der ja gegen die Wesen immun sein, das wäre immerhin eine Chance auf Rettung.

Aber sie finden nichts und der Zustand vor allem der Japanerin wird immer schlimmer. Tsuyoshi droht zu sterben, wenn nicht ein Wunder geschieht. Eine Tatsache, die Madeleine gegenüber John zynisch kommentiert. Nun weiß er also, wie sie sich fühlte, als es um Bergmann ging.

Nichts passiert, bis Kang mit einer Hiobsbotschaft aus der Wüste zurückkommt. Er hat eine Aufnahme gemacht und John erkennt sofort, um was es sich handelt. Das bisher gefangene Modul hat sich aus der Umlaufbahn gelöst. Und es kommt auf den Mars zu. Vielleicht sogar auf ihre Basis, wenn die Ko-

ordinaten von der Station empfangen wurden.

Aber wenigstens das ist nicht der Fall, denn am nächsten Tag leben sie noch und das Modul ist viel weiter weg heruntergegangen. Auch die Bomben sind nicht explodiert und weil das nicht so bleiben kann, beschließen Kang, Braxton und Carter, die Bomben zu entschärfen. Sonst brauchen sie sich über die Würmer keine Gedanken mehr zu machen.

Also verabschiedet sich Carter von Tsuyoshi, die natürlich dagegen ist. Aber einsehen muss, dass ihm kaum etwas anderes übrig bleibt. Außerdem kann er nicht ertragen, sie sterben zu sehen, also läuft er lieber weg. Sogar mit Madeleine versöhnt er sich noch, bevor sie aufbrechen. Dann machen sie sich auf den Weg.

Währenddessen hat Marianne, die ebenfalls in der Wüste gesucht hat, endlich Erfolg. Sie hat eine Kolonie der Würmer gefunden – und gleich auch noch den Wirt dazu. Es wird knapp, aber im letzten Augenblick können sie den Wirkstoff synthetisieren. Und ihn Tsuyoshi verabreichen, für die es beinahe schon zu spät ist. Es gelingt und die Kranken können wenigstens gerettet werden.

Für Carter und seine Begleiter ist es schlimmer, denn angesichts der Strahlenbelastung in dem Gebiet, in das sie fahren wollen, haben sie kaum Chancen, ihren Ausflug heil zu überstehen. Am Rande des Bereiches mit der schlimmsten Verseuchung machen sie eine Pause. Erschöpft schlafen sie ein. Am nächsten Morgen ist John ohne Kang und Braxton aufgebrochen. Er will sich opfern, weil er der Meinung ist, dass er am ehesten entbehrlich ist. Kang und Braxton sind nicht begeistert, aber sie wünschen ihm alles Gute. Etwas anderes bleibt ihnen ja auch kaum übrig.

Die dreißig Bomben zu entschärfen erweist sich als gefährliche Arbeit. Vor allem, wenn die Strahlenbelastung stärker wird und man langsam bemerkt, wie sie einen auffrisst. John arbeitet bis zur Erschöpfung, bis er von seiner Umgebung fast nichts mehr mitbekommt. Er arbeitet fehlerlos. Bis er bei der letzten Bombe angekommen ist. Da passiert es ... „Und es ward Licht“.

Tsuyoshi sieht den Atompilz, die Wolken und den Regen, den sie hervorbringen und sie weiß, dass sie Carter nie wieder sehen wird. Sein Vermächtnis ist aber ungeheuer wertvoll. Er hat sich als Archivar betätigt und so findet sie in seinen persönlichen Dingen vieles von der Erde, viele Informationen und auch die Berichte über die Eroberung des Mars, die Carter aufgehoben hat.

So schrecklich es auch sein mag. Sie haben wieder eine Zukunft.

-rk-

Rezension von Stefan Friedrich

Mit dem dritten Band von MISSION MARS legt nun Susan Schwartz ihren ersten Beitrag zu dem MADDRAX-Spinoff vor. Von ihr wird auch die Abschlusstrilogie (Band 10-12) stammen.

Susan schildert die weiteren Geschehnisse auf dem Mars. Nachdem die Gestrandeten den Absturz der BRADBURY überlebt haben und die ersten Schwierigkeiten überstanden sind, geht es nun darum, sich dauerhaft auf dem roten Planeten zu etablieren. Mit Hilfe von der Erde rechnet niemand mehr. Hauptprotagonisten des Romans sind diesmal 'die Frauen von Bradbury', wie die Siedlung genannt wird. John Carter steht im Gegensatz zu den ersten beiden Bänden nicht mehr im Mittelpunkt. Natürlich kommt er noch vor, und am Ende geht ihm sogar an ent-

scheidender Stelle 'ein Licht auf', aber er ist eben nicht mehr der Haupthandlungsträger wie zuvor.

Die Mars-Kolonie wächst beständig durch zahlreichen Nachwuchs. Seltsamerweise sind die Kinder bereits schon leicht verändert, besser an den Mars angepasst. Das geht schon etwas sehr schnell, eigentlich zu schnell. Aber auch das Terraforming des ganzen Planeten macht ja riesige Fortschritte und da nehmen sich seine Bewohner nicht aus. ;-)

Gut geschildert wird das Leben in der Marssiedlung, das nach wie vor vom Überlebenskampf in der feindlichen Umgebung geprägt ist. Die Personen werden zwar auch einfühlsam beschrieben, allerdings doch deutlich anders als in den ersten beiden MM-Romanen. Schade, dass hier ein Bruch in der Charakterisierung zu merken ist.

In den Passagen, in denen die Marskinder geschildert werden, gleitet mir der Stil des Texts auch zu sehr in Richtung Jugendbuch ab.

Ähnlich ging es mir bei Ereignissen um die durch die Schraubwürmer Erkrankten. Besonders in den Dialogen wurde da zu sehr auf die Tränendüse gedrückt.

Ach ja, diese Bedrohung durch die marsianische Fauna ist der eine Spannungsbogen, der andere wird durch das Frachtmodul IV erzeugt, das auf den Mars abstürzt. Warum es dies plötzlich tut, wird zwar nicht geklärt, aber anscheinend ist der bläuliche Energiestrahler erloschen, der das Modul im Orbit festgehalten hatte. Dummerweise sind an Bord des Moduls 30 scharfe Atombomben, die eine Bedrohung für die Marskolonie darstellen. Glücklicherweise ist der Frachter abseits von Bradbury weit im Norden niedergegangen. Carter, Kang und Braxton brechen auf um die Bomben zu entschärfen. Je weiter

sie nach Norden vorankommen, auf desto mehr Anzeichen einer entstehenden Mars-Flora treffen sie.

Am Ende trickst Carter dann Kang und Braxton aus und macht sich allein auf die letzte Etappe zum Frachtmodul. Obwohl ihm die radioaktive Strahlung stark zusetzt, kann er fast alle Bomben entschärfen - bis auf die letzte ...

Währenddessen wird in Bradbury aus einer Sandqualle das Gegenmittel extrahiert, mit dem die von den Schraubwürmer Befallenen gerettet werden. Auch hier geht es mir viel zu schnell. Innerhalb weniger Stunden wird das wirksame Polypeptid, das die Quallen immun gegen das Wurmgift macht, isoliert und größere Mengen davon synthetisiert um die Kranken damit zu behandeln. Es wäre schön, wenn es in der realen Arzneimittelforschung auch so schnell funktionieren würde. Na ja, buchen wir es mal unter plotbedingte künstlerische Freiheit. ;-)

Gut gefallen hat mir dagegen der stimmungsvolle Epilog mit dem Auszug aus dem Tagebuch John Carters.

Fazit: Auch der Roman von Susan Schwartz hat mich im großen und ganzen **GUT** unterhalten - auch wenn ein paar Passagen dabei waren, die mir nicht so zugesagt haben. Aber die Handlung war flüssig zu lesen und auch durchaus spannend geschildert.

Schade, dass wir die lieb gewonnenen Charaktere nun zurücklassen müssen. Im nächsten MM-Heft geht es mit einem Zeitsprung von ca. 70 Jahren weiter.

Rezension von Ralf König

Ein Breitbandantibiotikum für den Mars können sie aus dem Tier gewinnen, das Marianne zusammen mit den Würmern findet. Ein glücklicher Umstand. Abgesehen

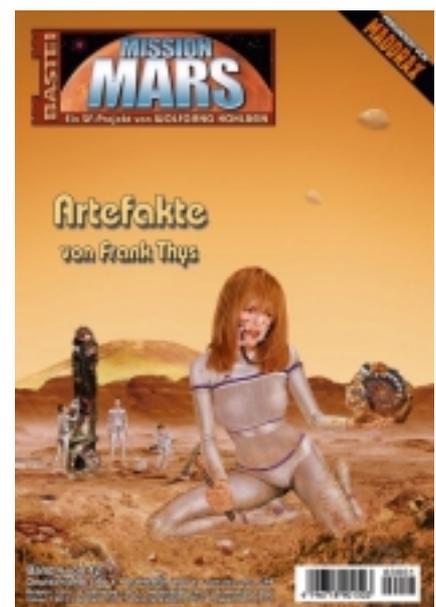
davon haben sie weniger Glück, zumindest einige aus der Gruppe, die in dem Roman doch arg dezimiert wird.

Das Ende der kleine Leonie ist schrecklich, aber wirklich schlimm ist das Ende von John Carter. Sie werden zwar alle nicht mehr auftreten in den weiteren Romanen, aber der Abschied von dieser überzeugenden Gruppe fällt doch schwer.

Insgesamt können sie wenigstens ihre Art erhalten und ihnen bleibt ohnehin kaum ein Ausweg, als einfach weiter zu machen.

Dass die neue Umwelt, der sie sich ausgesetzt sehen, ihnen feindlich gegenübersteht, ist letztendlich nur konsequent. Schön beschreibt Susan Schwartz auch das Verhältnis zwischen den Erwachsenen und den heranwachsenden Kindern, eine Stärke, die sie auch schon bei PERRY RHODAN ausspielte.

Auch der dritte Band ist so durchaus lesenswert und vor allem im letzten Drittel auch ungeheuer spannend und temporeich. Ein **GUTer** Roman.



MISSION MARS Band 4
Artefakte
von Frank Thys

Die Nachkommen der ursprünglich auf dem Mars gelandeten Siedler leben nach wie vor in Bradbury, einer Stadt, die sich weiterentwickelt hat. Immer mehr Menschen leben dort, insofern gibt es neben drei ungemein wichtigen botanischen Modulen an drei verschiedenen Enden der Stadt und Forschungsstrakten auch einen umfangreichen Wohnbereich. In der Mitte gibt es einen weitgehend freien Bereich, auf dem sich immer noch das Wrack der alten BRADBURY befindet, wie ein Mahnmahl, allerdings weitgehend ausgeschlachtet. Das ist auch verständlich, immerhin sind die Siedler auf alles angewiesen, was sie aus dem Schiff bekommen könnten, angefangen bei den Computern. Selbst herstellen ist bisher nicht möglich und der wichtigste Rohstoff, Eisen, muss mühsam abgebaut und verhüttet werden. Bäume gibt es natürlich nicht.

Deswegen gibt es auch kein schweres Räumgerät, was die Suche nach den Artefakten der „Alten“ erschwert. Gegraben wird allenfalls mit Schaufeln und Spitzhacken und auch das nur, wenn es unbedenklich erscheint. In dieser Situation treffen wir auf einen Nachfahren des Hauses Tsuyoshi und eine Nachfahrin des Hauses der deutschen Wissenschaftlerin Marianne Angelis. Michael und Sharice verstehen sich eigentlich ganz gut. Als die junge Frau in die Mensa der Station kommt, sitzt Michael dort und träumt von der Erde. Er fürchtet eine Invasion der Menschen, die möglicherweise eine Expedition schicken könnten, die Anspruch auf den Mars erhebt und ihnen ihre neue Heimat wegnimmt. Auf die Erde wollen sie jedenfalls nicht mehr zurück, zumindest Michael will das nicht mehr. Akiro, der ein Nachfahre von Kang und Braxton ist, sieht das hingegen

ganz anders. Er glaubt, dass sie der Erde gehorsam schulden und im Bedarfsfall alles machen müssen, was ihnen befohlen wird.

