

TERRACOM



84

Das eFanzine der PRCC-Community



Impressum

TERRACOM
Das eFanzine der PROC-Community

Nr. 84 – Februar 2006

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

Titelbild:
 »Ad Astra« von Dieter Thölken

Textbeiträge:
 Lothar Bauer (lb), Stefan Friedrich (sf), Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh), Niki Kelis (nk), Ralf König (rk), Johannes Kreis (jk), Wolfgang Ruge (wr), Tobias Schäfer (ts), Verena Themsen (vt), Claas Wahlers (cw)

Grafiken:
 Jan-Christoph Kurth, Heiko Popp, Thomas Rabenstein

Copyright:
 TERRACOM, das eFanzine der PROC-Community (<http://www.proc.org/>), erscheint monatlich als nichtkommerzielle Publikation unter:
<http://www.terracom-online.net/>
 Das TERRACOM darf nur in unveränderter Form 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, der PROC-Community oder deren Vertreter wieder.
 © 2006 der Gesamtausgabe by Stefan Friedrich

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

Inhalt

<i>Impressum</i>	2
<i>Editorial</i>	3
<i>News, Kalender</i>	4
<i>Inside PROC</i>	6
<i>Die PRFZ vor dem Aus?</i>	7
<i>Rezensionen ATLAN 43 - 46</i>	8
<i>Kurzinterview Uschi Zietsch</i>	22
<i>Rezensionen PERRY RHODAN 2313 - 2318</i>	24
<i>Rezensionen PAN-THAU-RA 2</i>	34
<i>»Du bist Terra!«</i>	37
<i>Rezension »Das Cusanus-Spiel«</i>	40
<i>»DK Andromeda« (3)</i>	43
<i>'Regalhaltung von Büchern ist Quälerei'</i>	44
<i>»Mom oder Paps« – Story von Marc A. Herren</i>	46
<i>Rezension »Des Netz«</i>	50
<i>Rezension NEBULAR 14</i>	52
<i>Dorgon-Report</i>	54
<i>Astro News</i>	58
<i>Das geheime Tagebuch von Klaus N. Frick</i>	60
<i>TERRACOM-Galerie</i>	22, 39, 45





Liebe TERRACOM-Leser,

über verschlungene Wege wurde uns kurz vor Redaktionsschluss das streng geheime Tagebuch des PERRY RHODAN-Chefredakteurs Klaus N. Frick zugespielt. Auf der letzten Seite dieses TERRACOM bieten wir euch einen exklusiven Einblick. Wir haben dafür keine Kosten und Mühen gescheut und die Tagebucheinträge aufwändig ins Hochdeutsche übersetzen lassen. Ansonsten wäre aufgrund der ausgeprägten schwäbischen Mundart von Klaus dieses interessante Stück der Zeitgeschichte in weiten Teilen des deutschen Sprachraums vollkommen unverständlich geblieben. Aber seht am Besten einfach selbst...

In dieser Ausgabe des TERRACOM haben wir aber natürlich noch mehr zu bieten. Dazu gehören Rezensionen zu den aktuellen PERRY RHODAN- und ATLAN-Romanen, zum zweiten Band der PAN-THAU-RA-Serie und weiteren SF-Publikationen. Dazu gehört eine ausführliche Rezension von Tobias Schäfer zu »Das Cusanus-Spiel« und von Niki Kelis zu »Das Netz«. Zudem gibt Uschi Zietsch in einem interessanten Kurzinterview Auskunft.

Erstmals vertreten in diesem TERRACOM sind Marc A. Herren (mit seiner Story »Mom oder Paps«) und Dieter Thölken mit seinem sehr schönen Titelbild »Ad Astra«. Natürlich sind auch wieder die regelmäßigen Rubriken PR-News, DORGON-Report, Inside PROC und Astro News enthalten. Alle weiteren Beiträge entnehmt bitte dem Inhaltsverzeichnis.

Die PRFZ steht vor dem Aus! Diese Schlussfolgerung muss man zumindest nach der Lektüre der SOL Nr. 41 ziehen. Einen ausführlichen Kommentar zur Situation der PERRY RHODAN-FanZentrale findet ihr in diesem TERRACOM.

Wie ihr vielleicht bereits bemerkt habt, wurde das Layout des TERRACOM in der 'Winterpause' einem Facelifting unterzogen. Dies betrifft sowohl die normale PDF-Ausgabe als auch die Simple-PDF-Version. Auch auf der TERRACOM-Homepage hat sich etwas getan. Das Layout der Website wurde stark überarbeitet. Ich hoffe die Veränderungen am Magazin und der Homepage gefallen euch. Schreibt mir doch einfach eure Meinung zu den Neuerungen! Ihr könnt das per E-Mail tun oder über das Kontaktformular auf der TERRACOM-Homepage.

Damit soll es auch schon genug sein für dieses Vorwort. Viel Spaß mit dem TERRACOM 84.

Ad astra!

Stefan

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

P.S.II: Nur für den Fall, dass es irgendetwas nicht bemerkt haben sollte: »Das geheime Tagebuch von Klaus N. Frick« in diesem TERRACOM ist natürlich nur eine frei erfundene Satire und hat rein gar nichts mit der Realität zu tun. ;-)

	<h1>SciFi & Fantasy</h1>	WWW.TROLL-HOEHLE.DE
<p>Das Gemeinschafts-Forum für Science-Fiction, Fantasy und Horror von PROC, SciFi-World, Ralf's Phantastik-Ecke, Web-Chronik und Troll-Höhle</p>		

Kalender

- 03.02. PR 2320 »Terra im Psi-Schauer« von Arndt Ellmer
- 07.02. 1929: Günter M. Schelwokat geboren
- 10.02. PR 2321 »Schatten über Halut« von Hubert Haensel
ATLAN 47 » Die Kathedrale von Rhoarx« von Michael Marcus Thurner
- 17.02. PR 2322 »Die Schläfer von Terra« von Horst Hoffmann
- 24.02. PR 2323 »Kinder der Erde« von Horst Hoffmann
ATLAN 48 » Atlan, Bote des Flammenstaubs« von Leo Lukas
- 26.02. 1954: Wolfgang Kehl (Arndt Ellmer) geboren

Weitere Neuerscheinungen:

- PAN-THAU-RA Nr. 3 »Die Quantenfestung« von Marc Hillefeld

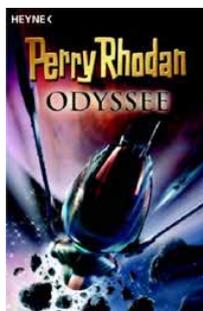
Der doppelte Titus Müller

Aktuell erschienen ist der Gastroman »Die Siedler von Vulgata« von Titus Müller. Für das Manuskript hat der Autor den C.S. Lewis-Preis gewonnen. Die preisgekrönte Geschichte erscheint nicht nur als PERRY RHODAN-Heftroman, sondern auch als eigenständiger, erweiterter Roman im September 2006 im Brendow-Verlag.

Quelle: <http://www.titus-mueller.de/>

ODYSSEE-Zyklus in einem Band

Wie bereits der ANDROMEDA-Zyklus werden auch die sechs ODYSSEE-Romane von Heyne in einem Band wieder aufgelegt. Der Wälzer soll im Juli 2006 erscheinen.



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

70 Jahre H.G. Francis

Am 14. Januar 2006 wurde ein Urstein der PERRY RHODAN-

Serie 70 Jahre alt. Hans Gerhard Franciszkowsky, wie der im hohen Norden Deutschlands beheimatete Schriftsteller mit bürgerlichem Namen heißt, schrieb mit 208 PR- und 93 ATLAN-Romanen einen beachtlichen Teil der Geschichte des Perryversums mit. Neben 22 PR-Taschenbüchern verfasste H.G. Francis auch den Space Thriller 3 »Geheimprojekt Biothek« und zuletzt »Das Antares-Riff«, das als PR-Extra 2 erschien. Darüber hinaus war er für die meisten der zahlreichen PERRY RHODAN-Hörspiele verantwortlich.



Alles Gute zum 70. Geburtstag, Hans!

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

Termin GarchingCon 7

Zum Vormerken der Termin für den GarchingCon 7:

8.-10. Juni 2007 im Bürgerhaus in Garching bei München.



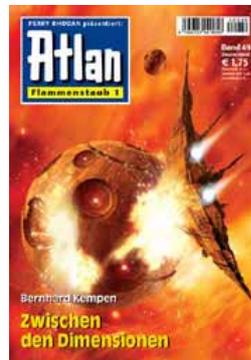
Der Con findet im Rahmen der 14. Garchinger Weltraumtage statt, die vom Archiv der Astronomie- und Raumfahrt-Philatelie e.V. Garching veranstaltet werden. Organisiert wird der GarchingCon 7 wie-

der vom Perry Rhodan-Stammtisch »Ernst Ellert« München und dem Perry Rhodan Online Club e.V.

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

FLAMMENSTAUB

Am 10. März 2006 beginnt mit dem Roman »Zwischen den Dimensionen« von Bernhard Kempen der neue ATLAN-Zyklus »Flammenstaub«, in dem das Thema 'Lordrichter' konsequent abgeschlossen wird. Zum Inhalt:



Atlan erhält bei seinem unermüdlichen Kampf gegen die Invasoren Dwingeloos Hilfe aus Gruelfin. Die Cappins werden ebenfalls von den Lordrichtern bedroht. Da viele der Cappinvölker untereinander verfeindet sind und sich viele Clans von ihrem jeweiligen Volk abgespalten haben, scheint es für die Lordrichter ein Leichtes zu sein, ihr tödliches Spiel zu vollenden...

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

Aktionen zum Jubiläum

Im Jahr 2006 wird die PERRY-RHODAN-Serie 45 Jahre alt.



Aus diesem Anlass sind Aktionen geplant, die Klaus. N. Frick in einem Logbuch vorgestellt hat:

- Im März erscheint zur Leipziger Buchmesse »Allmächtiger! – Faszination PERRY RHODAN« von Eckhard Schwettmann im Hannibal-Verlag.
- Im Juni erscheint in den USA die englischsprachige Ausgabe des LEMURIA-Zyklus.

- Ab August werde die ersten sechs »Sternenozean«-Hörspiele bei LübbeAudio veröffentlicht. Weitere sechs Folgen erscheinen im Herbst.
- Im Oktober soll ein PR-Computerspiel (basierend einer Story von Robert Feldhoff; Grafiken stammen teilw. von Dirk Schulz) bei Braingame herauskommen.
- Ab November 2006 wird es wohl wieder einen neuen Taschenbuch-Zyklus bei Heyne geben.

Klaus N. Frick lüftete auch noch gleich das Geheimnis um den Namen des nächsten ATLAN-Zyklus: Unter dem Titel »Flammenstaub« werden ab dem 10. März weitere 12 ATLAN-Bände im gewohnten zweiwöchentlichen Rhythmus erscheinen.

Na ja, die Ankündigung von KNF ist schon irgendwie eine Mogelpackung. Alle aufgeführten Neuerscheinungen waren schon länger angekündigt und haben eigentlich nichts mit dem 45 Jahren PR zu tun. Aber vielleicht wird es im Herbst 2006 ja noch richtige Jubiläumsaktionen geben (Neuerscheinungen oder Veranstaltungen). Schauen' mer mal ...

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

Marianne Sydow verkauft Doubletten



Auf ihrer Homepage *Villa Galactica* bietet Marianne Sydow seit kurzem Doubletten aus der Sammlung Ehrig zum Verkauf an. Neben vielen Büchern, Leihbüchern und Taschenbüchern sind auch zahlreiche Heftromane, u.a. PERRY RHODAN und ATLAN im Angebot.

Quelle: <http://www.villa-galactica.de/>

phantastisch! 21

Die 21. Ausgabe des Magazins *phantastisch!* ist erschienen. Aus



dem Inhalt:

- Interviews mit: Lois McMaster Bujold, Rainer Erler, Spider Robinson, Christoph Marzi
- Artikel von: Andreas Eschbach: *Der Autor und sein Notizbuch - Werkstattnotizen Teil 6*. Horst Illmer / Matita Leng: *Wetzlar - Die Stadt der träumenden Bücher*. Klaus N. Frick: *Zweimal Zaubermond*. Achim Schnurrer: *Meister der phantastischen Literatur: Leo Perutz - Teil 1*. Götz Roderer: *Ursprünge*. u.v.m.
- Rezensionen u.a. zu: Charles Stross: »Supernova«. Helmuth W. Mommers (Hrsg.): »Die Legende von Eden und andere Visionen«. Bernd Ulbrich: »Flam oder Diesseits und Jenseits«. Ian R. MacLeod: »Aether«. Volker Strübing: »Das Paradies am Rande der Stadt«. Theodore Roszak: »Schattenlichter«. Wolfgang Jeschke: »Das Cusanus-Spiel«. Andreas Brandhorst: »Der Zeitkrieg«

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

ATLAN Hardcover #28

Im April erscheint der 28. Band der ATLAN-Hardcover »Die Eisige Sphäre«.

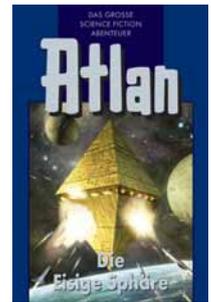
Zum Inhalt:

Auf der Suche nach seinen Freunden, irrt Atlan durch den Mikrokosmos, der sich als gefährvoll und schier undurchdringlich erweist. Kein Wunder, dass die Zu-

versicht des jungen Kristallprinzen immer weiter sinkt. Atlan gibt trotz aller Rückschläge nicht auf und findet letztlich die arkonidische

Prinzessin Crysalgira. Geheimsam versuchen sie, das Standarduniversum zu finden – und erfahren bei ihren Abenteuern, dass die geheimnisvolle Eisige Sphäre eine Schlüsselrolle spielt ...

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



Geschichten aus der Intrawelt

Auf der ATLAN-Homepage sind inzwischen die ersten fünf Stories zum Wettbewerb »Geschichten aus der Intrawelt« online.

Einsendeschluss des Storywettbewerbs ist am 1. März 2006.

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

Zwei Jahre Perrypedia!



DAS Online-Nachschlagewerk zur PERRY RHODAN-Serie feierte Ende Januar sein zweijähriges Bestehen. Inzwischen wurden bereits über 5800 Beiträge zum *Perryversum* erstellt und es ist kein Ende abzusehen. Mitarbeit ist bei der Perrypedia übrigens ausdrücklich erwünscht!

Quelle: <http://www.perrypedia-proc.org/>

Leo Lukas in München

Vom 7.-11. Februar 2006 gastiert Leo Lukas mit seinem Kabarettprogramm »Wohin die kleinen Kinder kommen« wieder im Hinterhoftheater in München.

Meine Empfehlung: Wenn ihr die Gelegenheit habt, geht hin! Es lohnt sich.

Quelle: ESPost





Inside PROC

Liebe TERRACOM-Leser,

in der aktuellen Ausgabe von PROC Inside möchte ich auf den Status des neuen PROC-Community-Portals eingehen. Es geht tatsächlich voran. Im Januar wurde an allen Stellen mehr getan, als in den letzten Jahren, sieht man von einigen Hintergrundaktivitäten von Alex Nofftz ab. Das neue Portal wird auf Basis von Apache Cocoon »gebaut«.

Es ist sehr viel Diskussion und Bewegung reingekommen. Alex arbeitet hauptsächlich im Moment an der Einbindung der Mitgliederdatenbank und den Details, während Stefan einen Layoutvorschlag nach dem anderen macht.

Zwei Layoutvorschläge habe ich hier einmal als Vorgeschmack aufgelistet. Natürlich wird nicht nur die Optik verbessert, sondern auch inhaltlich mehr geboten und vor allem die Verknüpfungen zu den Projekten verbessert. So wird es z.B. die Perry Rhodan.NET News auch auf unserer Seite geben, eine PerryPedia-Artikelsuche direkt auf der Startseite und vieles mehr. Generell hoffe ich, dass wir das Portal auch als Newsseite noch mehr etablieren können, so dass proc.org zum täglichen Anlaufpunkt für Science Fiction-Interessierte wird.

Übrigens: PerryPedia wird zwei Jahre. Herzlichen Glückwunsch! Ich bin immer noch sehr beeindruckt von diesem Projekt und erinnere mich mit einem Schmunzeln an hitzige Diskussion vor zwei Jahren im offiziellen PR-Forum über Sinn und Unsinn von Perrypedia.

Vithau wird jetzt auch langsam mal wieder aus den Startlöchern kriechen. Im Moment hat DORGON erst einmal Priorität, aber da Vithau und DORGON später Hand in Hand gehen werden, werde ich mich im Frühjahr um die Exposés und das Autorenteam kümmern. Zuerst werden die ersten 12 Hefte, die bereits veröffentlicht wurden, noch einmal in überarbeiteter Fassung erscheinen. Dann wird es noch bis Heft 30 gehen. In diesem Heft wird Vithau dann enden.

Neben dem Manjarden Aik und seinen Gefährten werden auch die alten »Sucher« von Vithau wieder eine Rolle spielen. Lerec, Flegorn, Serine und die anderen werden definitiv wieder auftauchen. Im Mittelpunkt werden aber noch zwei andere stehen: Die Brüder Nistant und Gisor vom Planeten Sargomoph. Doch alles ist noch in der Anfangsphase. Hilfe bei diesem Projekt wäre herzlich willkommen. Insbesondere Zeichner und Autoren können sich gerne melden. Von den alten Autoren hat Ulli Wagner bereits sein Interesse bekundet und wird dann sicherlich auch mitschreiben. Mein Ziel ist es natürlich auch Thomas Rabenstein und Rainer Schwippl für Vithau wieder zu gewinnen. Mal schaun, ob es klappen wird.

Das war es auch schon, denn mehr hat sich im Januar nicht ereignet.

Viel Spaß bei der aktuellen Ausgabe des Terracom

Nils Hirseland
1. Vorsitzender des PROC e.V



Die PRFZ vor dem Aus?



In der Ausgabe 41 der Mitgliederzeitschrift SOL berichtet der Schatzmeister Erik Schreiber über die Situation der PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Demnach erfülle die FanZentrale den in der Satzung festgelegten Vereinszweck nicht. Zudem sei eine Arbeit mit dem Verein aus Desinteresse der Mitglieder nicht möglich. Erik Schreiber beantragt daher die Auflösung der PRFZ. Über den Antrag wird die Mitgliederversammlung entscheiden, die auf dem diesjährigen ColoniaCon stattfinden wird. Für Mitglieder der PRFZ, die nicht am ColoniaCon teilnehmen können, besteht die Möglichkeit sich schriftlich an der Abstimmung zu beteiligen.

Achim Havemann hat angeboten, das Magazin SOL im Fall der Auflösung der PRFZ weiterzuführen.

Dazu der TERRACOM-Kommentar:

Der amtierende Vorstand der PRFZ beklagt, dass die Zahl der aktiven Mitglieder so stark geschrumpft sei, dass eine Fortführung des Vereins keinen Sinn mehr mache. Das ist die eigentliche Grundaussage des Beitrags von Erik Schreiber in der SOL. Die aufgeführten formalen Argumente (Nichterfüllung des Vereinszwecks) sind aus meiner Sicht nur vorgeschoben, denn sie sind näher betrachtet absolut nicht stichhaltig. Eine intensivere Auseinandersetzung mit dem Vereinsrecht hätte an dieser Stelle sicherlich nicht geschadet.

Aber kommen wir zurück zum Kernproblem der PRFZ. Der drastische Rückgang der Aktivenzahl ist nicht spezifisch für die FanZentrale, sondern (leider) symptomatisch für das gesamte Fandom. Die FanZentrale steht jedoch zusätzlich vor der Schwierigkeit, dass sie einen radikalen Paradigmenwechsel vollziehen muss. Denn seit Anbeginn ihres Bestehens propagierte die PRFZ, dass sie kein Club für aktive Fans sei, sondern eine 'Service-Organisation für die Leser der größten Science Fiction-Serie der Welt'. Daher fällt es nun natürlich umso schwerer, jemanden zur Mitarbeit zu motivieren, wenn man ihm die ganze Zeit eingetrichtert hat, dass er bei der PRFZ nur konsumieren soll ... Symptomatisch ist in dieser Hinsicht, dass auf der PRFZ-Homepage unter 'Wir über uns – Wer oder was ist die PRFZ?' zwar heftig dafür geworben wird, dass man in den Verein eintreten soll, aber mit keinem Wort erwähnt wird, dass man bei der FanZentrale auch aktiv werden kann.

Vom Vorstand wurde regelmäßig beklagt, dass die Beteiligung an den Mitgliederversammlungen sehr gering ausgefallen ist. Allerdings ist das nicht wirklich verwunderlich. Die Termine und Orte der MV's waren in der Vergangenheit doch eher dazu geeignet, die Mitglieder vom Besuch abzuschrecken, statt anzulocken. Die letztjährige Mitgliederversammlung wurde unter der Woche an einem Donnerstag irgendwo 'jwd' durchgeführt. Wenige Tage zuvor auf dem GarchingCon 2005 wäre die Beteiligung sicherlich deutlich höher gewesen. Dass die nächste MV 2006 beim ColoniaCon stattfinden wird, zeigt, dass man aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat – aber vielleicht zu spät ...

Ebenfalls bedauerlich und doch bezeichnend für die derzeitige Situation der FanZentrale ist, dass man seit einiger Zeit nur noch auf Cons mit einem Stand vertreten ist, zu denen der Vorstand nicht länger als eine Stunde unterwegs ist, weil 'jede Fahrt, die länger dauert, zu aufwändig ist'. Ich denke, das muss man nicht weiter kommentieren – es spricht für sich ...

Aber blicken wir nach vorne. Der jetzige Vorstand hat angekündigt, dass er nicht mehr zur Wiederwahl antreten wird. Da es anscheinend auch nicht genügend neue Kandidaten für die drei Vorstandsposten gibt und die Beteiligung der Mitglieder allgemein zu gering sei, hat Erik Schreiber den Auflösungsantrag gestellt. Wenn es bis zur MV im Juni nicht gelingt, genug junge, unverbrauchte Leute zu finden, die sich in der PRFZ engagieren, wird die Geschichte des Vereins in Köln enden ...

Einerseits fände ich das sehr schade, denn in den letzten 10 Jahren wurde einiges aufgebaut, was durch die Auflösung der FanZentrale den Bach 'runter gehen würde. Zwar könnte das Herzstück, die SOL, im Verlag von Achim Havemann weitergeführt werden, doch daneben gibt es noch einige weitere interessante Publikationen und Aktivitäten der PRFZ, die dann wegfallen würden.

Andererseits macht es aber auch keinen Sinn die FanZentrale künstlich am Leben zu erhalten, wenn seitens der Mitglieder wirklich kein Interesse mehr an ihrer Existenz bestehen sollte. Dann lieber einen Schlussstrich ziehen.

Warten wir ab, was die Mitgliederversammlung in Köln ergeben wird ...

-sf-





ATLAN 43 (INTRAWELT 7)
Im Hort der Drieten
 von Uwe Anton

Zusammenfassung:

Atlan und seine Begleiter sind auf dem Weg zur Parzelle Hüffen. Der Hohen Frau Albia geht es zunehmend schlechter, obwohl Atlan, Jolo und Tuxit sich so gut um sie kümmern, wie sie können. Sie hoffen, in der Parzelle Hüffen Hilfe für sie zu finden, doch als sie sich der Parzelle mit der Gondel von oben nähern, kommen erste Zweifel auf: Die ganze Parzelle scheint eine einzige riesige Baustelle zu sein, die aber mehr einer Schutthalde ähnelt.

Tatsächlich geht es in der Parzelle nicht so geregelt zu, wie das der Fall sein sollte. Der Anstize Eggober, der für die Region zuständig ist, in der Atlan und seine Freunde landen, kämpft mit Materialmangel ebenso wie mit einer verdächtigen Anhäufung weiterer Probleme. Während er versucht, die Kontrolle über die Abläufe wieder zu erlangen, begegnen Atlan und seine Freunde dem ersten der Bautrupps, die sich aus Angehörigen des Volkes der Bajaren rekrutieren. Von Tuxit erfährt Atlan von der Fehde

der Rapider mit den Bajaren und ihren Brudervölkern, die alle aus demselben Urvolk der Soccerer hervorgegangen sind. Anscheinend waren die Rapider die unterlegenen in einem Wettstreit um die Nachfolge des Urvolkes, und seither versuchen sie, die anderen drei Völker durch Rufmordkampagnen in Misskredit zu bringen. Die Völker unterscheiden sich nur durch die Färbung ihrer Brustbehaarung. Nachdem sie die Hohe Frau gesehen haben, erklären sich die Bajaren schnell zur Hilfe bereit. Auch hier scheint ihr Volk ein hohes Ansehen zu genießen. Ihr Anführer nimmt sie auf sein Fahrzeug und will sie zu den anderen Drieten bringen.

Für Eggober häufen sich indessen die Probleme: Die Drieten, von denen er die Anweisungen für die Gestaltung erhält, scheinen sich in einem Zustand der Verwirrung zu befinden, und zugleich sorgt eine Ungezieferplage dafür, dass eine der Hauptstützen eines künftigen Mittelgebirges instabil wird. In seiner Verzweiflung benutzt er ein noch nicht legales Mittel zur Ungeziefervertreibung, das er von einem Mortan erhalten hat, überdosiert es versehentlich und verursacht damit eine Massenflucht, die auch in den angrenzenden Parzellenabschnitten auffällt. Sein Vorgesetzter, der Parzellenschneider Sobensten, kündigt einen Kontrollbesuch an. In dieser Situation kommt Eggober die Nachricht von einigen Fremden nicht gerade Recht, und er lässt die Automatik sich darum kümmern. Atlan und seine Begleiter bemerken das schnell: Nachdem sie einen Schuttberg überwunden haben, der den Weg verstellt hat, sehen sie sich vor einem Energieschild, der einen Tunnaleingang schützt. Dieser springt jedoch plötzlich um und setzt sie fest.

Eggober wird als nächstes mit



bewusstlosen Arbeitern und einer Fehlfunktion in der Klimasteuerung konfrontiert. Langsam hat er den Verdacht, dass jemand seine Arbeit sabotiert, und fragt sich, ob die Fremden etwas damit zu tun haben. Er lässt Atlan und seine Gefährten von Robotern weiter in das Innere des Drietenbaus bringen, wo er sich mit ihnen beschäftigen will. Währenddessen wird Atlans Gruppe jedoch von einem behelmteten Bajaren angegriffen, der es auf Albia abgesehen zu haben scheint. Atlan kann ihn jedoch vertreiben und bemerkt dabei, dass dessen Brusthaare gefärbt sind. Am Ziel angekommen, lassen die Roboter ihnen entgegen Eggobers Anweisung Bewegungsfreiheit. Atlans Gruppe dringt nun in den Hort bis zu den Drieten vor, bei denen inzwischen chaotische Verhältnisse herrschen. In der Lake, in der sie sich aufhalten, wälzen sie sich nur noch unkontrolliert herum und scheinen in Dauergeschlechtsumwandlung zu sein. Albia lässt sich in die Lake gleiten, und sofort wird es ruhig.

In diesem Moment taucht Eggober mit seiner Schwarzkammer auf und sieht nur noch, wie Albia in der Lake verschwindet. Als Folge der Dauerbelastung ist er nicht mehr zu klarem Denken fähig und hält die Fremden für Feinde. Er greift mit den Desintegratoren seiner Kammer an. Tuxit und Jolo gelingt es jedoch, die Waffen außer Gefecht zu setzen. Eggober wird überwältigt und betäubt. Dann taucht der Vorgesetzte des Anstizen auf. Dieser scheint die Lage klarer einzuschätzen, und Atlan kann die

Bewertungssystem

KOSMISCH
 SEHR GUT
 GUT
 NICHT ÜBEL
 LAU
 MIES
 NUR FÜR SAMMLER

Geschehnisse erklären. Albia taucht wieder auf, einen kleinen Drieten an ihrer Seite – ihr Nachkomme. Sie ist nun wieder wohl auf, und auch die anderen Drieten sind wieder normal. Atlan berichtet Sobensten von seinem Verdacht, dass ein Rapider sich unter die Bajaren gemischt hat, um die Arbeiten zu sabotieren und die Bajaren weiter in Verruf zu bringen. Der Anstize kann diesen Verdacht bestätigen. Albia teil Atlan indessen mit, dass die Lösung seines Problems ihm näher sei, als er glaube; mehr kann oder will sie ihm jedoch nicht sagen. Sie verpflichtet aber Sobensten, Atlan alles Wissen seines Volkes mitzuteilen. Sie selber wird nun im Hort der Drieten bleiben und nicht mit Atlan weiter ziehen – sie hat ihre Bestimmung gefunden.

An einer anderen Stelle der Intrawelt: Nicht nur Atlan scheint Probleme mit dem Verlust eines Teil seiner Seele an Peonu Probleme zu haben; auch die Auswirkungen auf den Seelenhorter selbst sind anders, als er es erwartet hatte. Er macht sich auf den Weg und folgt dem Mann, der gleichzeitig so süß und so bitter geschmeckt hat, und dessen Seelenfaden er zu jedem Zeitpunkt spürt. Auf seinem Weg verleibt sich Peonu das eine oder andere Seelenhäppchen ein, die jedoch alle fad scheinen gegen das bereits gekostete. Schließlich erreicht er Hüffen, wo er einen versteckten Rapider um einen Teil seiner Seele bringt und von ihm inter-

essante Informationen bekommt. Im Hort der Drieten muss Peonu feststellen, dass er Albia nicht mehr beeinflussen kann. Vor den Robotern der Drieten muss er fliehen und macht sich auf den Weg, um sich seinem Lieblingsopfer an die Fersen zu heften.

-vt-

Rezension von Ralf König

Interessanter Ansatz, den der einstige Chef hier wählt. Die Arbeiter in der Parzelle bestehen aus Bajaren, es gibt von ihrem Volkstamm aber auch noch andere, nämlich Rapider. Und daneben noch Bruggeren und Juventer. Ein Schelm, wer böses dabei denkt ;-). Die Anspielung ist aber deutlich genug. Wer die Gruppe der Bayern in der Champions League erkennt, der weiß, worum es hier geht, nämlich mal wieder um Fußball.

Seit dem Roman von Leo Lukas, scheint das irgendwie Mode zu sein. Es ist aber durchaus ironisch präsentiert und wenn man weiß, dass der ehemalige Chef ein Fan der Bayern, der neue aber einer von Rapid ist, wird einem schon klar, wie brisant der gebotene Stoff ist. Aber der neue hat sich wohl nicht getraut, seinen ehemaligen Chef zu zensieren. Und so bleibt dieses durchaus ironische Stück der Geschichte erhalten. Was dem Roman nicht geschadet hat.

Uwe schreibt besser, als zuletzt. Er erzählt seine Geschichte launig, aber sehr gut lesbar. Es ist ein Roman, den man lesen kann, ohne sich allzu sehr anzustrengen. Das war in der Vergangenheit manchmal leider nicht der Fall.