Bradbury wird von einem Rat regiert. Außerdem gab es auch schon eine Präsidentin, ob der Rat auch aktuell noch ein Oberhaupt hat, wird nicht so ganz klar. Auf jeden Fall macht eine Gruppe um Akiro, der zu Michaels Bedauern auch Sharice angehört, eine Entdeckung. Eine Art Stele finden sie, die den Alten zugerechnet werden kann. In der Umgebung um die Fundstelle suchen sie weiter und finden noch weitere Stelen, schließlich entdeckt Michael gar einen Tunnel, der in die Tiefe führt, aber vor einer Tür endet. Das Metall der Tür ist ziemlich beeindruckend, es erlaubt ihnen nämlich nicht, weiter in die Tiefe vorzudringen und erweist sich als sehr stabil.

Michael wird in den Rat geladen und darf zusammen mit José und Akiro, die die beiden archäologischen Trupps anführen und seit dem Fund zusammenarbeiten, als Entdecker des Tunnels über die Möglichkeiten beraten, die ihnen nun bleiben. Es erweist sich als schwierig, die Tür zu öffnen, denn das Gestein erlaubt ihnen kaum andere Möglichkeiten, als genau durch diese Tür hindurch zu gehen. Ein Umgehen ist kaum möglich.

Deshalb erhält Michael den Auftrag, sich mit dem Problem näher zu befassen. Und weil er ohnehin eifersüchtig auf Akiro ist, der eindeutig ebenfalls an Sharice interessiert ist – obwohl sie viel jünger ist, als er – macht er sich mit Feuereifer an die Arbeit. Sharice findet das wiederum ungeheuer anziehend.

Er stützt mit Kim zusammen, der sich mit Statik ganz gut auszukennen scheint, den Tunnel ab und macht sich dann an die Arbeit. Das

Schott selbst kriegen sie nicht auf, also versuchen sie es mit den Felsen drumherum. Das erweist sich als schwierig, aber nicht unmöglich. Leider können sie ihre Arbeit nicht fortsetzen, denn ein Erdbeben sorgt für einen Einsturz. Sharice wollte sie zwar noch warnen, kam aber ein wenig zu spät. Kim stirbt, von einem Felsbrocken erschlagen, kann aber vorher noch mit einem Stoß Sharice und Michael aus der Gefahrenzone bringen, so dass beide unverletzt sind, wenn auch eingeschlossen auf der falschen Seite des Einsturzes. Die Tür im Rücken und gewaltige Felsbrocken vor sich, müssen sie erkennen, dass sie nicht mehr lange zu leben haben, wenn keine Hilfe von außen kommt. Sich durch den Einsturz zu wühlen, erweist sich als unmöglich.

Akiro ist auf der anderen Seite und verzweifelt bemüht, sich durch das Gestein zu arbeiten. Aber er schafft es nicht, auch nicht mit Unterstützung des Rates, von dem sich immerhin zwei Mitglieder des Problems annehmen. Einer davon ist Jeffrey Saintdemar, der wohl auch einen guten Grund hat, anwesend zu sein, denn er ist der oberste Chef der Archäologenteams. Aber die Anwesenheit der jungen Rätin Natasha Angelis will Akiro so gar nicht gefallen. Sie ist sicher nur da, weil sie ihn für nicht fähig genug hält, eine Tatsache, die auf eine Äußerung von ihm in der Besprechung zurückzuführen ist. Ein Risiko müssen sie eingehen, um in die Station der Alten zu kommen, hatte Akiro gesagt. Allerdings hätte das Risiko einige das Leben kosten können.

Michael ist eingesperrt mit Sharice und nicht glücklich darüber, dass auch sie in Gefahr ist. Zwar rechnet er sich kaum noch Chancen aus bei ihr, weil sie eindeutig mehr Interesse an Akiro gezeigt

hat, aber er kann sich noch gut an ihre gemeinsame Zeit an jenem Abend im Garten erinnern. Die Kuppel war fast transparent und der Sternenhimmel wunderschön. Dann kam allerdings der Meteoritenschauer, ein gewaltiger Brocken traf dabei die Forschungsstation, direkt neben dem Garten. Sie waren kurzzeitig eingeschlossen, als die Sicherheitsautomatik alle Schotten verriegelte. Aber José Gonzales konnte sie im letzten Augenblick retten, er war der Einzige, der wusste, wo sie sich aufhielten. So versteckten sie sich im Bunker der Forschungsstation und hatten viel Glück. Einerseits dass die Station in der sie sich verborgen nicht ernsthaft beschädigt wurde und sie somit noch mehr in Gefahr brachte, andererseits aber auch, weil die Brocken die Kuppel des Gartens nur knapp verfehlt hatten. Die Pflanzen zu verlieren, wäre fast ihrem Ende gleich gekommen.

Aber so gerne denkt er nicht daran zurück, denn Sharice war alles andere als erfreut über ihre unfreiwillige Gefangenschaft gewesen. Nur damals war noch rechtzeitig Hilfe gekommen. Jetzt schien dem nicht so zu sein.

Und trotzdem kommen sich beide in den Stunden der Gefahr näher, was Akiro wohl kaum schmecken dürfte.

Als Sharice sich Nachschub an Sauerstoff holen will – eine der beiden Reserveflaschen, die sie noch haben – entdeckt sie, dass neben dem Schott ein Spalt klafft. Durch diesen könnten sie eventuell in die Station eindringen, aber weil das kaum eine Rettung verspricht, will Michael nicht so ganz. Seine Versuche, sich um die Brocken herum zu graben, schlagen aber fehl und so bleibt ihnen kaum noch etwas anderes übrig. Sie versuchen, in die Station zu kommen und stellen erleichtert fest, dass aus dem

Spalt atembare Luft strömt. So brauchen sie wenigstens die Helme nicht mehr. Anscheinend funktionieren noch Anlagen hinter dem Schott, die ein Gemisch erzeugen, das auch Menschen atmen können.

Als sie in den Raum hinter dem Schott eingedrungen sind, merken sie, dass es sich um eine Schleuse zu handeln scheint. Es gibt noch eine Tür und einen Knopf, mit dem man sie öffnen kann. Sie betätigen den Knopf und schauen zu, wie die Tür beiseite gleitet ...

-rk-

Rezension von Stefan Friedrich

Frank Thys (bürgerlich Frank Rehfeld) schildert in der zweiten MISSION MARS-Trilogie, die allein von ihm verfasst wurde, die weiteren Ereignisse auf dem Mars. Seit der Notlandung der BRADBURY sind ca. 80 Jahre vergangen. Die Siedlung auf dem roten Planeten hat sich etabliert und die 3. Generation der Kolonisten versucht es seit einigen Jahren Artefakte der „Alten“, wie die früheren Bewohner des Mars genannt werden zu finden.

Zunächst werden mehrere Stelen entdeckt, die mit unbekanntem Schriftzeichen bedeckt sind. Wenig später findet Michael Tsuyoshi, der Hauptprotagonist des Romans, bei den Ausgrabungen ein Tor, hinter dem ein Gang zu einem Schott führt. Jedoch widersetzt sich dieses Schott zunächst standhaft allen Bemühungen es zu öffnen. Gerade als man versucht es zu umgehen, ereignet sich ein Marsbeben und Michael Tsuyoshi und Sharice Angelis, die versucht hatte ihn vor dem Beben zu warnen, werden in dem Gang, der teilweise einbricht, eingeschlossen. Ein weiterer Marsianer, Kim Gonzales, kommt dabei ums Leben.

Die Bemühungen von Akiro Braxton, dem Leiter der Ausgra-

bungen, die Eingeschlossenen zu retten, schlagen fehl.

Vor dem Portal der „Alten“ verbessern sich unterdessen überraschenderweise die Atmosphärenbedingungen, da durch einen Spalt neben dem Schott sauerstoffreiche Luft ausströmt. Schließlich können Michael und Sharice sogar ihre Helme abnehmen. Es gelingt ihnen den Spalt neben dem Portal zu erweitern, sodass sie in eine Schleusenkammer gelangen, die durch ein weiteres Schott verschlossen wird. Schließlich öffnet sich das innere Schott ...

Wie zum Auftakt der ersten MM-Trilogie handelt es sich auch bei „Artefakte“ um einen Roman in dem nicht allzu viel passiert. Frank Thys stellt dafür recht ausführlich die neuen Protagonisten und die aktuellen Zustände in der Marskolonie vor. Der Roman ist zwar routiniert geschrieben, für meinen Geschmack aber etwas zu dialoglastig. Beschreibungen kommen dadurch zu kurz. Die Identifikation mit den sehr jungen Haupthandlungsträgern (20 bzw. 18 Jahre) gelingt allerdings bei weitem nicht so gut, wie bei der ersten MM-Trilogie. Das kann natürlich auch daran liegen, dass der Altersunterschied zum Leser – zumindest in meinem Fall – doch schon recht groß ist. ;-)

Da die Handlung nur so vor sich hinplätschert, kommt erst ganz zum Schluss, bei den Ereignissen um das Portal der Alten, etwas Spannung auf.

Dafür gibt es am Ende einen hundsgemeinen Cliffhanger, der sicherstellen wird, dass die Leser auch den nächsten MM-Band kaufen. ;-)

Fazit: Frank Thys ist ein Roman gelungen, der zwar etwas spannungsarm, aber dennoch ganz unterhaltsam ist. **GUT**

Rezension von Ralf König

Der Autor Frank Thys ist eigentlich besser bekannt als Frank Rehfeld. Als solcher hat er schon bei mehreren Projekten mit Wolfgang Hohlbein zusammengearbeitet, wie z.B. auch bei der kurzlebigen Serie *Dino-Land*, die allerdings auch nur als Kurzserie geplant war. Außerdem hat er auch an anderen Serien wie *Die Abenteurer* oder *Fantasy* mitgeschrieben, die ebenfalls bei Bastei erschienen. Bei MISSION MARS arbeiten die beiden Autoren nun also wiederum zusammen und Frank Thys darf eine Trilogie beisteuern, Band 4 bis 6 werden von ihm kommen.

Der erste der drei Bände ist auch dementsprechend eher auf die neuerliche Vorstellung der Protagonisten ausgerichtet, führt aber auch

bereits in eine Situation ein, die nahtlos an die erste Trilogie anschließt. Nicht ganz nahtlos genau genommen, liegen doch immerhin etwa 80 Jahre dazwischen.

Nachkommen der ursprünglichen Marskolonie sind die Protagonisten. Es gibt schon viel mehr Menschen auf dem Mars, eine richtige kleine Stadt, die sich auf dem roten Planeten ausbreitet, in der sich die Menschen heimisch zu fühlen beginnen. Nichtsdestotrotz gibt es immer noch Gefahren wie Erdbeben oder Meteoriteneinschläge, die auf dem Mars mit seiner eher dünnen Atmosphäre konsequenterweise gefährlicher sind, als auf der Erde. Außerdem gibt es Hinterlassenschaften der „Alten“, einem Volk, das schon vor langer Zeit da gewesen sein muss. Erste Anlagen sind

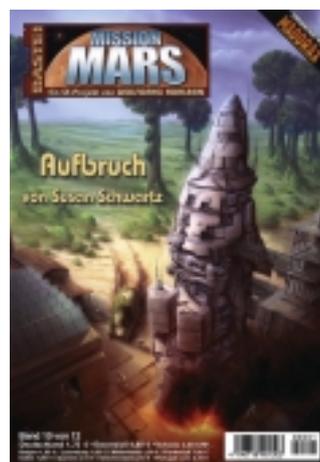
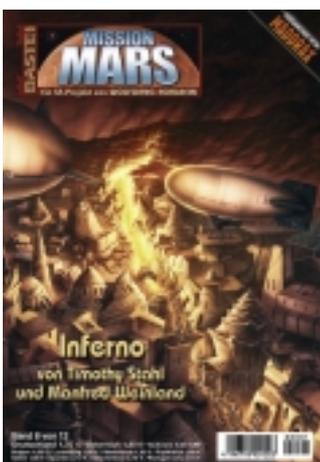
gefunden. Mehr darüber wird es sicher in den nächsten Romanen geben und so endet der Roman mit einem fiesem Cliffhanger.

Ebenfalls erstaunlich ist, dass auf dem Titelbild die Protagonisten bereits ohne Helm und nur mit Atemmaske zu sehen sind. Das passt nicht ganz zum Roman, wird von *Mission Mike* (Michael Schoenenbroeche) aber auf der LKS aufgeklärt. Künstlerische Freiheit, das kann man akzeptieren. Immerhin ist die Optik der Serie ansonsten alles andere als schlecht.

Konsequent wird die Serie fortgesetzt und ist immer noch interessant. Der Auftakt zur neuen Trilogie war sicher nicht so temporeich, wie die drei Vorgänger, aber immer noch recht unterhaltsam. **GUT**



Vorschau:



Band 11
Die Basis
von Susan Schwartz

Band 12
Rückkehr
von Susan Schwartz



Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

es ist eine Weile her seit dem letzten DORGON-Report. Im Moment geht die Serie, zumindest was die Erscheinungen angeht, recht schleppend voran. Heft 132 „Sternenportal Druithora“ ist der aktuelle Roman.

Demnächst wird ein Dreier-Block von Roman Schleifer erscheinen. Roman widmet sich den Alys kern und schildert ihre wichtige, 190 Millionen Jahre lange Geschichte. Der erste Band wird den Titel „Eorthor, der Alys ker“ tragen und natürlich Eorthor genauer beleuchten, aber auch mehr zu Rodrom und dem kosmischen Projekt erklären. „Im Zeichen des Krieges“ wird den Konflikt der Alys ker mit MODROR schildern und „Elyn“ nicht nur die Geschichte von Eorthors bezaubernden Tochter, sondern auch den Untergang des Kreuzes der Galaxien und der Ära der Alys ker erzählen. Romans Hefte über die Alys ker sind in meinen Augen sehr gelungen und eine Bereicherung der Serie. Ich bin immer wieder überrascht, wie gut er es schafft – obwohl er viele Teile der Serie gar nicht kennt – doch so passend zu schreiben. Auch Nadja Issak wird wieder neue Innenillustrationen beitragen.



Nach den Heften 133 – 136 wird es einen Doppelroman von Ralf König zum Kampf in Estartu geben. Der Verbund der erstartischen Galaxien und das Kaiserreich Dorgon sind ja Ralfs Steckpferde bei DORGON. Obwohl die Romane noch nicht abgeliefert sind, hoffe ich, dass er dazu kommt, sie zu schreiben. Wenn er es schafft, werden sie sicherlich wieder sehr gut sein.

Die Hefte 139 – 140 spielen erneut in Cartwheel. Es wird dann für zwei Romane nach M87 gehen. Die Hefte 143 und 144 spielen wieder in ESTARTU. Dann gibt es einen Cartwheel-Roman mit 145. Die letzten 4 Hefte sind das Zyklusfinale und spielen im Kreuz der Galaxien und am Sternenportal der Lokalen Gruppe. Es ist also gar nicht mehr so weit bis zum Ende dieses Zyklus. Die Vorbereitungen für den MODROR-Zyklus laufen auch Hochtouren.

Der MODROR-Zyklus wird nun doch der letzte Zyklus der DORGON-Serie sein, die mit 199 enden wird! Ich habe lange überlegt, bin nun aber doch zu dem Entschluß gekommen, dass es einfach besser paßt. Mit 199 ist der DORGON-MODROR-Komplex abgeschlossen. Viele offene Fragen werden geklärt werden, insbesondere, was es mit den Bruderentitäten auf sich hat.

Das heißt nicht, dass nach Heft 199 mit Aurec & Co Schluß ist. Sicherlich kann man zu gegebener

Zeit über eine neue Serie bzw. einen neuen Komplex nachdenken. Dieser würde sicherlich in Cartwheel spielen. Es ist aber noch viel zu früh, um darüber zu berichten.

Ein weiteres Thema, das mich bewegt, sind die DORGON-Bücher. Wir planen diese nun professionell anzubieten bzw. überlegen es. Das hängt natürlich davon ab, wie die Resonanz sein wird. Eine Überlegung von mir wäre, Band XI „Osiris“ anzubieten. Der Preis für das Buch (mal auf 700 Seiten kalkuliert) würde bei rund 20 Euro inkl. Porto liegen. Eine Idee wäre es, die Bücher in einer Special-Edition erscheinen zu lassen, d.h. ich würde sie überarbeiten, so dass wir vielleicht auf 9-10 Bücher insgesamt kommen. So bleibt es überschaubar und die Stories werden noch einmal aufpoliert.

Die Bücher würden in ungefähr so aussehen, wie die NEBULAR-Bände von Thomas Rabenstein. Also im hochglanz-Softcover, jedoch mit der doppelten Seitenanzahl. Euer Feedback wäre mir wichtig. Wer würde so ein Buch bestellen? Je mehr sich melden, desto besser können wir kalkulieren und umso wahrscheinlicher wird die ganze Sache. Über Rückmeldungen würde ich mich freuen.

In diesem Sinne!
Weiterhin viel Spaß beim Lesen!

Nils Hirseland





Terra 5500 Band 1
Altern verboten
 von Jo Zybell

Die Serie

TERRA 5500 ist eine neue Science Fiction Serie unter dem Label HJB Scifi. In dem Verlag, der die Serie REN DHARK als Buch neu aufgelegt hat und mittlerweile schon den zweiten Fortsetzungszklus – neben den alten Classics und einer Art Taschenbuchreihe mit weitgehend in sich abgeschlossenen Einzelromanen - herausbringt, erscheint auch die Gold-Edition mit neu aufgelegten Romanen aus der PERRY RHODAN-Serie in einem ansprechenden Format. Mit TERRA 5500 wurde dem MADDRAX- und REN DHARK-Autor Jo Zybell die Gelegenheit gegeben, seinen eigenen Serienkosmos zu schaffen, der diesmal eine reine SF-Serie darstellt.

Die Serie spielt in einer fiktiven Zukunft der Menschheit. Nachdem aggressive außerirdische Invasoren besiegt werden konnten, breiten sich die Menschen über ihren Teil der Galaxis aus. Neben der alten Erde – die Terra Prima genannt wird und den Regierungssitz dar-

stellt – gibt es zwei weitere Planeten mit dem neuen Namen. Das im Alpha Centauri System gelegene Terra Sekunda ist die zweite Kolonie der Menschheit gewesen. Terra Tertia stellte die dritte Kolonie dar und zusammen bilden diese drei Planeten den Kern der terranischen Republik. Und obwohl es eine Republik ist, werden Kritiker auf eine Weise behandelt, die eher an eine Diktatur erinnert.

Nach dem Sieg über die Invasoren auf Terra Prima und ihrer Vertreibung aus dem heutigen Terra Sekunda wurde außerdem eine neue Zeitrechnung eingeführt, von der auch schon über 2000 Jahre vergangen sind.

Der Autor

Jo Zybell wurde einem breiten Publikum durch die Serie MADDRAX bekannt, die er vor inzwischen fast fünf Jahren ins Leben gerufen hat. In der Serie MADDRAX geht es um einen Piloten der US-Luftwaffe, der zum Zeitpunkt eines verheerenden Kometeneinschlages auf der Erde gerade in seinem Jet über dem heutigen Europa in der Luft war und durch den Einschlag – zusammen mit anderen aus seiner Staffel – in die Zukunft geschleudert wurde. Eine Zukunft, in der die Menschen in einer Art neuer Steinzeit angekommen sind, mit allerdings signifikanten Ausnahmen, die ihr Wissen und ihre Fähigkeiten in die heutige Zeit gerettet haben. Dabei hat es Europa wohl schlimmer erwischt, als die heutige USA. Die Serie vereint viele verschiedene Elemente in sich, Horror genauso, wie Scifi oder Endzeitszenarien. Mit MISSION MARS erscheint derzeit ein von Wolfgang Hohlbein initiiertes Ableger der Serie, der insgesamt 12 Bände umfassen wird und im Gegensatz zu MADDRAX selbst wesentlich eindeutiger einem Gen-

re zugeordnet werden kann, nämlich der Science Fiction.

Jo Zybell hat die Phase zwischen dem Luftwaffeneinsatz und der Jetztzeit der MADDRAX-Serie in zwei dicken Büchern, die im Zaubermond erschienen sind, näher beleuchtet. Die beiden ausgezeichneten Romane „Apokalypse“ und „Genesis“ sind in der Phantastik-Ecke näher vorgestellt und können beim Verlag nach wie vor bezogen werden. Sie sind beide sehr empfehlenswert und haben eine Reihe von Romanen begründet, die immer noch bei Zaubermond parallel zu MADDRAX erscheint. Die Romane erscheinen derzeit auch in limitierter Auflage als Paperbacks bei Bastei selbst, auch um das fünfjährige Bestehen der Serie zu feiern.

Zusammenfassung Band 1

Uran Tigern wurde vor langen Jahren mit seiner Sippe auf die Eiswelt Genna verbannt, auf der sie nun schon so lange leben. Ehemals General der Flotte Terras, wurde er in einen Einsatz zur Befriedung einer gegnerischen Welt geschickt, der damit endete, dass er versuchte, mit den Bewohnern dieses Planeten ein Abkommen zu schließen. Außerdem lernte er auf der fremden Welt auch seine heutige Frau kennen. Der gewählte Vertreter der Regierung Terras genauso, wie die militärische Führung, waren aber von dieser Art der Problemlösung nicht angetan. Sie hatten befohlen, die Welt notfalls mit Gewalt wieder auf Kurs zu zwingen und in die Republik einzugliedern, oder, wenn das nicht möglich sein sollte, sie eben zu vernichten. Nachdem Tigern nicht kooperativ war, wurde er verurteilt und mit seiner gesamten Sippe auf einen Strafplaneten geschickt, wo er den Rest seines Lebens Glaucauris abbauen musste, eine Sub-

stanz, die für die Republik offensichtlich sehr wichtig ist.

Danach hörte man lange nichts mehr von dem einstigen General. Bis heute, denn nun stellt er sich an die Spitze eines Aufstandes. Das kommt in solchen Minen zwar öfters vor und ist normalerweise nicht sonderlich besorgniserregend. Denn um in den Minen überleben zu können, benötigen die Arbeiter ein bestimmtes Medikament, das aber süchtig macht und sie so in eine Abhängigkeit bringt. Aufstände können so sehr einfach niedergeschlagen werden – indem man ihnen ihre Droge entzieht.