Trotzdem ist der Roman in einigen Bereichen etwas zu routiniert geschrieben, um wirklich herauszuragen. Vor allem im Vergleich zu einigen der Vorgängern, fällt er doch etwas ab (schon wieder ...). Die Geschichte kann auch nicht

mit allzu vielen neuen Informationen glänzen, nach dem letzten Roman von Cathrin Hartmann wusste man über die Drieten, die Anstizen und ihre Rolle doch schon einigermaßen Bescheid.

Das schadet dem Roman aber nicht allzu sehr. Es macht trotzdem Spaß, in die Welt des Arkoniden einzutauchen. Und es wird langsam auch klar, dass der Verlust eines Stücks seiner Seele ein Problem darstellt. Zwar ist es nach den letzten Romanen nicht sehr eingängig, weil es doch oft so war, dass der Arkonide fast unbeeinflusst zu agieren scheint, aber trotzdem leidet der Arkonide und vor allem sein Extrasinn. Sie scheinen sich irgendwie zu entfremden, manchmal zumindest. Wohin das wohl führen wird?

Es wäre gut, das langsam einmal etwas deutlicher darzustellen.

Peonu ist übrigens gut getroffen und interessant charakterisiert. Gut ist, dass auch er Probleme mit dem Seelenhappen eines Wesens hat, das hinter den Materiequellen war, ein Diener der Kosmokraten war und außerdem Unsterblicher ist. Damit hat Atlan ja eine Menge mit dem Seelenhorter gemeinsam. Und der Seelenhappen des Arkoniden ist ein Problem für Peonu. Er schmeckt intensiv, macht deswegen andere Seelenhappen für Peonu fast ungenießbar. Sie schmeck-

Ich verabscheute das Echsenwesen in seinen grünen Schlabbershorts, das selbst seine Eltern und Geschwister verkaufen würde, um in den Genuss einer noch so einfachen Mahlzeit zu kommen wie einem Linsengericht, aber ich liebte es auch als Freund.

Nicht als treuen, aber immerhin.

ATLAN 43, S. 34

en schal, geben ihm nicht sehr viel. Und er bereut eigentlich schon, dass er das Seelenstück des Arkoniden genommen hat.

Hoffentlich führt das nun nicht dazu, dass er es freiwillig zurückgibt. Oder dass die Auflösung des Problems sich so darstellt, dass Peonu von dem ungewohnten Happen so gelähmt ist, dass er dem Arkoniden bei der nächsten Begegnung kaum noch etwas entgegenzusetzen hat. Bei dem, was hier aufgebaut wurde, wäre das schon irgendwie schade.

Fazit: Die Geschichte ist wieder einmal sehr zergliedert. Jeder Autor bekommt seine eigene Parzelle als Spielwiese, damit er mit den anderen nicht allzu große Berührungspunkte hat. Das macht es den Neuen natürlich leicht. Uwe Anton könnte man da schon etwas mehr zutrauen. Aber vielleicht wird es ja in den nächsten Romanen anders, wie man gewissen Äußerungen des Chefautors in einem gewissen Interview dem TERRACOM entnehmen kann. Dort nimmt er auch Stellung zu den fußballbezogenen Themenbereichen der letzten Romane. Eine durchaus interessante Lektüre.

Wie auch der Roman von Uwe Anton in einigen Bereichen. Im Vergleich zu den anderen Romanen, ist er allerdings „nur“ **NICHT ÜBEL**. Noch weiter abfallen sollten die Nachfolger nicht, bisher war der gebotene Stoff durchaus gut verträglich. Das darf schon so bleiben.

Rezension von Stefan Friedrich

Im ATLAN-Band von Uwe Anton erreichen der Arkonide und seine Begleiter endlich die Parzelle Hüffen. Jedoch bringt der Band die Handlung nicht allzu sehr voran. Albia wird nach Überwindung einiger Schwierigkeiten bei den Drieten abgeliefert und gebiert dort

ihren Nachkommen. Gleichzeitig behebt sie die Verwirrung, die die Bewohner des Horts erfasst hatte. Worum es sich dabei handelte und wodurch dieses Chaos bei den Drieten, inklusive dauernder Geschlechtsumwandlung, überhaupt ausgelöst wurde, wird nicht erklärt. Man kann nur vermuten, dass auch in diesem Fall die fieseren Rapider die Finger im Spiel hatten, wirklich geklärt wird es aber nicht. Albia verbleibt nun bei den Drieten, dort hat sie ihre Erfüllung gefunden. Schön, dass eine Nebenfigur aus dem Tross des Arkoniden auch mal ausscheiden kann, ohne dabei gleich über den Jordan zu gehen.

Nachdem bereits Leo Lukas das Thema Fußball aufgegriffen hatte (,Xpomuls Champions'), widmet sich nun auch Uwe Anton dieser Sportart, aber doch ganz anders. Er verbrät die Championsleague-Vorrendengruppe in der u.a. der FC Bayern und Rapid Wien spielten. Dazu sollte man vielleicht noch anmerken, dass Uwe begeisterter Fan des FCB ist, während der ATLAN-Expokrat Michael Marcus Thurner fanatischer Anhänger von Rapid Wien ist. Erwartungsgemäß kommen die ,Bajaren' im Roman deutlich besser weg als die fieseren ,Rapider', die alles daransetzen die Arbeit der Bajaren zu sabotieren. ;-)

Sehr gut gefallen hat mir die Reflexion über die Auswirkungen des Seelenraubs durch Peonu auf Atlan und seinen Extrasinn (S. 33) So etwas hätte ich mir schon in einem der vorhergehenden Bände gewünscht.

Apropos Peonu. Der Seelenhorter hat sich auf die Spur Atlans begeben. Sehr schön schildert Uwe, wie auch Peonu an diesem ganz besonders Seelenhappen zu kauen hat. Atlan ist keines seiner gewöhnlichen Opfer, sondern etwas ganz besonderes. Die Aufnahme

eines Teils der Seele des Arkoniden scheint auch Auswirkungen auf den Lutveniden selbst zu haben.

Tuxit, der Avoide, wird immer mysteriöser. Der ehemalige Erzählsklave scheint über ein immens großes Wissen über die Verhältnisse in der Intrawelt zu verfügen. Bleibt abzuwarten, ob man in naher Zukunft mehr über die Herkunft dieser geheimnisvollen Figur erfahren wird.

Gleiches gilt auch für den Flammenstaub. Außer eines orakelhaften Ausspruchs von Albia (»So fern dir auch das Ziel deiner Suche erscheinen mag, Atlan, die Lösung liegt näher als du glaubst ...« S. 56) gibt es dazu aber keine neuen Informationen. Immerhin verpflichtet die Drieten den Anstizen Sobensten dem Arkoniden alles über den Flammenstaub mitzuteilen, was sein Volk darüber weiß. Bleibt also zu hoffen, dass wir nach der Lektüre des nächsten ATLAN-Bandes von Horst Hoffmann schlauer sein werden.

Interessant ist auch, dass Peonu die Hohe Frau nicht mehr beeinflussen kann, obwohl er auch von ihr einen ,Seelenhappen' genommen hatte. Anscheinend gibt es doch eine Möglichkeit den geraubten Teil wiederzubekommen. Es besteht also noch Hoffnung für Atlan von Peonu loszukommen – aber wer hätte auch ernsthaft daran gezweifelt ... ;-)

Ach ja, noch eine kleine Auffälligkeit am Rande. Sehr seltsam

Das alte Lied: Die, die vielleicht was wussten, sagten nichts. Um wie viel einfacher wäre mein Leben, hätte es diese universelle Konstante nicht gegeben, die speziell für mich geschaffen worden zu sein schien.

ATLAN 43, S. 56

fand ich es, dass Atlan überhaupt nicht darauf reagiert, dass Emball den gewaltigen Berg in der Parzelle Hüffen als *Bhinilyn* bezeichnet (S. 22). Immerhin ist das auch der Name des höchsten Berges auf Arkon I. Ein versteckter Hinweis oder nur ein Faden, der nicht weiter aufgegriffen werden wird ...?

Fazit: Uwe Anton liefert einen soliden, unterhaltsamen ATLAN-Band ab, in dem endlich näher auf die Auswirkungen des Seelenraubs auf Atlan – aber auch Peonu – näher eingegangen wird. Auch der Humor kommt bei den erfrischenden inneren Dialogen mit dem Extrasinn nicht zu kurz. Über diese positiven Aspekte tritt sogar in den Hintergrund, dass die Handlung des Romans an sich nicht wirklich überwältigend spannend ist. **GUT**



ATLAN 44 (INTRAWELT 8)

Die Architekten der Inrawelt
von Horst Hoffmann

Zusammenfassung:

Atlan, Tuxit und Jolo befinden sich mit Sobensten auf dem Weg zum Hospiz der Anstizen um Egg-ober einzuliefern. Zudem sollen dort Atlans Fragen zum Flammen-

staub und zur Inrawelt beantwortet werden. Da sie zu Fuß unterwegs sind, kommen sie nur langsam voran. In der Bodenwelt, wie der 100 Meter hohe Unterbau der Inrawelt genannt wird, kommt es immer wieder zu Anschlägen auf die Reisegruppe, die Atlan und seine Begleiter aber jeweils knapp unverletzt überstehen.

Auf ihrem Weg kommen sie auch in die Nähe der Membran, die die Inrawelt vom Normalraum abschirmt. Während Jolo unter der Ausstrahlung des Energiefeldes leidet, werden die Anstizen und auch Tuxit nicht beeinträchtigt. Atlan bemerkt zwar einen Einfluss, kann sich aber weitgehend abschotten. Erst als er mit Sobensten direkt an die Grenze zur Membran herangeht, droht auch der Arkonide die Kontrolle zu verlieren.

Mit einer Schwebplattform, die Sobensten angefordert hat, kommen sie in der Folge schneller voran und erreichen schließlich das Hospiz. Das Bauwerk schwebt über einer Parzelle der Inrawelt und ist aus ca. 8000 würfelförmigen, bunten Elementen aufgebaut.

Im Hospiz lebt der hoch betagte Anstize Kartnich, der sterben will, aber nicht kann. Kartnich ist nicht nur der Erbauer des Hospizes, sondern auch sein ältester Insasse, der sich zudem freiwillig in die Obhut der Ärzte begeben hatte.

Kartnich war einer der wichtigsten Architekten der Inrawelt gewesen. Doch das Wissen, das er sich durch die Beobachtung einer der Erbauer der Inrawelt beschafft hatte, hat er nicht verkräftet und flüchtete sich deswegen ins Vergessen. Nun jedoch kehren die Erinnerungen zurück und Kartnich will umso mehr sterben. Ein Teil seiner schizophrenen Persönlichkeit ist für die Anschläge auf Atlan und seine Begleiter verantwortlich.

Kartnich stellt dem obersten Arztechniker Prielsnig ein Ultimatum. Wenn er nicht sterben darf, will er alle Patienten des Hospizes freilassen.

Mit Einwilligung der Hospizleitung will sich Atlan mit Kartnich treffen, um das Schlimmste zu verhindern. Nachdem weitere Schwierigkeiten und Anschläge überstanden sind, trifft zunächst nur Atlan mit Kartnich zusammen. Der alte Anstize gibt jedoch kaum Informationen über die Inrawelt oder deren Erbauer preis. Als auch Tuxit und Jolo dazukommen und Kartnich den Aviden erblickt, bricht der Anstize endgültig zusammen. Indem Atlan Kartnichts Schwarzkammer blockiert, ermöglicht er ihm endlich zu sterben. Zuvor fragt Kartnich jedoch Atlan noch, warum er extra zu ihm gekommen wäre, wenn er ohnehin jemanden bei sich hat, der ihm seine Fragen viel besser beantworten kann.

Als Atlan daraufhin Tuxit zur Rede stellt, bricht dieser sein Schweigen. Er ist in Wirklichkeit ein Rhoarxi vom Stamm der Aspoghies. Früher gehörte er zu den Hütern des Flammenstaubs ...

-sf-

Rezension von Ralf König

»Der Weg durch die Bodenwelt begann, monoton zu werden«, äußert sich Atlan an einer Stelle und ich bin durchaus geneigt, ihm hierbei zuzustimmen. Der Roman krankt an einigen konzeptionellen Mängeln. Er diene offensichtlich lediglich dazu, die Informationsgewinnung durch den Arkoniden noch etwas hinauszuzögern.

Horst Hoffmann, der als Routinier nicht nur im ATLAN-, sondern auch im PERRY RHODAN-Team gelten muss, erreicht dies, indem er Action ins Spiel bringt. Anschläge auf das Leben der Gruppe um Atlan werden inszeniert, um ihre

Reise zum Hospiz und ihr Zusammentreffen mit Kartnich möglichst lange hinauszuzögern. Als sie ihn schließlich erreichen, stellt er sich auch noch als Urheber der Anschläge heraus. Das ist allerdings nicht sehr nachvollziehbar, denn er greift die Ankömmlinge schon an, als er noch gar nicht wissen kann, dass sie zu ihm kommen und ihm Fragen stellen werden, die er nicht beantworten will.

Aber das stört Horst Hoffmann und die Redaktion offensichtlich nicht weiter.

Immerhin ist der Anstitze aber gut charakterisiert. Sein Konflikt und seine Zerrissenheit wird von Horst durchaus gut dargestellt.

Atlan und seine Freunde erhalten von Sobensten endlich auf Seite 27 eine Schwebepattform zur Verfügung gestellt, was die weitere Reise beschleunigt. Den halben Roman mussten sie also wieder einmal laufen. Und das in einer mittlerweile doch wieder technisierten Welt. Warum eigentlich? Erfahren sie so mehr über sich selbst? Das sollte Atlan kaum nötig haben. Aber natürlich kann man so die Informationen, die Atlan noch gewinnen darf, etwas länger zurückhalten.

Ebenfalls recht durchsichtig ist das Manöver, nur Atlan zu Kartnich vorzulassen. Würde Tuxit gleich mitkommen, könnte man sich mehrere Seiten schenken, die das Duell zwischen Atlan und Kartnich beschreiben, das allerdings mehr versprach, als es letztendlich hielt.

Dass Kartnich letztendlich sterben muss, ist irgendwo auch klar. Spätestens als er über seine Gedanken vermittelt, dass er alles über die Hintermänner weiß, wird einem irgendwie klar, dass das in Band 8 von 12 eindeutig zu früh ist. Es muss unbedingt verhindert werden, dass zu früh zu viele In-

formationen bekannt werden. Zumindest kommt es einem so vor.

Insofern kann man feststellen, dass der Roman weitgehend aus Maßnahmen besteht, das Ende möglichst lange hinauszuzögern.

Und was ist dieses Ende?

Die Information, dass Tuxit eigentlich eine sehr wichtige Person ist. Ein Nachkomme der Rhoarxi nämlich, die Hüter des Flammenstaubs waren.

Und dafür stolpern wir 60 Seiten lang durch die Bodenwelt, erfahren Belangloses über das Hospiz und seine Insassen und müssen Kämpfen beiwohnen, die man teilweise als Haarsträubend bezeichnen muss? Ich denke dabei unter anderem an einen Arkoniden, der einen Hebel aus der Wand brechen will, während die Roboter – wie üblich blind und möglichst unfähig – in der Gegend herumballern und alles treffen, nur nicht den Arkoniden. Und dann haut er mit dem improvisierten Knüppel, den er aus der Wand gebrochen hat, den dritten Roboter zu Klump. Nachdem er zuvor die beiden anderen überlistete, indem er irgendwie dafür sorgte, dass sie schossen, als er genau zwischen ihnen stand. Und sich damit gegenseitig vernichteten.

Naja ...

Oder die Einlage, als er in bester Bruce Lee Manier kickboxenderweise gegen die Medoroboter des Hospiz vorgeht.

Ohje ...

Auch verblüffend war die Information, dass die Anstitzen viel von ihrer Energie aus der künstlichen Sonne abzapfen. Eine Kunstsonne mit Steckdosen, sozusagen. Wie das gehen soll, das verschweigt uns der gute Horst aber. Mit dem Vermerk, dass Sobensten die Nachfrage des Arkoniden einfach ignorierte. Naja, so was muss man ja auch nicht erklären.

Uiuiui ...

Die Verwandtschaft mit Endes Romanen ist ja übrigens schon in Vandemaans Anspielungen auf Lukas und Emma, die Lok zum Ausdruck gekommen (INTRA-WELT 4). Die Membran und das sie umgebende Gebiet, erinnern einen aber auch recht stark an das Nichts aus Endes „Unendlicher Geschichte“. Da gab es ein Nichts, das alles verschlang und immer größer wurde. Hier ist es quasi anders herum, die Membran wird ja immer kleiner, je mehr sich die IntraWelt ihrer Vollendung nähert. Dafür verwirrt sie aber auch die sich Nähernden (abgesehen von den Anstitzen) und zwingt sie quasi dazu, sich hineinzustürzen. Dies wiederum ist eine recht deutliche Verwandtschaft zu Endes „Nichts“. Aber das kann natürlich auch reiner Zufall sein. Oder eine nette Idee, die als Homage gedacht ist.

Zeilenschinden ist manchmal schon schwer. Andererseits kann man Horst auch nur bedingt vorwerfen, dass er ein offensichtlich äußert dürrtiges Exposé umsetzen musste. Aber wir wollten uns ja nicht mehr mit Trennung zwischen Expose und Leistung des Autors aufhalten. Also bewerteten wir das, was da steht.

Fazit: ATLAN Band 44, der gleichzeitig der achte Band der INTRAWELT ist, hätte man ohne große Verluste einfach weglassen können. Die notwendigen Informationen daraus hätten sich auch als Epilog in Band 7 ganz gut gemacht und den Roman damit durchaus aufgewertet. Aber nun ist er ja schon geschrieben. Und zwar wie von Horst gewohnt durchaus routiniert. Abgesehen von gewissen haarsträubenden Begebenheiten, hat Horst auch ansprechende Arbeit geleistet. Über weite Strecken ist der Roman lesbar, obwohl oben genannte Aussetzer die Wertung doch deutlich nach unten drücken.

Über ein LAU kommt der Roman jedenfalls leider nicht hinaus.

Aufgewertet wird der Roman natürlich auch noch durch gewisse Informationen, die er ja durchaus transportiert. Ein Lückenfüller ist er insofern nicht. Aber Informationen dürftig zu streuen, um sie möglichst über 12 Bände verteilen zu können, ist ja eine mittlerweile gängige Praxis. Ob der Leser damit dann zufrieden ist, dass er Romane vorgesetzt bekommt, die zwar keine Lückenfüller aber doch ziemliche Langweiler sind, scheint hierbei nur entfernt von Interesse zu sein.

Oder?

Wenn nicht, dann möchte ich das hiermit angemerkt haben ;-).

Es hätte der INTRAWELT-Reihe jedenfalls nicht geschadet, wenn man so weitergemacht hätte, wie man angefangen hat. Mit Romanen in einer fremdartigen und interessanten Welt. Ohne Technik waren die Geschichten irgendwie besser lesbar. Seit es anders ist, geht es Schritt für Schritt bergab.

Rezension von Stefan Friedrich

Der Roman von Horst Hoffmann lässt sich mit ‚enttäuschte Erwartungen‘ zusammenfassen. Am Ende des Vorgängerbandes wurde durch die explizite Aufforderung Albias an Sobensten in Aussicht gestellt, dass es um das Wissen der Anstizen über den Flammenstaub und die Intrawelt gehen würde. Und was bekommt man bei »Die Architekten der Intrawelt« vorgesetzt? Eine ziemlich langweilige Schilderung des Wegs von Atlan und seiner Begleiter zum Hospiz der Anstizen. Erst auf den letzten paar Seiten kommt eine Andeutung von Spannung auf. Wenn man jedoch jetzt endlich wirklich neue Informationen erwartete, so wird man erneut enttäuscht. Außer sehr vagen Andeutungen über die drei

Großen Karawanen und die schrecklichen Manipulationen der Erbauer der Intrawelt gibt es nichts Interessantes.

Erst in den letzten Zeilen des Romans darf sich Tuxit als Rhoarxi und ein ehemaliger Hüter des Flammenstaubs outen. Daraus aber abzuleiten, dass wenigsten im nächsten Roman von Arndt Ellmer etwas Genaueres über den Flammenstaub zu erfahren sein wird, ist aufgrund der gemachten Erfahrungen wohl illusorisch ...

Dass Tuxit ein Rhoarxi sein könnte, wurde ja bereits spekuliert, stellt auf jedem Fall nicht die riesige Überraschung dar; dass er früher zu den Hütern des Flammenstaubs gehörte, dagegen schon.

Gleich zu Beginn präsentiert Horst Hoffmann uns mal wieder ein Beispiel für ‚Action um der Action willen‘, sei das geschilderte noch so abstrus. Atlan setzt sich doch glatt unbewaffnet gegen drei mit Schutzschirmen versehene Roboter durch, die auf ihn und seine Begleiter schießen. Wäre das nicht schon unwahrscheinlich genug, so sieht Atlan doch während des Kampfes tatsächlich mitten in den Blitz eines Desintegratorschusses hinein und kann dann doch noch rechtzeitig zurückzucken (S. 8). Ganz großes WEIA!

Auch alle übrigen Anschläge überstehen Atlan und auf wunderbare Weise immer unverletzt. Jedes mal, wenn sich ein neues Attentat ankündigte, beschlich mich unwillkürlich ein Gähnen. So baut man keine Spannung auf, sondern erzeugt nur Langeweile!

Auffällig zurückhaltend agierte im Roman von Horst Hoffmann Atlans Extrasinn. Noch im letzten Roman konnte man viele spritzige, pointierte innerer Dialoge des Arkoniden mit seinem Logiksektor lesen. Diesmal gab es nur ganz wenige Gelegenheiten, in denen sich

der Extrasinn zu Wort meldete und wenn, war es ziemlich dröge und uninspiriert. Das humoristische Element sollte wohl mit dem kettenrauchenden bzw.- kiffenden Obersten Arzttechniker eingebracht werden – meinen Humor traf es jedenfalls nicht.

Fazit: Horst Hoffmanns ATLAN-Band kann die Erwartungen leider nicht erfüllen. Statt einem Schlüsselroman des Zyklus wird nur eine dröge Roadstory präsentiert, die weder spannend noch wirklich unterhaltsam ist. LAU



ATLAN 45 (INTRAWELT 9)

Das Symbol der Flamme

von Arndt Ellmer

Zusammenfassung:

Tuxit übernimmt nach den Ereignissen im Hospiz der Anstizen die Führung der kleinen Gruppe. Mit einer Antigravplattform fliegen der Rhoarxi, Atlan und Jolo eine Weile durch die Bodenwelt, um dann in der Parzelle Frozenhaim, einer ewigen Eiswüste, wieder an die Oberfläche der Intrawelt vorzustoßen. Ziel des Rhoarxis ist die Gondelstation ZERB-678. Als sie bei der Station eintreffen, findet

dort gerade ein Angriff von Eisqualen statt. Tuxit gelingt es, die Parasiten zurück zu schlagen. Mit der Gondel fahren die drei Gefährten hinauf bis zur nächsten Hochstation, um von dort aus das schnelle Hochnetz zu nutzen. So gelangen sie schneller zur Parzelle Nabuzym. Dort ist die ewige Wanderstadt Aspoghie unterwegs, eine der drei Städte der Rhoarxi, den Erbauern der Intrawelt und Hütern des Flammenstaubs.

In Nabuzym angekommen, beobachten Atlan und seine Begleiter die Stadt zunächst nur von der Ferne aus, denn Tuxit möchte vorerst nicht entdeckt werden. Kurz danach geraten sie in einen Angriff von Therabols. Diese bedingt skorpionartigen Geschöpfe können nur mit Mühe bezwungen werden. Hier und auch bei einem Zwischenfall im Gondelsystem und dem Angriff der Eisqualle setzt Tuxit den Flammenstaub in Kombination mit dem Cueromb ein. Dabei entstehen für seine Begleiter geistige Qualen.

Tuxit erklärt Atlan, dass die Wanderstädte aus Potista bestehen, Einzellern auf Siliziumbasis, die von den Rhoarxi gesteuert werden. Außerdem gibt er dem Arkoniden zu verstehen, dass nur Rhoarxi den Flammenstaub gefahrlos in sich tragen können. Alle anderen Wesen versagen und werden zur Gefahr für ihre Umgebung und das Multiversum. Atlan glaubt allerdings an die Kraft seines Zellaktivators, den er allerdings weiter geheim hält.

Schließlich werden die drei von der Stadt Aspoghie aufgenommen.

Wenn du alle Besonderheiten der Intrawelt kennen lernen willst, solltest du dich auf einen mindestens hundertjährigen Aufenthalt einrichten.

ATLAN 45, S. 22

Allerdings scheint irgendetwas schief zu laufen, das sind Atlans letzte Gedanken.

Uquart ist der Oberste Brüter Aspoghies. Die Lage der Stadt bereitet ihm Sorge. Mittels des Flammenstaubs, dessen Träger er ist, nimmt er Verbindung mit den Obersten Brütern der beiden anderen Städte auf, um Informationen auszutauschen. Da durchzuckt ihn und die beiden anderen Rhoarxi ein grausamer Schmerz. Irgendwo in der Intrawelt wurde Flammenstaub eingesetzt. Für Uquart ist sofort klar, dass es nur Tuxit gewesen sein kann, der Feigling, auf den Uquart einen riesigen Hass hat. Einst war Tuxit zum Obersten Brüter Aspoghies gewählt worden und wurde zum Träger des Flammenstaubs. Es erfolgte ein schneller Aufschwung der Stadt, doch dann kam es zu einer Katastrophe, und Tuxit floh. Seit dieser Zeit hasst Uquart ihn und nun spürt er, wie Tuxit sich Aspoghie nähert. Er erwartet ihn zum unausweichlichen Duell.

Peonu ist noch immer auf der Fährte Atlans, auch wenn es nicht immer einfach für den ehemaligen Chaosdiener ist. Die Seelenverbindung besteht jedoch noch, und so erreicht auch der Lutvenide die Parzelle Nabuzym. Dort angekommen beschließt er, dass es an der Zeit ist, die Initiative zu ergreifen.

-jh-

Rezension von Ralf König

Eisqualen, ein behinderter Driete und die Therabols sind die Hindernisse des Arkoniden auf seinem Weg nach Aspoghie, der Stadt der Erbauer. Der genialen Baumeister aus dem Volk der Rhoarxi, die aus Dwingeloo verschwunden sind, weil sie offensichtlich mit der Intrawelt ein neues Betätigungsfeld bekommen haben. Sie hüten den Flammenstaub und Atlan will von

Tuxit zumindest die Zusicherung haben, dass er welchen bekommt. Die kann ihm Tuxit aber nicht geben, im Gegenteil, er macht dem Arkoniden klar, dass der Flammenstaub gefährlich ist für jedes normale Lebewesen. Anscheinend verstehen sich die Rhoarxi nicht als normal, aber das können sie auch kaum sein, wenn sie die Aufgabe als Hüter einer so gefährlichen Substanz bekommen haben.

Aber damit wird es auch recht fraglich, ob Atlan die Substanz erhalten wird, wegen der er in die Intrawelt gekommen ist. Es ist ihm jedenfalls klar, dass er gegen den Willen der Rhoarxi kaum Chancen darauf hat, sein Ziel zu erreichen.

Bis es so weit ist, erfährt er jedenfalls das eine oder andere. So zum Beispiel, dass die Rhoarxi ihre drei schwebenden Städte – oder vielleicht besser wandernden Städte – aus Potista herstellen, das wohl Silizium entspricht. Dieses Silizium kommt vor allem im Sand so mancher Wüste vor, weswegen die Städte auch gerne in diesen Regionen wandern. Und sie zu steuern, bedarf es offensichtlich besonderer Kräfte, die einem der Flammenstaub aber verleiht. Was auch erklärt, warum die Stadt vernichtet wird, als sich ausgerechnet Tuxit, der Hüter des Flammenstaubs und Oberste Brüter, aus dem Staub macht.

Wir erfahren nebenbei auch, dass die Dhedeer wohl ebenso Erfindung der Rhoarxi ist. Und über Teph erfahren wir auch neues, das aber so neu nicht ist, nämlich dass sein Urteilsvermögen offensichtlich für die Intrawelt oftmals eher eine Gefahr, als ein Segen ist, denn er lässt zu viele Monster herein, die sich ausgerechnet gegen Atlan und seine Getreuen stellen.

Andererseits wäre ohne die Mithilfe des Pfortners die Aufgabe für Arndt Ellmer schwieriger gewor-

den, denn dann hätte er wohl kaum Schmarotzervölker gehabt, die Atlans, Jolos und Tuxits Suche nach Asphogrie noch ein wenig aufhalten.

Dafür hätte er aber sicher mehr Platz gehabt für die durchaus lesenswerte Schilderung der Stadt Asphogrie, ihrer Herkunft und Vergangenheit. Weniger Monster der Woche, dafür mehr *Sense of Wonder*, das hätte man sich hier gerne gewünscht.

Aber die Handlungsführung obliegt nun einmal dem Autor bzw. Exposégestalter und nicht dem Leser. Und wenn man den Roman liest, fühlt man sich zumindest gut unterhalten. Insofern hat Arndt Ellmer seine Aufgabe, die ihm wohl reichlich kurzfristig zuviel, auch sehr gut gelöst.

Fazit: Der Roman ist flüssig geschrieben und interessant erzählt. Arndt Ellmer spielt seine sprachlichen Stärken voll aus und erzählt eine streckenweise sogar spannende Geschichte, die überzeugen kann. Bis auf die Verzögerungen durch diverse Kämpfe mit Monstern, ist der Roman so durchaus gelungen. Eine **GUTE** Vorstellung, die das Niveau der INTRAWELT-Romane wieder deutlich nach oben bringt. Insgesamt scheint die Geschichte gut durchdacht, werden interessante Fäden ausgelegt und immer wieder verknüpft. Der neue Exposéautor leistet insgesamt bisher gute Arbeit. Das macht Neugier auf mehr und diese Neugier wird vom Altmeister Hans Kneifel hoffentlich bald befriedigt werden.

Rezension von Stefan Friedrich

Das letzte Drittel des INTRAWELT-Zyklus leitet Arndt Ellmer mit seinem Roman »Das Symbol der Flamme« ein. Arndt wollte beim aktuellen Minizyklus eigentlich pausieren, musste aber kurzfristig für einen Kollegen einsprin-

gen. Damit lassen sich vielleicht die nicht ganz stimmigen Anschläge an den vorherigen Roman entschuldigen. Denn statt dem Anstizen Eggober sollte am Anfang eher Prielsnig auftauchen. Auch dürfte es keinen unmerklichen Übergang vom Hospiz in die Bodenwelt geben, denn der Kubus des Anstizenheims schwebt eigentlich ein ganzes Stück über einer Parzelle. Na ja, es gibt Schlimmeres...