Tigern ist es aber gelungen, die meisten seiner Männer von der Droge zu entwöhnen. Wie er das geschafft hat, ist nicht Gegenstand des Romans. Außerdem hat er das Rechengehirn Gennas auf seine Seite gebracht und mit dessen Unterstützung einen Angriff auf die Versorgungsraumschiffe gestartet, die einerseits Glaucauris abholen sollen, andererseits aber auch die Droge und alle weiteren Waren zu den Exilplaneten transportieren sollen. Der Angriff geht schrecklich schief und viele der Angreifer, die weitgehend aus der Sippe des einstigen Generals stammen, sterben. Der General und seine Mitverschwörer müssen sich wieder in die Unterwelt ihres Eisplaneten zurückziehen.

Ein in der Nähe operierender Verband an Raumschiffen unter dem Kommando von Subgeneral Bergen, dessen Vorfahren bereits in der militärischen Hierarchie ganz oben standen und die „höchste Ehre“ erhalten haben, nämlich nach Terra Prima ziehen zu dürfen, wird zu Hilfe gerufen. Er hat einen weiteren Glaucauris-Planeten entdeckt und meldet seine Entdeckung an die Führung der Republik. Kurz darauf wird er zum Planeten der Aufständischen geschickt. Im Füh-

rungsstab wird die Entdeckung des neuen Planeten mit Freuden aufgenommen, denn einige der älteren Planeten zeigen schon deutliche Erschöpfungszustände, ein neuer Planet ist also sehr wichtig. Und kann eventuell auch das Problem mit den Aufständischen lösen, denn wenn man den Planeten nicht mehr braucht, kann man das Problem auf durchaus radikale Weise lösen. Trotzdem sollte man natürlich eine Glaucauriswelt nicht leichtfertig vernichten.

Zunächst verschafft sich Subgeneral Bergen aber einen Überblick. Und er muss erkennen, dass die Aufständischen vielleicht mehr erreicht haben, als man ihnen zugetraut hat. Sie haben nicht nur die Anlagen des Planeten übernommen, sondern auch Teile der Ausrüstung, die eigentlich gegen sie eingesetzt werden sollte, erobert und setzen sie nun gegen die Angreifer ein. Außerdem ist mindestens ein Transportschiff offensichtlich von ihnen übernommen und gerade auf der Flucht, die auch tatsächlich gelingt. Bergen ist verblüfft und lässt sich erst einmal Informationen geben, wer denn auf dem Planeten operiert. Als er den Namen von General Tigern sieht, wird ihm vieles klar. Schon fast in Vergessenheit geraten, hat der General offensichtlich im Verborgenen alles vorbereitet und will sich nun befreien. Aber viele seiner Anhänger sind im Planeten eingeschlossen, wie viele, wird dem Subgeneral erst mit der Zeit klar. Anstatt einige 10.000, sind erheblich mehr Menschen auf dem Eisplaneten. An die zwei Millionen Menschen scheinen sich dort zu verbergen, beileibe nicht alle Teil der Sippe des Generals, aber offensichtlich alle auf seiner Seite. Bergen erbittet Anweisungen von der Erde.

Die er auch erhält, die ihm aber

nicht sonderlich gefallen. Vernichten soll er sie, so lange beschießen, bis das Schmelzwasser die Minen unter dem Eis geflutet hat und die ganze Brut ersäuft. Damit wäre das Problem Uran Tigern ein für alle Mal gelöst. Verblüfft nimmt er den Befehl zur Kenntnis und wendet ein, dass davon zwei Millionen Menschen betroffen sind. Er macht auch einen Vorschlag zur friedlichen Einigung mit den Aufständischen. Die militärische Führung interessiert das aber kein bißchen. Und so nimmt das Verhängnis seinen Lauf. Bergen kontaktiert den Oberkommandierenden der Streitkräfte, der über die Störung nicht sehr begeistert ist. Auf seine Frage, ob die Anweisungen des Stabes nicht klar genug waren, stellt Bergen das Problem aus seiner Sicht dar. Aber auch der Oberkommandierende will davon nichts wissen. Zerstörung, ist offensichtlich sein einziges Ziel. Und so entzieht er dem Subgeneral das Kommando. Ein Verband soll bald bei ihm eintreffen, so lange soll einer der anderen Kommandanten den Verband von Subgeneral Bergen übernehmen.

Auch darauf lässt sich der General aber nicht ein. Er stellt jedem frei, ihm zu folgen, oder auch nicht. Mit einem Großteil der Besatzung und mehreren Schiffen aus dem Verband flieht er schließlich und desertiert somit praktisch. Die Lösung des Problems der aufständischen Eiswelt ist somit erst einmal vertagt.

Gleichzeitig erfahren wir die Geschichte von Yaku Tellim, dem Eigentümer von Tellim TransKonzept, einer Transportfirma. Mit seiner Firma, hat er viele Transporte von vielen Planeten zu vielen anderen Planeten geleitet. Und nun hat er das siebzigste Lebensjahr erreicht. In der Republik ist das nicht sehr förderlich für die Gesundheit, denn mit siebzig erhält

man den letzten Befehl seines Lebens. Und der sieht so aus, dass man sich an einer Art letzter Ruhestätte, dem Ruhepark, einzufinden hat. Den Ruhepark-Termin muss man wahrnehmen, wenn man nicht will, dann helfen die Ordnungsmächte nach.

Siebzig Lebensjahre in Sicherheit werden einem von der Regierung der Republik garantiert, aber dann wird man getötet. Das ist das Schicksal jedes Menschen, aber Yaku will sich damit nicht abfinden und ergreift die Flucht, unterstützt von seiner Familie. Er hat sogar Glück, denn obwohl die Sicherheitsbehörden sonst normalerweise sehr schnell sind, kann er entkommen. Grund ist die Tatsache, dass der Aufstand auf einer Eiswelt doch weitere Kreise zieht, als angenommen. Auf seinem Heimatplaneten landet ein Raumschiff, das von den Gleitern der Sicherheitsbehörden sofort abgefangen wird. So kann er in sein eigenes Schiff entkommen und muss schnell erkennen, dass er blinde Passagiere an Bord hat. Auf seiner Flucht wird er nun von zwei Menschen begleitet, die von dem Eisplaneten stammen. Eine Tochter von General Tigern namens Venus und ein Sohn namens Plutejo, der aber leider immer noch von der Droge abhängig ist und deshalb schwere gesundheitliche Probleme hat. Von da an fliehen sie gemeinsam.

Kritik

Jo Zybell erzählt die Geschichte des alten Mannes und seines Schicksals sehr einfühlsam. Von ihm erfahren wir, was die höchste Ehre eigentlich ist, nämlich die Erlaubnis, auf Terra Prima, im Umfeld des obersten Repräsentanten der Republik, leben zu dürfen. Und vermutlich sogar leben ohne Furcht vor dem siebzigsten Le-

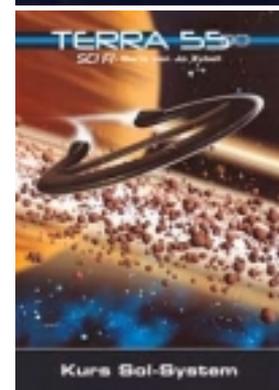
bensjahr, zumindest gibt es Gerüchte von Menschen, die dort auf paradiesischen Inseln leben und schon mehr als einhundertfünfzig Jahre alt sind.

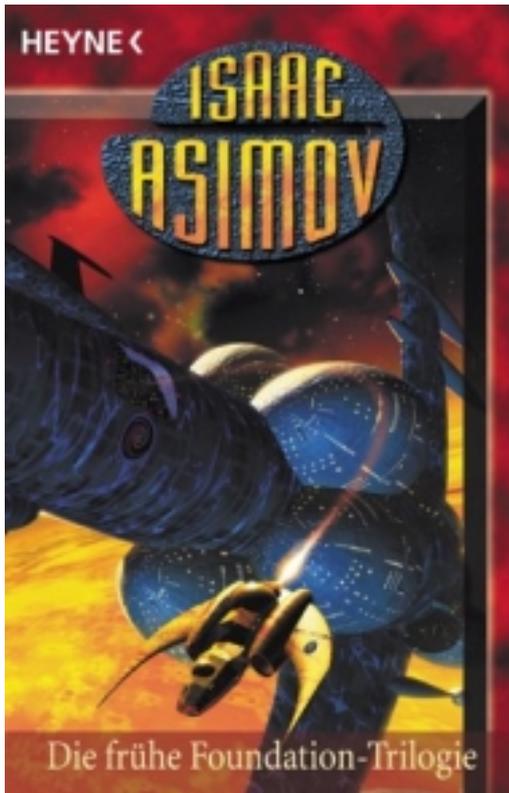
Aber diese Belohnung ist dem alten Mann nicht vergönnt. Man muss schon außergewöhnliches leisten, um so weit zu kommen. Und so wartet er auf den Tod, während er sich betrinkt, entwickelt aber gleichzeitig Pläne ihm zu entkommen. Durch Zufall kommt er sogar sehr weit und das Schicksal führt ihn mit den Flüchtlingen der Eiswelt zusammen.

Insgesamt bringt die Geschichte die Mischung aus Faszination und Spannung sowie Action, die der Covertext auch verspricht. In Band 1 werden zwar viele der Protagonisten erst vorgestellt, auch das Universum selbst, in der wir uns befinden, kommt nicht zu kurz. Aber es passiert auch schon eine ganze Menge, was Neugier auf mehr erweckt. Konzeptionell ist der Zyklus zunächst auf sechs Bände im Paperback-Format beschränkt. Die Romane umfassen dabei 96 Seiten, die allerdings ziemlich großzügig gesetzt sind. Wiederum stellt sich die Frage, ob der Preis für den Roman gerechtfertigt ist, andererseits ist das aber ein Problem, das viele kleinere Verlage haben und als Freund guter SF muss man damit eben einfach leben. Unterhaltsam ist TERRA 5500 jedenfalls, Space Opera im besten Sinne, durchaus packend in Szene gesetzt von Jo Zybell.

Fazit

Der Auftakt zur neuen Serie von Jo Zybell ist rundum gelungen und durchaus lesenswert. Für den Freund actionlastiger Science Fiction ist die Serie genau das Richtige. Und der erste Band verdient sich ein **SEHR GUT**.





Isaac Asimov Die frühe Foundation- Trilogie

*Ein Sandkorn am Himmel – Sterne
wie Staub – Ströme im All*

Eine Rezension von Tobias Schäfer

Isaac Asimov ist zweifellos einer der bedeutendsten Science-Fiction-Schriftsteller aller Zeiten, wird oft sogar als der bedeutendste bezeichnet. Seine wichtigsten Hinterlassenschaften finden sich in den *Drei Gesetzen der Robotik* und in der *Foundation-Saga*, in deren Verlauf er den Weg der Menschheit ins All und ihr dortiges Bestehen schildert. Asimov wurde 1920 in der Sowjetunion geboren und verstarb im April 1992 in den Vereinigten Staaten.

Der Sammelband *Die frühe Foundation-Trilogie* umfasst die drei eigenständigen Romane *Ein Sandkorn am Himmel* (OT *Pebble in the sky*), *Sterne wie Staub* (OT

The stars, like dust) und *Ströme im All* (OT *The currents of space*), die thematisch nur grob über die Entwicklung der galaktischen Zivilisation der Menschheit zusammen hängen. Der damit verbundenen Entwicklung speziell der Erde als Ursprungsplaneten widmet Asimov über den gesamten Zyklus ein besonderes Augenmerk; interessant zu verfolgen ist gerade in dem vorliegenden Band, wie sie sich vom Außenseiter zur anerkannten Mutterwelt verwandelt und schließlich weitgehend in Vergessenheit gerät.

Ein Sandkorn am Himmel beschreibt den ersten

Teil dieser Entwicklung: Die Erde ist der unbeliebteste Posten für die Statthalter des galaktischen Imperiums, da die Welt radioaktiv verseucht ist bis auf wenige Zonen. Der Ursprung dieser Radioaktivität ist unbekannt, man rätselt schon lange, wie sich die Siedler auf dieser Welt behaupten können und warum sie überhaupt besiedelt wurde im Gegensatz zu einigen anderen bekannten strahlenden Planeten der Galaxis, die völlig uninteressant, da zu gefährlich, für potentielle Siedler und das gesamte Imperium sind.

Die Geschichte beginnt mit der unerklärlichen Versetzung eines Mannes unseren Zeitalters in die Zukunft, hervorgerufen anscheinend durch ein überraschend fehlgeschlagenes Experiment mit Uran, in dessen Verlauf ein merkwürdiger Lichtstrahl das Labor durchlöchert und den Mann erfasst. Er erwacht in einer Zukunft, deren Sprache nur noch rudimentär mit dem Englisch verwandt ist. Die kleine Bevölkerung der Erde wird lokal diktatorisch regiert, der im-

periale Statthalter hat zwar das letzte Wort, aber er hält sich normalerweise aus den internen Angelegenheiten heraus. Hier wird der Zeitreisende von einer Rebellenpartei einer Gehirnaktivierung unterzogen, die seine Lernfähigkeit enorm steigert, aber auch andere, unbekannte Regionen seines Geistes aktiviert. Er wird zu einem Jagten aller Parteien.

Zeitgleich landet ein imperialer Archäologe auf der Erde, der die Theorie vertritt, die Erde sei die Ursprungswelt der Menschheit. Gegen alle Widerstände sucht er hier nach Beweisen, doch seine rein wissenschaftliche Suche verwickelt sich bald mit der emotionalen Jagd nach dem Fremden und einer Liebe mit einer Einheimischen, einer 'Primitiven', was die Erdenmenschen (allein das ist ein galaktisches Schimpfwort!) in den Augen der Galaktiker sind.

Strukturierte Erzählstränge.

Asimov ist bekannt für seinen absoluten Logikanspruch in seinen Geschichten. Wenn man also einen seiner Romane liest, kann man sicher sein, dass kein Detail überflüssig ist, sondern alles einen erzählerischen Zweck erfüllt. Der Zeitreisende und seine Gehirnaktivierung führen zu einer neuen geistigen Fähigkeit, die später im Foundationzyklus noch eine große Rolle spielt – eine Art von Empathie, die sich zumindest in diesem frühen Roman noch weiter entwickelt, so dass der Betreffende nicht nur Stimmungen und Gefühle seiner Mitmenschen wahrnehmen kann, sondern ihre echten Gedanken erkennt. Außerdem entwickelt er die Möglichkeit, geistige Kontrolle über mindestens einen Gegner ausüben zu können – für den Handlungsverlauf eine unverzichtbare Fähigkeit.

Der imperiale Archäologe bereitet mit seiner selbst attestierten Vorur-

teilslosigkeit den Weg für die Zusammenführung der Geschichte, so dass sich alle Protagonisten treffen und gemeinsam in die Hände des Gegners fallen. In der typischen kriminalistischen Gegenüberstellung von 'Guten' und 'Bösen', in der viele von Asimovs Geschichten münden, behält überraschend der Gegner die Oberhand – aber es wäre ja kein Asimov ohne eine rettende Tat mit folgender logischer Überführung des Antagonisten.

Ungereimtheiten und ihre Erklärung. Asimov entschuldigt sich in der ihm eigenen selbstbewussten Art und Weise in einem Nachwort beim Leser für die überholte und widerlegte Vorstellung von Radioaktivität, auf der sein Roman aufbaut. Die Radioaktivität verursacht auf der Erde ein bläuliches Leuchten, das man nachts erkennen kann. Dabei sind die hier lebenden Menschen nicht gefährdet (im Gegensatz zur gängigen Meinung des Imperiums dazu), da die Radioaktivität 'zu gering' ist. Ohne diese Darstellung (also mit unserem heutigen Allgemeinwissen) funktioniert die Geschichte nicht mehr, also lässt Asimov uns die Wahl: Lesen und Genießen oder es lassen.

Die Versetzung des Menschen aus der Vergangenheit in die aktuelle Romangegenwart ist ein wichtiges Detail für die Handlungsauflösung und daher unverzichtbar. Asimovs chemische Erklärungsversuche verleihen dem Ganzen einen mystischen Beigeschmack, eigentlich ganz entgegen seiner sonstigen Erzählweise. Auch hier steht die Unkenntnis der Wirkung von Radioaktivität als Entschuldigung.

Ein letzter Punkt: Wie wir im übernächsten Teil (Ströme im All) sehen werden, existiert das Galaktische Imperium zu dieser Handlungszeit noch gar nicht. Drücken wir ein Auge zu und ersetzen 'ga-

laktisch' durch 'trantorisch', wie das aufstrebende Imperium der Hauptwelt Trantor später genannt wird.

Das Ziel. Für die irdische Bevölkerung rückt das hohe Ziel, in der galaktischen Gesellschaft als Ursprung der Menschheit anerkannt zu werden, in greifbare Nähe. Das Imperium verspricht, durch Mutterbodenlieferungen und Transportmöglichkeiten die Erde von ihrem radioaktiven Mantel zu befreien und langsam wieder eine normale Welt zu schaffen. Der erste Schritt scheint getan, und damit kommen wir zum zweiten Abschnitt:

Sterne wie Staub. Biron ist der Protagonist, ein 23jähriger Student, der auf der Erde studiert (die immer noch radioaktiv ist). In der Nacht überlebt er einen Anschlag auf sein Leben, in den folgenden verwirrten Stunden lässt er sich von einem Mann, den er gar nicht richtig kennt, auf eine merkwürdige Mission schicken. Sein Vater, ein wichtiger Planetengutsherr in einem kleinen, von den Tyranni (Bewohner des Planeten Tyrann) beherrschten Sternenreich, wurde von eben den Tyranni hingerichtet, da er in Verbindung mit einer rebellischen Untergrundorganisation gebracht wurde. Biron soll sich von einem schwächlichen Fürsten, der völlig unter dem Einfluss der Tyranni steht, seinen Erbtitel bestätigen lassen.

Mit der Tochter des Fürsten und dessen Geistesschwachen Bruder gelingt Biron nach seiner Festnahme durch die Tyranni die Flucht. Er sucht jetzt nach dem geheimen Stützpunkt der Rebellen, um sich ihnen anzuschließen.

Täuschungen. Nicht nur den Gegner täuscht Biron mit seinen Handlungen, sondern auch den Leser, und zwar ganz gewaltig. Aber er ist nicht der einzige, denn

jeder der Protagonisten hat entweder etwas zu verheimlichen oder versucht, sein Leben bestmöglich zu gestalten, indem er jedem Mit- oder Gegenspieler etwas vorspielt. Die Vorwürfe Biron gegen jenen Mann, der ihn von der Erde in die Hände der Tyranni schickte, wirken zu offensichtlich, als dass sie in dieser Intrigengeschichte wahr sein könnten. Trotzdem bleiben die Zweifel.

Biron ist natürlich der starke, große, schöne Protagonist (die einzige Schwäche in Asimovs Geschichten), der schlau und logisch zum Ziel vordringt. Dass er dabei sogar seine neue Geliebte vor den Kopf stößt, sie sogar in die Arme des Feindes treibt, um diesen zu einem Fehler zu veranlassen, macht ihn ein bisschen unsympathisch, aber im Endeffekt findet auch die Liebe ihren Platz.

Die größte Täuschung gelingt Asimov in Bezug auf ein 'wichtiges Dokument', das von der Erde entwendet wurde und von dem anscheinend niemand mehr weiß, als dass es der Tyranniherrschaft ein Ende setzen könnte. Nun denkt jeder an irgend ein geheimes Wissen, an eine Waffe oder eine Schwachstelle der Tyranni. Aber wie sollte die alte Erde (also unsere Welt in unserer Zeit!), völlig rückständig in ihren technischen Möglichkeiten, den Tyranni gefährlich werden können? Asimov entwarf mit dem Foundationzyklus eine Zukunft, in der nur Menschen die Galaxis bevölkern, eine Zukunft, die nur auf einem uns völlig utopisch erscheinenden technologischen Niveau basieren kann, die aber trotzdem von den allzu menschlichen Machtbestrebungen jeglicher Regierungen gezeichnet ist. Uns, oder zumindest die Amerikaner, hebt er soziologisch über die Menschen seines Galaktischen Imperiums, die demnach in dieser Hinsicht

äußerst rückständig sind.

Das geheimnisvolle Schriftstück soll den Keim einer neuen Freiheit für die Unterdrückten der Tyranni und womöglich auch für die gesamte Galaxis bergen. Es handelt sich um die Verfassung der Vereinigten Staaten.

Ströme im All. Eine unabhängige Gesellschaft widmet sich der Erforschung der Materieströmungen im All. Einer ihrer eigenbrötlerischen Forscher entdeckt eine Gefahr für einen wichtigen Planeten und dessen Bewohner, wird jedoch bei seiner Warnung nicht für voll genommen, sondern 'psychosondiert' (eine Psychosonde zerstört bestimmte, einstellbare geistige Ströme und ermöglicht dem Einsetzenden die Kontrolle über den Sondierten). Dabei verliert er mehr als erwartet, wird zu einem lallenden Idioten, dessen Schäden sich nur langsam erholen.

Der bedrohte Planet ist der einzige Ort in der Galaxis, wo eine bestimmte, sehr wertvolle und wichtige Naturfaser für alle Bereiche des Lebens und der Technik geerntet werden kann. Seine Bevölkerung wird von einem anderen Planeten unterdrückt und ausgebeutet, der damit die Preise dieser Naturfaser auf dem galaktischen Markt bestimmen kann. Die Gesellschaft, der jener Forscher angehört, vermisst natürlich ihren Mann und gewinnt das Interesse des trantorischen Botschafters, der sich naturgemäß für diese wichtige Rohstoffquelle interessieren muss. Sie kommen einem Komplott auf die Spur, der nicht nur den Planeten bedroht. Darüber aber schwebt die Nachricht, der Planet stünde vor der Vernichtung.

Theorien. Die Geschichte fußt auf Asimovs Theorie, die Kohlenstoffströme im All würden in einer bestimmten Situation bei Sonnen Supernovae auslösen. Ein wenig

Enttäuschung klingt aus seiner Entschuldigung im Nachwort, als wieder einmal eine seiner Theorien widerlegt wurde, die aber Grundlage für eine seiner Geschichten ist.

Der arme Psychosondierte ist in der Hand eines einzelnen Rebellen, der nichts für seine Theorie (der Planetenzerstörung) übrig hat, mit ihrer Hilfe aber versuchen will, sein Volk von der Unterdrückung zu befreien, indem er über diese Theorie Panik verbreiten und für einen Produktionsabfall sorgen will, um den 'Herrschern' Bedingungen stellen zu können oder Trantors Aufmerksamkeit zu erregen.

Auch hier kommt es wieder zu einem 'Showdown' der Worte, der in einem unerwarteten Ergebnis mündet.