Der Roman von Arndt Ellmer besteht aus zwei Handlungsebenen. Im ersten Erzählstrang wird die Reise von Atlan, Tuxit und Jolo zur Parzelle Nabuzym geschildert, in der sich die Rhoarxi-Stadt Asphogrie derzeit befindet. Das ist die eindeutig schwächere Ebene, denn die Handlung ist sehr langatmig und -weilig. Während der Reise bekommt der Arkonide von Tuxit eigentlich keine Informationen. Neu ist lediglich, dass Atlan den Rhoarxi dabei beobachten kann, wie er den Flammenstaub einsetzt. Ok, kurz vor Schluss merkt Tuxit auch noch an, dass der Flammenstaub tabu sei, weil er bei Nicht-Rhoarxi gefährlichere und stärkere Auswirkungen hat. Atlan könnte mit dem Flammenstaub sogar den Bestand des Multiversums gefährden. Oha, ist das nicht etwas hoch gegriffen? Reicht nicht eine Gefahr für das gesamte Universum aus, muss es gleich das gesamte Multiversum ein? <kopfschüttel>

Aber sonst passiert nichts wirklich Aufregendes. Wenn man ehrlich ist, stellt die Passage mit dem Angriff der Eisqualen in der Parzelle Frozenhaim (nicht gerade ein origineller Name für eine Eiswüste ...) nur ziemlich sinnfreie Action dar. Ebenso ist es bei der Episode mit den Therabols in der Parzelle Nabuzym – ebenfalls eine Actionsequenz um die Seiten des Hefts mit wenig Aufwand zu füllen. Bei

der Darstellung des Therabols auf dem Cover hat sich Dirk Schulz übrigens eine ziemlich große künstlerische Freiheit genommen. Denn im Roman werden die halbintelligenten Tiere als nur etwa doppelt so groß wie irdische Skorpione beschrieben. Wie Exposéautor Michael Marcus Thurner sich inzwischen im PR-Forum geäußert hat, geht diese Diskrepanz allerdings eher auf seine Kappe.

Auch die übrige Reise Atlans und seiner Begleiter mit dem Gondelsystem kann nicht so recht unterhalten. Zudem ist die Episode mit dem drietischen Gondelräuber sogar ziemlich haarsträubend. Arndt Ellmer schildert, dass ein männlicher Driete auf einem Verbindungsstrang zwischen zwei Hochstationen lebt und dort den Gondeln auflauert, um sie zu überfallen. Vergeblich habe ich mir versucht vorzustellen, wie der Driete wohl auf die mit sicherlich erheblicher Geschwindigkeit dahinrasende Gondel springen konnte ... Auch ist mir nicht klar geworden, was der Driete wohl zwischen seinen Raubzügen in dieser ungeheuren Höhe auf dem Faden machte. Als der Räuber nach dem Kampf mit Tuxit dann in die Tiefe stürzt, wird er von dem Rhoarxi mit dem Cueromb auch noch atomisiert, 'damit er nicht das Gondelsystem gefährdet oder beim Aufschlag auf die Oberfläche Unheil anrichtet'. Also so eng ist das Himmelsnetz der Maulspindler nicht gespannt, dass eine wirklich realistische Chance bestand, dass der Driete auf eine Station oder einen Faden stürzt. Ebenso höchst unwahr-

Ich sollte mich langsam daran gewöhnen, dass es in der Intra-welt nichts gab, was es nicht gab.

ATLAN 45, S. 22

scheinlich ist, dass der Räuber ausgerechnet einem anderen Bewohner der Intrawelt aufs Haupt gefallen wäre und so eine Gefahr dargestellt hätte. Am ehesten hätte man wohl noch damit argumentieren können, dass Tuxit dem Drieten den sehr langen Fall – immerhin aus 20.000 km Höhe – in den sicheren Tod ersparen wollte. Leider erneut eine Episode, die nur dazu diente, die Seiten zu füllen...

Ja, ich weiß, dass natürlich der gesamte Roman letztlich nur dazu da ist, die Heftseiten zu füllen, aber so meine ich es nicht.

Daneben gab es noch ein paar – allerdings deutlich weniger schlimme – Auffälligkeiten.

Etwas seltsam kommt mir vor, dass in der Flach- und Hochstation wie selbstverständlich eine Vielzahl von Drieten anwesend ist. Hmm, in INTRAWELT 5 war für Luck, den vielgereisten Grün-Nomaden, der Driete Albion noch etwas ganz Besonderes, ja Seltenes.

Erwähnenswert ist aber besonders, dass sich Jolo in diesem Roman recht seltsam verhält. Der ungewöhnlich tiefsinnige Ausspruch »Wir nähern uns den Regionen der Angst und des Untergangs. Noch können wir umkehren.« (S. 37) passt so gar nicht zu dem sonst so oberflächlichen Echtenwesen. Normalerweise äußert er ja wenig mehr als »Ich habe Hunger! Wo gibt es etwas zu futtern?« Mal sehen, ob sich das in den nächsten Romanen fortsetzt oder ob es nur ein "Ausrutscher" von Arndt Ellmer war ... Man könnte sich auch fragen, ob Jolo wirklich nur der oberflächliche, mit seinem dauernden Hunger nervende Kasper sein kann, als der er sich bisher ausgegeben hat. Immerhin stammt er von außerhalb der Intrawelt, ist also ein Raumfahrer. Vielleicht erleben wir noch eine große Überraschung bzgl. Jolo in

den nächsten drei Bänden...

Ebenfalls aufgefallen ist mir, dass Tuxit auf der Hochstation schon sehr sehnsuchtsvoll den Ultrafaden betrachtet und äußert, dass es später notwendig werden könnte, einen der Ultrafäden zu benutzen. Hmm, vielleicht befindet sich im Zentrum der Intrawelt ja die Kathedrale von Rhoarx und die Ultrafäden führen dorthin?

An Peonu denkt Atlan während des gesamten Geschehens übrigens nur ein einziges Mal. Hatte im vorletzten Roman Uwe Anton den Arkoniden noch gekonnt über seine Situation und das mentale Band zu Peonu reflektieren lassen, fällt dies bei Arndt Ellmer leider nahezu komplett unter den Tisch. Dafür darf Atlan am Ende beim Anblick von Aspoghie einen Erinnerungsschub inklusive Redezwang bekommen – ein wohl eher ungeeigneter Zeitpunkt. Da ist es für ihn fast vorteilhaft, dass dem Arkoniden wenig später vom Potista der Stadt – man verzeihe mir den rüden Ausdruck – buchstäblich 'das Maul gestopft wird'. Und dann wird es dunkel um Atlan ... zur Abwechslung mal wieder ein Cliffhanger. ;-)

Der Seelenhorter Peonu wird interessanterweise am Ende dann auch noch ganz kurz erwähnt. Der Lutvenide ist Atlan auf den Fersen und auch in der Parzelle Nabuzym angekommen. Mal sehen, wann es letztlich zur Konfrontation mit

So bist du eben!, machte mir der Extrasinn begreiflich. An der falschen Stelle vertrauensselig und auch noch an der falschen Stelle misstrauisch.

Und Lebenserfahrung habe ich sowieso keine, nicht wahr?

Manchmal lässt sie zu wünschenswerten übrig. Jetzt zum Beispiel.

ATLAN 45, S. 34/35

dem Arkoniden kommen wird.

Aber kommen wir nun zum zweiten Handlungsstrang, der viel interessanter und auch deutlich besser gelungen ist. Protagonist in dieser Ebene ist der Oberste Brüter Uquart. Hier ist die Handlung nicht nur deutlich besser erzählt, Arndt Ellmer darf auch eine ganze Reihe von neuen Informationen präsentieren. Ich hätte mir aber gewünscht, dass Arndt die Atlan-Handlungsebene deutlich gekürzt hätte und dafür noch ausführlicher auf die Verhältnisse bei den Erbauern der Intrawelt eingegangen wäre. Denn es blieb nur Raum für streiflichtartige Einblicke in das Leben der Rhoarxi, zu vieles blieb im Unklaren.

Wie gerade schon erwähnt, sind die Rhoarxi die Erbauer der Intrawelt. Das riesige Bauwerk wird errichtet, um zu verhindern, dass der Flammenstaub ins Normaluniversum gelangt. Die Rhoarxi-Stadt Aspoghie ist an die 400 Meter lang, ca. 30 Meter breit und ausgesprochen farbenfroh. Sie besteht aus niederem Leben auf Silizium-Basis und bewegt sich mit ca. 30 km/h durch die Parzellen. Als Oberster Brüter ist Uquart auch Oberster Lenker Aspoghies und Hüter des Flammenstaubs, mit dessen Hilfe er die Stadt lenkt. Insgesamt gibt es drei Rhoarxi-Städte: Aspoghie, Zirnatim und Enebze. Es soll noch einen vierten Rhoarxi-Schwarm gegeben haben, der aber im Universum verschollen ist.

Uquart erinnert sich daran, wie es vor ca. 30.000 Intrawelt-Tagen dazu kam, dass Tuxit zum Obersten Brüter wurde, zum Helden und Hoffnungsträger von Aspoghie. Dann jedoch stürzte er die Stadt beinahe ins Unglück und entzog sich seiner Verantwortung. Nur durch die Hilfe der beiden anderen Rhoarxi-Städte konnte Aspoghie wieder aufgebaut werden. Seitdem

trägt Uquart einen tiefen Hass auf Tuxit in sich.

Arndt Ellmer gelingt es eine sehr interessante und unterhaltsame Schilderung der Verhältnisse in Aspoghie, nur leider nicht so ausführlich, wie ich es mir gewünscht hätte. Aber auch das, was er erzählt, ist bereits ein faszinierender Einblick. Schade, davon hätte ich gerne viel mehr gelesen. Auch die Idee mit dem Potista, aus dem Aspoghie besteht, ist recht interessant umgesetzt. Auf die Gründe, warum es nach der Ernennung Tuxits in Aspoghie zu dem rasanten Verfalls kam, wurde noch nicht eingegangen. Aber ich denke, dazu wird es im nächsten Roman von Hans Kneifel eine Erklärung geben. Ebenso warum Tuxit dann überstürzt aus der Stadt floh.

Geschickt werden auch ein paar lose Fäden vom Anfang des Zyklus aufgenommen und aufgelöst. So erfahren wir, dass die ‚Translatoren der Intrawelt‘, die Dhedeer, aus den Werkstätten der Bio-Architekten der Rhoarxi stammen. Dort wurde auch Teph entwickelt, der Wächter der Intrawelt. Die nächste Wächter-Version, Teph genannt, ist bereits in Arbeit und soll den Zugang zur Intrawelt restriktiver handhaben als bisher – um den zunehmenden Intrawelt-Tourismus einzudämmen. <grins>

Noch keinen rechten Reim kann ich mir auf das Symbol der Flamme machen, das von der Kathedrale von Rhoarx zum Obersten Brüter ausgeschickt wird. Aber dafür sollte es in den nächsten drei Bänden noch eine Erklärung geben.

Eine kleine Auffälligkeit gibt es auch in dieser Handlungsebene. Da müssen erst Parzellen mit übermäßigem Silizium-Anteil 'entdeckt' werden um die Stadt dort zu weiden. Sollten die Rhoarxi als Erbauer der Intrawelt nicht über die Informationen verfügen, wo es ge-

nug Nahrung für ihre Wanderstadt gibt? Schon etwas seltsam ...

Ein richtiger Bug ist hingegen, dass laut Urquart Tuxit die Stadt vor etwa 30.000 Tagen verlassen hat, aber in INTRAWELT 5 ausgesagt wurde, dass Luck seinen Erzählklaven bereits seit über 60.000 Tagen bei sich hat.

Demnächst wird auch Peonu bei der Rhoarxi-Stadt eintreffen. Vielleicht wird es bereits im nächsten Band zur Begegnung mit Atlan kommen. Die Bühne für den Showdown ist bereit. Alle Protagonisten sind vor Ort. Die Handlung fokussiert sich in *Aspoghie*, *dem Hort des Staubes*, *dem Gefängnis der Flamme*.

Fazit: Der Roman von Arndt Ellmer besteht aus zwei stark unterschiedlichen Erzählsträngen. Die Atlan-Handlungsebene ist absolut überflüssig, denn es passiert nichts Relevantes und es wird dem anderen, viel interessanteren Erzählstrang nur Platz weggenommen - LAU. Die Aspoghie-Handlungsebene ist dagegen GUT gelungen. Als Gesamtfazit ergibt sich somit leider nur ein **NICHT ÜBEL**. Schade, da wäre mehr drin gewesen.

Rezension von Jonas Hoffmann

Arndt Ellmer schreibt, in seinem typischen Stil, eine rasante Actiongeschichte, die allerdings einige Ecken aufweist gegenüber den Vorgängerromanen und außerdem wichtige Aussage kurz hält, nur um sich bei den Actionszenen zu wiederholen.

Die Logikbugs bzw. Continuity-Fehler, die auftreten (Eggober; 30.000 Tage seit Tuxits "Flucht"; in Jahren denkender Rhoarxi) sind eher der Redaktion, dem Lektorat oder dem Exposé anzulasten. Außerdem muss man Arndt Ellmer zu gute halten, dass er, wohl sehr sehr kurzfristig, für einen verhin-

derten Kollegen eingesprungen ist.

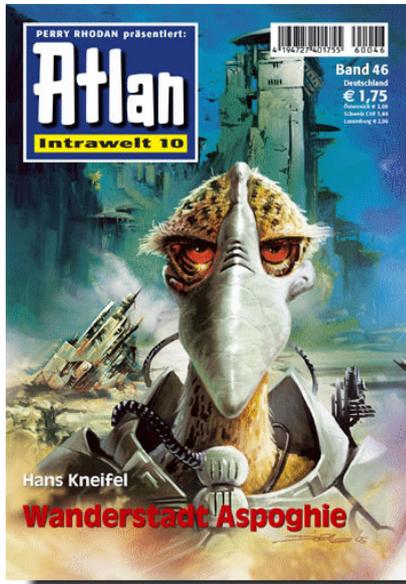
Trotzdem treten Schwächen grundlegender Natur auf. Es ist einfach unnötig zweimal einen Parasitenangriff auf die kleine Gruppe zu schildern, zudem noch stereotyper Natur. Die Therabols scheinen die Wüstenzwillinge der Eisqualen zu sein. Der Autor mag die Vorgabe gehabt haben zu schildern, dass nicht alles Gold ist was glänzt, sprich, dass die Dhedeer oder Teph keineswegs so perfekt sind wie sie sein sollten. Doch ein Angriff hätte gereicht.

Dafür gestaltet sich die Schilderung in Aspoghie sehr kurz und dazu noch verwirrend. Es werden neue Begriffe (Mob, Impostoren, Brüter) eingeworfen aber nicht erklärt, so bleibt das Bild der Wanderstadt und der Gesellschaft der Rhoarxi sehr unklar. Es mag Vorgabe für den Autor gewesen sein, nicht zuviel zu verraten um den drohenden Zweikampf Uquart vs. Tuxit in den nächsten Band zu retten. Allerdings arbeitet Arndt Ellmer dies einfach nicht schön heraus.

Auch wer viel verschweigt kann viel zu erzählen haben, Arndt hatte es nicht. Er entsendet lieber noch einen verwirren Drieten in die luftigen Höhen des Gondelnetzes. Dabei überprüfen die Maulspindler doch täglich ihre Netzfäden. Noch eine Ungereimtheit mehr, eventuell nur um zu zeigen was der Curoomb in Verbindung mit dem Flammenstaub kann? Man weiß es nicht, es ist einfach ein weiterer Faktor sich wiederholender Actionszenen. Um Seiten zu schinden? Dies mag jeder Leser für sich selbst entscheiden.

Fazit: Wäre der Roman ein Film, würde ich ihn mit rasanten Kamerafahrten gepaart mit wilden Schnitten beschreiben. Für einen Actionfan bietet der Roman vielleicht genug, für einen Informa-

tionsjunkie ist er zu dünn. Im Vergleich zu den vorherigen INTRAWELT-Romanen gibt's nur ein LAU.



ATLAN 46 (INTRAWELT 10)
Wanderstadt Aspoghie
von Hans Kneifel

Zusammenfassung:

Atlan, Tuxit und Jolo haben die Wanderstadt Aspoghie erreicht. Durch das Potista werden sie an die Oberfläche gebracht, sofort von Uquart und anderen Rhoarxi in Empfang genommen und getrennt. Zwischen Tuxit und Uquart tritt sofort offene Feindschaft zu Tage, der Mob trennt die beiden. Sie werden zum Hohen Horst der Wanderstadt gebracht. Atlan und Jolo werden vom Impostoren Fontum zu einem Gästequartier gebracht. Dort stärken sich die beiden, doch Atlan lässt die offene Feindschaft zwischen Tuxit und seinem jüngeren Konkurrenten und Nachfolger keine Ruhe. Zunächst verlässt er allein das Gebäude doch er wird von einigen Rhoarxi aufgehalten, so dass Jolo aufschließen kann. Zusammen wandern sie durch die Stadt. Sie entdecken Genlabore der Rhoarxi und dem

alten Arkoniden wird klar, dass die Rhoarxi nicht nur begnadete Baumeister in Dwingeloo waren, sondern auch geniale Gentechniker sind. Er entdeckt Brutstätten für Dhedeer, Krakenwesen wie Teph und auch Maulspindler werden gezüchtet. Atlan sieht ein, dass er sein Bild das er sich über die Avoiden gemacht hat, revidieren muss. Sie sind mehr als er bisher erahnt hat, viel mehr.

Trotz der Entdeckungen entgeht den beiden Gefährten nicht, dass sich Ungemach zusammenbraut. So machen sie sich auf zum Hohen Horst.

Unterdessen erfährt Tuxit, dass nach seiner Flucht vor 30.000 Tagen seine gesamte Familie hingerichtet wurde. Der alte Rhoarxi ist erschüttert, auch wenn er es immer geahnt, eigentlich gewusst hat, es war eine logische Folge seines Verschwindens. Im Hohen Horst steigert sich die Stimmung. Die beiden Flammenstaubträger tun sich und auch ihrer Umwelt nicht gut, es kann nur einen geben und dieser Kampf beginnt unvermittelt. Die beiden Flammenstaubträger gehen aufeinander los, völlig aus der realen Welt gerissen, denn diese reagiert auf ihre Weise auf die zwei Staubträger, von denen es eigentlich immer nur einen geben darf. Denn durch zwei Träger wird die empfindliche Ruhe der Bevölkerung gestört, die Rhoarxigesellschaft spaltet sich und verliert dadurch die Kontrolle über sich und das Potista der Wanderstadt.

Diese Reaktionen erkennt der alte Genwissenschaftler Curxari und er schreitet ein, er will den beiden Combanten Einhalt gebieten. Auf seinem Weg zu Hohen Horst trifft er auf Atlan und Jolo und nimmt sie mit. Bis die drei den Horst erreichen, beginnt der Zerfall der Stadt. Aspoghie bewegt sich nicht mehr weiter und das Po-

tista zerfällt, außer Kontrolle geraten, immer mehr.

Im Horst herrscht Chaos. Durch den Flammenstaub aufggestachelt haben sich viele Rhoarxi gegenseitig zerfleischt. Die beiden dafür Verantwortlichen kämpfen immer noch, ohne dass sich ein Ergebnis abzeichnet. Doch beim Eintreffen Atlans und seiner beiden Begleiter stecken sie kurz zurück. Der Horst beginnt zusammenzubrechen und dadurch gelingt es Atlan die beiden Streihähne zu betäuben. Sie bringen die beiden aus Wanderstadt heraus. Curxari findet dabei den Tod unter einem herabstürzenden Potistateil, wie viele andere tausende Rhoarxi mit ihm.

Demio ist eine uralte Rhoarxi, sie behütet seit ewigen Zeiten einen 'Brüterich'. Sie spürt, dass ihr 'Küker' zurückgekehrt ist, in der zerstörten Stadt hat sie überlebt, ihr Küker Tuxit ist zurück und sie hat den Brüterich die ganze Zeit seiner Abwesenheit gepflegt. Nach 30.000 Tagen kann der Letzte der Familie ausgebrütet werden.

Atlan, Jolo, Tuxit und Uquart verlassen das Ruinenfeld. Erneut beginnen die beiden Rhoarxi zu kämpfen, doch dann ereilt Uquart die Vernunft. Er obsiegt für Augenblicke über den schädlichen Einfluss des Flammenstaubs, den er in sich trägt. In diesem klaren Moment entschließt er sich zum Selbstmord. Bevor Atlan eingreifen kann entsteht aus dem Cuecomb des Obersten Brütters eine lange Klinge und damit schneidet

Sind die Informationen wirklich nützlich für dich?, flüsterte der Logiksektor und schien mich zur Eile mahnen zu wollen.

»Es gibt kein unnützes Wissen«, sagte ich laut.

ATLAN 46, S. 35

er sich selbst die Kehle durch. Mit seine letzten Worten erklärt er, dass Tuxit der alte und neue Oberste Brüter der Stadt, bzw. was von ihr übergeblieben ist, werden soll.

Tuxit will diese Chance annehmen, doch da erscheint ein anderer Humanoider in der Wüste. Es ist Peonu, wie Atlan schmerzlich erkennt. Der Lutvenide nimmt den Arkoniden sofort unter Kontrolle.

-jh-

Rezension von Ralf König

Hans Kneifel, als Altmeister im Team der ATLAN-Autoren, übernimmt den drittletzten Band des INTRAWELT-Zyklus. Und er macht dies durchaus gut. Der Arkonide wird so charakterisiert, wie man ihn kennt. Bedenkt man allerdings, dass ein guter Teil dieser Charakterisierungen von dem Autor selbst in die RHODAN-Historie eingebracht wurde, ist das schon gar nicht mehr so verwunderlich.

Aber nicht nur Atlan, sondern auch seine Gefährten werden gut vorgestellt. Sogar Jolo ist doch etwas mehr, als ein Stichwortgeber, der lediglich dazu da ist, über seinen Hunger zu klagen. Es wirkt in diesem Fall nicht aufgesetzt, wie sich das Echsenwesen verhält. Und Hans Kneifel kann einfach schreiben, mit seinem bildgewaltigen und absolut lesbaren Stil, mit seiner ungeheuren Erfahrung, erschafft er eine interessante Welt vor dem inneren Auge des Lesers, die man eigentlich am Ende fast gar nicht verlassen will. Die Lektüre des Bandes hat insofern Spaß gemacht.

Allerdings fallen trotzdem einige Widersprüche auf. So zum Beispiel gleich zu Anfang, als Atlan vom Potista ins Innere der Stadt gezogen wird. Bei Arndt Ellmer hatte er das Potista bereits im Mund und drohte zu ersticken. Hans setzt et-

was früher noch einmal an und wiederholt so den Einstieg des Arkoniden in das Potista. Aber das ist an sich noch nicht so schlimm, auch wenn man fast meinen könnte, dass hier von der Redaktion nicht sauber gearbeitet wurde.

Deutlicher wird das aber an zwei anderen Stellen. Zum einen, als Atlan die „Ausscheidungen“ der Stadt sieht und sich darüber wundert, als der Extrasinn ihm dann als Ergebnis seiner Schlussfolgerungen mitteilt, dass so wohl der Müll entsorgt wird. Atlan hat doch bereits in Ellmers Roman die Ausscheidungen gesehen, warum erstaunt ihn das dann so?

Überraschend ist doch auch, dass beim Zweikampf zwischen Uquart und Tuxit der amtierende Brüter als der jüngere von den Beiden geschildert wird. In Ellmers Roman klang das eher so, als wäre er der ältere, da er sich über die mangelnde Erfahrung und Reife des neuen Obersten Brütters wunderte und ihm nicht so viel zutraute. Da hätte man doch eher erwartet, dass Uquart, der ältere von den beiden ist? Aber vielleicht habe ich da auch was falsch verstanden.

Verwunderlich wäre das nicht, denn in einigen Punkten ist der Roman – genauso übrigens, wie der vorige von Arndt Ellmer – doch etwas verwirrend geraten. Da gelangen sie in die Stadt und der Zweikampf beginnt. Dann wird er gleich wieder unterbrochen und Atlan legt sich erst mal schlafen. Nachdem er natürlich etwas gegessen hat.

Schließlich macht er sich auf, um die Stadt zu erkunden und verschläft dabei beinahe das Entscheidende. Sicher macht er auch einige Entdeckungen, andererseits keine, die besonders neu gewesen wären. Die Fähigkeiten der Rhoarxi als Gentechniker waren jedenfalls schon in der Vorwoche bekannt

und die Vergehen Tuxits desgleichen. Dass die Maulspindler auch zu den gezüchteten Wesen der Intrawelt gehören, ist wohl auch nicht so verwunderlich, dass man es ausgerechnet dann erzählen muss, wenn Atlan auf dem Weg zum finalen Endkampf und zur Errettung der Wanderstadt ist.

Übersieht man aber all das, dann bleibt ein durchaus gefälliges Sittemgemälde der Wanderstadt Aspoghie mit einem etwas dramatisierten und in die Länge gezogenen Endkampf, der etwas verwirrend endet. Der Roman ist gut erzählt und macht Neugierig auf das Ende. Insofern hat er seine Aufgabe erfüllt, nämlich kurz vor den finalen Abschlussbänden noch zu unterhalten, ohne zu viel zu verraten.

Übrigens ist es auch bezeichnend, dass Atlan die Speisekammer der Rhoarxi entdeckt und dabei zu seinem Extrasinn sagt, dass er das aber jetzt ganz gewisslich nicht auch noch erkunden wird. Eine durchaus gute Idee des Arkoniden ;-).

Eines hat mich persönlich etwas überrascht. Vielleicht habe ich da aber auch was falsch verstanden. Atlan findet heraus – von Curxari – dass seit etwa 20.000 Tagen kein Besucher mehr gekommen ist. Meint er damit die Intrawelt oder die Wanderstadt Aspoghie? Wenn er nämlich die Intrawelt meint, dann wundert es mich im Nachhinein doch sehr, dass Atlan im zweiten Band bereits am Eingang zur Intrawelt abgefangen wurde.

Wie allerdings der Flammenstaub über die Vogelwesen kam und welche Seltsamkeiten und Überraschungen dieser Kontakte auslöste, muss zwangsläufig einer späteren Analyse vorbehalten sein.

ATLAN 46, S. 52

Vor dem Zugang zu warten, wenn doch schon so lange kein Wesen mehr die Intrawelt betreten hat, kommt mir jedenfalls merkwürdig vor.

Aber vielleicht habe ich da ja etwas falsch verstanden. Gestört hat es jedenfalls nicht sonderlich.

Fazit: Hans Kneifel beschreibt den Arkoniden, wie man es aus seinen Romanen kennt und lässt damit fast schon nostalgische Gefühle aufkommen. Er zeigt in dem Band auch, dass er spannende Romane schreiben kann und schafft es somit, spannend zu unterhalten. Dementsprechend ist auch das Lesevergnügen. **GUT**

Die beiden nächsten Romane werden von den Österreichern im Team verfasst. Michael Marcus Thurner und Leo Lukas werden die Reihe abschließen. Da darf man auf jeden Fall gespannt sein.

Rezension von Stefan Friedrich

Der INRAWELT-Zyklus geht in die Zielgerade. Den Auftakt der Abschlusstrilogie macht Hans Kneifel mit »Wanderstadt Aspoghie«. Eigentlich passiert für den drittletzten Band eines Zyklus relativ wenig in dem Roman. Tuxit und Uquart bekriegen sich im Hohen Horst und legen dadurch die Wanderstadt in Trümmer. Atlan und Jolo streifen derweil durch die Basisgeschoße von Aspoghie – haben die nichts anderes zu tun? Schließlich greift der Arkonide dann doch in den Kampf der beiden Träger des Flammenstaubs ein. Am Ende bringt sich Uquart freiwillig um – denn es kann nur einen geben, Obersten Brüter natürlich – und Peonu taucht auf. Der Roman von Hans Kneifel bereitet das große Finale eigentlich ‚nur‘ vor. Die Protagonisten sind am vorgeesehenen Ort aufeinander getroffen, die Bühne für den großen Showdown ist bereitet.

Kneifel gelingt es diesen Vorberbeitungsband unterhaltsam und kurzweilig zu gestalten. Obwohl der Leser bereits aus dem vorhergehenden Band von Arndt Ellmer weiß, dass die Dhedeer und Wächter aus den Genlabors der Rhoarxi stammen, werden erst durch die Schilderungen Kneifels die Zusammenhänge so richtig deutlich.

Die Rhoarxi sind nicht nur geniale Baumeister sondern auch begnadete Gentechniker. Aus ihren Labors stammen nicht nur die Übersetzervögel und der Wächter Teph, sondern auch die Maulspindler. Die Wanderstädte sind eigentlich große Labors für die Entwicklung von Wesen für die Intrawelt. Die gentechnische Herkunft der Maulspindler erklärt wohl auch ihre auf den Tag genau festgelegte Lebensdauer.

In den Kellergeschoßen stoßen Atlan und Jolo nicht nur auf Labors, sondern auch auf eine Flughalle mit jungen Rhoarxi und ein Museum, das unter anderem ein Modell der Intrawelt enthält.

Recht unklar blieb, warum Tuxit wieder Oberster Brüter von Aspoghie werden will. Da es nur einen Obersten Brüter und Träger des Flammenstaubs in der Stadt geben kann, konnte er sich ausrechnen, dass es zur Konfrontation auf Leben und Tod mit Uquart kommen würde. Ob dabei die Beeinflussung durch den Flammenstaub eine Rolle spielt? Offensichtlich steigert der geheimnisvolle Stoff bei seinen Trägern die Aggressivität und beeinträchtigt das Denkvermögen. Als Uquart sich am Ende kurzfristig gegen den Einfluss des Flammenstaubs wehren kann und sieht, was Tuxit und er angerichtet haben, begeht er Selbstmord. Ziemlich melodramatisch...

Etwas erstaunt war ich, dass beim Tod Urquarts keinerlei energetische Effekte auftraten. Eigent-

lich sollte beim Ableben seines Trägers der Flammenstaub doch freigesetzt werden und sich irgendwie bemerkbar machen...

Viel zu einfach erschien mir, wie Atlan zuvor Tuxit und Uquart im Hohen Horst überwältigen und betäuben konnte. Da hätte man etwas besser herausarbeiten können, dass die beiden Rhoarxi durch den Kampf völlig erschöpft waren und der Arkonide deshalb leichtes Spiel hatte.

Wie beim letzten Band bereits angesprochen, musste Arndt Ellmer ihn kurzfristig von einem Kollegen übernehmen. Dies dürfte auch der Grund sein, warum die Anschlüsse im Roman von Hans Kneifel nicht so ganz stimmig sind. So wird das Eindringen Atlans in das Potista etwas anders beschrieben. Auch ist die Wanderstadt nun plötzlich 1000 Meter lang und nicht mehr 400 Meter wie bei Arndt Ellmer. Und schließlich werden die skorpionähnlichen Therabols als ‚groß‘ beschrieben, während sie bei Arndt Ellmer nur etwa doppelt so groß wie irdische Skorpione waren. Am auffälligsten ist jedoch, dass bei Kneifel Uquart nun jünger als Tuxit ist, während es bei Ellmer noch umgekehrt war (AT 45, S.38).

Erneut ist Jolo auffällig ernsthaft. Zwar ist er auch im Roman von Hans Kneifel um sein körperliches Wohl besorgt, aber ansonsten führt er sich nicht wie zu Beginn des Zyklus als ein dummer Kasper auf. Mal sehen, was in den letzten beiden Bänden hinsichtlich des Echenwesens noch auf uns zukommen wird...

Atlan darf auch wieder einmal über die aktuelle Lage reflektieren (sogar im Traum) und erinnert sich endlich daran, dass Kythara, an der ihm ja einiges liegt, seit 33 Tagen außerhalb der Intrawelt auf ihn wartet. Sehr gut, dass Hans Kneifel

dies dem Leser mal wieder ins Gedächtnis ruft.

Nicht ganz stimmig erscheint mir, dass die Rhoarxi in der Wanderstadt Dhedeon tragen. Wenn die Avoiden ihre Städte nicht verlassen und nur untereinander kommunizieren, sollten sie eigentlich keine Übersetzervögel benötigen... Als besonderer Service für Gäste von außerhalb der Stadt dürfte es sich auch nicht lohnen die Dhedeon andauernd zu tragen, denn der letzte Besucher kam vor etwa 20.000 Tagen nach Aspoghie.

Auch Atlans Theorie zur Entwicklungsgeschichte der Rhoarxi, ist meines Erachtens nicht so recht schlüssig. Besser gesagt, wirkt diese Erklärung ziemlich konstruiert. Warum sollen sich bei den Avoiden im Laufe der Zeit mit den Flügeln gleichzeitig die Greifwerkzeuge zurückbilden? Trotz ihrer steigenden geistigen Fähigkeiten werden die Rhoarxi wohl viele Tätigkeiten des Alltags weiterhin mit ihren Händen ausgeführt haben.

Am Ende des Romans taucht dann auch Peonu auf. Der Lutveniende bringt Atlan unter seine Kontrolle. Man darf gespannt sein, wie

die erneute Konfrontation zwischen den beiden – ehemaligen – Beauftragten der Kosmokraten und Chaotarchen ausgehen wird.

Abzuwarten bleibt auch, was es mit dem letzten Brüterich aus Tuxits eigentlich ausgelöschter Familie auf sich hat, den die uralte Amme Demio in Sicherheit gebracht hat.

Noch kurz ein paar Worte zum Titelbild. Obwohl (oder weil?) der Rhoarxi nicht, wie im Roman beschrieben einen orangefarbenen Schnabel besitzt und eher wie ein *Moorhuhn mit Vogelgrippe* aussieht, gefällt mir das Cover von Dirk Schulz doch sehr gut.

Fazit: Obwohl im ATLAN-Band von Hans Kneifel nichts wirklich Entscheidendes passiert, kann der Roman doch gut unterhalten. Die Bühne für den finalen Showdown ist bereitet, der INTRAWELT steuert auf seinen Höhepunkt zu. **GUT**

Rezension von Jonas Hoffmann

Die Gefährten haben Aspoghie erreicht. Während Tuxit sich der Vergangenheit stellen muss erfahren Jolo und Atlan mehr über die Rhoarxi und die Inrawelt.

Hans Kneifel trägt diese Geschichte ohne große Schnörkel vor, sie ist einfach schön erzählt und strebt unaufhaltsam dem Höhepunkt zu. Dieser ist dann allerdings etwas hektisch geraten, es bleibt etwas schleierhaft wie Tuxit, Uquart, Atlan und Jolo zusammen die Stadt verlassen. Aber das tut dem positiven Eindruck keinen Abbruch.

Im Unterschied zum Roman der Vor(vor)woche, von Arndt Ellmer, versteht es Hans Kneifel die Gesellschaftsstruktur der Rhoarxi zu vermitteln, obwohl er darüber auch nicht viel mehr Worte macht als Arndt.

Nach dem Showdown um den Obersten Brüter folgt das Auftauchen Peonus und der Inraweltzyklus steht vor dem nächsten Höhepunkt.

Fazit: Es ist also angerichtet. Tuxit, Atlan, Peonu, der Flammenstaub und X (Tuxits Brüterich) werden zu Tisch gebeten.

Mir hat es gefallen, mit rasantem Tempo geht die Geschichte voran und ich brenne richtiggehend auf den Showdown in der Inrawelt. **SEHR GUT**



UPDATE

Vier Fragen an Susan Schwartz (Uschi Zietsch)



Hallo Uschi, nach deinem Ausstieg bei PERRY RHODAN schreibst du jetzt regelmäßig bei MADDRAX mit. Es fällt aber auf, dass in deinen Romane, die vorzugsweise auf dem Mars spielen, der Schwerpunkt deutlich auf den Science Fiction-Elementen liegt. Das ist eigentlich ungewöhnlich für die MADDRAX-Serie, die ja seit jeher einen Genremix aus Horror, Fantasy und SF pflegt. Liegen dir die SF-Themen einfach besser als Horror-Themen oder hast du nur eine besondere Affinität zum Mars?



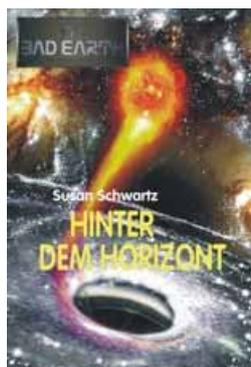
Ja. :-)

In dem Fall trifft es sogar für beides zu. Mir hat es in der Spin-Off-Serie sehr viel Spaß gemacht, eine neue Zivilisation auf dem Mars zu gründen. (Was mich besonders gefreut hat, dass ich auf der Buchmesse 2005 dafür viel Lob von Kollegen und Redakteuren bekam, das spornt natürlich an!) Ich hätte das Ganze lieber noch etwas homogener gemacht und expliziter entwickelt; so blieben doch einige Lücken und Fragen offen, aber das ging aus organisatorischen Gründen nicht anders. Dass ich die Saat, die ich in der Spin-Off gepflanzt habe, dann natürlich gern in der Hauptserie zum Wachsen bringe, ist sicher nicht überraschend. Jo Zybelle und ich wechseln uns mit den Trilogien ab, und das klappt sehr gut zusammen, wir ergänzen uns prima, ohne viele Worte oder vorausgehendes intensives Brainstorming.

Und dann ist der Mars natürlich eine faszinierende Welt, auf der ich mich inzwischen sehr heimisch fühle. Da würden mir noch 1001 Geschichten dazu einfallen ...

Im Juni 2006 wird ein MADDRAX-Hardcover aus deiner Feder im Zaubermond-Verlag erscheinen. Worum geht es bei »Die Graue Pest«?

Um New York im Eis, einige Jahre vor der 'Ankunft' unseres Helden Maddrax. Die Hälfte der Stadt ist von einem Gletscher überzogen, in der anderen fristen die Nachkommen der Überlebenden mehr oder minder darben ihr hartes Dasein. Und dann bricht die Graue Pest aus und wütet unter den Einwohnern. Dies bildet sozusagen die 'Grundlage' für die MADDRAX-Bände 25 und 26 aus der Frühzeit der Serie.



Bei der Hardcover-Fortsetzung von BAD EARTH warst du ebenfalls mit einem Roman vertreten. Weitere Bücher von dir in dieser Serie sind aber derzeit nicht angekündigt. Wird es in Zukunft wieder einmal einen BAD EARTH-Roman von dir geben?

Klar, bin schon fest mit einem Band eingepplant, den ich im Juni abgeben werde. Ich werde auch weiterhin gern dabei bleiben.

Womit bist du im Moment sonst noch beschäftigt?

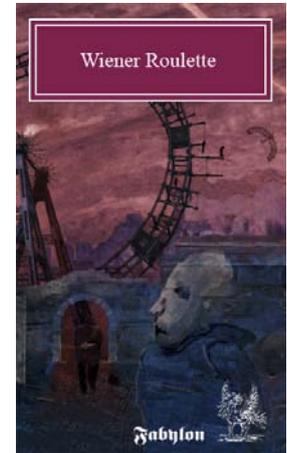
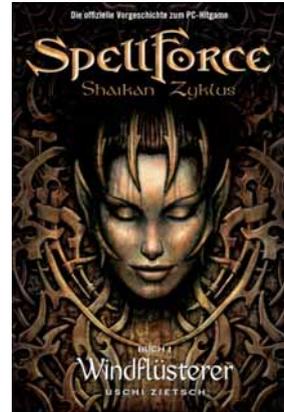
Im Moment (23.-28.1.) beende ich gerade die 2. Mars-Trilogie für MADDRAX, lege letzte Hand an den 'SpellForce' Fantasy-Roman des »Shaikan-Zyklus Band 1: Windflüsterer«, der im März unter meinem richtigen Namen erscheinen wird, und während ich anschließend den MADDRAX-Hardcover schreibe, bereite ich gleichzeitig die Anthologie »Wiener Roulette« vor (und schreibe dafür), die ca. Ende Mai im Fabylon-Verlag erscheinen soll, dazu einen Fantasy-Band von Hanns Kneifel, »Hakonwulf von Thule«; bis Sommer ist es dann mit der 4. Mars-Trilogie soweit, dem BAD EARTH-Hardcover, dem zweiten Band von 'SpellForce', und natürlich auch noch die weitere Überarbeitung von zwei eigenen Fantasy-Projekten (die sich aber sicher bis mindestens Ende des Jahres bei dem Umfang hinziehen wird); und natürlich die nächsten beiden Fabylon-Bände.

Ach ja, und unsere Science Fantasy-Serie wollen wir natürlich bis Sommer auch endlich konzipiert haben, damit wir 2007 bei Fabylon damit starten können. Unsere Autoren warten schon ... Diverse Kurzgeschichten für die eine oder andere Anthologie werden irgendwo dazwischen reingeschoben. Eigentlich ist das Jahr bis zur Buchmesse schon ziemlich rum, wenn ich es recht bedenke. :-) Du hast nicht zufällig ein paar Stunden extra pro Tag übrig?

Ich kann dir in dieser Beziehung leider nicht aushelfen. Die Extra-Stunden brauche ich selbst für das TERRACOM. ;-)

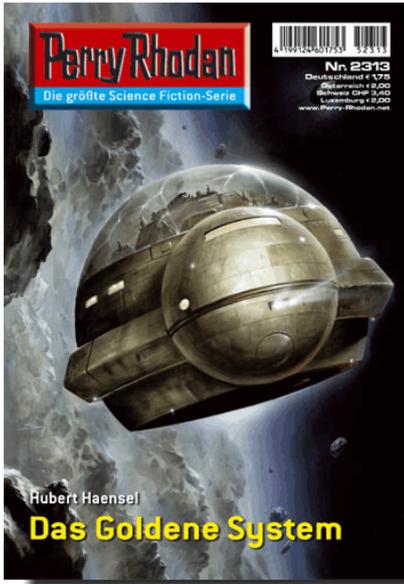
Uschi, vielen Dank für das Interview!

-sf-



TERRACOM-Galerie »Begegnung im All« von Heiko Popp (<http://www.heiko-popp.de/>)





PERRY RHODAN 2313
Das Goldene System
 von Hubert Haensel

Nachdem der Rat der Charonii die Erlaubnis erteilt hat, ins Goldene System einzufiegen, verlieren die Terraner und Kempo Doll'Ar-ym keine Zeit. Marc London wird wieder in Tiefschlaf versetzt, um eventuelle Wechselwirkungen mit den Psi-Fähigkeiten der Strukturpiloten auszuschließen. Dennoch verläuft der Flug aufgrund der chaotischen Verhältnisse im Zentrum der Charon-Wolke nicht ohne Komplikationen. Um die Gefahr für die Besatzungen der Schiffe zu verringern, wird die Geschwindigkeit verringert. Sehr bedächtig nähern sich die VERACRUZ und DORYNA dem Goldenen System.

Während des Fluges kommt es im Hangar der VERACRUZ zu einem Zwischenfall. Der Triebwerkstechniker Mario Saats trifft bei einem Kontrollgang auf einen Fremden, der sich an den Skarabäen zuschaffen macht. Bei den Beibooten der SKARABÄUS-Klasse, die von der Besatzung den wenig ehrenhaften Beinamen 'Mistkäfer' erhalten haben, handelt es sich um Kleinstraumschiffe, die aufgrund ihrer robusten, einfachen

Technik auch unter schwierigsten hyperphysikalischen Bedingungen operieren können. Mario Saats versucht den Eindringling zu stellen, als die VERACRUZ gewaltsam aus dem Linearraum gerissen wird. Saats prallt gegen eine Konsole und wird ohnmächtig. Die VERACRUZ setzt nach einer kurzen Ruhepause ihren Flug fort und trifft schließlich im Goldenen System ein.

Das gesamte System ist von einer Staubwolke umgeben. Ein Einflug mit der VERACRUZ oder der DORYNA ist aufgrund der hyperphysikalischen Verhältnisse unmöglich. So wird das System erst einmal von außen vermessen. Der Kantor-Sextant liefert wichtige Ergebnisse. Es wird eine Sonne geortet, die von Atlan den Namen 'Gold' erhält. Außerdem befinden sich im System zigtausende Asteroiden, von denen 26.000 als starke Hyperstrahler identifiziert werden. Das Goldene System legt nicht nur jede Technik lahm, auch Psi-Fähigkeiten werden beeinträchtigt. So müssen die Strukturpiloten einen sicheren Abstand zum System halten und Gucky muss an Bord der VERACRUZ zu Fuß laufen.

Mario Saats ist derweil aus dem Koma erwacht und stellt Nachforschungen an. Der Fremde, dem er begegnet ist, stellt sich als Dr. Gregorian heraus. Bei diesem handelt es sich um einen Nachkommen von Sato Ambush. Der geniale Wissenschaftler aus dem Stab von Malcolm S. Daellian erweist sich als fachlich hoch- aber sozial inkompetent. Er verweigert jegliche Zusammenarbeit mit den übrigen Wissenschaftlern, liefert in Einzelarbeit aber hervorragende Ergebnisse.

Da die Vermessung von außen wenig brauchbare Ergebnisse ergibt, entschließt sich Atlan mit ein-



em SKARABÄUS ins Goldene System einzudringen. Er landet mit seiner Besatzung auf einem der weniger stark strahlenden Asteroiden. Dort findet er eine kleine Menge von goldfarbigem Hyperkristall, Salkrit. Der Hyperkristall deflagriert allerdings teilweise unter mechanischer Einwirkung. Vorsichtig kann der Arkonide aber dennoch eine kleine Probe schürfen. Außerdem entdeckt Atlan auf dem Asteroiden die Überreste eines Techniten. Der Inhalt des Techniten-Speicherchips kann mit den Bordmitteln des SKARABÄUS nur unzureichend ausgelesen werden. So werden die Salkrit-Probe und der Speicherchip zur VERACRUZ zurückgebracht. Eingehende Untersuchungen ergeben erste Erkenntnisse über das Salkrit. Der Hyperkristall besteht aus Psi-Materie, die sich um fest-materielle Cluster aus Goldatomen manifestiert hat. Dieser als Normalraumanker dienende Grundstock macht aber im Durchschnitt nur 0,23% der Masse des Salkrit aus. Auf konventionellem Weg sind allerdings nur die Goldatome nachweisbar. Die restlichen Bestandteile sind eine Materieprojektion aus Psi-Materie in kristallisierter Form. Eine Bearbeitung des Materials scheint nur mit Ynkelonium-Klingen möglich, da sich damit die durch Berührung hervorgerufene Deflagration auf einen sehr kleinen Bereich beschränkt. Bei der Aus-

»Du bist Terraner, Marc«, sagte der Arkonide. »Genau wie Perry. Ihr seid und bleibt Barbaren und damit unberechenbar.«
 PR 2313, S. 5

wertung des Speicherchips des Techniten stößt man auf ein Video, auf dem ein doppelköpfiges, krakenähnliches Wesen zu sehen ist. Weitere Informationen lassen sich aber nicht auslesen. Atlan beschließt daher, noch einmal in das Goldene System aufzubrechen. Diesmal ist auch Dr. Gregorian mit von der Partie.

Die Skarabäen landen auf einem stärker strahlenden Asteroiden und finden dort ein vogelähnliches Fossil. Es erscheint so, dass sich das Salkrit in einem Organ des Fossils befindet, das Atlan erst einmal als Herz bezeichnet. Der große Salkrit-Fund wird an Bord des SKARABÄUS gebracht. Kurz nach dem Start werden die beiden SKARABÄEN von gitterförmigen Raumschiffen angegriffen. Dem SKARABÄUS mit Dr. Gregorian gelingt die Flucht, aber Atlans Raumer hat keine Chance die nötige Fluchtgeschwindigkeit zu erreichen. Die Lage scheint hoffnungslos, bis ein keilförmiges Raumschiff auftaucht, Atlan anfunk und ihm mitteilt, wie die Techniten-Gitterraum zu überlisten seien. Dazu muss der Arkonide sämtliche Technik an Bord ausschalten. Aufgrund mangelnder Alternativen entschließt sich Atlan, dem Fremden zu vertrauen. Die List gelingt und von dem Keilraumschiff wird Atlan zu einem Asteroiden geführt, der über einen Hangar verfügt. Dort begrüßt Ingal Fathen Aidon den Arkoniden in GRAANWATAH, der letzten Zuflucht. Das krakenähnliche Wesen, das Atlan für einen Gesandten der Schutzherren hält, stellt sich als Ewige Truhe der Seecharan vor. Doch die Sicherheit der letzten Zuflucht ist trügerisch, über dem Asteroiden erscheinen tausende von Gitterraumern.

-wr-

Rezension von Wolfgang Ruge

Die Rezension erfolgt zusammen mit PR 2314.



PERRY RHODAN 2314

Die Leben eines Seecharan

von Hubert Haensel

An Bord von SKARABÄUS 2 bricht die Pilotin aufgrund eines Strangeness-Schocks zusammen. Dr. Gregorian übernimmt das Kommando und es kommt zu einem Streit darüber, ob man sich in Sicherheit bringen oder den vermissten Atlan suchen soll. Ein Funkspruch des Arkoniden beendet die Diskussion. Atlan befindet sich vorläufig in Sicherheit, SKARABÄUS 2 soll zur VERACRUZ zurückkehren. An Bord des EXPLORERS angekommen, geht Dr. Gregorian in Klausur um sich seinen Forschungen zu widmen.

In GRAANWATAH offenbart Atlan dem Seecharan Ingal Fathen Aidon, dass er kein Schutzherr ist. Dennoch bietet er den Seecharan seine Hilfe an. Damit Atlan die aktuelle Situation versteht, erzählt Ingal Fathen Aidon in Schlaglichtern die Geschichte seines Volkes. Da Seecharan ihre Erinnerungen von

Generation zu Generation weitergeben, diese also im genetischen Code verankert sind, reicht die Erinnerung der „Ewigen Truhe“ 12.000 Jahre in die Vergangenheit:

Den Seecharan geht es sehr gut. Für die Schutzherren von Jamondi schürfen sie den wertvollen Hyperkristall Salkrit, welcher in den fossilen Überresten der flugsaurierähnlichen Inyodur zu finden ist. Die Schutzherren entlohnen die Seecharan sehr großzügig und versorgen sie mit Technologie. Eines Tages kommt es im Handelsdock zu einer Explosion. Die Charonii stellen die Fährdienste für die Schutzherren ein, der Kontakt der Seecharan zur Außenwelt reißt ab. Es stellt sich heraus, dass die Explosion durch Techniten verursacht wurde. Im Laufe der Jahrzehnte und Jahrhunderte verlieren die Seecharan immer mehr Territorium an die Techniten, schließlich fällt auch ihre Heimatwelt Rohalon.

Heute leben die Seecharan nur noch in GRAANWATAH, ihrer letzten Bastion. Nun steht die Entscheidungsschlacht an. Die Seecharan werfen sich, unterstützt von Atlan und den Terranern, in den Kampf.

An Bord der VERACRUZ findet Dr. Gregorian heraus, was es mit dem Geheimnis des Goldenen Systems auf sich hat. Große Salkrit-Anlagerungen verzerren die Raumzeit-Struktur und sorgen für eine Verdickung des psionischen Netzes. Diese Verdickung wiederum zieht den Staub an. So entstanden auch die vielen Asteroiden im Goldenen System. Außerdem hat Dr. Gregorian Atlans Problem quasi nebenbei gelöst. Bei der Untersuchung eines defekten Techniten konnte er dessen Selbstzerstörungssequenz extrahieren. Mit

SKARABÄUS 2 fliegt der eigenbrötlerische Wissenschaftler zurück ins Goldene System und beendet dort die Schlacht indem er eine Selbstverstörungskette bei den Techniten auslöst.

Als Dank für die Hilfe überlassen die Seecharan Atlan 110 Kilogramm Salkrit. Kempo Doll' Arym erinnert sich daran, auf Stolp eine Plattform gefunden zu haben, die dem vormals zerstörten Handelskontor gleicht. Diese soll am Goldenen System stationiert werden. Zum Abschied schließen Seecharan und LFT ein Abkommen. Die Seecharan schürfen für die Terraner zu einem fairen Preis Salkrit, diese wiederum kümmern sich um den Schutz des Goldenen Systems.

-wr-

Rezension von Wolfgang Ruge

Entgegen meiner Gewohnheit möchte ich den Doppelband von Hubert Haensel in einem Rutsch abhandeln, da sich die Schwächen auf beide Romane beziehen. Mein Versprechen im NGF eine nicht ganz so negative Rezension zu schreiben werde ich wohl nicht einhalten können, da sich meine Hoffnung einige der Unklarheiten aus PR 2313 würden sich in 2314 auflösen, nicht erfüllt hat.

Beginnen möchte ich meine Rezension dennoch mit dem Positiven, aus dem einfachen Grund, dass dieser Bereich schnell abgehandelt werden kann. Auf der Seite mit den Dingen die mir am Roman gefallen haben, steht nämlich nur ein Punkt. Die gelungene Verballhornung einiger PR-Autoren als Truhen in Band 2314. Forsch Brank sei nur als ein Beispiel genannt. Der kreativen Namensgebung ist es zu verdanken, dass ich doch ab und zu schmunzeln musste, obwohl ich die Lebengeschichten der Truhen einfach nur langweilig fand.

Womit ich auch schon beim großen Kapitel wäre: 'Was mir beim Roman nicht gefallen hat.' Es beginnt mit der Figur des Mario Saats und der Geschichte um ihn. Dass auf eine Mission, die über das Schicksal der Menschheit entscheiden könnte, nicht etwa eine Elite-Besatzung mitgenommen wird, ist ja nichts Neues. Im Vergleich zur fliegenden Psychiatrie RICHARD BURTON im letzten Zyklus wirkt die VERACRUZ zugegebenermaßen wie eine Eliteuniversität – wäre da nicht Mario Saats. Könnte ich die Begründung, warum er an Bord ist, noch mit ein wenig Magenschmerzen nachvollziehen, so ist die Geschichte um ihn auch mit ordentlich CT-Tropfen (*Anm. d. Red: Mittel gegen Magenverstimmung*) unerträglich. Mario Saats soll die Triebwerksblöcke bewachen. Es ist daher natürlich vollkommen unwichtig ihm mitzuteilen, dass ein gewisser Dr. Gregorian nach den Skarabäen sehen könnte. Gut, Menschen sind nun mal vergesslich. Dr. Gregorian sieht nach dem Rechten und Saats fühlt sich in einen Agentenfilm zurückversetzt. Nein, die Zentrale wird nicht informiert. Nein, Saats kommt auch nicht auf die Idee in der Zentrale anzufragen, ob Dr. Gregorian wirklich die Skarabäen überprüfen soll. Und die Botschaft, dass ein Fremder an Bord ist, weil die Ankunft Dr. Gregorians natürlich nicht in den Bordcomputern verzeichnet ist, muss an Atlan gerichtet werden. So leid es mir tut, die Geschichte tut beim Lesen einfach nur weh. Leider ist Mario Saats, der später noch den Linearconvertern zugeteilt wird, obwohl er sich nicht mit der 'alten Technik' anfreunden kann, nicht die einzige Grausamkeit des Dopplers.

Dr. Gregorian ist so ziemlich das billigste Klischee eines Wissen-

schaftlers. Natürlich muss er sozial inkompetent sein. Und damit jedem klar ist, wie nervig der Doc ist, muss er auch noch beschissen aussehen. So eine platte Figur habe ich im TERRANOVA-Zyklus noch nicht gesehen. Damit möchte ich Band 2313 im Prinzip abhaken. Ein paar interessante Informationen waren dabei, immerhin erfahren wir auf den letzten 20 Seiten wo das Salkrit herkommt. Um in den Genuss dieser Information zu kommen, muss man allerdings die ersten 40 Seiten überleben. Dass das recht schwer ist, liegt an vielen Ungereimtheiten, die ich nicht genauer ausführen will. Ein paar weitere Grausamkeiten finden sich im Kriticastor zu PR 2313.

Nun sind unsere Helden im Goldenen System und von der Ewigen Truhe bekommt Atlan die Geschichte erzählt. Das was Hubert in 40 Seiten ausbreitet, kann ich in ein paar Zeilen zusammenfassen: Die Seecharan schürfen Salkrit und verkaufen dies an die Schutzherren. Irgendwie werden Techniten in das Goldene System eingeschleust, die die Kultur der Seecharan zerstören. Das ist nicht genug Stoff für einen Roman. Hinzu kommt, dass wir keine ordentliche Lebensgeschichte präsentiert bekommen, sondern nur Fragmente. Das Volk der Seecharan wurde auch nicht ordentlich eingeführt. Wir erfahren nichts über das Kindesalter. Wir wissen nicht, wie die Gesellschaft strukturiert ist. Wir erfahren im Prinzip nur, dass die Seecharan mal Salkrit geschürft haben und von den Techniten fast vernichtet wurden. Ganz, ganz schwach.

Gerade dann, wenn man es nicht erwartete, ist das Leben einfach und banal.

PR 2314, S. 56

Na gut, verlassen wir die Ebene um Atlan und wenden uns Dr. Gregorian zu. Keiner hat ein Problem damit, dass der unendlich geniale Wissenschaftler das Kommando übernimmt. Keiner mag ihn, aber ihn als Captain zu haben, regt keinen auf. Also der Skarabäus kehrt zur VERACRUZ zurück, Dr. Gregorian löst mal nebenbei das Problem mit den Techniten und liefert eine Erklärung für die Staubkonzentration im Goldenen System. Die Erklärung für die Staubvorkommen klingt ansatzweise logisch. Die Lösung für Atlans Problem ist einfach nur billig, einfallslos. Ein Deus ex Machina der schlimmsten Kategorie. Ein Selbstvernichtungsimpuls. Die Seecharan waren natürlich nicht in der Lage ihn herauszufinden. Als ganzes Volk braucht man halt mehr als 12.000 Jahre für eine Lösung, die Dr. Gregorian nebenbei findet.

Zum Schluss habe ich noch zwei Anmerkungen. In dem Roman habe ich gemerkt, dass der Voltzsche Geist wohl endgültig aus der Serie geschrieben werden soll. Zum einen denkt Atlan auf einmal an Oberst XYZ, Leutnant ZYX. Die Zeiten wo alle Terraner sich duzten und der Rang keine Rolle spielte, sind wohl vorbei. Zum anderen gibt es ein Zitat von Atlan. »Schießt auf Sie, es sind eh nur Roboter.« Dies gerade in einem HuHae zu lesen tat mir weh, da Hubert mit »Beinahe ein Mensch« ja einen Planetenroman abgeliefert hat, in dem er beweist, dass er sich der Thematik und Problematik, die sich aus dem Umgang mit KIs ergibt, durchaus bewusst ist.

Das Specter im letzten Zyklus war auch nicht biologischen Ursprungs. Dennoch stellte sich die Frage nicht, ob es wirklich Leben war. Beim Feind ist es kein Problem, dann sind es nur Roboter und die kann man ja platt machen. Ich

weiß, dass eine solche Schwarz-Weiß-Darstellung bequem ist. Aber eine Serie, die den Anspruch erhebt die größte Science Fiction-Serie der Welt zu sein, sollte sich nicht damit begnügen, Vorurteile gegenüber der SF zu bestätigen.

Nun komme ich auch zur letzten Grausamkeit. Es scheint derzeit irgendwie IN zu sein, SF-Romane ohne Technik zu schreiben. In ca. 2200 Bänden hat eine SF-Serie mit dem Titel PERRY RHODAN gezeigt, dass man auch mit funktionierenden Raumschiffen spannende Romane schreiben kann. Vielleicht sollte man sich wieder darauf besinnen.

Fazit: Muss ich die Note wirklich noch hinschreiben? **MIES.** Der Doppelband war wirklich unter aller Kanone.



PERRY RHODAN 2315
Kampf ums Salkrit
von Michael Marcus Thurner

In der Charon-Wolke tritt Kempo Doll'Arym beim Rat der Charonii auf der Stelle, die sturköpfigen alten Herren wollen nichts von einer Gefahr von außerhalb und Veränderungen innerhalb der Charonii-

kultur wissen. Als die Strukturdolbe ENZIMUND zweiundzwanzig gigantische Raumschiffe entdeckt, die dabei sind in die Wolke einzudringen, kommt es zum Eklat. Kempo sagt sich und das Charon-Korps von den Charonii los, was der Rat natürlich nicht akzeptiert. Sheerdurn und Kempo finden ein wenig mehr über die Geheimloge heraus, die die wahre Macht im Hintergrund der Charonii-Gesellschaft ist. Auch Kempos Vater war Mitglied in dieser Charon-Loge. Ein starker Schock für den jungen Strukturpiloten.

Um der Gefahr zu begegnen, lässt Kempo alle Piloten des Korps, die über eine rudimentäre Begabung der Explosiven Kraft verfügen, bei der planetenlosen Sonne Tsaba zusammenkommen, wo es ständig zu natürlichen Strukturstürmen kommt.

Vor dem Abflug aus dem Ijor-System werden die Charonii von Atlan unter die Fittiche genommen und einen Taktik- und Verteidigungsdrill unterzogen. Für die Charonii-Piloten eine harte Prüfung, der sie von dem alten Arkoniden unterzogen werden. Nach den Strapazen seelischer wie körperlicher Natur, kommt es zu einem Schäferstündchen zwischen Kempo und der Kommandantin der ENZIMUND Leilila Dor'Absink.

Als die Charonii im Tsaba-System Station bezogen haben, versucht der Charonii Srecno ein Attentat auf Kempo. Er handelt im

»Wusstest du übrigens, dass unsere Sprache mehr als 300 Ausdrücke für 'Geschlechtsverkehr vollziehen' kennt, unter anderem die Umschreibung 'Hyperbestäubung' für einen besonders gelungenen Akt?«

PR 2315, S. 20

Auftrag dessen Schwiegervaters Khal Pif'Deran. Kempo ist entsetzt wie weit die Macht der Loge reicht.