Hier haben wir mal einige etwas Asimov-untypische Protagonisten: Den geistig verwirrten Forscher, der auch vorher schon etwas gestört war, da er auf der gefährlichen, radioaktiv verseuchten Erde geboren wurde und nun vor allen Planetenoberflächen Angst hat, sich also nur noch in einem Raumschiff wohl fühlt – übrigens kennt niemand der anderen eine Welt im Sirius-Sektor mit Namen Erde, nur der trantorische Botschafter erinnert sich schwach an eine dortige radioaktive Welt. Von 'Ursursungsplanet' ist schon lange keine Rede mehr, zumindest nicht unter den außerirdischen Galaktikern. Die Erde selbst kapselt sich immer weiter ab -; die grobe, bäuerliche Freundin, die den Forscher aufnimmt und pflegt; der Sitzriese mit den kurzen Beinen, oberster Herrscher und Unterdrücker des ertragsreichen Planeten, den nur seine engsten Diener (psychosondiert) und seine Tochter ohne Schreibtisch als Schutz zu Gesicht bekommen. Dadurch wird der Geschichte mehr Farbe verliehen, ir-

ritiert aber auch etwas, wenn man gewohnt ist, den Protagonisten schon an seiner Beschreibung zu erkennen. Tatsächlich gibt es hier keinen überlegenen Helden, sondern die Menschen handeln einigermaßen gleichberechtigt.

Im Ganzen. Die frühe Foundation-Trilogie ist sehr lesenwert. Der große Zusammenhang, in den Asimov seine Geschichte der Menschheit auf ihrem Weg zur galaktischen Menschheit schließlich stellen wird, zeichnet sich bereits ab (ist natürlich eigentlich schon völlig klar, wenn man die Foundation-Trilogie und die beiden Folgebände 'Auf der Suche nach der Erde' und 'Die Rückkehr zur Erde' kennt, aber über Asimovs Erzählungen vermittelt gewinnt die große Geschichte ein kribbelndes Format).

Besonders schön ist die garantierte spannende Unterhaltung in diesen Bänden des großen Foundation-Zyklus, besonders zu kritisieren ist nichts. Seine kleine Schwäche in der Beschreibung seiner Protagonisten ist ihm leicht zu verzeihen, zumal es für die meisten Lösungen auch einer besonderen Kombinationsgabe bedarf, die diesen Menschen zu eigen ist. Natürlich müssten sie dazu nicht besonders groß, besonders stark, besonders sexy sein, aber schaden tut das auch nicht, da sie dadurch guten Zugang zu Menschen haben, deren Verhaltensweisen oftmals Ansatzpunkte zur Lösung bieten.

Technisches

Isaac Asimov

Die frühe Foundation-Trilogie

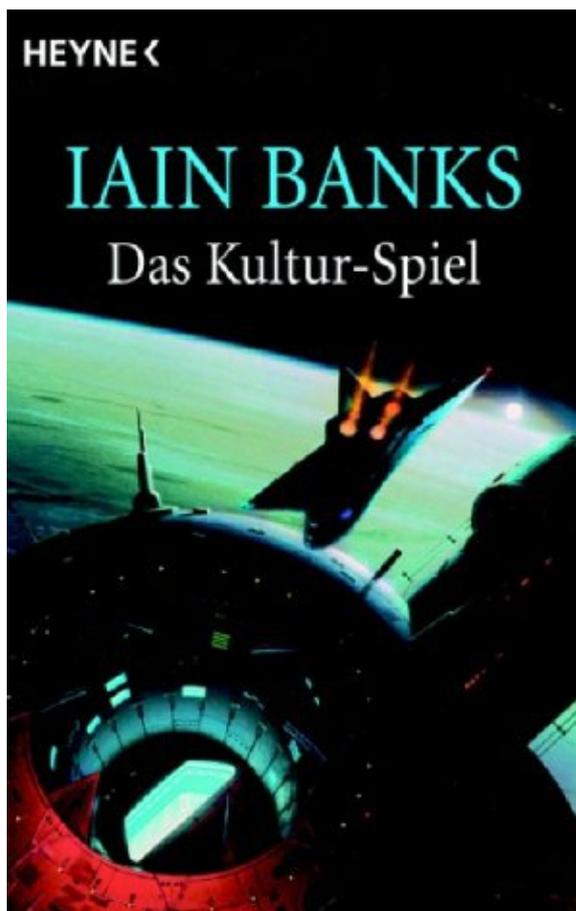
Heyne Taschenbuch 2004

ISBN 3-453-19657-0

813 Seiten, 10 Euro [D]

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins

<http://www.Buchwurm.info/>



Iain Banks Das Spiel Azad

Eine Rezension von Wolfgang Ruge

Vorbemerkung

Wer „*Das Spiel Azad*“ bei Amazon oder einem anderen Buchhändler sucht, der wird kein Buch mit diesem Titel finden. Heyne hat den Roman zusammen mit „*Einsatz der Waffen*“ zu einem Taschenbuch zusammengefasst und verkauft dies unter dem Titel: „*Das Kultur Spiel*“.

Inhalt

Jernau Gurgeh ist ein Mitglied der Kultur, einer Zivilisation in der Roboter und Menschen friedlich zusammen leben. Zentrum des Lebens sind nicht irgendwelche Planeten, sondern die riesigen Systemschiffe der Kultur auf denen

Millionen Lebewesen Platz finden sowie die als Orbitale bezeichneten selbst konstruierten Planetenscheiben.

Gurgeh Beruf ist der eines Spielers. Er beherrscht so ziemlich alle Spiele, die in der Kultur existieren und ist in den meisten unumstrittener Champion. Über manche Spiele hat er sogar schon Aufsätze geschrieben, welche so erfolgreich waren, dass er mittlerweile an Universitäten als Gastdozent Vorträge über Spiele halten darf.

Als Gurgeh von einer jungen Spielerin hört, die vielleicht in

der Lage ist ihn zu schlagen trifft er sich mit ihr zu einem Duell. Es wird ein harter Kampf, doch Gurgeh scheint zu gewinnen. In einer Pause vor dem Schluss bietet der Roboter Mawhrin-Skel eine Möglichkeit an das Beste Ergebnis der Kultur zu erzielen. Natürlich impliziert diese Option einen Betrug nach reiflicher Überlegung nimmt Gurgeh Mawhrin-Skels Angebot an. Da die junge Gegnerin aber besser als erwartet ist, siegt er nur mit dem zweitbesten Ergebnis der Kultur.

Dieses Pech wäre noch zu verschmerzen, hätte Mawhrin-Skel nicht Aufzeichnungen des Betrugs gemacht. Er erpresst Gurgeh, dieser soll den ihm Angebotenen Posten bei der Diplomatischen Abteilung Kontakt aufnehmen und ein gutes Wort für Mawhrin-Skel einlegen, der aus eben dieser Abteilung rausgeflogen ist.

Gurgeh sieht aus Angst um seinen

Ruf keine andere Möglichkeit als Mawhrin-Skels Wünschen zu entsprechen. Er geht zu Kontakt und erwirkt die Wiederaufnahme des Roboters. Die Mission, die er für Kontakt erfüllen muss, ist eigentlich seine Passion: Er soll an einem Spiel teilnehmen: am Spiel Azad. Dieses Spiel, welches im Imperium Azad in der GMW gespielt wird, ist dermaßen komplex, dass man davon ausgeht, das Spiel würde das Leben so gut repräsentieren, dass der Sieger des Spiels für die höchste Aufgabe im Staat prädestiniert sei. Wer beim Spiel Azad gewinnt wird der Kaiser des Imperiums Azad.

Gurgeh bricht zum Imperium Azad auf, um als Gast am Spiel teilzunehmen. Da die Reise zwei Jahre dauern wird, hat er viel Zeit sich vorzubereiten.

Wie es weitergeht... (Spoiler)

Die zwei Jahre der Reise bringt Gurgeh damit das Spiel Azad zu lernen. Es erweist sich als schwieriger als von Gurgeh angenommen, doch schließlich findet er einen Weg das Spiel zu erfassen. Außerdem bemüht er sich die Sprache des Imperiums Azad – Eänisch - zu lernen, weil er glaubt so gewissen Nuancen des Spiels besser zu verstehen. Auch die Einsamkeit muss Gurgeh nicht allzu lange ertragen, auf dem Systemschiff, welches ihn zur GMW bringen soll, findet oft genug Kontakt zu anderen Menschen. Außerdem wird ihm der Roboter Flere-Imsaho zur Seite gestellt, welcher ihn im Imperium Azad vor diplomatischen Missgeschicken bewahren soll.

Schließlich macht Gurgeh sich daran etwas über die Azadier in Erfahrung zu bringen. Am interessantesten erscheint ihm, dass diese sehr viel Wert auf Eigentum legen und drei Geschlechter besit-

zen. Als er schließlich auf Eä, der Hauptwelt des Imperiums ankommt, fühlt er sich gut vorbereitet.

Nach ein wenig diplomatischem Geplänkel gehen die Spiele los. Gurgeh schneidet überraschend gut ab und zieht von einer Runde in die nächste. Dieses geschieht zur zum Missfallen der Machthaber und auf einer Zechtour, welche Gurgeh mit dem Botschafter der Kultur auf Eä veranstaltet, versucht man ihm erfolglos eine Schweinerei anzuhängen. Sogar vor einem Mordanschlag macht man nicht halt. Gurgeh lässt sich nicht beeindrucken, spielt und siegt weiter.

Im letzten Spiel vor der Finalrunde zieht die Gegenseite einen ihrer letzten Trümpfe. Der Gegner Gurgehs zwingt diesen zu einer Wette. Dem Verlierer des Duells werden die Geschlechtsorgane entfernt. Gurgeh stürzt dies in eine Sinnkrise. Kann er dieses Schicksaal seinen Gegner, der offensichtlich nur ein Bauernopfer im Spiel abseits des Spiels darstellt dieses Schicksaal antun? Die Kultur verfügt über genügend Mittel ihn wiederherzustellen, aber wie ergeht es einem Gegner?

Flere-Imsaho hilft ihn aus der Krise. Er führt Gurgeh durch die Hauptstadt und zeigt ihm die unteren Schichten des Imperiums und deren Lebenssituation. Diese ist dermaßen grausam, dass Gurgeh alles Mitleid für seinen Gegner verliert. Umbarmherzig schlägt er ihn im nächsten Spiel.

Gurgeh ist nun für die Finalrunde qualifiziert. Der Geheimdienst des Imperiums lädt ihn auf einen Landsitz ein, und macht ihm ein Angebot: Gurgeh hilft die Fernsehberichte vom Finale zu fälschen, sodass der Eindruck entsteht, er wäre bei der ersten Finalrunde ausgeschieden. Als Gegenleistung darf

er just for fun an der Finalrunde teilnehmen und wird mit Reichtümern überhäuft. Die Alternative ist eigentlich keine: Gurgehs Beseitigung. Da Gurgeh eh nichts gewinnen kann, geht er auf das Angebot ein.

Die Finalrunde findet auf Echro-nedal einem Planeten zwanzig Lichtjahre von Eä entfernt statt. Der Wechsel des Ortes bringt Gurgeh kein Pech. Er spielt weiter und gewinnt eine Runde nach der anderen. Er besiegt die fähigsten Azad Spieler. Die Fernsehkanäle strahlen Berichte über seine Niederlage in der ersten Finalrunde aus, und Gurgeh wird von Anschlägen verschont. Das Imperium scheint seinen Frieden mit dem „Alien“ geschlossen zu haben.

Gurgeh spielt so erfolgreich, dass er sich für das Finale qualifiziert und gegen den amtierenden Kaiser Nicosar spielen wird. Eine Gruppe der Machthaber sieht sich bedroht und wieder einmal kommt es zu einem Anschlag auf Gurgehs Leben. Mit viel Glück überlebt er. Der Kaiser bittet ihn persönlich um Entschuldigung und bietet Gurgeh an, dass Finale bis zu dessen Genesung zu verschieben. Gurgeh lehnt das Angebot ab, er fühle sich gut genug zu spielen.