Dann komm es zum Kampf, etwa 20 Strukturdolben stellen sich den zweiundszwanzig TRAICAH-Fabriken entgegen. Dabei handelt es sich um Giganten von 40 Kilometer Durchmesser. Ain Dekka, der Kommandant des Verbandes aus dem Volk der Charnaz Bakr, nimmt den Angriff zunächst nicht ernst, doch die Charonii schlagen gnadenlos zu. Allerdings unter sehr großen Opfern, eine Tatsache die Kempo Atlan verschwiegen hatte. Fast die gesamte Mannschaft der DORYNA fällt dem Wüten Kempos mit der Explosiven Kraft zum Opfer. Nur ein TRAICAH-Gigant schafft es durchzubrechen und nimmt weiter Kurs auf das Goldene System. Mit einem letzten Kraftakt und unter Zuhilfenahme von einer winzigen Menge Salkrit, schafft es Kempo unter heftigen Schmerzen das Schiff zu vernichten. Dabei kommt kein weiterer Charonii um, doch die Qual Kempos ist sehr groß beim Einsatz des Salkrits.

Nach dieser Auseinandersetzung will der junge Charonii die innenpolitische Auseinandersetzung mit dem Rat und der Charin-Loge angehen. Dazu sollen Bilder von der Schlacht in den Mediensystemen platziert werden. Außerdem schließt Kempo ein festes Abkommen mit Atlan und damit der LFT. Die VERACRUZ wird zum Rand der Wolke gebracht und übergibt jeweils 2,5 Kilogramm Salkrit an die wartenden AUBERG und TABASCO, das Material ist für Terra bestimmt. Auch Gucky und Marc London sollen zur Erde zurückkehren, da ihre Fähigkeiten in der Wolke nur sehr eingeschränkt nutzbar sind.

Das Charon-Korps richtet einen

festen Transerverkehr ins Jonathon-System und das Goldene System ein, außerdem schleppen sie Handelstation zum Austausch von Gütern in das Goldene System um den Handel mit den Seecharan aufzunehmen. Als Gegenleistung liefert die LFT technisches Know-How, Waffen- und Ortungssysteme. Die VERACRUZ und Atlan verbleiben in der Charon-Wolke.

-jh-

Rezension von Wolfgang Ruge

Langsam löste er die Abzeichen eines Strukturpiloten von seiner Kombination. Kempo Doll'Arym hatte entgültig seinen Abschied genommen.

Über die letzten Zeilen des Romans könnte ich mich aufregen. Michael Marcus Thurner verletzt ein „Axiom der Rhodanistik“. Nämlich das der Besonderheit Perry Rhodans. Mit den vorliegenden Zeilen stellt der Wiener Kempo Doll'Arym, einen egozentrischen, unbedachten, unreifen Charonii, auf eine Stufe mit Perry Rhodan, dem Retter des Universums, dem Terraner der auch in seiner Jugend schon bedacht gewirkt hat. Eine Glorifizierung dieser Art hat Kempo – bei aller Liebe – nicht verdient.

Auch ansonsten ist »Kampf ums Salkrit« kein Roman für Bestnoten. Es herrscht eine klare Schachbrettmoral. Die Chaosmächte sind die Bösen, die ihre Besatzung knechten. Kempo und Atlan sind die Guten. So makaber es klingen mag, einzig und allein die Tatsache, dass Kempo und seine Leute den letalen Impuls einsetzen können und wollen, sorgt dafür, dass wir wenigstens Grautöne auf dem Schachbrett finden.

Handlungsmäßig wird der Charon-Block endlich abgeschlossen. Die Guten haben obsiegt. Der Leser ist zwar nicht überrascht, aber

froh, dass die Terraner mal nicht die 'Deppen vom Dienst' sind. Atlan wird auf seine Funktion als Lehrmeister reduziert, Kempo auf die das Aufständischen. Bei den anderen Hauptpersonen kann ich mich schon nicht mehr an die Namen erinnern, obwohl ich den Roman erst vor knapp 7 Stunden zur Seite gelegt habe. Das spricht für sich.

Stilistisch und von der inneren Logik gibt es wenig zu meckern. Der Roman liest sich flüssig und die Figuren handeln glaubhaft.

Ansonsten gibt es nichts Auffälliges. Der Roman liest sich flüssig. Viel bleibt nicht hängen. Die Charon-Handlung wird befriedigend abgeschlossen, aber mehr nicht.

NICHT ÜBEL



PERRY RHODAN 2316

Rivalen der Kolonne

von Arndt Ellmer

Der Duale Kapitän Zerberoff trifft mit seinem Chaos-Geschwader im Hayok-Sternenarchipel am Standort von TRAICOON 0096 ein, jedoch findet nicht das erwartete Kolonnenfort vor, sondern TRAICOON 0099. Die Position

der beiden Kolonnenforts wurde getauscht. Dadurch ist die Fertigstellung von TRAICOON 0099 nicht soweit fortgeschritten, wie vorgesehen.

Beim Kolonnenfort sind ebenfalls sechs TRAICAH-Fabriken stationiert. Der Duale Kapitän übernimmt das Kommando über das Kolonnenfort von Vizekapitän Tafferier, der bereits früher unter ihm diente. Tafferier ist ebenfalls ein duales Wesen und wurde aus einem Mor'Daer und einem Awour zusammengesetzt. Die Awour sind eine humanoide Spezies, aus der sich die Kopfjäger TRAITORS rekrutieren.

Der Duale Kapitän treibt die Fertigstellung des Forts voran. Mit der Zeit erkennt er, dass die Terraner eine Möglichkeit gefunden haben, den Dunkelschirm zu orten. Als sie den Standort des Forts entdecken ist es jedoch zu spät. Die Abwehrwaffen von TRAICOON 0099 sind feuerbereit. Die Terraner und Arkoniden sind klug genug, dem Fort nicht zu nahe zu kommen.

Auf Caiwan haben sich die Arkoniden und Caiwanen arrangiert. Die Eingeborenen schürfen Khalumvatt und verkaufen es an die Arkoniden. Diese gestehen ihnen dafür eine gewisse Autonomie zu. Offiziell fungiert Admiral Morgan da Hogath als Statthalter auf der Welt, die nur 411 Lichtjahre von Hayok entfernt liegt.

Durch einen Aufklärer der Terminalen Kolonne kommt es zu einer Störung des Energiefeldes um

Der Duale Kapitän wahrte mühsam seine Fassung. TRAICOON 0098 vernichtet, TRAICOON 0099 am falschen Ort – bei den Progress-Wahrern, was war mit der Terminalen Kolonne los?

PR 2316, S. 5

Caiwan und die Schaspaken spielen verrückt. Die Symbiosepartner der Caiwanen wandern nach Osten. Die bekommt auch der Orpton Valthero zu spüren. Er trifft während der Vorkommnisse auf Dando Gentury, den Anführer der Caiwanen.

Am nächsten Tag haben sich die Schaspaken wieder beruhigt, doch den Arkoniden ist klar, dass ein Raumschiff der Terminalen Kolonne in der Nähe Caiwans gewesen sein muss.

Auf TRAICOON 0099 wartet Zerberoff mehrere Monate vergeblich auf das Eintreffen der Progresswahrer. Als im September 1344 NGZ die Hyperkristallvorräte des Kolonnenforts zur Neige gehen, bricht er mit der Kolonnenfabrik TRAICAH-1003 nach Caiwan auf, um dort die zwar minderwertigen, aber in großen Mengen vorhandenen Hyperkristalle zu verwerten. Das Kommando über das Kolonnenfort überträgt er an Tafferier.

Als die Kolonnen-Fabrik über Caiwan eintrifft, flüchten die Einheiten des Kristallimperiums; die Bewohner des Planeten werden zurückgelassen. Die Hyperkristalle auf Caiwan werden von den Chaostruppen mittels Intervallstrahl-Walzen und Hyperladungstrennung abgebaut.

Valthero und seine Geliebte Aya erleben aus eigener Erfahrung mit, was das für den Planeten bedeutet. Zunächst rast durch die Vernichtung der vier arkonidischen Bodenforts eine Feuerwalze über Caiwan und löscht fast alles Leben aus. Nur Valthero und Aya sowie einige wenige Caiwanen überleben, die sich in ihre Höhlen zurückgezogen haben. Die Caiwanen sterben aber am nächsten Morgen qualvoll, weil die Schaspaken der Feuerbrunst zum Opfer gefallen sind und sie nicht mehr entgiften können.

Um den Planeten zu verwerten, koppelt TRAICAH-1003 sein Ringsegment in 5 Teilen ab und sendet zudem eine Vielzahl von Beibooten aus. Diese setzen Strahlen ein, die alle organische Materie bis in eine Tiefe von 400 Metern in granulierten Schlacke verwandelt. Nur der Hyperkristall bleibt übrig und wird an Bord der Fabriken geschafft. Valthero und Aya gelingt zunächst die Flucht, doch als die Schergen TRAITORS schließlich den Planeten sprengen, um an die tiefer gelegenen Rohstoffe heranzukommen, sterben auch die beiden Arkoniden.

An Bord von TRAICAH-1003 kommt es derweil zum Kampf zwischen Zerberoff und Tafferier, der sich unbemerkt an Bord der Fabrik begeben hat. Der Kampf zwischen dem Dualen Kapitän und seinem Rivalen wogt hin und her. Erst als Zerberoff mittels Endogener Qual in Tafferier die Erinnerungen an dessen Entstehung wecken kann, ist der Kampf entschieden. Der Vizekapitän erleidet einen Schock und kann sich nicht mehr wehren. Zerberoff tötet ihn, ist dadurch aber so erschöpft, dass er das Bewusstsein verliert. Erst nach Tagen der Regeneration kann er wieder Kontakt zum Kalbaron in TRAICOON 0099 aufnehmen. Dieser teilt ihm mit, dass die Progress-Wahrer sich gemeldet haben. Durch Vorgänge in einem anderen Teil des Universums werden sie auf unbestimmte Zeit aufgehalten. Zerberoff befiehlt daher die „Dunklen Obelisk“ in Position zu bringen und mit dem ersten Teil der „Aussendung“ zu beginnen.

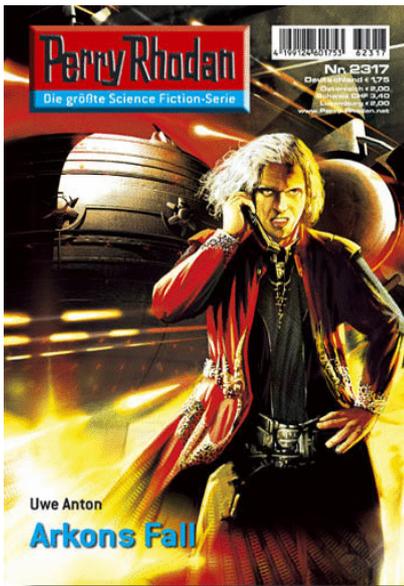
-wr-

Rezension von Wolfgang Ruge

Mit Band 2316 verlassen wir die Charon-Ebene und begeben uns nach Hayok. Das ist schön und gut, weil das ganze einen positiven Ne-

benefekt hat: Es wird ein Roman lang nicht über die Hyperimpedanz gemeckert. Auch davon abgesehen ist der Roman gut lesbar. Arndt scheint derzeit in Hochform zu sein. Ein glaubhafter dargestellter Dualer Kapitän, ein spannendes Duell am Ende. Eine nette, richtig schöne Nebenstory auf Caiwan. Ein bisschen Action, ein Aarus-Wurm, der beweist, dass Arndt der einzige Autor ist, der nicht regelmäßig der 00er-Demenz anheim fällt.

Kurzum: Das Lesen des Romans hat Spaß gemacht. Ein wirkliches Highlight ist mir nicht aufgefallen, aber das Gesamtkonzept überzeugt und ist stimmig. Ich habe nix zu meckern, der Roman hat Spaß gemacht, das ist **SEHR GUT**.



PERRY RHODAN 2317

Arkons Fall

von Uwe Anton

In der Milchstraße schreibt man den 5. Oktober 1344 NGZ. Imperator Bostich I. verkündet vor dem Hochadel die Lage Arkons. Das Göttliche Imperium droht sich an seinen Grenzen aufzulösen. Immer mehr Kolonien sagen sich los, nur

der Kernbereich kann noch als stabil bezeichnet werden. Darum will er den Begriff *Kristallimperium* wieder verstärkt angewandt wissen.

Während Bostich diese Anordnung trifft, weil er schon nicht mehr im Kristallpalast, sondern ist nur als Hologramm von seiner Thronflotte aus zugeschaltet. Kurz nach der Audienz wird gemeldet, dass ein Raumschiff der LFT im Anflug auf das Arkon-System ist. Die CARDEX bringt zwei Kantor-Sextanten für das Kristallimperium. Die Geräte sind verplombt und nur auf eine bestimmte Zeit funktionsfähig. Trotzdem zeigt Perry Rhodan damit, dass Terra nicht gewillt ist, aus falschem Stolz die Milchstraße den Chaosmächten zu überlassen.

Einen Sextanten lässt Bostich in sein Flaggschiff einbauen, das andere übergibt er Aktakul, seinem Jugendfreund und Ka'Marentis des Imperiums. Dieser steckt in einer misslichen Lage, denn Bostich verlangt von ihm eine Waffe gegen die fraktale Aufriss-Glocke, doch das erscheint dem Wissenschaftler illusorisch. Trotzdem arbeitet er an VRITRA, einer Waffe ähnlich dem Dissonanzgeschütz. Doch es stehen nur zwölf, unterschiedliche Prototypen bereit, die an Bord von GWALON-Kelchen montiert werden.

Auch privat befindet sich Aktakul in einer misslichen Lage. Seine Treue und Freundschaft zu Imperator Bostich zwingt ihn dazu, seine Machtposition innerhalb der SENTENZA auszunutzen. Um ein Attentat auf Bostich zu verhindern, lässt er einen führenden Adligen exekutieren.

Der Imperator findet mit Hilfe des Kantor-Sextanten auf Anhieb das Kolonnen-Fort bei Arkon und dazu noch drei TRAICAH-Fabriken. Kurz danach materialisiert ein

Dunkler Obelisk am Rande des Systems und fliegt auf direktem Weg nach Arkon I. Das seltsame Gebilde ist 235 Meter hoch, hat eine Grundfläche von 35 Meter und scheint keine Farbe zu haben, wirkt einfach nur dunkel. Die Arkoniden sind mit all ihrer militärischen Schlagkraft nicht in der Lage, das Vordringen des Obeliskens in ihr Heimatsystem zu verhindern. Das Werkzeug der Chaosmächte landet auf dem Thek-Laktran in der Nähe des Kristallpalastes, fährt antennenartige Stäbe aus und beginnt UHF-Peilsignale auszusenden.

Bostich befiehlt daraufhin am 9. Oktober den Angriff auf das Kolonnen-Fort. Aktakul ist zwar dagegen, kann es jedoch nicht verhindern. Die Schlacht wird zur verheerenden Niederlage für die Arkoniden. Etwa 4.500 Einheiten werden vernichtet, die Traitanks des Gegners erleiden dagegen keine Verluste. Bostichs Flaggschiff entkommt nur ganz knapp der Vernichtung.

Jedoch konnten wertvolle Daten über einen der Geschütz-Prototypen gewonnen werden. Die Treffer eines der zwölf VRITRA-Geschütze in der fraktalen Aufrissglocke erregte die Aufmerksamkeit des Gegners, der gnadenlos zurückschlug. Leichte Unregelmäßigkeiten im Schutzschirm des Kolonnen-Forts konnten angemessen werden. Zu einer tatsächlichen Gefährdung des TRAICOON-Forts führte der Beschuss durch das VRITRA-Geschütz allerdings nicht.

Der 10. Oktober geht als dunkler Punkt in die Geschichte Arkons ein, Bostich weicht der Übermacht

Fürchtet die Mehendor, gerade wenn sie Geschenke machen.
PR 2317, S. 20

TRAITORS und befiehlt den schleichenden Abzug aus dem Arkonssystem. Sein neues Hauptquartier, für hoffentlich nur kurze Zeit, soll Zalit im nahen Voga-System sein

-jh-

Rezension von Wolfgang Ruge

Vorbemerkung zum Tibi: Bostich mit Handy. Über seinem Kopf schwebt die (nicht gezeichnete) Gedankenblase: »Mist, schon wieder klappt der Download des Norman-Klingeltons nicht.« *Arkons Fall, Bostich kann seine Handyrechnung nicht mehr bezahlen, der Finanzminister meldet Konkurs an ...*

Zum Roman: Uwe Anton kann richtig tolle Romane schreiben. Insbesondere wenn's darum geht etwas oder jemanden im wahrsten Sinne des Wortes aus der Serie zu pusten. Uwe kann auch Romane schreiben, die unter aller Kanone sind (insbesondere mit einer Doppel-9 am Ende). Beides tut er des Öfteren. In diesem Roman ist beides drin. Die ersten zwei Seiten sind richtig gut, der Gleiterflug ist einfach nur Klasse zu lesen. Leider fängt dann der eigentliche Roman an. 2-3 gute Seiten wechseln sich mit den höchsten Grausamkeiten ab.

Was mich aufgeregt hat:

- Arkonidische Adelsgeplänkel
Ich habe kein Wort von dem verstanden was Uwe mir sagen wollte. Mir war nicht klar, welcher Charakter aus welchen Grund welchen Job hat und was ihn auszeichnet.
- Uwes Freund, die Bibel
Schon bei PR 2264 (»Die verlorene Schöpfung«) fiel mir negativ auf, dass Uwe eine verdammt platte Art hat, die Bibel zu zitieren. War das *'Und wenn ich schon wandle im finsternen Tale'* schon nervig genug, so hat er

diesmal vollkommen den Vogel abgeschossen. *'Denn Sein ist war das Reich und die Macht und die Herrlichkeit in Ewigkeit'*. So denkt Kucurrt über Bostich. Arghh. Bostich auf die Position des terranischen Gottes zu setzen. Da hat man das Gefühl, dass Uwe auf Teufel komm raus, dem Roman eine weitere Dimension geben wollte, die er nun mal nicht hat.

- Hmm, Traitor statuiert ein Exempel. Und ausgerechnet der Führer der Arkoniden wird verschont. Also, ich gehe mal davon aus, dass die Chaotarchen nicht volldeppert sind und das Flaggship der Arkonflotte ausfindig machen können. Warum zerstören sie es nicht? Ich habe folgende Erklärung. In der Zentrale des Forts taucht auf einmal ein dunkles Wesen aus. Eine fliegende Pizza meinetwegen. Es ertönt eine mentale Stimme: *HÖRT AUF. HALTET EIN. LASST BOSTICH AM LEBEN. ER STEHT IM EXPOSÉ ZU BAND 23XX. ER MUSS WEITERLEBEN DAMIT ER UNS IN 2399 MIT DER SUPERWAFFE AKTAKULS BESIEGEN KANN. HALTET EIN. HÖRT AUF.* >>Plotdriven<<

- Hinzukommen einige Kleinigkeiten, die aber auch den Sprachnörgeleien von Kritikaster zu finden sind.

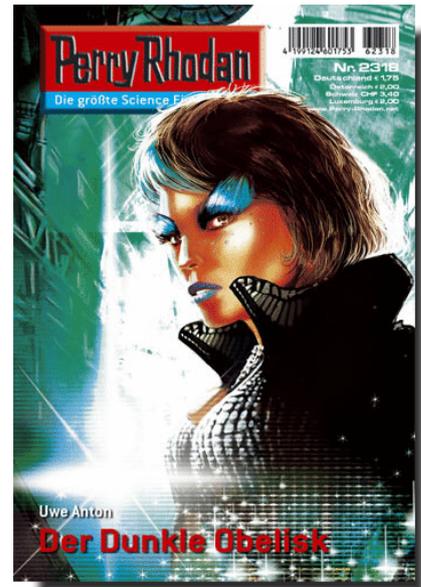
Fazit: Nun stellt sich mir die Frage wie der Roman zu bewerten ist. Leider macht der zuweilen gute Schreibstil die großen Böcke nicht wett. Im Gegenteil: Diese überwiegen stark. Bei mir steht ein LAU mit dicken Minus.

PERRY RHODAN 2318

Der Dunkle Obelisk

von Uwe Anton

Am 26. September 1344 NGZ



tritt Malcolm S. Daellian bei der HS-Howoalgonium-Forschung für den Kristallschirm noch immer auf der Stelle. Da erscheint ein Traitant am Rande des Solystems. Das Schiff verharrt eine Weile dort, zieht dann aber wieder ab. Trotzdem verdeutlicht das Auftauchen die prekäre Lage der LFT. Jederzeit kann das Chaos zuschlagen. Am 27. September 1344 NGZ erreicht eine Hyperfunkbotschaft der AUBERG die Solare Residenz. Atlan berichtet von den Vorkommnissen in der Charon-Wolke und meldet, dass die AUBERG und die TABASCO mit jeweils 2,5 kg Salkrit unterwegs sind. Voraussichtlich werde sie am 6. Oktober im Solssystem eintreffen. Mit an Bord sind auch Gucky und Marc London. Rhodan setzt aus diesem Grund Malcolm S. Daellian unter Druck. Das Salkrit soll sofort in die LORETTA-Tender eingebaut werden, damit der Kristallschirm so bald wie möglich wieder errichtet werden kann.

Etwa zur selben Zeit verfolgt der Sicherheitsbeauftragte Radek Bei-

*Mein Name ist Residor, Noviel
Residor.
PR 2318, S. 10*

bel im Whistler-Industriekomplex nahe der Solaren Residenz die seltenen Machenschaften eines Mitarbeiters. Dieser trickst immer wieder die Zeitkontopositronik aus und verschwindet heimlich für ein paar Minuten auf eine der Toiletten. Beibel wittert Industriespionage, die Tu-Ra-Cel oder das Energiekommando. Dann jedoch wird er wegen angeblicher Gesundheitsprobleme mit sofortiger Wirkung suspendiert und muss seinen Arbeitsplatz verlassen.

Am 2. Oktober erscheint Fawn Suzuke bei Perry Rhodan. Die Botin des Nukleus ist geschwächt und verzweifelt auf der Suche nach Marc London. Um das Solsystem zu schützen und zu unterstützen, hat sie sich unwiderruflich vom Nukleus getrennt. Ohne die Stabilisierung durch Marc London läuft sie nun Gefahr aus Energiemangel einfach zu verwehen. Nur zwei Tage bleiben ihr noch ohne die Hilfe des Psi-Korresponders. Bevor Rhodan eingreifen kann, ist die Suzuke wieder verschwunden, zuvor warnt sie aber noch vor dem Dunklen Obelisk.

Wenig später kommt es in der Universität von Terrania zu einem Unfall. Bei einem Gesundheitscheck interferiert ein medizinisches Gerät mit der Energie von Fawn Suzuke und die Projektionsgestalt wird im Körper Radek Beibels gefangen. Doch der ist zu schwach und psionisch unbegabt. Wenn nichts geschieht, wird ihn die Botin des Nukleus mit in den Tod reißen. Rhodan lässt die Beiden zu

»Mir ist es noch nie möglich gewesen, Ergebnisse mit reinem Handwedeln zu erzielen. Ich bin leider kein Kosmokrat, der mal nebenbei die Hyperimpedanz erhöht!«

PR 2318, S. 16

den Schohaaken bringen. Die Ältesten der Schohaaken schaffen es mit Unterstützung durch Trim Marath und Startac Schroeder die Mentalsubstanz Fawn Suzukes aus dem Körper Beibels zu befreien und selbst zu übernehmen. Doch auch die Schohaaken sind eigentlich zu schwach, und es beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit.

Beibel berichtet Rhodan von dem Dunklen Obelisk, den ihm die Botin in Gedanken gezeigt hat. Rhodan wird noch nervöser, die Zeit verrinnt. Dann trifft am Morgen des 6. Oktober endlich der ersehnte Marc London ein sowie Gucky und das Salkrit. Daellian macht sich sofort an die Arbeit und auch der Psi-Korresponder begibt sich sofort zu Fawn Suzuke. Es gelingt ihm, sie zu stabilisieren. Auch den Schohaaken geht es durch sein Eigreifen schlagartig wieder besser.

Doch da trifft schon die nächste Schreckensbotschaft herein: Von Hayok hat sich ein dunkler Obelisk auf den Weg zum Solsystem gemacht. Die LORETTA-Tender werden in Stellung gebracht, und der TERRANOVA-Schirm baut sich wirklich auf. Der Dunkle Obelisk vergeht im Schirm um das Solsystem. Jedoch wird dabei das Salkrit regelrecht verheizt. Fast 2 kg kostete der Einsatz, doch dafür ist die erste Gefahr gebannt. Homer G. Adams stellt eine Flotte mit Gütern für die Charonvölker zusammen. Mit dem Eintreffen der nächsten Lieferung des Salkrit im Solsystem ist jedoch erst zwischen dem 24. November und 24. Dezember zu rechnen. Bis dahin soll Daellian die Komponenten der Schirmgeneratoren besser auf den Hyperkristall einstellen, um einen geregelten Verbrauch zu garantieren und kein wildes Verbrennen.

Außerdem entdeckt Gucky, der im Auftrag von Rhodan einem

Tipp des Sicherheitsexperten Beibel nachgeht, wirklich Unregelmäßigkeiten in den Whistler-Werken. Es kommt zu einer mysteriösen Explosion auf einer Toilette.

-jh-

Rezension von Wolfgang Ruge

Der Roman von Uwe Anton war insofern gut, als das er eine interessante Situation nach sich zieht. Die Terraner sind in der Lage einen Kristallschirm aufzubauen, verbrauchen dafür aber hohe Mengen des so wertvollen Salkrits. Bei jedem Angriff der Chaos-Mächte sieht sich Perry nun in einer Zwickmühle: Terra sichern oder Unmengen an Salkrit opfern und so eben diese Sicherheit auf Dauer zu gefährden. Immer wieder muss Perry entscheiden: Kann ich den Gegner ohne Schirm aufhalten, wieviele verlorene Schiffe wiegen den Verlust an Salkrit auf? Was zählt ein Menschenleben, wenn man dafür vielleicht Tausende retten kann, weil das Salkrit besser erforscht ist? Transportiert man weiter in kleinen Mengen oder versucht man soviel Salkrit wie auf einmal möglich ins Solsystem zu schaffen, und geht so in Gefahr durch einen Hypersturm viel zu verlieren?

Wie man es dreht und wendet, Perry steckt in der moralischen Zwickmühle. Ich hoffe inständig all diese Probleme sind nicht in 3,4 Heften passe. Denn aus dem oben erwähnten Stoff kann man tolle Heftrömane schreiben. Uwes Ro-

»Warum müssen Boten übergeordneter Mächte immer in Rätseln sprechen, Salomon?«

Sein Adjutant sah ihn verständnislos an. »Du sprichst in Rätseln, Resident.«

Rhodan lächelte erheitert.

PR 2318, S. 56

man eröffnet also einen weiten Horizont für die weitere Handlung, doch wie sieht es im Roman selber aus? Was passiert eigentlich?

Perry bekommt einen Datenkristall von Atlan. Trotz Verlustgefahr und höchster Geheimhaltung quatscht unser Lieblingsarkonide schnell mal Rainer Castors Datenblatt herunter, damit auch jedem klar ist, was es mit Salkrit auf sich hat. Wie dem auch sei, Marc London kommt zurück, es dauert aber noch bis er eintrifft. Das Problem ist: Fawn Suzuke ist auf Terra und vergeht buchstäblich vor Sehnsucht. Ich muss zugeben, mir war von Anfang an klar, dass Marc noch rechtzeitig auftauchen würde. Von daher fand ich den Mittelteil nur mäßig spannend. Ein halbdeutlicher Perry stolpert durch Terrania und kann nur noch daran denken, dass er sich nicht alle Namen merken kann. Immerhin fällt ihm noch alles ein, was in der Nähe an Psi-Ressourcen vorhanden ist, so dass wir wieder einmal was von den Schoohaken und Trim Marath/Startac Schroeder erfahren. Und das hat mir ausgesprochen gut gefallen. Ich finde es schön, altbekannte Gesichter wieder auftauchen zu sehen. Ich habe mich zwar gefragt wo die beiden im Sternenozean waren, aber das Thema ist nun wirklich gegessen. Nun sind sie wieder da, und ich hoffe, dass auch andere Autoren sich daran erinnern, dass man mit Startac und Trim zwei nicht gerade schwache Mutanten hat, die vielleicht mal auf einen Einsatz gehen könnten. Teleporter und Schwarzer Zwi-

ling, wie sich das wohl auf einem Kolonnenfort macht...?

Zurück zum Roman, Marc London kommt noch rechtzeitig und ist ein bisschen bestürzt darüber, dass er bei Fawn wohl nie landen wird. Ich bin wirklich kein Fan von Gefühlsduselei. Aber ich weiß, dass Uwe Figuren erstklassig charakterisieren kann, und davon in diesem Moment leider keinen Gebrauch gemacht hat. Der Junge hat gerade eben erfahren, dass seine große Liebe nur Energie ist. Der ist nicht nur etwas bedröppelt, der ist nicht nur etwas traurig, der ist am Boden zerstört...

Im Angesicht der Tatsache, dass ansonsten die Charakterisierungen der Nebenfiguren in diesem Roman gut waren, und weil ich des öfteren im Bezug auf Kantiran gefordert habe, pubertären Jugendkram doch zu lassen, hülle ich mich was dieses Thema anbetrifft aber lieber in Schweigen.

Während Marc ein bisschen trauert springt Perry mit Gucky durch die Gegend und muss den Angriff des Dunklen Obelisk abwehren. Die Hektik die in dieser Situation herrscht hat Uwe klasse übergebracht. Dafür gibt es einen Pluspunkt.

Wie dem auch sei, der Obelisk zerschellt am Kristallschirm, ende gut, alles gut. Das schöne ist: Es wirkt nicht konstruiert. Leider bleibt ein Wermutstropfen: »Das Prinzip ist ganz einfach«, heißt es im Roman zur Funktionsweise des Kristallschirms. Also ich habe sie nicht verstanden.

Und wenn ich grad mal am kri-

tisieren bin, folgende Kleinigkeiten sind mir negativ aufgestoßen:

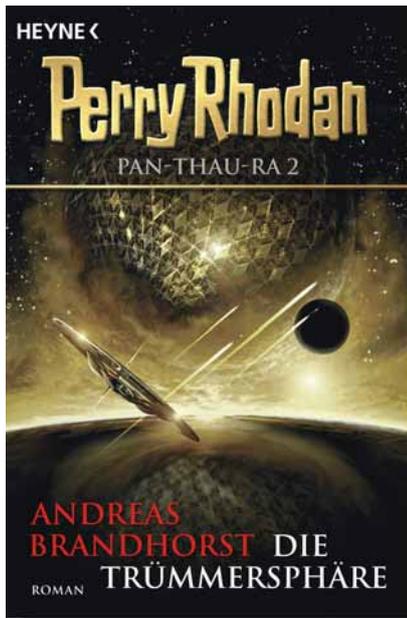
- Anscheinend fehlt eine Vision, wie die Terraner im Jahr 1344 NGZ leben. Sie leben wohl in einer Industrie- und Dienstleistungsgesellschaft, die sich über das Fernsehprogramm der Wissensgesellschaft aufregt.
- Eine explodierende Toilette in den Whistlerwerken. Dahinter muss ein Dunkler Ermittler stecken...
- Logik im allgemeinen kommt des öfteren zu kurz. Es sind keine wirklich dicken Brocken dabei, aber viele kleine Stolpersteine.
- Technikbeschreibungen werden von Uwe anscheinend nicht gelesen, sondern nur per Copy und Paste eingefügt. Ich weiß, dass ist ein harter Vorwurf. Aber wenn Technik in Uwes Romanen vorkommt, liest sich das ganze sehr nüchtern, als ob einfach ein Castorsches Datenblatt übernommen wurde.

Damit nicht alle denken, ich würde nur auf den armen Uwe einkloppen am Ende noch etwas positives:

Obwohl Norman am Handlungsort ist, taucht er nicht auf. DANKE UWE, DASS DU AUF DEN KLONELEFANTEN VERZICHTET HAST!

Fazit: Der Roman weiß zu unterhalten. Die (kleinen) Stärken und Schwächen heben sich gegeneinander auf. Der Roman war **NICHT ÜBEL**, er eröffnet jedoch einige interessante Perspektiven.





PAN-THAU-RA Band 2

Die Trümmersphäre

von Andreas Brandhorst

Rezension von Wolfgang Ruge

Beginnen möchte ich diese Rezension mit dem Negativen, da dieses recht schnell abzuhandeln ist. Einen ersten Dicken Klops findet man innerhalb der ersten 100 Seiten. Die Loower-Schiffe wollen zu Planeten mit Missionsstationen. Ja, Wunderbar. Das ist eine tolle Überraschung. Für den Leser schon, für die ZA-Träger auch. Wieder einmal stehen die führenden Terraner als Volleppen dar. Erst erkennen Sie nicht einmal, dass es sich bei den Trümmerschiffen um Loower handelt (Band 1), und dann, als sie es dann endlich mal gemerkt haben, kommen sie noch nicht auf die Idee mal Ihre Datennetze nach „Loower“ zu durchforsten. Da müsste ja zumindest bei rauskommen, dass unsere „Doppelnierigen Freunde“ ein paar Missionen eröffnet haben. Aber nein, Terraner sind dazu zu blöd. Hyperimpedanz im Hirn. Diesen Klops laste ich weniger Andreas Brandhorst an, als Frank Borsch. Eigentlich hätte er die ZA-Träger im ersten Band schon mal auf Da-

tensuche schicken müssen.

Zwanzig Seiten später, hat die gute brandhorstsche Erzählweise meinen Unmut gesenkt. So verbleibt vom dicken Klops nur eine Randnotiz.

Negativ anlasten muss man dem Autor jedoch eins: Die Gucky-Handlungsebene. In „Die Trümmersphäre“ ist Gucky nur ein großspuriger, selbstüberzeugter, zum Größenwahnsinn neigender Meter mit Schwanz. Junge, der Ilt, ist der Letzte seiner Art. Die „Plofre-Zeit“ liegt nicht lange zurück, und trotzdem dichter er schon Heldenepen. Das passt nicht zur Figur. Man könnte nun sagen, dass Andreas Brandhorst nicht so um Perryversum involviert ist, wie ein Stammautor, jedoch stellt er an anderer Stelle unter Beweis, dass dem nicht so ist.

Reginald Bull ist glaubhaft geschildert. Bully ist mehr als nur der aufbrausende Rotschopf, mehr als nur der Verteidigungsminister, ein Mensch mit Gefühlen. Auch der Perry Rhodan, den Brandhorst schildert, passt ins Bild, dass sich der Leser der Erstauflage von seinem Titelhelden machen konnte. Also bei den Hauptpersonen hat Andreas Brandhorst eine Sache gut gemacht. Die Nebenfiguren waren auch gut charakterisiert. Ihre Aktionen und Handlungen waren stimmig. Einen kleinen Wermutstropfen gibt es leider auch hier. Die Generäle des Planungsstabs wirken ein wenig eindimensional. Da sie aber nur Nebenfiguren sind, kann man mal ein Auge zudrücken. Mir ist es lieber, der Autor schildert eine Figur einfach und glaubhaft, als dass er versucht der Figur krampfhaft Tiefe zu verleihen.

Ein Extralob mit 3fachen Plus und Sternchen gibt es für die Loower-Handlungsebene. Mit der Geschichte um Kinderwart Karn-Terg vollbringt Andreas Brandhorst das

Kunststück eine eigene Welt zu kreieren und sich dennoch im Rahmen des Perryversums zu bewegen. Die Einkehr der Loower, ihre Probleme mit dem Verlust des Tiefenbewusstseins sind glaubhaft und spannend geschildert. Mit den Kindern entführt uns Andreas Brandhorst in einen ganz eigenen Kosmos. Die Figur das Karn-Tergs ist gut durchdacht, der Wandel seiner Position zu den Kindern ist nachvollziehbar. Die Loower-Handlungsebene ist ohne Frage, das Beste an diesem Roman und zählt sicherlich zu dem hochklassigsten was Heyne aus den Perryversum veröffentlichen durfte.

Am Ende gibt es neben dem Autoren-Lob auch eines an die Planung. Wie schon bei LEMURIA ist auch bei PAN-THAU-RA eine Abkehr von der schnöden Schachbrettmoral zu beobachten, wie sie in der Heftserie leider wieder gesellschaftsfähig wird. Die Loower sind nicht rein böse. Sie sind nicht durchgeknallt, wahnsinnig, von Irren beeinflusst oder was auch immer. Die Loower haben Motive, die man vielleicht nicht teilt, aber zumindest nachvollziehen kann.

Fazit: Andreas Brandhorst liefert einen Roman ab, bei dem eine Handlungsebene (die um Karn-Terg) das Prädikat KOSMISCH verdient. Der gesamte Roman ist nicht auf diesem Level, aber immer noch **SEHR GUT** mit Tendenz nach oben.

Rezension von Johannes Kreis

Die Zusammenfassung des Romans ist zwar sehr lang, aber eigentlich geschieht erstaunlich wenig – oder besser gesagt: Es geschieht wenig Erstaunliches. Was dem Vergnügen, das ich bei der Lektüre empfunden habe, allerdings nicht geschadet hat, denn der Roman ist wirklich sehr schön geworden, um Längen besser jeden-

falls als Band 1 der PAN-THAU-RA-Trilogie. Der Schwerpunkt liegt auf der Charakterisierung Karn-Tergs und des Volks der Loower. Beides ist hervorragend gelungen. Karn-Tergs innere Qualen und seine Verwirrung, als er ein Gefühl entdeckt, für das er keinen Namen hat (die Liebe zu den ihm anvertrauten Kindern), werden eindrucksvoll geschildert. Seine anfänglichen Probleme mit den unkontrollierbaren Loowerkindern sind einfach köstlich. Die Denkweise der Loower erscheint ausreichend fremdartig für so ein exotisches Volk, aber trotzdem agieren sie noch nachvollziehbar. Die Entwicklung dieses Volks nach der "Einkehr" enthält denn auch die einzigen echten Informationen, ansonsten werden hauptsächlich neue Fragen aufgeworfen. Wir erfahren, dass die Loower ihr ursprüngliches Tiefenbewusstsein verloren, mit Hilfe der Monaden aber ein neues gewonnen haben. Die Monaden, ein Volk aus einem sterbenden anderen Universum, scheinen eine Art Kollektivbewusstsein zu besitzen (den "Halo") und die Loower – sowie die nicht-loowerischen Schüler der Neo-Entelechie – können an diesem Kollektiv Anteil haben. Sirken, die recht unsympathische neue Figur, die in diesem Roman eingeführt wird, gehört zu diesen Neo-Entelecheten. Offenbar kann sie den Kontakt zum Halo auch über weite Entfernungen hinweg herstellen.

Es stellt sich die Frage: Wer ist "Der Andere"? Welches humanoide Wesen könnte es nach Alkyra II verschlagen haben und warum haben die Monaden sich nach seinem Bild gestaltet? Vielleicht stammen die Monaden ja aus dem Arresum und "Der Andere" ist einer der dortigen Mächtigen (vielleicht Aachthor?). Warum aber sendet er erst

dann Funksignale aus, und dann auch noch in Interkosmo, als sich ein Schiff der Terraner nähert? Wollte er all die Jahrhunderte vorher nicht von den Loowern befreit werden? Die Erklärung für die Überlegenheit der Loowerschiffe ist übrigens zwar recht phantastisch, aber wenigstens in sich schlüssig. Mal sehen, ob es den Terranern gelingen wird, Nutzen aus diesen Informationen zu ziehen.

Dass die Loower ein Sporenschiff erobern wollen, wussten wir ja schon. Verglichen mit dem Vorhaben, in den Bereich jenseits der Materiequellen vorzudringen, ist das gar nicht mal so unrealistisch. Könnte es sein, dass die Energie der Transferstationen gebraucht wird, um die PAN-THAU-RA aus dem Bereich zwischen den Dimensionen herauszuholen?

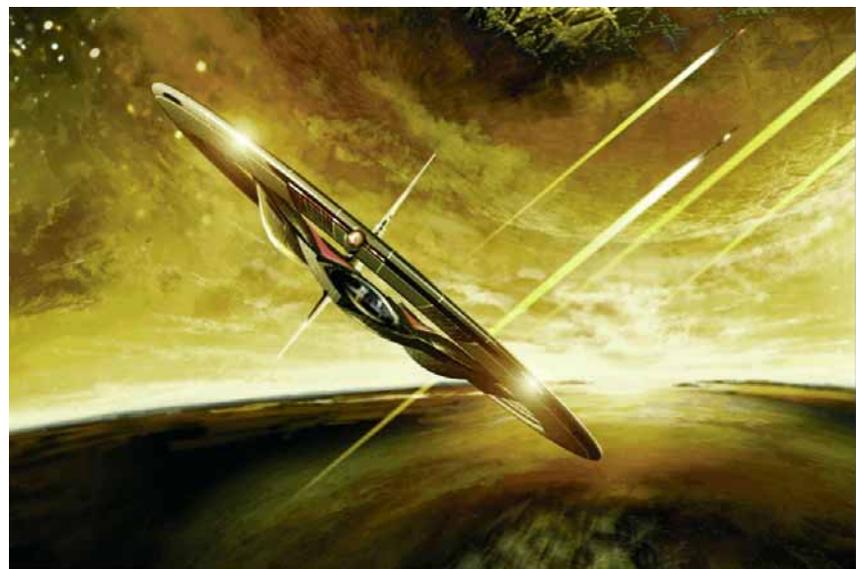
Auch Reginald Bull und Gucky erhalten in diesem Roman große Rollen. Endlich darf Bully mal wieder souverän, besonnen und doch konsequent vorgehen. Andreas Brandhorst macht nicht den Fehler, das alte Klischee vom hitzköpfigen Haudrauf auszupacken, und so übernimmt Bully diesmal den Part des Zauderers, den sonst immer Perry Rhodan übernimmt.



Völlig zu Recht allerdings, denn ein Angriff auf die Loower hätte fatale Folgen. Die Gucky-Kapitel kamen mir zwar etwas zu übertrieben vor, aber Gucky hat eine geniale Abkürzung für sich selbst erfunden: "RdU" = Retter des Universums.

Perry Rhodan ist diesmal wieder eher eine Nebenfigur, seine Kapitel sind vergleichsweise schwach, wenn auch nicht uninteressant. Natürlich handelt es sich bei den "Nichtdenkern" um humanoide Monaden. Die Frage ist, woher sie wussten, dass sie Rhodan suchen müssen und wobei genau er ihnen helfen soll. Allein der Sturm auf das Sporenschiff kann's ja wohl nicht sein.

Insgesamt ein **SEHR GUTER** Roman. Er ist sogar in gewisser Weise in sich abgeschlossen, denn alle Informationen aus dem Vorgänger-Roman, die man für das Verständnis braucht, werden zumindest angedeutet. Mit anderen Worten: PAN-THAU-RA Nr. 1 hätte man nicht gebraucht...



© Oliver Scholl 2005

Rezension von Ralf König

Ein Kinderwart erklärt die Welt der Loower, das ist der Hauptteil des Romans von Andreas Brandhorst und der beste Teil des Romans. Die Loower nehmen die Kinder nicht sehr ernst und die Kinderwarte erst recht nicht. Aber Karn-Terg ist eine Ausnahme. Er entwickelt Methoden, die für die Kinder gut sind und ihnen einen Vorteil in der Welt über ihm erschaffen. Die von ihm 'Trümmersphäre' genannte Stadt aus Raumschiffen, die den Planeten bald wie eine Schale umgibt, ist ein Moloch für ihn und er bedauert sehr, dass die Loower ihre großartige Vergangenheit aufgegeben haben. Aber seine Ansicht, dass die Kosmokraten ihnen etwas weg genommen haben, ist von der Obrigkeit nicht wohl gelitten.

Dass die Loower nicht verstehen, welchen Einfluss er auf die Gesellschaft nehmen kann, wenn er die Kinder beeinflussen kann, ist schon erstaunlich. Und Karn-Terg macht das, was seine Freunde sich wohl auch erhofft haben. Er sorgt dafür, dass die alten Ideen sich durchsetzen. Gleichzeitig sorgt er aber auch für den Konflikt, der die Geschichte um den Wiederauszug der Loower bestimmt.

Ein Bruderkrieg, eigentlich nichts neues, aber von Andreas

Brandhorst ist er auf besondere Weise in Szene gesetzt. Die Geschichte kann gerade in den Bereichen überzeugen, in denen Karn-Terg seinen Schützlingen die Welt erklärt und da wird der Roman auch ganz besonders stark. Die Geschichte hat deswegen auch eine große Kraft, eine Auswirkung auf den Leser, die über den der normalen PERRY RHODAN-Romane weit hinausgeht. Aber das soll bei den Taschenbüchern ja auch genau so sein.

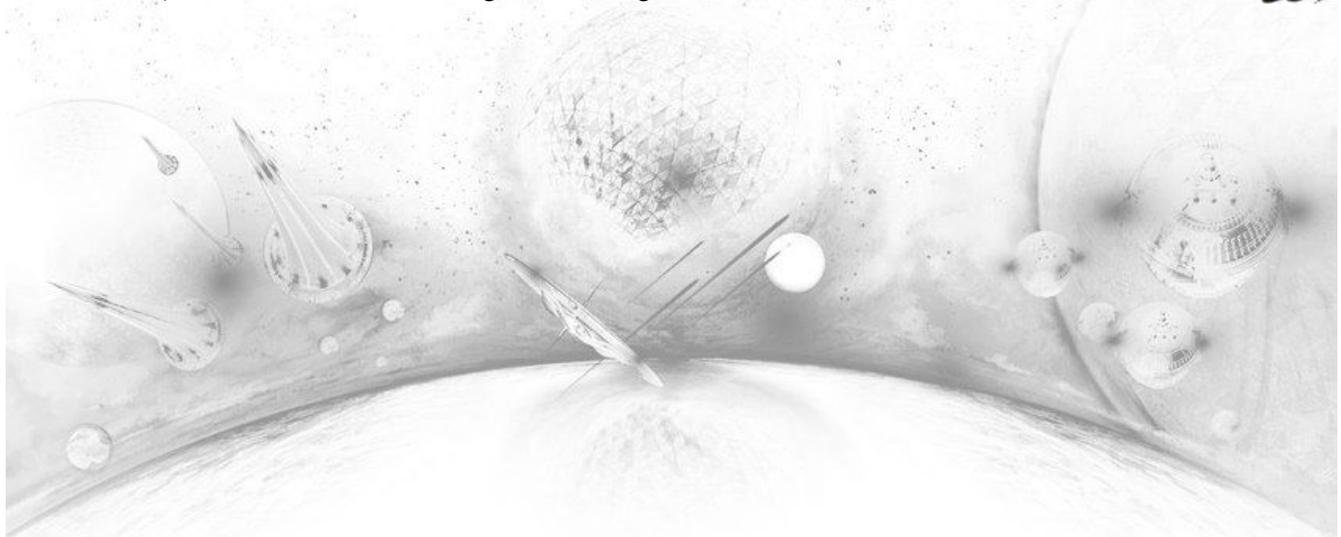
Wohin sich der Konflikt entwickeln wird, dürfte auf jeden Fall noch interessant werden. Wer ist der Andere? Ist es eventuell der erste Konstrukteur Hisk-Mekang, der sich gegen seinen Bruder gestellt hat, weil er den Irrweg erkennt, auf den der sich begeben wird? Die Idee Kilans ist durchaus gut, aber auch gefährlich gegenüber den Kosmokraten. Er will nichts weniger, als gegen sie vorgehen, indem er das Leben mit Hilfe der PAN-THAU-RA im Universum verbreitet. Obwohl die Kosmokraten mit der Hyperimpedanz klar gemacht haben, dass es von ihnen nicht erwünscht ist.

Schlimm ist, dass auch Hisk-Mekang für das Leben streitet, denn er will den Wahnsinn seines Bruders verhindern. Und so haben sie beide eigentlich das gleiche Ziel, das ih-

nen von Karn-Terg eingegeben wurde. Der wiederum hat diesen Kampf für das Leben von den Monaden gelernt.

Die Zweidenker arbeiten nun also daran, neun Transferstationen zu bergen, mit deren Hilfe sie die PAN-THAU-RA in das diesseitige Universum holen wollen. Interessanter Ansatz. Wie Perry Rhodan und Sirken das verhindern wollen, dürfte Gegenstand des Abschlussbandes sein. Man darf gespannt sein.

Fazit: Eine gut durchdachte Geschichte wird uns von Andreas Brandhorst präsentiert. Der Autor schafft es, dass der Roman kaum langweilig wird. Über weite Strecken, vor allem, wenn Karn-Terg seinen Schützlingen die Welt erklärt, ist der Roman wirklich hochklassig und nimmt fast kosmisches Niveau an. Nicht so gelungen ist die Klischeehaftigkeit der Admiräle, die Bully umgeben und das merkwürdige Verhalten des Ilts, als er sich als RdU selbst beweihräuchert. Aber sonderlich störend sind diese Punkte eigentlich nicht, dazu ist die Geschichte insgesamt viel zu gut erzählt. Ein **SEHR GUTER** Roman, der einen den Abschluss der Geschichte herbeisehen lässt.



»Du bist Terra!«

Seit Anfang des Jahres 1344 Neuer Galaktischer Zeitrechnung bedrohte die Terminale Kolonne TRAITOR die Milchstraße. In der gesamten Galaxis wurden von den Chaosmächten Kolonnenforts errichtet. Darüber hinaus drohte in der Nachbargalaxie Hangay die Entstehung einer Negasphäre.

Erneut wurden die Bewohner der LFT und insbesondere des Solsystems durch eine dunkle Macht aus den Tiefen des Universums heimgesucht. Dabei lagen die dramatischen Ereignisse um den Gott Gon-O und die Kybb-Titanen im Solsystem erst wenige Jahre zurück. Zudem litten die Terraner immer noch unter der erhöhten Hyperimpedanz, deren Auswirkungen ihr Alltagsleben weiterhin beeinträchtigte.

All dies zusammengenommen drückte die Grundstimmung der LFT-Bewohner. Statt den Willen zum Widerstand gegen den scheinbar übermächtigen Feind aufzubringen, machte sich in der Bevölkerung Resignation breit – die Terraner schienen sich in ihr Schicksal zu fügen.

In einer legendären Rede in der Solaren Residenz am 7. April 1344 sprach die Ersten Terranerin Tamira Sakrahan die prekäre Lage der LFT offen an und forderte ihre Landsleute auf, es müsse ein 'Ruck' durch die Gesellschaft gehen. Der Widerstand gegen die Terminale Kolonne müsse von der gesamten Bevölkerung der LFT mitgetragen werden

Als flankierende Maßnahme wurde Fink und Partner, eine der führenden Mediaagenturen Terras, von der Solaren Regierung beauftragt eine groß angelegte Stimmungskampagne mit Trivid-Spots und Anzeigen in den elektronischen Newsmedien zu starten. Chandler Fink, der Art Director der Mediaagentur und bekennender Terra-Nostalgiker, legte ein Konzept vor, das – wie er auf Nachfrage zugab – sehr eng an eine Medienkampagne angelehnt war, die im angehenden 21. Jahrhundert alter Zeitrechnung in einem relativ unbedeutenden europäischen Land durchgeführt wurde.

Als flankierende Maßnahme wurde Fink und Partner, eine der führenden Mediaagenturen Terras, von der Solaren Regierung beauftragt eine groß angelegte Stimmungskampagne mit Trivid-Spots und Anzeigen in den elektronischen Newsmedien zu starten. Chandler Fink, der Art Director der Mediaagentur und bekennender Terra-Nostalgiker, legte ein Konzept vor, das – wie er auf Nachfrage zugab – sehr eng an eine Medienkampagne angelehnt war, die im angehenden 21. Jahrhundert alter Zeitrechnung in einem relativ unbedeutenden europäischen Land durchgeführt wurde.

Das Manifest der Mediakampagne »Du bist Terra!«:

Eine winzige Menge Salkrit kann einen Hypersturm auslösen. Die Schockwelle, die durch seine Deflagration ausgelöst wird, zerstört vielleicht ein paar Lichtjahre weiter ein ganzes Sonnensystem.

Genauso, wie sich ein kleiner Hypereffekt zu einem Sturm entwickelt, kann deine Tat wirken.

Unrealistisch, sagst du?

Warumfeuerst du dann deine Mannschaft im Magellan-Stadion an, wenn deine Stimme so unwichtig ist?

Wieso schwenkst du Fahnen, während dein Favorit in seinem Raumschiff beim Sonnenmarathon seine Runden dreht?

Du kennst die Antwort: Weil aus deiner Flagge viele werden und aus deiner Stimme ein ganzer Chor.

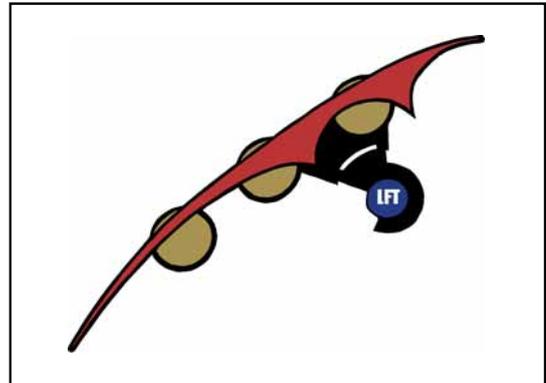
Du bist von allem ein Teil. Und alles ist ein Teil von dir.

Du bist Terra.

Dein Wille ist wie Feuer unterm Hintern. Er lässt die Stürmer von Nordstern Terrania schneller laufen und das Raumschiff beim Sonnenmarathon schneller durch den Linearraum fliegen.

Egal, wo du im Solsystem arbeitest. Egal, welche Position du hast.

Du hältst den Laden zusammen. Du bist der Laden.



LFTLogo © by Gregor Paulmann

Du bist Terra.

Unsere Zeit schmeckt nicht nach venusischen Drakhpralinen. Das will auch niemand behaupten. Eine entstehende Negasphäre in der Nachbarschaft ist ebenso wenig zu unterschätzen, wie der Heerwurm der Terminalen Kolonne TRAITOR.

Mag sein, wir Terraner stehen wieder einmal mit dem Rücken zur Wand oder dem Gesicht vor einer Mauer. Doch schon einmal haben wir gemeinsam eine Mauer um die Milchstraße niedergerissen. Zusammen haben wir MATERIA, die Arkoniden, Gon-O und die Kybb aus dem Solsystem vertrieben.

Terra hat genug Hände, um sie einander zu reichen und anzupacken. Nicht nur in der Liga-Flotte, auch an den TANKSTELLEN wird jeder Einzelne gebraucht. Wir sind viele Milliarden Terraner. Stehen wir zusammen gegen das Chaos wie ein Mann. Terra darf nicht fallen!

Du bist die Hand. Du bist Milliarden.

Du bist Terra.

Also: Wie wäre es, wenn du dich mal wieder selbst anfeuerst? Gib nicht nur im Gleiterkorridor Gas. Geh runter von der Bremse. Es gibt keine Geschwindigkeitsbegrenzung im Kampf gegen TRAITOR.

Frage dich nicht, was die Zellaktivatorträger für dich gegen das Chaos tun. Pack selber mit an.

Du bist Terra.

Stehe zur LFT wie zu deinem besten Freund. Lass ihn nicht im Stich, sondern biete ihm deine Hilfe an. Bring deinen Beitrag zum Kampf gegen TRAITOR, gib alles zu dem du fähig bist. Und wenn du das tust, übertriff dich selbst. Nimm all deinen Mut zusammen und reiß Bäume aus.

Du bist die Hand, du bist die LFT.

Du bist Terra!



Diese Mediakampagne trug zusammen mit anderen Maßnahmen dazu bei, dass sich bereits bis zum Herbst 1344 NGZ die Stimmung in der terranischen Bevölkerung wieder deutlich verbesserte. Die Menschen und Extraterrestrier auf Terra und den solaren Planeten nahmen ungeachtet der anhaltenden Bedrohung durch die Terminale Kolonne ihr normales Leben wieder auf. Die Terraner unternahmen alle denkba-

ren Anstrengungen, um den technologischen Rückstand gegenüber der Kolonnentechnik aufzuholen. Nachdem zunächst alle Bemühungen seitens Malcom S. Daellian und seines Teams keinen Erfolg brachte, gelang erst durch das Salkrit ein unerwarteter technischer Durchbruch. Aus der Dunkelheit tauchte am Ende des Tunnels plötzlich ein kleines Licht auf. Eine wirkliche Wende im Kampf gegen die scheinbar erdrückende Übermacht TRAITORS war zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht abzusehen. Doch die Terraner arbeiteten gemeinsam mit aller Kraft daran, diese Bedrohung ihrer Heimat abzuwenden, und dabei konnte auch der kleinste Beitrag letztendlich den Ausschlag geben. *Terra durfte nicht fallen!*

[Hoschpians Chroniken des 14. Jahrhunderts NGZ; Kap. 42.19.2. Der Schmetterlingseffekt – oder Die Rolle der Sozialpsychologie im Kampf gegen TRAITOR]

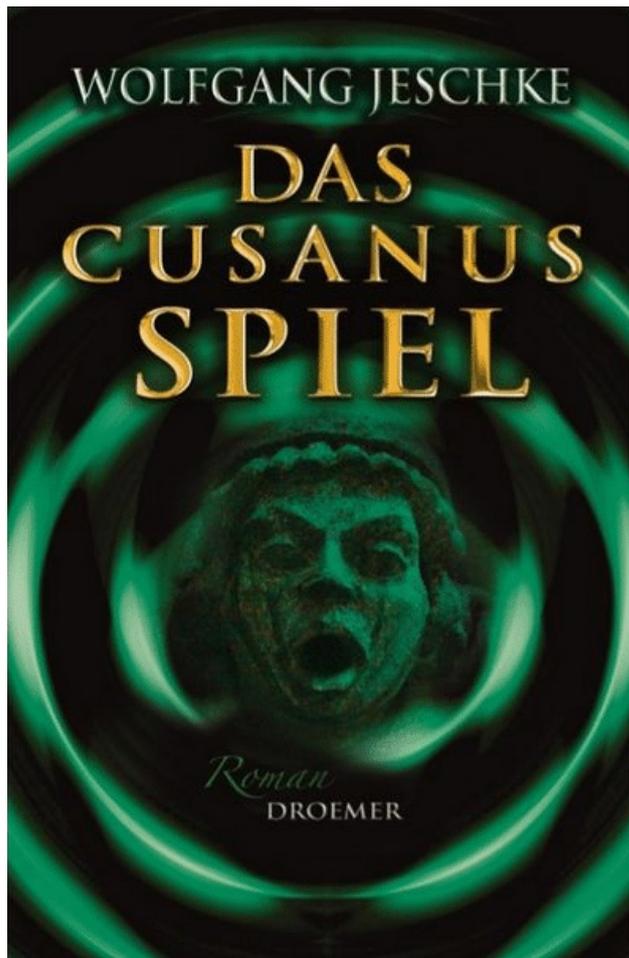
-sf-



TERRACOM-Galerie

»Terranautic-Flotte« von Jan-Christoph Kurth (<http://www.laital.de/>)





Wolfgang Jeschke

Das Cusanus-Spiel

Eine Rezension von Tobias Schäfer

1997 erschien mit *Meamones Auge* der letzte Roman Wolfgang Jeschkes. In den folgenden Jahren erschienen Kurzgeschichten in diversen Magazinen und Anthologien, zuletzt *Das Geschmeide* in Andreas Eschbachs *Eine Trillion Euro*. Mit *Die Cusanische Acceleratio* veröffentlichte Jeschke 1999 bereits ein Kapitel aus dem groß angelegten Roman, der bereits vor seinem Erscheinen als Meilenstein der deutschen Science Fiction gehandelt wurde.

Wolfgang Jeschke

gilt als Großmeister der deutschen Phantastik und arbeitete bis 2001 als Lektor für die SF-Reihe des Heyne-Verlags. Ihm gebührt

Hochachtung als Förderer und Mentor der deutschen phantastischen Literatur, die er selbst mit zahlreichen Kurzgeschichten und prämierten Romanen bereicherte – so erschien im Herbst 2005 sein Roman *Der letzte Tag der Schöpfung* als erster Roman deutschen Ursprungs in der Heyne-Reihe "Meisterwerke der Science Fiction".

Das Cusanus-Spiel

Eigentlich "Globusspiel" genannt, ist es ein ausgesprochenes Geduldsspiel, zu dem es jeder Menge an Fingerspitzengefühl benötigt. Nicolaus Cusanus war ein Vertrauter und Kardinal des Papstes im 15. Jahrhundert. Außerdem

ist er für die Botanikerin Domenica Ligrina die faszinierende Persönlichkeit überhaupt.

Domenica lebt im Rom der Jahre um 2050, in einer Zukunft, in der die Erdölvorräte ausschließlich vom Militär und Gangsterorganisationen beherrscht werden, nachdem große Kriege für die endgültige Ausbeute der natürlichen Reservoirs gesorgt hatten. Im Grunde besteht wieder die Macht des Stärkeren, die Regierungen sind völlig korrupt und haben meist als Militärregierung die Demokratien abgelöst. Ein dramatischer Klimawandel bedroht Europa von Süden und Deutschland wurde großen Teils Opfer einer schweren Strahlungsseuche.

Domenica schließt sich nach ihrem Studium einer päpstlichen Or-

ganisation an, die über sogenannte Solitone Reisen in die Vergangenheit unternimmt, um zum Beispiel biologische Proben zu retten und in der Folge die Ökosphäre der Erde zu retten.

Die Probleme, die dabei entstehen, sind nicht technischer Art, sondern ziemlich paradox: Das Wissen der Zeitreisenden bedroht die Integrität des Universums und in manchen vergangenen Zeiten auch die Reisenden selbst – so verschlägt es Domenica in die Zeit Kardinal Cusanus', die Zeit der beginnenden Hexenverfolgung ...