Das Finale verläuft anders als erwartet. Nicosar erweist sich als überaus schwerer Gegner. Gurgeh erkennt warum er in den letzten Spielen so erfolgreich war. Er spielte nicht für sich, er projektier-te die Kultur in die Realität des Spiels. So ist es auch diesmal. Das besondere ist, dass das Spiel des Nicosars ein Abbild des Imperiums Azad darstellt. Gurgeh erkennt die Tragweite dieses Finales. Es geht hier nicht Mann gegen Mann, das Finale ist ein Abbild des Kampfes des Imperiums Azad gegen die Kultur.

Nach langem Kampf scheint Gur-

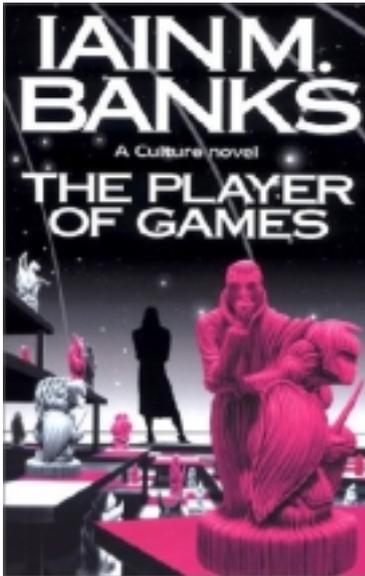


gehvorn zu liegen nur wenige Züge vor dem Sieg zu stehen. Da kommt es zum Eklat. Nicosar lässt unter dem Vorwand eines Attentats auf ihn die Festung unter Militärgewalt stellen.

Am letzten Tag des Finales lässt er in der Festung, welche den Austragungsort darstellt, ein Massaker veranstalten bei dem auch Gurgeh ums Leben kommen soll. Zu dessen Glück greift Flere-Imsaho ein und eliminiert den Kaiser bevor dieser Gurgeh töten lassen kann. Gurgeh wird von einem Schiff der Kultur abgeholt und gerettet.

Den Grund für Nicosars Verhalten offenbart ihm Flere-Imsaho, er hat dem Kaiser im Auftrag der Kultur mitgeteilt, dass im Falle von Gurgehs Sieg die Kultur das Imperium überrollen werde, im Falle von Nicosars Sieg allerdings seinen Herrschaftsbereich unangestastet ließe. Das Massaker war die einzige Möglichkeit die Nicosar sah, um sich und sein Imperium zu retten.

Gurgeh reist nach Hause. Die Rückreise verbringt er im Tiefschlaf. Wieder zuhause erfährt er, wie es dem Imperium Azad ergangen ist: Die Kultur musste es nicht bekämpfen, es fiel von allein auseinander.



Sprachliche Auffälligkeiten

Iain Banks hat ein sprachliches Level, welches eindeutig über dem der Bild-Zeitung liegt. Insbesondere seine Computer und Roboter klingen höchst wissenschaftlich und intellektuell. Und auch die „normalen“ Personen kommunizieren auf einem hohen sprachlichen Level. Diese sprachliche Kompetenz zeigt Risse wenn es um die Kultur geht. Insbesondere die Schiffsnamen wirken - zumindest auf mich als PR-Leser – höchst ungewöhnlich. So trägt ein großes System Schiff den Namen „Leck mich am Arsch“. Das Lied das der erste Abgesandte mangels einer Nationalhymne den Azadiern als bezeichnend für die Kultur vortrug trägt den Titel „Ihr könnt uns mal“ und auch der Botschafter, der zusammen mit Gurgeh auf Zechtour geht, hat einen recht lockeren Umgangston. Ob diese Bezeichnungen eine Art von Banks Humor darstellen, der bei mir einfach nicht zündet, oder ob der Übersetzer einen durchaus gelungenen Sprachwitz zunichte gemacht hat vermag ich nicht zu beurteilen. Auch nicht ob es in anderen Kulturromanen ebenso ist. Im Spiel Azad wirkten diese Namen auf alle Fälle fehl am Platz.

Eine weitere Auffälligkeit sind

die Namen, welche in der Zusammenfassung alle gekürzt sind. So haben Bewohner der Kultur mindestens 5 Namen. Einen Sinn hinter diesen Machwerken der Individualbezeichnung habe ich nicht entdecken können. Zum Glück lässt Iain Banks seine Charaktere darauf verzichten auf ihren ganzen Namen zu bestehen.

Lesespaß

Trotz dieser beiden sprachlichen Auffälligkeiten ist der Roman sehr flüssig zu lesen. Die Geschichte ist spannend und mitreissend und es ist überaus schwer das Buch bei Seite zu legen. Man möchte wissen wie es Jernau Gurgeh ergeht. Ein über dem Geschehen stehender Erzähler sorgt dafür, dass man etwas von dem Spiel mitbekommt was um Jernau Gurgeh gespielt wird, geht es doch beim Spiel Azad nicht nur um das Spiel. Die Andeutungen hinter dem Einsatz Gurgehs könne mehr stecken als dieser annimmt, schaffen eine interessante Nebenstory und fügen dem Gesamtwerk einige interessante Aspekte hinzu. Ohne wenn und aber ist „Das Spiel Azad“ ein sehr gut lesbares Buch. Auch weil seltsame Schiffsnamen zum Glück nur äußerst selten auftauchen.

Charaktere

Nicht nur stilistisch ist der Roman hervorragend. Auch die Charakterisierungen meistert Banks mit Bravour. Er lässt sich viel Zeit seinen Hauptcharakter einzuführen, gibt uns einen Einblick in das System der Kultur und stellt auch die Nebenfiguren überaus glaubhaft dar. Die Charaktere agieren nachvollziehbar und glaubhaft, Klischees sucht man vergeblich.

Story/Sense of Wonder

Der Plot ist höchst ungewöhnlich und hebt sich positiv von 08/15

Geschichten ab. Die Idee eines Spiels, welches das Leben der Massen gut repräsentiert, dass man ein Kaiserreich darauf aufbauen kann, ist richtig gut.

Für den Sense of Wonder ist auch gesorgt. Man findet viel Ungewöhnliches im Roman. Man liest von einem System, welches sich nicht mehr auf Planeten fixiert sondern in großen Raumschiffen und auf Orbitalen sein Zentrum hat. Es gibt ein Volk mit drei Geschlechtern und bei dem Planeten Echronedal stehen wahrscheinlich allen Biologen und Physikern die Haare zu berge, dafür ist der Planet aber ein höchst interessanter wunderbarer Handlungsort.

Fazit

Eine interessante ungewöhnliche Story auf hohem sprachlichem Level, die spannend zu lesen ist, überzeugende Charaktere hat und auch noch den Sense auf Wonder vermittelt. Was will man mehr? Da die einzigen störenden Elemente wirklich nur Randerscheinungen sind, gibt es nur eine mögliche Bewertung: **SEHR GUT**

Technisches

Iain Banks

Das Kultur-Spiel

enthält „Das Spiel Azad“ und „Einsatz der Waffen“

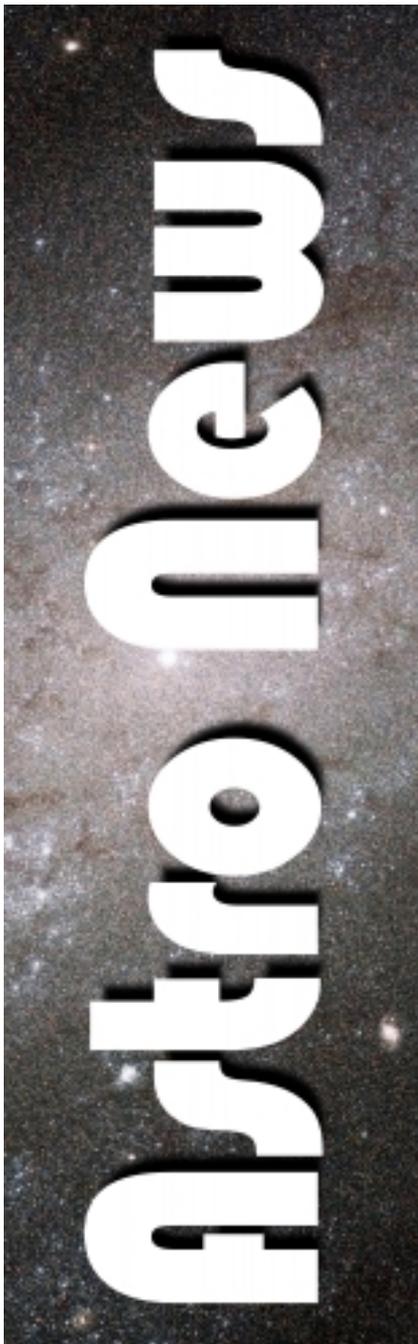
Originaltitel: „The Player of Games“

Heyne Verlag 2004

ISBN 3-453-52006-8

944 Seiten

8,95 Euro



Forscher vermuten junge Himmelskörper im Ringsystem um den Stern Fomalhaut

In einem Staubring um den Stern Fomalhaut könnten sich mehrere sehr junge Planeten verbergen. Das schließen Forscher aus Beobachtungen des 25 Lichtjahre entfernten Sterns mit dem Hubble-Weltraumteleskop. Da der Ring relativ scharfe Kanten besitzt und sein Mittelpunkt nicht mit dem Ort des Zentralsterns übereinstimmt, müssen weitere Himmelskörper von der Größe des Neptuns oder Jupi-

ters vorhanden sein.

Die Ringstruktur stimmte dann mit Computersimulationen gut überein, wenn ein oder mehrere Planeten mit exzentrischen Bahnen die Staubteilchen in ihrem Orbit halten.

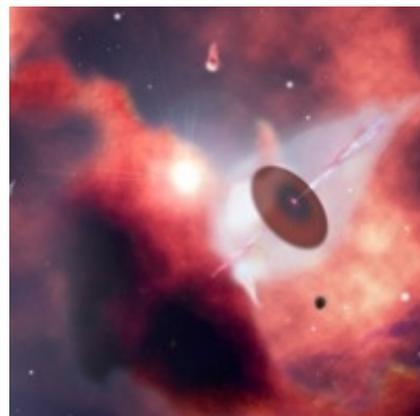
Fomalhaut, der im Sternbild südlicher Fisch liegt und einer der hellsten Sterne am Nachthimmel ist, ist 200 Millionen Jahre alt und damit im Vergleich zu unserer 4,5 Milliarden Jahre alten Sonne recht jung. Der Ring um den Stern ist allerdings im Verhältnis zu früher beobachteten Staubscheiben etwa um den Stern Beta Pictoris oder AU Microscopii etwa zehn Mal älter. Es sollten also um Fomalhaut schon Planeten entstanden sein.



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

Planetenentstehung in der Strahlungshöhle

Riesensterne, so die Meinung vieler Astronomen bislang, verhindern durch ihre intensive Strahlung und durch heftige stellare Winde die Entstehung von Planeten: Die protoplanetaren Scheiben würden durch die Strahlung einfach zerstört. Das muss nicht der Fall sein,



stört. Das muss nicht der Fall sein, meinen nun Forscher nach detaillierten Beobachtungen der Verhältnisse im Orion-Nebel. Protoplanetare Scheiben um jungen Sterne könnten also viel häufiger sein als bislang angenommen.

Planeten können auch dann entstehen, wenn die heiße Strahlung von Riesensternen in der Umgebung den protoplanetarischen Scheiben um junge Sterne Gas und Staub entzieht. Das zeigen jüngste Messungen des Staubgehalts solcher Scheiben in der Sternentstehungsregion Orion. Vier der 23 von den Forschern untersuchten protoplanetarischen Scheiben enthalten genug Staub zur Bildung von Planetensystemen.