Ratten, Engel, Vergewaltiger

Was als erstes auffällt (nämlich auf der ersten Seite) ist der Gebrauch der überholten Rechtschreibregeln, umso stärker, als dass es sich bei diesem Roman eindeutig um einen Science Fiction-Roman handelt, dem Zukunftsorientiertheit quasi im Namen steht. Wenn der Leser also mittlerweile an neuere Regeln gewöhnt ist, wird er ab und zu – und natürlich leider an den spannendsten Stellen – aus dem Lesefluss gerissen. Erschwerend kommt außerdem hinzu, dass Jeschke sich um eine möglichst detaillierte Schilderung der Zukunft bemüht. In allen Bereichen hagelt es Beschreibungen, sei es nun in der Umwelt oder bezüglich der Charaktere; die Protagonistin ist außerdem Botanikerin, so dass sie ein besonderes Augenmerk auf die Pflanzenwelt richtet und uns an ihrer Kenntnis aller möglichen botanischen Fachbegriffe teilhaben lässt.

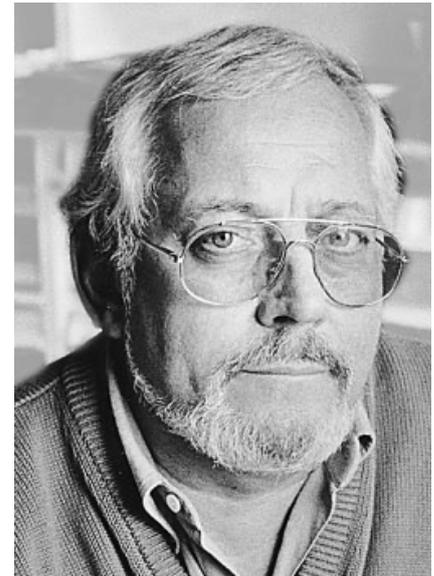
Wie bereits erwähnt, wurde der Roman im Vorfeld hoch gepriesen, aber man konnte einigen Stimmen durchaus vertrauen, wie den Aussagen Andreas Eschbachs. Es zeigt sich allerdings, dass derartige

Hymnen oft mehr schaden als nutzen, denn durch sie steigt die Erwartungshaltung in Höhen, die das tatsächliche Lesevergnügen erstmal erreichen muss. Andererseits erhält der Roman dadurch eine größere Beachtung, was sich sicherlich auf die Verkaufszahlen auswirkt.

Unzweifelhaft fabuliert Jeschke ein hochinteressantes Thema neu und spickt es mit Ideen und Lösungswegen großer Kreativität. Die Reise in die Vergangenheit, ohne die Möglichkeit, große Zeitparadoxa herbeizuführen – ein Thema, an dem sich schon viele Autoren den Kopf zerbrachen. Bei Jeschke existiert zu der Reise an sich keine Maschine, sondern ein anscheinend natürliches Phänomen. Solitone, das sind Wellen in der Zeit, die sowohl in Richtung Vergangenheit als auch Richtung Zukunft laufen und die Reisenden auf sich "surfen" lassen, wobei komplizierte Bedingungen jede Reise zu einem Wagnis machen und die Richtung festlegen, so dass die veränderliche Zukunft weiterhin unerreichbar bleibt.

Vordergründige Geschichte des Cusanus-Spiels ist die Frage: Könnte man durch Reisen in die Vergangenheit die Fehler des Menschen (wie die Monokulturisierung großer Erdbereiche) beheben oder zumindest Informationen und Materialien (wie Samen) gewinnen, um sie zu korrigieren? Wie ein paar Nebenepisoden zeigen, lassen sich bestimmte Ereignisse rückgängig machen, andere wiederum scheinen zu stark in der Struktur des Universums verankert zu sein, so dass kein Reisender in zeitlicher Nähe vom Soliton abgesetzt wird.

Was Jeschke hervorragend gelingt ist die Zusammenführung offener Fäden und Beantwortung verwirrender Fragen, die sich im Laufe der Geschichte ansammeln.



Leider drängen sich einige dieser Details gegen Ende des Romans und stehen dadurch im Gegensatz zu den sehr ausführlich geschilderten Passagen, die sich später als nebensächlich erweisen. Trotzdem beschwört Jeschke wundervolle Elemente herauf, in denen sich seine große Meisterschaft zeigt, und gerade in den kürzer gefassten Kapiteln wird die Erzählung stark und mitreißend. Dem obligatorischen SF-Leser scheint der Schwerpunkt falsch gesetzt, mehr zur Normalität auf der Suche nach einer rationalen Erklärung. Die Gratwanderung zwischen den Genre Grenzen beraubt den Roman seiner großartigen Möglichkeiten: Unwichtig erscheinen die Darstellungen in den ersten zwei Dritteln des Romans, wo Jeschke zwar mit plakativer Sprache und teilweise obszöner Deutlichkeit ein vorstellbares Bild der menschlichen, nicht allzu fernen Zukunft zur Zeit der letzten Ölvorkommen entwirft, deren Einzelheiten der Geschichte aber wenig Substanz hinzufügen. Ein kurzes Kapitel um den Wendepunkt der Solitone (am Ende der Zeit) wirft ein faszinierendes Schlaglicht auf den Hintergrund, den Jeschke dem Leser weitgehend vorenthält. Möglicherweise rückten Details

bei einer zweiten oder dritten Lektüre das Bild zurecht und zeigten es in seiner Vollkommenheit, aber dazu ist es einfach zu umfangreich.

Nebenbei setzt sich Jeschke stark mit ethischen und sozialen Fragen auseinander, so wählt er ja als Handlungsort das Mittelalter, wo die Kirche in hoher Macht steht und die Hexenverbrennungen gerade anlaufen. Einer der wirklich wichtigen Charaktere, *jener, den manche Zeitheimische 'Engel' nennen*, könnte durchaus Jeschkes moderne Interpretation eines Engels sein. Seine Flügel – nun ja, Geschmacksache. Neben Gott behandelt er auch mehrfach und bildgewaltig das Thema der Vergewaltigungen und verknüpft das mit der Dynamik großer Menschenmassen, die sich schnell von Abscheulichkeiten erregen lassen. Eines Teils ist das ein hoffentlich utopisch bleibender Aspekt seiner Geschichte, mit dem Jeschke das Bild der zerstörten Zukunft noch deutlicher schildert, andererseits lässt er sich auf das unerklärliche Vergnügen der Menschen an dem Leid anderer Menschen beziehen, dem durch die Möglichkeiten des Internet neuer Boden verfügbar gemacht wurde. Trotzdem wirkt diese moralische Note störend, denn sie lässt sich

nicht als unabdingbarer Bestandteil der Geschichte ansehen.

Der Titel "Das Cusanus-Spiel" lässt sich aus einer Textpassage abgeleitet übersetzen:

"[...] wenn wir uns bemühen und es mit Geduld angehen, können wir unserem Ziel doch recht nahe kommen.[...]"

Das Cusanus-Spiel, Kapitel VI "In Vincoli", Seite 108

In obigem Zitat geht es um den Sinn des Cusanus-Spiels, und übertragen auf den Roman und seine Handlung bedeutet das, dass alle Mühen der Menschheit und des Menschen speziell dem Streben nach Vollkommenheit dient, die nie erreicht werden kann. So betrachtet gewinnt der Roman in jeglicher Beziehung eine neue Facette. Wichtiges Detail: Domenica, die zum Ende hin fast die Vollkommenheit (zumindest in Bezug auf die Zeitreisen) erreicht, schwindet aus der "realen" Welt der Zeitheimischen und lässt dadurch wichtige Aspekte ihres Anspruchs zurück.

Übrigens: Was passiert, wenn es Zeitreisen wirklich gibt? Vorstellbar ist, dass es dann überall und zu jeder Zeit nur so von Reisenden wimmeln müsste. Einen kleinen Ausblick darauf liefert Jeschke

auch gegen Ende des Romans, aber nicht in voller Konsequenz.

Fazit

Der Knackpunkt zur Bewertung: Wenn ein 700seitiger Roman trotz einer sichtbaren hervorragenden Thematik bis zur Hälfte nicht in die Gänge kommt, entspricht er nicht einem weit verbreiteten Anspruch an die Qualität von Unterhaltungsromanen. Hier muss man deutlich sagen, dass zuviel drum herum erzählt wird, was uns einen möglichen Zukunftsspiegel vor das Gesicht hält, dem Geschichtsfluss aber nur abträglich ist. Erst in den letzten Kapiteln wird Jeschke seinem Ruf als "Meister der Phantastik" wirklich gerecht, doch der Part ist zu schade für dieses Buch.

Mit freundlicher Unterstützung des OnlineMagazins

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

Technisches

Wolfgang Jeschke
Das Cusanus-Spiel
 Droemer Hardcover
 Oktober 2005
 ISBN 3-426-19700-6
 710 Seiten
 24 Euro



Jetzt neu:

DK Andromeda

Die neue Spin-Off-Serie »Dualer Kapitän Andromeda« (ein Ableger von 'DK Milchstraße') hat sich inzwischen etabliert. Manche Kritiker sind sogar die Meinung, dass die Handlung des Ablegers derzeit deutlich interessanter ist, als in der Hauptserie. Aber wenden wir uns nun der aktuellen Folge zu, denn die Terminale Kolonne ist nach wie vor in Andromeda aktiv ...

Bericht Sosy Gilmore; (Hilfe)Stellung: Logarithmus

Lieber Leserinnen, lieber Leser. Du hältst den Hoghwarths-Uni-Kurier in den Händen, in freudiger Erwartung eines Berichtes, den ich im letzten Blatte angekündigt habe. Ich fasse mich kurz, ich war Zeuge eines Duells, das Holz, Haar und Hathorjan zu spalten drohte. Aus diesem Grunde fällt der Artikel „Vom Suchen und Weitersuchen in der Liebe“ leider ins Wasser. Nun aber genug der Vorrede, lest selbst von einem Ereignis, das ich kaum in Worte fassen konnte.

Meine Recherchen führten mich zu einem Planeten fernab der Raumfahrtrouten. Schon beim Landeanflug spürte ich eine gewaltige mentale Präsenz. Als ich auf dem Landefeld ausstieg, fand ich die Leiche eines Maahks. Sein ID-Chip wies ihn als Grek-666 aus. Ich witterte eine Story und folgte den riesigen Fußspuren und gelangte in ein Tal. Was ich dort sah, raubte mir den Atem. Ein Tefroder lag am Boden, offensichtlich bewusstlos. Ein diffuser Nebel rauschte durch das Tal, einem obskuren Wesen folgend, das die Bezeichnung Mehrschweinodont am besten beschreibt. Ich habe nicht den ganzen Dialog der Wesen verfolgen können, gebe aber wieder, was ich mir noch ins Gedächtnis rufen kann (M: Mehrschweinodont, N: Dif-

fuser Nebel):

M: Du wagst es, NORSCHMARN anzugreifen? Was denkst du, wer du bist, doppelter Fritz?

N: ICH BIN EINE KOLLEKTIV INTELLIGENZ, HERVORGEGANGEN AUS DEM VOLK DER NEROTUA. ICH HABE DIE VERBRECHEN DES KOLONNEN-ANATOMS FRICKOFF MITERLEBT, UND WENN ICH SCHON KEINE RACHE AN IHM NEHMEN KANN, DANN ZERSTÖRE ICH WENIGSTENS SEINE VERLORENE SCHÖPFUNG.
– Scheiße, auch als Kollektivintelligenz wird man vom Schreien heißer.

M: Ich bin auch nicht glücklich über mein Schicksal und mache dir ein Angebot. Du beendest meine unwürdige Existenz, trennst NORMAN und Kaiserschmarn, die beiden Seelen die in mir wohnen, und dann rächen wir uns gemeinsam am Kolonnenanatom.

N: Die Mehrheit von mir ist anderer Meinung. Aber ein Individuum, von denen, die ich einst war, sprach gerade zu mir. Ich will dir sagen, was Kcytsyb Pülüt, der viel mehr Gast als Mitglied meines Volkes war, zu sagen wusste. Er sprach davon, dass der kleine Elefant mit Soße gut schmecken würde. Und mir knurrt der Magen. Wenn wir nach der Trennung NORMAN verzehren, dann helfe ich dir.

M: Habe nun, ach! Philosophie, Juristerei und Medizin, Und leider auch Theologie
Durchaus studiert, mit heißem Bemühn.

Da steh ich nun, ich armer Tor!
Und bin so klug als wie zuvor;
Heiße Magister, heiße Doktor gar
Und ziehe schon an die zehen Jahr
Herauf, herab und quer und krumm
Meine Schüler an der Nase herum –
Und sehe, dass wir nichts wissen können!
Das will mir schier das Herz verbrennen.

N: Halte ein, mit deiner Rede. Du übertreibst maßlos. Ich will nur das Geschwür auf deinem Rücken essen.



© Dirk Schulz 2005

M: Wie alles sich zum Ganzen webt,
Eins in dem andern wirkt und lebt!
Wie Himmelskräfte auf und nieder steigen
Und sich die goldnen Eimer reichen!
Mit segenduftenden Schwingen
Vom Himmel durch die Erde dringen,
Harmonisch all das All durchklingen!

N: So harmonisch klingst du aber nicht. Entscheide dich. Meine bessere Hälfte, die halbe Hermine neigt dazu, mir ein köstliches Mal zu bereiten.

[Fortsetzung folgt]

Eine überraschende Wendung in Andromeda. NORSCHMARN scheint sich nicht so einig zu sein, wie es den Anschein hatte. Gibt es also bald ein Elefanten-Schnitzel auf dem einsamen Planeten? Wenn ja, welche Soße wird gereicht? Oder wird die halbe Hermine zum Gesundheitsapostel und kocht nur noch vegetarisch? Und was verdammt noch mal hat es mit der (Hilfe-)Stellung auf sich, und wer zum Teufel noch mal ist Sosy Gilmore und was hat sie in dieser Serie zu suchen? Die alles entscheidende Frage ist aber: Wird dem Autor dieser Kolumne noch einmal genug Müll einfallen um eine Seite zu füllen, oder zitiert er auch den Rest von Goethes-Faust? Gibt es wieder verdammt billige Anspielungen auf TV-Serien und Bücher?

Fragen über Fragen. Die Antworten gibt es im nächsten TERRACOM.

-WT-



'Regalhaltung von Büchern ist Quälerei' oder 'Selbst Romanheld werden' und weitere Wege in der Literatur

Ein Blick in die aktuelle Presseberichterstattung von Claas Wahlers

Ein Blick in die Presse gibt Auskunft über Themen rund um die Literatur. Diese Informationen sind für den interessierten Leser gedacht, der sich weitergehend mit Büchern beschäftigt.

'Regalhaltung ist Literaturquälerei', so berichtet "Chrismon" – Das ev. Magazin in der Ausgabe 12/2005. Denn Bücher hätten nichts im Bücherregal zu suchen. (Ich als Sammler würde hier heftig widersprechen und zum Protest aufrufen.) Aber diesem plakativen Aufruf folgt dann auch eine Erklärung. "Man möge sie nach Lektüre bitte in der Wildness aussetzen." So genannte Book Crosser legen ihre Bücher in der U-Bahn, im Café oder auf eine Parkbank aus und hoffen, dass ein anderer Book Crosser oder ein ehrlicher Finder sie liest und wieder freilässt.



Diese Idee stamme aus den USA. Das Ganze funktioniert wie folgt: das Buch wird im Internet unter <http://www.bookcrossing.com/> registriert. Der zugewiesene Code und ein Aufkleber werden im Buch angebracht. Dann werden Ort und Zeitpunkt der Freilassung und der Buchtitel im Netz veröffentlicht.

Die Jagd nach dem Buch kann beginnen. Weltweit seien 400.000 Mitglieder aktiv, die 2,5 Millionen Bücher in Umlauf gebracht haben. In Deutschland seien es 27.000 Mitglieder. Wäre 'Book Crossing' nicht auch eine Idee für unsere

Lieblingsserie PERRY RHODAN? PR-Hefte nach dem Lesen auszulegen an Bushaltestellen, Telefonzellen oder anderen markanten Punkten?

Eine nette Anregung, die nicht nur zu Weihnachten eine interessante Idee wäre, findet sich ebenfalls in "Chrismon" – Das ev. Magazin in der Ausgabe 12/2005. Demnach kann eine persönliche Heldengeschichte als Buch gedruckt und verschenkt werden.



Dem Verlag seien bloß die Namen der Hauptdarsteller, Haar- und Augenfarbe mitzuteilen und ein fieser Gegenspieler sei zu benennen. Der Rest werde vom Verlag erledigt. Die Daten werden dann in den Romantext eingefügt, anschließend das Buch gedruckt. So liest der Beschenkte seine eigene Abenteuergeschichte. Eine nette Idee für ein sehr persönliches Geschenk (auch als Geburtstagsgabe geeignet). Neben Abenteuergeschichten gibt es weitere Titel im Programm. Die Lieferfrist betrage 10 Tage und das Buch ist zum Preis von 19,90 € zu erhalten. Informationen dazu sind im Internet unter <http://www.personalnovel.de/> zu finden.

'Shakespeare für zwei Euro', so betitelt die *Süddeutsche Zeitung* einen Artikel vom 17. Oktober 2005. Vorgestellt wird das Konzept des Discounter Maxi-Livres in Paris, der neue Wege im Vertrieb von Büchern geht. So wurden Buchau-



tomaten in Metro-Stationen und an belebten Straßen aufgestellt. Dort finden sich unter anderem Klassiker wie "Romeo und Julia", aber auch Werke von Voltaire. Ebenso werden Leser von Sachbüchern und Lexika bedient. Und das mit einem sehr günstigen Preis von nur zwei Euro. Die Buchautomaten sind in einem auffallendem Gelb gehalten. Mit der Beschriftung "Le Livre à toute heure !" soll bei dem interessierten Leser um Aufmerksamkeit geworben werden.

In Schweden ist man schon längst einen Schritt weiter. So berichteten *Svenska Dagbladet* bereits am 1. Juli 2004 und auch *Vart Lidingö* vom 16. Dezember 2004, dass Lidingö, eine vor Stockholm gelegene Insel, ihren Mitbürgern den Service eines "bokomat" bietet. Frei übersetzt heißt es 'Bücherautomat'.

Die Stadtbibliothek Lidingös hat einen 24-Stunden Service eingerichtet. Rund um die Uhr kann der Lesehungrige sich Bücher an einem Automaten ausleihen und wieder abgeben. Dazu benötigt der Kunde nur seine Büchereikarte, die wie eine EC-Karte von einer Bank gestaltet ist. Mit seinem persönlichen Passwort meldet sich der



Kunde an und kann dann aus einem reichhaltigen Angebot von ca. 1000 Büchern auswählen.

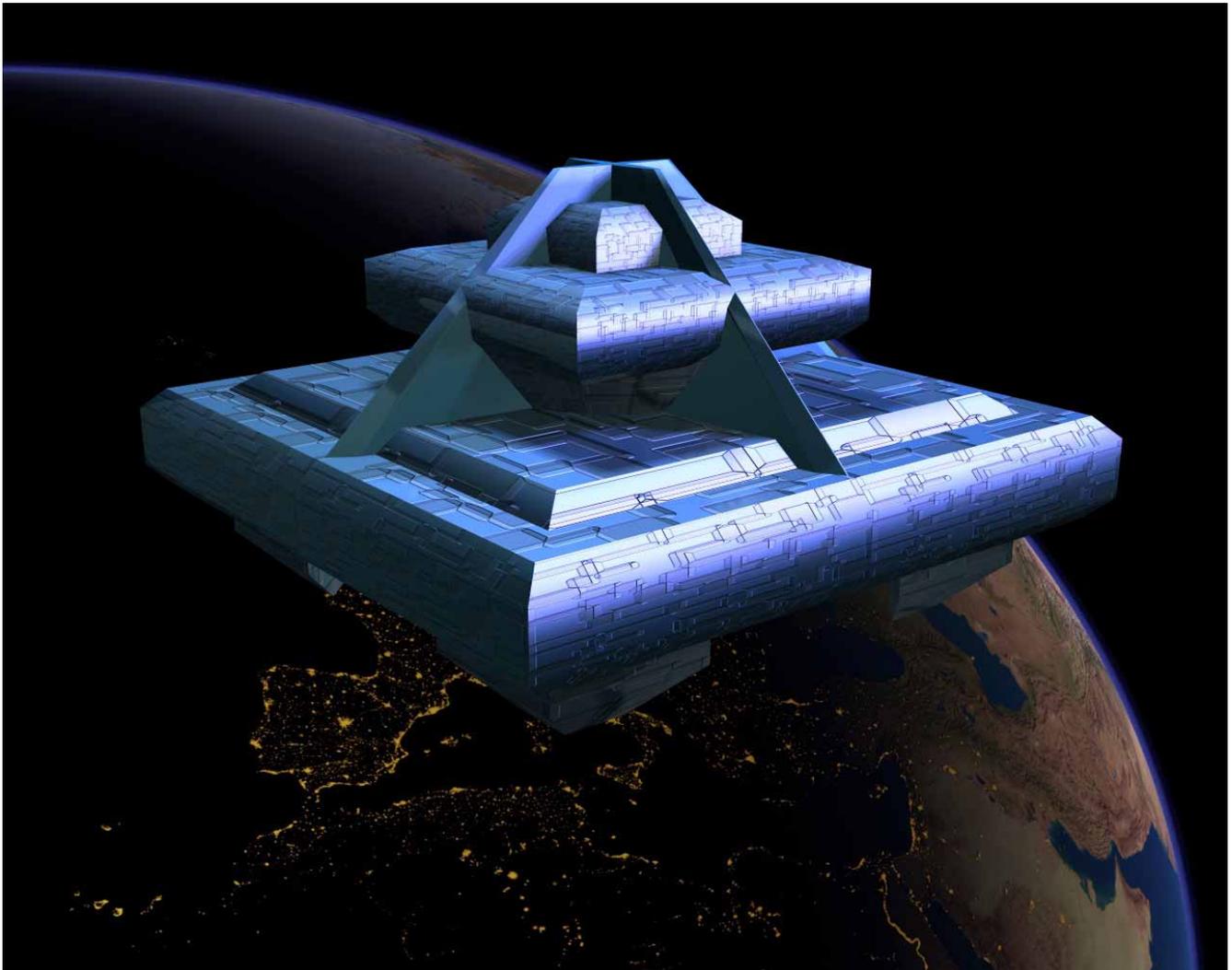
Wer die langen Winterabende in Schweden kennengelernt hat, ich spreche da aus eigener Erfahrung, zumal ich auf Lidingö vier Jahre gelebt habe, weiß ein solches Engagement der Bücherei für den Leser zu würdigen. Somit ist dieser Modellversuch nicht umsonst hier entwickelt und ausprobiert worden.

Das Konzept eines 'bokomat' wurde erstmalig der Öffentlichkeit anlässlich der Buchmesse in Göteborg vorgestellt. Da die Artikel keine Auskunft beinhalteten, ob

auch nicht-schwedische Bücher im Sortiment enthalten sind, habe ich mich an den Bibliotheksdienst vor Ort gewandt. Mit Stand November 2005 war das Angebot auf die schwedische Sprache beschränkt. Es werde aber bereits über die Aufnahme von Büchern in Englisch nachgedacht. Das Foto entstand anlässlich meiner Reise vom Nov. 2005 und zeigt den besprochenen 'bokomat'. Der gesamte Service ist übrigens gebührenfrei.



TERRACOM-Galerie »Yax K'uk' Mo'« von Thomas Rabenstein (<http://www.scifi-world.de/>)



Mom oder Paps

von Marc A. Herren

Der Untersuchungsbeamte schaute mich mit einer Mischung aus Abscheu und mühsam gezügelter Neugierde an. Ich wusste, dass er eine schwache telepathische Veranlagung besaß, was in seinem Berufsstand so üblich war. Aber an mir würde er sich die Zähne ausbeissen. Als Angehöriger – suspendierter Angehöriger – der TLD-Spezialeinheit „Simusense“ war ich selbstverständlich mental stabilisiert und konnte meine Gedanken abschirmen. Nichts, was in meinen grauen Zellen gespeichert war, würde nach draussen gelangen.

Der Beamte wühlte in seinen Unterlagen und zog eine Folie heraus. "Martan St.Veit", las er vor, "erfolgreichster Agent des Terranischen Liga Dienstes zur Verhinderung und Aufklärung von Verbrechen im Simusense-Netz. Pah!" Er schlug mit der flachen Hand auf seinen Schreibtisch. "Verhinderung und Aufklärung!" schnaubte er verächtlich. "Dabei gehörst Du selbst zum Widerwärtigsten, was dieses Sodom und Gomorrah eines Syntronnetzes je ausgespien hat!"

Persönliche Angriffe mit Bezug zu religiöser terranischer Mythologie – er wollte mich offenbar provozieren.

"Es ist eine Schande, dass diese Technologie, mit der Monos die ganze Menschheit versklavt hat, nun von Konzernen als Träume-Erfüllungs-Netz verwendet wird. Perverslinge leben ihre Triebe in diesen virtuellen Welten ungeniert aus. Und was macht die Regierung, anstatt die ganze Sache zu verbieten? Sie stellt sogar noch eine TLD-Spezialtruppe zusammen,

um die Simusense-Gemeinde vor ihren eigenen Auswüchsen zu schützen!"

Er blickte mich provozierend an.

„Nur weil deine Mutter ein hohes Tier der Regierung war und dein Gehirn eine kranke Affinität für Simusense aufwies, erhieltest du die TLD-Ausbildung und kamst in diese Spezialtruppe. Welch traurige Ironie, dass sich der TLD damit gleich selber einen feigen Vergewaltiger ins Nest gesetzt hat! Sage mir, St.Veit, war das der Hauptgrund, weshalb du zum TLD kamst? Hat man dich aufgrund deiner Mentalstabilisierung nicht entlarven können? Oder hat dich die perverse Welt der Simusense zu dem gemacht, was du heute bist?“

Gar nichts von dem war ich! Er hatte den Falschen vor sich. Schuldig war ich nur mir gegenüber, weil ich leichtsinnig in die Falle tappte, die mir der wahre Täter gestellt hatte. Der würde dafür noch büßen müssen. Aber dazu musste ich erst einmal hier 'raus.

"Wie bist du zu dem geworden, was du heute bist?", fragte er erneut und seine Stimme nahm einen gefährlich ruhigen Ton an.

Hatte er seine Taktik geändert? Wie auch immer – es hing nicht von ihm ab, ob ich aus dieser Situation wieder heraus kommen würde. Im Laufe der Zeit war ich im Simusense vielen Entscheidungsträgern begegnet, die darin ihre dunkelsten Triebe ausgelebt hatten. Von manchen dieser Trips hatte ich heimlich Aufzeichnungen angelegt. Sie waren meine Absicherung, mein Ticket in die Freiheit. Eine einflussreiche Person,

eine kleine Erpressung und ich war so gut wie draußen. Der Beamte war daher nicht von Belang.

"Was war in deiner Kindheit?" fragte er unvermittelt und beugte sich etwas nach vorne. „Was passierte mit dir und deinen Eltern?“

In mir schrillten sämtliche Alarmglocken. Weshalb schwenkte er nun zu meinen Eltern um? Was wusste er? Bei allen Teufeln in Terras Hallen! Was war es, das er wusste?

"Ich habe hier eine erstaunlich dicke Akte aus deiner Kindheit", sagte er in Plauderton und klopfte auf die entsprechenden Unterlagen. "Sehr umfangreich für einen Achtjährigen; sieht man nicht so oft."

Er öffnete das syntronische Siegel und klappte die Deckel auseinander. Zuoberst lag ein Foto, das meine Familie zeigte. Meine Eltern und ich, aufgenommen bei einem Ferientrip ins Wega-System. Ich spürte, wie sich mein Magen umdrehte. Etwas lief für mich gerade gewaltig schief! Ich musste weg – nur ja nicht hier bleiben!

Bedrohlich stiegen die Erinnerungen an die damaligen Ereignisse hoch. Vergessenes, Verdrängtes. Gefährliches. Nicht dorthin gehen, Martan!

Plötzlich war da meine Mom. Sie trug ihr Lieblingskleid in den Farben des Meeres. Mit dem einen Arm hatte sie sich bei Paps eingehakt, mit dem anderen winkte sie mir zu. Wie unglaublich schön sie doch war... Nein! Halt! Wild schüttelte ich den Kopf und drängte die Bilder zurück, die mich in ihren Bann ziehen wollten.

Krampfhaft versuchte ich wieder



Ordnung in meine Gedanken zu bringen. Woher kamen plötzlich diese Bilder? Und weshalb hatten sie einen so starken Effekt auf mich?

Hatte der Beamte etwa gar keine normale telepathische Veranlagung? Ich erschrak. Vor ein paar Wochen war das Gerücht umgegangen, dass in der Verwaltung ein Mutant zum Einsatz käme, der sich Zugriff auf die verborgensten Erinnerungen eines Menschen verschaffen konnte. Angst legte sich tonnenschwer auf meine Brust. Das durfte nicht sein! Ich war noch nicht bereit dafür, nochmals zurück zu gehen!

"Was hat dir der blauhäutige Mann getan, Martan?"

Als ob er in meinem Kopf einen Hebel umgelegt hätte, war plötzlich alles wieder da. Rufus, meine Eltern, die Kamera, der Mann mit dem blauen Gesicht. Mit voller Wucht trafen mich Bilder und Emotionen und schüttelten mich durch. Als ob ein Staudamm eingerissen wäre, prasselten die Erinnerungen auf mich ein. Immer mehr, immer schneller, bis sie mich wie gleißende Blitze durchfuhren und in einen Ozean aus

Licht tauchten. Noch mehr, noch schneller. Bis nichts mehr da war – außer Licht.

Ich blinzelte im hellen Schein der Wega-Sonne.

"Komm schon, Marty, sei brav und lächle ein wenig. Wir wollen doch schöne Erinnerungsfotos von unserem Urlaub machen." Mom lachte glockenhell und zog mir mit zwei Fingern meine Mundwinkel nach oben. Sie stand hinter mir und hatte einen Arm um mich gelegt, während sich Paps neben sie platziert hatte und die Antigravkamera an die richtige Stelle dirigierte, damit der Aufnahmebereich sowohl uns drei, als auch die drei Wasserfälle des Beluga-Tals erfassen würde. Tapfer versuchte ich gleichzeitig zu lächeln und die Augen zu öffnen; ein Unterfangen, das angesichts der tückisch strahlenden Sonne zum Scheitern verurteilt war. Obwohl das Tal aussah, als ob es einem billig-kitschigen Trivid-Film entsprungen wäre, war es menschenleer.

"Moment, ich hab's gleich!" meinte Paps. Doch er hatte die Ka-

mera nicht wirklich im Griff. Die Zunge zwischen den Zähnen, ein Auge zugekniffen, versuchte er vom Bild, das vor sein anderes Auge projiziert wurde, auf den optimalen Standort der Kamera zu schließen. Die Steuerung funktionierte mittels Augenbewegung und Handzeichen, die Paps aber nur unzureichend beherrschte. Wie er so dastand, immer verzweifelnder gestikulierend und das Kamera-Auge verdrehend, erinnerte er an einen schlechten Pantomimen. Nun musste ich doch noch lachen und Mom stimmte darin ein.