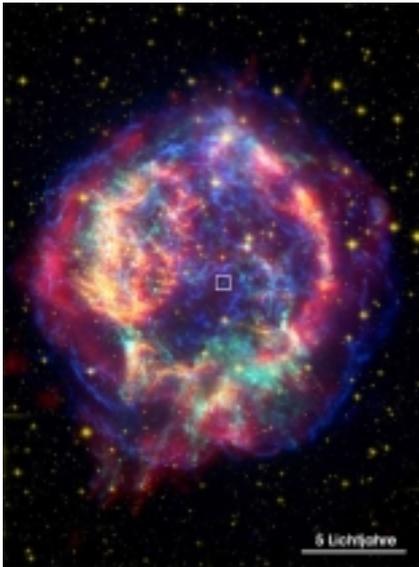
Der Orion-Nebel ist die uns am nächsten gelegene Sternentstehungsregion. In ihrem Zentrum, dem so genannten Trapez, befinden sich über Tausend junge, heiße Riesensterne, die ihre Umgebung in eine Strahlungshöhle verwandeln. In den 1990er Jahren hatten Beobachtungen mit dem Weltraumteleskop Hubble gezeigt, dass die intensive Strahlung der Riesensterne den Gas- und Staubscheiben um kleinere Sterne in der Umgebung beständig Material entzieht.

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

Ein recht lebendiger "toter" Stern

Cassiopeia A ist der jüngste bekannte Supernova-Überrest in unserer Galaxis. Er geht auf das dramatische Ende eines massereichen Sterns im Jahr 1680 zurück. Ein internationales Team von Astronomen hat nun mit Hilfe des Weltraumteleskops Spitzer Anzeichen dafür gefunden, dass der für die Supernova verantwortliche Stern auch 325 Jahre nach seinem Tod immer noch äußerst aktiv ist.

Anhand von so genannten Infrarot-Echos ist es möglich, den Weg



ANDROMEDA - Dreimal größer als bislang angenommen

Die Andromeda-Galaxie M31 ist unser galaktischer Nachbar in einer Entfernung von "nur" zwei Millionen Lichtjahren. Die Spiralgalaxie, die unter guten Bedingungen schon mit bloßem Auge zu sehen ist, gilt seit langem als größere Schwester unserer Milchstraße. Jetzt entdeckte ein Astronomenteam, dass Andromeda noch deutlich größer ist als bislang angenommen: Ihr Durchmesser beträgt 220.000 Lichtjahre.

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

Beispiel beim Ausbruch eines aktiven Sterns oder auch einer Supernova-Explosion entsteht, durch das staubige interstellare Medium zu verfolgen. Der expandierende, hochenergetische Lichtblitz (vermutlich Gammastrahlung) heizt beim Durchlaufen seiner Umgebung nacheinander die zufällig verteilten Wolken von Gas und Staub, die sich dadurch erwärmen und im Infraroten leuchten. Im Laufe der Zeit ergibt sich so eine Spur von aufleuchtenden und wieder erlöschenden Filamenten, die die Ausbreitung des Feuerballs von seinem Ursprung aus markieren. Solch ein Infrarot-Echo wurde nun um Cassiopeia A entdeckt. Es ist das größte, das jemals beobachtet wurde, und es ist das erste Echo um eine verhältnismäßig alte Supernova.

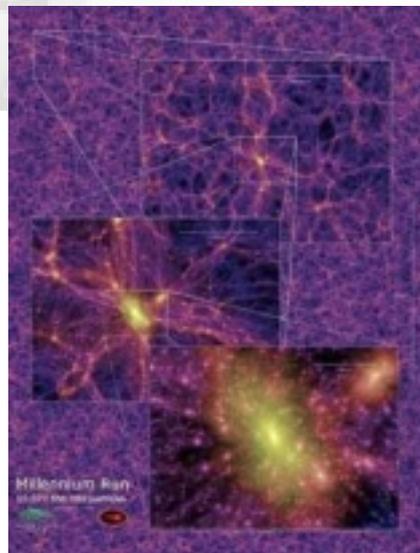
Nach genauer Analyse der Beobachtungsdaten fanden die Astronomen mindestens zwei voneinander unabhängige Echos. Eines scheint von der Supernova-Explosion aus dem Jahre 1680 selbst zu stammen, das andere von erst kürzlich erfolgten Ausbrüchen der Sternenleiche in Cassiopeia A, von denen einer um 1953 stattgefunden haben muss.

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

Die Entstehungsgeschichte von 20 Millionen Galaxien

Ein internationales Astronomenteam hat die größte jemals durchgeführte Simulation kosmologischer Strukturen und der Entwicklung von Galaxien, Schwarzen Löchern und Quasaren vorgestellt. Mit zehn Milliarden fiktiven Teilchen simulierten sie einen Bereich des Universums mit einem Durchmesser von rund zwei Milliarden Lichtjahren. Die Forscher konnten mit dieser "Millennium-Simulation" die Entstehungsgeschichte von rund 20 Millionen Galaxien rekonstruieren.

Neueste Erkenntnisse in der Kosmologie zeigen, dass das Univer-



sum zu etwa 70 Prozent aus "Dunkler Energie" besteht, einem mysteriösen Kraftfeld, das eine immer schnellere Expansion des Raums antreibt. Etwa ein Viertel liegt offenbar als "Kalte Dunkle Materie" vor, in Form eines neuartigen Elementarteilchens, das man bisher auf der Erde noch nicht direkt nachweisen konnte. Nur etwa fünf Prozent bestehen dagegen aus gewöhnlicher atomarer Materie - im Wesentlichen aus den Elementen Helium und Wasserstoff. Mit Teleskopen, die Mikrowellenstrahlung messen können, ist es gelungen, das erst 400.000 Jahre alte Universum abzubilden. Die einzigen Strukturen zu dieser Zeit bestanden aus einer sehr schwachen Kräuselung eines ansonsten gleichförmigen Sees aus Materie und Strahlung. Die spätere Entwicklung durch die Schwerkraft hat diese kleinen Schwankungen in die vielfältigen Strukturen, die wir heute beobachten, verwandelt. Für die Berechnung des Wachstums dieser Strukturen wurde die Millennium-Simulation entworfen. Zum einen hatte sie das Ziel, das neue Bild der kosmischen Entwicklung und seine tatsächliche Übereinstimmung mit Beobachtungen zu überprüfen, zum anderen sollen mit ihr die komplexen physikalischen Prozesse, die zur Bildung von Galaxien und Schwarzen Löchern führen, erforscht werden.

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

-lb-

007

NEBULAR Band 10

Der Agitator

von Thomas Rabenstein

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

Samuel McCord, der Agitator und Erbe des Fosset-Imperiums, beginnt im Auftrag von *Morgotradon*, dem Herrn der Welt, sein unheilvolles Wirken. Als erstes stoppt er alle Aktivitäten des Konzerns im äußeren Sonnensystem. Auch seine weiteren, dubiosen Entscheidungen wirken sich negativ auf die Entwicklung der Solaren Union aus.

McCord wird immer wieder von einem Alptraum geplagt, in dem er seine Verwandlung zum Agitator nacherlebt. Mit Hilfe von injizierten Kristallen wurde er so umprogrammiert, dass er im Sinne Morgotradons agiert.

Auf der Triton-Basis tritt mit Nok Daralamai eine neue Befehlshaberin ihren Posten an. Sie untersagt der Besatzung der BLUE MOON in der Neptun-Atmosphäre nach der verschollenen Kommandantin Ivanova zu suchen. Igor Petrov umgeht den Befehl jedoch indem er eine unbemannte HAWK ausrüstet, die auf der Anomalie landet und Informationen sammelt. Auf dem Rückflug wird sie von der Plattform aus beschossen, kann jedoch vor ihrer Vernichtung noch die gewonnenen Daten zur BLUE MOON übertragen.

Die Solare Union treibt die Entwicklung einer neuen Kreuzer-Generation voran. Die Schiffe der KOMETEN-Klasse sind mit einem der Trägheitsdämpfer ausgerüstet, die von Scorch erhalten wurden. Ebenfalls neu ist die geplante Offensivbewaffnung. Auf dem Mond wird an dieser neuen Waffengene-

ration gearbeitet, die auf dem selben Wirkprinzip wie die Globuster-Plasmawerfer beruht. Am weitesten fortgeschritten ist der Bau der SOLARWIND, jedoch wird durch den Einfluss des Agitators und seiner Helfer im Solaren Parlament der Weiterbau der Kreuzer zunächst gestoppt. Zudem wird an Bord der SOLARWIND eine Bombe gefunden, die zwar in letzter Sekunde entschärft werden kann, jedoch erschweren auch die nach diesem Zwischenfall erhöhten Sicherheitsmassnahmen den Weiterbau.

Währenddessen ist Maya Ivanova immer noch auf dem Planeten der grausamen Zwerge in der Gewalt der Treugolen. Zusammen mit dem Pleunater Paafnas ist sie den Schikanen Knockmergs ausgesetzt. Eigentlich hat sie bereits alle Hoffnung aufgegeben, doch als eine kleine Flotte der Trox landet, nutzt

sie die Gelegenheit zur Flucht. Eine Gruppe der Trox, die kriegerischen Vorfahren der Schwacken, wird durch das Tachyonenportal geschickt – vermutlich ins Sol-System.

Maya Ivanova gerät wenig später wieder in die Gewalt des Herrn der Welt, der sie in seiner Festung bereits erwartet hat. Morgotradon hat Gefallen an der Russin gefunden und will sie als Gefährtin gewinnen. Der Herr der Welten besitzt einen humanoiden Körper, auffällig sind jedoch die leuchtenden Augen. Ob freiwillig oder unfreiwillig, Ivanova soll ihm zu Diensten sein.

Im zehnten NEBULAR-Band spinnt Thomas Rabenstein zwei der Handlungsstränge weiter. Zum einen kommt Maya Ivanova auf dem Planeten der Treugolen in direkten Kontakt zum Herrn der



Welt. Dieser hat sich offensichtlich in einen Progonauten-Körper eingestekt. Der Beschreibung nach könnte es sich um *Herkales*, den Schildträger Vasinias handeln. Die leuchtenden Augen, die die Fremdartigkeit des Wesens unterstreichen, erinnern stark an die Goa'uld aus dem Stargate-Universum. Auch dort haben sich die Bösen in menschliche Körper eingestekt und sind an den leuchtenden Augen und der veränderten Stimme erkennbar.

Die Schilderung von Ivanovas emotionalen Zuständen während der Ereignisse in der Festung des Herrn der Welt sind recht drastisch – für meinen Geschmack aber etwas zu dick aufgetragen. Mal sehen, ob Ivanova in letzter Sekunde noch gerettet werden kann, oder ob sie als willige Sklavin von Morgotradon endet. Ersteres ist ‚natürlich‘ viel wahrscheinlicher. ;-)

Zum zweiten wird im Sol-System das Wirken des Agitators im Sinne der Dunklen Bruderschaft sichtbar. Zunächst scheint klar zu sein, dass



Samuel McCord der Agitator ist, jedoch legt der Epilog des Romans nahe, dass McCord nur ein vorgeschobener Strohmännchen ist, der den Verdacht auf sich ziehen soll, und der eigentliche Agitator noch im Hintergrund agiert.

Im nächsten Band wird jedoch erst einmal zur Expedition von Toiber Arkroids und seiner Begleiter umgeblendet, sodass die Beantwortung der aufgeworfenen Fragen

noch etwas auf sich warten lassen wird.

Fazit: Thomas Rabenstein hat einen unterhaltsamen Fan-Roman vorgelegt, der die Ereignisse spannend weiter erzählt. Positiv anzumerken ist auch, dass die Handlung in sich absolut stimmig und logisch ist. Die bereits bekannten Charaktere werden konsequent weiterentwickelt. **GUT**

-sf-

607