"Verflixt nochmal!" Paps war wegen unserem Gelächter in bösen Zugzwang geraten und drohte der Kamera mit der Faust. Diese schien diese Geste gar nicht zu würdigen und flog in wildem Zick-Zack-Kurs davon. Als ich laut heraus prustete, fuhr Paps herum, den Zeigefinger drohend erhoben. Sofort reagierte auch die Kamera, surrte heran und stieg dann hoch über unsere Köpfe in den Himmel. Paps, der eben noch eine heftige Äusserung auf den Lippen hatte, konnte sich nun auch nicht mehr zurückhalten und begann schallend zu lachen.

Da zischte ein heller Strahl über uns hinweg und ließ die Kamera in einem Funkenregen explodieren. Mom stieß einen spitzen Schrei aus, während Paps fassungslos auf die Stelle starrte, wo eben noch die Kamera schwebte.

Moms Stimme drang wie durch dicke Watte zu mir. "Lauf zum Gleiter, Marty!" Wie gelähmt blieb ich stehen. Erst als sie mich in den Rücken stieß, stolperte ich los. Gleichzeitig riss sie Paps mit sich.

Als wir die Hälfte des Weges zurückgelegt hatten, fuhren mehrere Strahlbahnen über uns hinweg und schlugen in den Antriebsblock des Gleiters ein. Das Prallfeld, auf dem er geruht hatte, fiel in sich zusam-

men und der Rumpf des Gleiters krachte scheppernd auf den steinigen Untergrund.

Mom riss mich nach rechts in Richtung der alten Handelsstraße, die in die nächste Siedlung führte. Doch schon nach wenigen Schritten fauchte das nächste Strahlenbündel heran und riss meine Beine weg. Aus vollem Lauf stürzte ich der Länge nach hin. Neben mir hörte ich meine Eltern aufschreien und ebenfalls fallen. Sofort wollte ich mich wieder aufrappeln, doch ich konnte meine Beine nicht mehr bewegen – nicht einmal mehr spüren! Panik stieg in mir hoch. Das waren Paralysestrahlen, das wusste ich aus den Trivid-Filmen. Wir hatten keine Chance zu entkommen, solange die Paralyse wirkte.

Mühsam konnte ich den Kopf drehen und sah, dass Paps nur einen halben Meter von mir entfernt lag. Er blickte mit verzerrter Miene in meine Richtung. Sein Körper zuckte und zitterte, doch auch er konnte sich nicht mehr aufrichten.

Unvermittelt schob sich ein riesiger Schatten vor die Sonne. Die Silhouette eines Hünen, der breitbeinig vor uns stand.

"Was haben wir denn da?", zischte er. "Verdammtes Terranerpack!" Eine riesige Pranke schoss auf mich zu und riss mich ruckartig in die Höhe, bis mein Gesicht direkt vor dem seinen war. Das Gesicht eines Ferronen. Blaue Haut, die sich über die hervortretenden Wangenknochen spannte und tief in den Höhlen liegende Augen, die mich böse betrachteten. Er musste über gewaltige Körperkräfte verfügen, wenn er mich so einfach in der Luft halten konnte.

"Verfluchte Terranerbrut!", spuckte er aus. "Ihr seid an allem Schuld!"

„Wir haben nichts getan!“ schrie Paps.

„Ihr Terraner habt mein Leben

zerstört – ihr habt mir alles genommen, was ich hatte!“ Sein Gesicht verzog sich zur Fratze. „Ich hatte einen Sohn“, zischte er. „Largon. Ein prächtiger Junge! Ich habe ihm verboten bei der terranischen Flotte anzuheuern! Doch er wollte nicht auf mich hören. Nun ist er tot. Gestorben für einen der sinnlosen Kriege, die ihr verdammten Terraner immer wieder führt! Und dafür werdet ihr – wirst Du – büßen!“

„Lass meinen Sohn in Ruhe!“, rief Mom laut und bestimmt.

Der Kerl stutzte zuerst, dann liess er mich achtlos fallen und legte langsam mit dem Strahler, den er die ganze Zeit in der anderen Hand gehalten hatte, auf Mom an.

Mom! Eisiger Schrecken durchfuhr mich. „Tu' ihr nichts, bitte, bitte!“

Er hielt tatsächlich inne und wandte den Kopf langsam in meine Richtung. In seinen Augen glomm ein unheilvolles Leuchten.

„Ich soll deine Mutter verschonen?“ Der Blauhäutige lachte bitter und schwenkte den Strahler in

Paps' Richtung, der ihn mit weit aufgerissenen Augen anstarrte.

„Wie sieht es mit deinem Vater aus, Kleiner? Dann werde ich mich also an ihm rächen?“

„Nein!“, schrie Paps erschrocken.

„Hör mir zu“, sagte Mom ruhig. „Ich arbeite für die Terranische Regierung. Wenn Du uns unversehrt aus dieser Situation wieder entlässt, wird sie sich erkenntlich zeigen. Wir sind für Dich wertvoller, wenn wir leben.“

„Ich weiss, dass du für die Regierung arbeitest, Terranerin!“, schrillte er. „Nur deswegen bist Du und deine Familie nun in dieser Situation! Ich habe zufällig im Trivid gesehen, dass ihr Rofus bereist und mir wurde klar, dass die Stunde der Rache gekommen war! Ein grimmiges Grinsen zog über sein Gesicht. „Ich werde euch eine Lektion erteilen!“

Er stiess mich mit der Stiefelspitze an. „Der Junge wird leben. Dafür wird jemand von euch beiden daran glauben müssen. Und ...“, er leckte sich mit der Zunge über die Lippen, „der Junge wird entschei-



den, wer es sein wird!“ Laut lachend schüttelte er mich durch.

„Das darfst du nicht machen!“, keuchte Paps erschrocken. „Du darfst ihm nicht eine solche Entscheidung...“

„Ruhe! Noch ein Wort und ich erledige euch alle! Ihr habt es in der Hand, ob zwei von euch den nächsten Tag erleben werden oder nicht. Ich warne euch – vergebt diese Chance nicht...“ Er wandte sich wieder mir zu. „Wie heisst du, Kleiner?“ Ein warmer Klang lag plötzlich in seiner Stimme.

"Marty."

"Und wie nennst du deine Eltern?"

"Mom und Paps."

"Und nun sag' mir, Marty. Wen bevorzugst du? Wer soll leben? Paps oder Mom? Du darfst entscheiden."

Sprachlos starrte ich ihn an. Ich konnte das doch nicht einfach so sagen! Ich liebte sie beide; sie waren schliesslich meine Eltern! Abwehrend schüttelte ich den Kopf.

"Ich zähle bis fünf, Marty, dann will ich hören, wer es sein wird – EINS!"

Mir schwirrte der Kopf. Wie sollte man so etwas bloß entscheiden können? Tausend Gedanken stürmten auf mich ein.

"ZWEI!"

Paps nahm sich immer viel Zeit für mich. Er kannte viele lustige Spiele und er brachte mich manch-

mal zum Lachen, wenn ich gerade am Trinken war.

"DREI!"

Mom war eine Meisterin im Erzählen von spannenden Geschichten. Einmal durften Schulfreunde bei uns übernachten und Mom erzählte stundenlang von einer Agentin, die auf fernen Welten fantastische Abenteuer erlebte.

"VIER!"

Paps und ich waren die besten Freunde. Manchmal verkleideten wir uns und erlebten die tollsten Sachen. Meine Freunde waren ganz schön neidisch auf mich und Paps.

"FÜNF! – Wer ist es, Marty? Wer darf leben?"

Alles drehte sich in mir. Ich musste mich entscheiden und wusste nicht wie.

Mom war stark und klug. Es gab nichts, das sie mir nicht erklären konnte. Paps war manchmal etwas hilflos. Mom organisierte alles und hatte auch die Geldangelegenheiten im Griff. Könnte Paps ohne Mom überhaupt alles selber meistern?

"Marty!", schrie unser Peiniger. "Du sagst es mir jetzt! Wer wird leben?"

Ich fühlte mich völlig leer. Paps ohne Mom? Er würde ...

"Wer ist es?", schrie er nochmals.

Mein Herz wollte aufhören zu schlagen. "Mom", sagte ich leise.

Der Wilde grollte triumphierend und legte mit dem Strahler auf Paps an, in dessen Gesicht tausend Welten einzustürzen schienen. Was hatte ich getan? Paps...

Die Zeit schien still zu stehen. Die Kehle zugeschnürt, blickte ich wie gebannt auf den blauen Zeigefinger, der sich langsam auf den Auslöser des Strahlers senkte.

Dann zuckte die Waffe plötzlich auf die Seite, ein sonnenheller Strahl löste sich daraus und brannte die Hälfte von Moms Kopf weg. Der Wilde lachte laut und grässlich.

Ich blickte in das vollkommen leere Gesicht von Paps und begann zu schreien.

Ich schrie immer noch, als ich längst wieder in der Untersuchungszelle gelandet war.

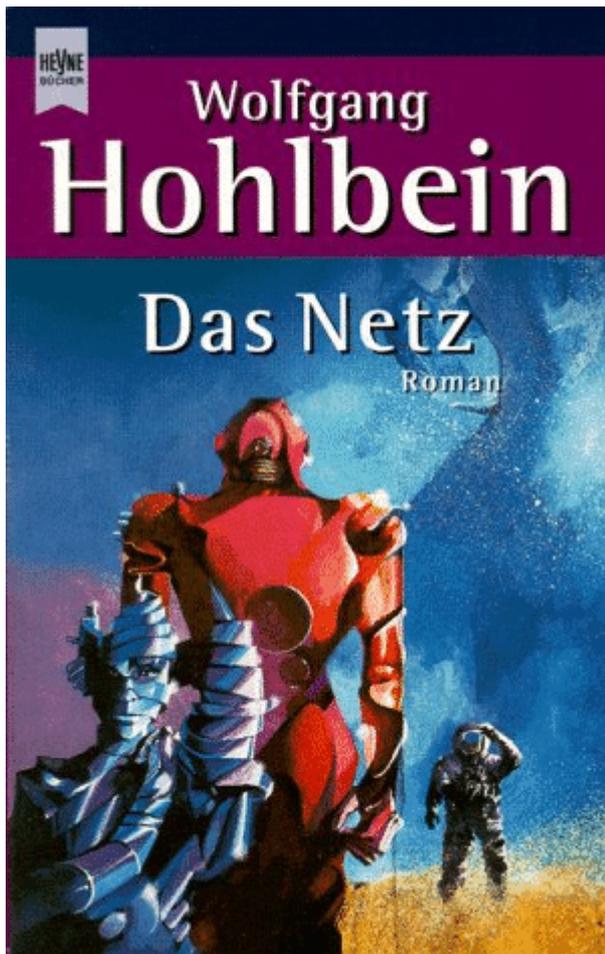
Der Beamte blickte mich sinnierend an. In aller Ruhe ordnete er seine Unterlagen, stand auf und verliess wortlos den Raum. Ich blieb zurück mit dem Horror meiner Kindheit, den ich jahrelang unterdrückt und verdrängt hatte.

Nun war er wieder da.

Ich schrie, schrie mir die Lunge aus dem Leib, bis mich eine gnädige Dunkelheit erfasste und die Welt um mich herum ausknipste.

ENDE





Wolfgang Hohlbein Des Netz

Eine Rezension von Niki Kelis

Inhalt

Um das Jahr 2000 herum begannen die Arbeiten an dem Netz. Zur selben Zeit entstand die NAD, welche die Sicherheit des Netzes gewährleisten soll und die inoffiziell im Jahr 2020 eine sehr mächtige Organisation ist. Doch auch die Menschen haben sich verändert: sie ließen sich Computerchips einbauen und sind mit dem Netz verbunden. Das Netz wird dabei für das Marketing der Firmen verwendet um die Kunden zum Kauf zu überreden. Außerdem ist das Netz eine schier unerschöpfliche Informationsquelle.

Gabriel Richter wohnt in Berlin und ist abhängig vom Netz, ist sich dessen aber nicht bewusst. Eine Freundin, Kristina, bittet ihn einen kleinen Hack zu machen, um eine neue Drogenformel zu stehlen. Richter spielt mit, wird dabei aber

und versuchen ihn umzubringen. Laura Berendt, eine StaPo-Polizistin, greift in das Geschehen ein und flieht mit ihm. Da sie jetzt für seine Komplizin gehalten wird, muss sie mit ihm in die Welt der Nobods fliehen – eine Welt, die den Slums sehr ähnelt.

Dort versuchen sie einen Unterschlupf zu finden und kommen bei einem ehemaligen Freund von Laura unter. Um weitere Informationen zu bekommen, müssen sie noch einmal in das Netz. Deswegen gehen sie zu Jens, einem kleinen Hacker. Doch sie werden wieder entdeckt und müssen fliehen. Zu dritt bleibt ihnen nur ein Weg offen, sie müssen mit William N. Bates reden, einer der früheren Architekten des Netzes. Das Netz gerät immer mehr außer Kontrolle und von Bates hoffen sie eine Lösung für ihr Problem. Doch dieser

von der StaPo er-
tappt und muss
fliehen. Auf der
Square Root
kommt es zum
Finale: Sollte
Richter am An-
fang nur festge-
nommen werden,
so machen sich
die ausgesandten
Drohnen, vom
Netz kontrolliert,
nun selbstständig

deutet ihnen mehr an, als er auf-
klärt. Außerdem verweigert er ih-
nen seine Unterstützung, so dass
den dreien nichts anderes übrig
bleibt, als weiterhin zu fliehen.

Ihr nächster Zufluchtsort ist eine
Party, auf der viele Drogen auspro-
biert werden. Von dort will sich
Richter noch einmal ins Netz ein-
klinken, wird aber in ein Video-
spiel geschickt und schließlich
kommt es, wie es kommen muss.
Richter wird gefangen genommen.

Er wird in der NAD Hauptzen-
trale eingesperrt und soll dazu ge-
zwungen werden, eine falsche
Aussage zu machen. Doch Richter
lässt sich nicht beeinflussen. Im
Gegenteil: er übernimmt die
Hauptzentrale und stürzt so ganz
Berlin ins Chaos. Es kommt zum
Höhepunkt, als sich Richter, Laura,
Kristina, Bates sowie der Chef der
NAD auf einer virtuellen Wiese
treffen. Bates erklärt seinen großen
Plan von der Rache für den Tod
seines Sohnes und erklärt ihnen
auch, warum sich die anderen an
diesem Ort befinden. Alle haben
etwas mit dem Tod seines Sohnes
zu tun. Deswegen will Bates sie in
einem grausamen Spiel umbringen.

Doch soweit kommt es nicht. Mit
letzter Kraft können die anderen
Bates töten. Aber noch jemand hat
etwas zu Verbergen. Oberst Müller,
der Chef der NAD, ist, einfach
ausgedrückt, das Netz und musste



Bates umbringen lassen, um die Menschheit zu versklaven. Da aber die drei anderen zu viel von ihm wissen, will er kein Risiko eingehen und töte sie ebenfalls.

Kritik

Der Name Wolfgang Hohlbein steht für phantastische Literatur und gute Unterhaltung. Leider hat mir »Das Netz«, das bereits 1996 erschienen ist, nicht so gut gefallen, da das Buch einige offensichtliche Fehler aufweist. Das größte Problem hat mir die Unterscheidung gemacht, ob die Handlung

gerade in der realen oder der virtuellen Welt spielt. Denn dem Autor ist es nicht gelungen, die Unterschiede zwischen den beiden Welten klar herauszustellen.

Ein anderer Punkt ist die Handlung: Man erfährt nichts wirklich wichtiges, im Gegenteil. Eine actionreiche Sequenz folgt auf die andere. Die Informationen fließen spärlich und erst ganz am Ende wird ein Grossteil der Rätsel aufgelöst.

Dritter und letzter Punkt, den ich noch erwähnen möchte: Sein Schreibstil. Wenn Hohlbein versucht, Situationen zu erklären, indem er sie mit anderen Situationen vergleicht und gleichzeitig mit der Geschichte voran schreitet, verwirrt das den Leser wohl eher.

Natürlich hat der Roman aber auch gute Seiten. Zwar ist die Idee von einem allumfassenden Netz nicht neu, aber dank seiner Liebe zum Detail hat Hohlbein sich einen großen Pluspunkt verdient. Er verwendet, zum Beispiel, die Werbeeffekte in seinem Roman ziemlich genau und versteht es auch, die Psyche der Menschen mit einzubinden. So benutzt Richter bei-



© www.hohlbein.net

spielsweise einen Werbeavatar um ungehindert über eine Straße zu gelangen.

Außerdem sind die Personen gut charakterisiert – sie haben unterschiedliche Stärken und Schwächen und sind lebendig dargestellt.

Fazit

»Das Netz« ist wirklich nur etwas für eingefleischte Hohlbein Fans. Allen anderen kann ich den Roman nicht empfehlen.



NEBULAR Band 14

Die Matrix-Architekten

von Thomas Rabenstein

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

Toiber Arkroid, Vasina, Hugh Fosset und Paafnas fliegen mit der TECHNO-FAEHRE zum Mars, wohin auch Samuel McCord unterwegs ist. Da das hochentwickelte Raumschiff die Form einer HAWK angenommen hat, können die Vier, getarnt als Unionsinspektoren in der Marskolonie landen. Paafnas wird von der TECHNO-FAEHRE mit einem Tarnfeldgenerator ausgestattet, um sich ungehindert auf dem Mars bewegen zu können. Arkroid, Vasina und Fosset sind ebenfalls maskiert. Sie quartieren sich im Hotel Olympus Mons ein, das eigentlich komplett für McCord reserviert ist. Paafnas soll dort den Erben des Fosset-Imperiums endgültig als Agent der Dunklen Bruderschaft überführen.

Zu Hilfe kommt dem Einsatzteam Naomi Borga, die Repräsentantin des Fosset-Konzerns auf dem Mars, die den maskierten Fosset an der Stimme erkannt hat.

Wenig später trifft McCord ein, der im Auftrag der Dunklen Bruderschaft die Mars-Kolonie zerstören soll. Dazu verbreitet er einen tödlichen Virus auf einem der belebtesten Plätze der Kolonie. Als Arkroid und Vasina McCord stellen, löst sich dessen Körper in Energie auf und ein intensiver tachyonischer Impuls wird ausgesendet, der stark genug ist, das äußere Sonnensystem zu erreichen ...

Die BLUE MOON ist derweil unterwegs zum Planetoiden Sedna im Kuiper-Gürtel. Wegen der auferlegten Kommunikationssperre haben Igor Petrow und seine Besatzung keinen Kontakt zum inneren Sonnensystem. Nach dem Vor-



beiflug am Pluto gelangt die BLUE MOON schließlich nach Sedna. Auf dem Planetoiden werden an den Polen und in der Äquatorregion zahlreiche Gebäude geortet. Zudem befindet sich am Äquator ein großes Raumländfeld auf dem zahlreiche linsenförmige Globusterraumer und ein großes, kreuzförmiges Trägerschiff geparkt sind. Mit einer NOVA-HAWK begibt sich Petrow mit einem Einsatzteam auf die Oberfläche. Am Rande des Landefelds dringen sie über eine Rampe in die unterirdische Anlage ein. Dort finden sich zahlreiche inaktive Globuster. Sedna ist offensichtlich eine der Hauptbasen der Bestien. Die technische Einrichtung der Station scheint andererseits aber nicht zu den ungeschlachten Globustern zu passen. In einem Hangar entdeckt das Einsatzteam ein kugelförmiges Raumfahrzeug, das sich ebenfalls

stark von den Globuster-Raumern unterscheidet.

In einer Art Zentrale baut sich vor Petrow und seinen Begleitern ein Hologramm auf, das ein fremdartiges Wesen zeigt. Der unbekannte Außerirdische spricht eine unverständliche Botschaft, hauptsächlich im Infraschallbereich. Dadurch zerfallen die versteinerten Globuster.

Wenig später entdeckt das Einsatzteam eine Höhle mit Globustertechnik. Acht der inaktiven Bestien umringen vier Temporalsarkophage in denen sich Außerirdische befinden, deren Aussehen dem des Extraterrestriers aus dem Hologramm entspricht. Petrow vermutet, dass es sich um die wahren Matrix-Architekten handelt.

Plötzlich kommt es zu einem Energiefluss. Durch einen Überschlagsblitz aus einem Temporal-sarkophag wird einer von Petrows

Begleitern getötet. Auch die Globuster erwachen langsam wieder zum Leben. Bevor die Menschen durch die Bestien bedroht werden können, erwachen auch die Matrix-Architekten und töten die Globuster mit Infraschall. Danach stimmen die vier Außerirdischen eine seltsamen Gesang an ...

Nach den Ausflügen in die Galaxis und deren Historie in den letzten Bänden, blendet die NEBULAR-Handlung wieder vollständig ins heimatliche Sonnensystem um.

Leider geht dadurch viel von dem verloren, was die Faszination der Handlung ausmachte. Zudem ist der Roman recht langatmig aufgebaut. So richtig Schwung kommt erst auf den letzten 10 Seiten auf. Davor gibt es nur relativ belangloses Vorgeplänkel, bei dem man nicht wirklich etwas verpasst, wenn man diese Passagen überblättern würde.



Der Handlungsstrang um Igor Petrow und seine Begleiter auf Sedna ist noch der interessantere – aber auch erst ab ca. S. 35. Die Globusterbasis, die auf dem Planetoiden entdeckt wird, bringt endlich etwas Spannung in die Handlung. Bei der Erforschung ergeben sich interessante neue Aspekte für die weitere Handlung. Man trifft auf Sedna nicht nur auf eine Vielzahl von inaktiven Globustern, sondern auch auf die Matrix-Architekten, die am Ende mit ihrem Infraschall mal einfach so die erwachenden Globuster ausschalten können.

In Fall der Matrix-Architekten wird mal wieder ein typischer 'plot driven'-Fehler gemacht. Einer der Protagonisten stellt eine recht wilde Spekulation über etwas auf (in diesem Fall die Matrix-Architekten) und wenig später wird diese Spekulation als allgemein gültige Tatsache akzeptiert – als ob die Figuren das Exposé kennen würden.

Der umgekehrte Fall tritt bei der Reflexion über das Zusammentreffen mit den Dualyten am Anfang des Romans auf. Da erkennen die Figuren in ihrer Diskussion nicht die einfachsten Zusammenhänge.

Nämlich dass es offensichtlich einen Unterschied zwischen der von den Dualyten erwähnten *Bruderschaft* und der *Dunklen Bruderschaft* gibt. Sozusagen vom Autor verordnete totale Begriffsstutzigkeit.

griffsstutzigkeit.

Der Handlungsstrang um Toiber Arkroid auf dem Mars konnte mich nicht überzeugen, da waren einfach zu viele Ungereimtheiten dabei. Eine leider ziemlich missglückte Agentenstory. Die laienhafte Maskerade, der sich Arkroid, Vasina und Fosset unterziehen, und ihr tölpelhaftes Vorgehen, waren eher ärgerlich denn spannend.

Neben den handlungstechnischen Stolperern, gab es in dem Roman auch noch ein paar weitere sprachliche Auffälligkeiten. Ein klassischer Fall von 'Doppelt gemoppelt' regte noch eher zum Schmunzeln an: »Wir haben Bodenkontakt und sind gelandet!« (S. 23).

Etwas seltsam mutet auch an, dass sich im gesamten Roman keinerlei Datumsangaben finden.

Ein etwas gestörtes Verhältnis scheint Thomas zu Bindestrichen zu haben. In der deutschen Rechtschreibung heißt es z.B. nun einmal 'Quaoar-Expedition' und nicht 'Quaoar Expedition' (S. 26).

Ausführlich werden auch wissenschaftliche Daten über das äußere und innere Sonnensystem präsentiert. An sich ist das ja sehr lobenswert, aber dass fast die gleichen Daten über Pluto und seine Monde auf S. 4 und wenig später nochmal auf Seite 9 präsentiert werden, ist dann doch des Guten zuviel.

Zwar finden sich in Band 14 deutlich weniger Tippfehler als in den letzten Romanen, aber ganz fehlerfrei ist auch »Die Matrix-Architekten« leider nicht.

Fazit: Der vierzehnte Band der NEBULAR-Serie ist eher einer der Schwächeren. »Die Matrix-Architekten« konnte nicht überzeugen.

LAU

-sf-





Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

Das Ende des Zyklus – der Anfang vom Neuen

Der aktuelle Quarterium-Zyklus wird mit Heftnummer 149 »Kataklysmus« enden. Noch stehen fünf Hefte des Quarterium-Zyklus vor der Veröffentlichung. Mit Abschluß dieses Abschnitts hoffen wir, noch einmal einen großen Knall für die Leser geschrieben zu haben. Es wird sich einiges tun in den letzten drei Romanen.

Nach Nr. 149 wird das DORGON-Team eine längere, schöpferische Pause einlegen. Wie lange, kann ich noch nicht sagen, doch ich plane durchaus, dass Heft 150 erst Ende 2006 erscheinen wird. Es ist in letzter Zeit sehr schwer geworden für die Autoren, die Termine einzuhalten. Hauptsächlich ist Zeit das größte Problem. Daher nehmen wir uns durch die Pause – in der die Autoren ja an neuen Heften schreiben – als Anlaß ohne Druck an die Werke zu gehen. Mir selbst geht es nicht anders, denn die Vorbereitungen für den neuen Zyklus sind noch nicht sehr weit. Zwar steht das Grundkonzept längst, doch die Details, sprich Exposés und Datenblätter sind nicht fertig.

Kommen wir nun zum neuen Zyklus. Er wird den Titel »Das Riff« tragen und sich bis Heft 199 erstrecken. Mit dem Ende des Quarterium-Zyklus ist das gleichnamige Sternenreich der Menschen jedoch nicht besiegt. Das Quart-

erium ist stärker denn je und wird mehr und mehr von MODROR tatkräftig unterstützt. Auf Seiten der »Guten« sieht es ab 150 immer noch nicht rosig aus. Im kommenden Zyklus werden wir näher auf das 'Etwas' mit der Bezeichnung »Riff« eingehen. Im DORGON-Extra 3 Buch »Der Späher des Riffs« wurden erste Vertreter dieses Gebildes eingeführt. Der Zentaure Mashree und die vier Kinder Dacclé, Menirie, Rupp und Wilzy. Natürlich auch der recht geheimnisvolle Nistant, offenbar der Gründer des Riffs, der wie eine Gottheit verehrt wird. Wir werden ziemlich früh erfahren, was das Riff darstellt, seine Vielzahl an Rassen kennen lernen. Doch es steckt noch weitaus mehr dahinter.

Der Kampf gegen MODROR wird langsam ernst. An allen Fronten wird gekämpft und DORGON braucht die Hilfe der Menschen akut. Atlan, Alaska Saedelaere, Denise Joorn und Icho Tolot gehen auf eine höchst ungewöhnliche Reise, um der Entität zu helfen.

Die Kosmokraten werden nicht untätig herumsitzen, denn die Gefahr durch MODROR wird größer. Perry Rhodan und Aurec werden endlich die wahren Motive von MODROR erfahren und was er eigentlich ist.

Mehr darf ich Euch natürlich noch nicht verraten. Nur soviel: Neben dem Riff werden wir auch die ominösen Entropen genauer beleuchten. Was steht hinter diesen

Wesen? Auch wird das Geheimnis der Entität »MUTTER« gelüftet werden, die Jürgen Freier Ende der 120er Hefte eingeführt hat. Natürlich wird das auch zu mehr Romanen mit der FLASH OF GLORY, Roland Meyers und seiner Besatzung führen.

Mehr dazu in der kommenden Monaten. Nun möchte ich mich erst einmal der aktuellen Handlung widmen. Am 1. Februar erscheint Heft 145 »Der Gegenschlag« von Jürgen Freier. In diesem Roman spielen in dem ersten Viertel Sam Tyler, Jeanne Blanc und Saraah die Hauptrolle, welche dem CIP General-Kommandeur Stevan da Reyche eine Falle stellen wollen. Es wechselt die Handlung dann zu Jonathan Andrews, Gal'Arn, Elyn und dem Paladin-Roboter mit seinen Siganesen, die einige Abenteuer auf M87 erleben. Jürgen Freier wird dabei auch tiefere Einblicke auf Kultur und Lebensweise der Bestien werfen.

Der nachfolgende Roman am 10. Februar stammt von meinem Bruder Jens und trägt den Titel »Der Ruf von ES«. Heft 146 spielt größtenteils in Cartwheel und zum Schluß auch am Sternenportal der Lokalen Gruppe. Dieser Roman stellt die Einleitung zum Zyklusfinale dar.

Apropos Sternenportal der Lokalen Gruppe: Dank Lothar Bauer existiert jetzt eine Karte zur Position des Sternenportals. Zur Erin-



nerung zum Sternenportal. Sternenportale sind riesige Transmitter, die in Nullzeit Raumschiffe von einer Galaxis zur anderen transportieren. Es muss jedoch eine Gegenstation dazu vorhanden sein. Die Technologie ist unbekannt. Man weiß nur, dass sie von DORGON stammt. Wieviele Sternenportale es gibt, ist nicht klar. Die Funktion ist simpel. Der Navigator eines Raumschiffes gibt die Koordinaten der Zielgalaxis ein und fliegt durch das runde Portal, welches einen Durchmesser von mehreren Kilometern hat.

Das Sternenportal in der Lokalen Gruppe wurde 1296 NGZ entdeckt. Es befindet sich nahe einer planetenlosen Kleinsonne.

Die genauen Koordinaten sind:

X=3439926,49; Y=-4144647,70;

Z=-1811266,29; Entfernung:

5682594,863 (5,6 Mio. Lichtjahre)

Das Portal liegt Richtung Maffei I (Maffei Group) Richtung NGC 404

Galaxien in der Nähe:

Camelopardalis A: 3,820 Mio. Lichtjahre vom Sternenportal

NGC 752: 1,777 Mio. Lichtjahre vom Sternenportal

NGC 404: 2,536 Mio. Lichtjahre vom Sternenportal.

Im Jahre 1307 NGZ befinden sich drei Raumstationen um das

Sternenportal herum. SUN STATION, SOLARIS STATION und SOL STATION. Sie sind Anlaufstellen und Umschlagplätze für den Handel mit weiter entfernten Galaxien.

Das Sternenportal ist nur eines von vielen Geheimnissen in der DORGON-Serie. Neue Rätsel werden durch die Riffaner und Entropen aufgeworfen. Aber das wird den kommenden Zyklus umso interessanter machen.

Zum Abschluß noch ein Auszug aus einer Diskussion über den kontroversen Roman »Objursha« (Heft 140). Vier Meinungen im Forum Troll-Höhle.de, die teilweise sehr unterschiedlich sind. Vielleicht regt es ja zur weiteren Diskussion an.

NightCrawler

Um ohne Umschweife zum Thema zu kommen:

Der Roman ist grottenschlecht geschrieben, macht ständig unsensible Anspielungen auf die Vorgänge im Dritten Reich und hat grausam viel Gassensprache und Schreibfehler im Text:

Zitat: »Irgendein stinkender Linguide versuchte doch in der Tat zu fliehen. Er rannte und rannte, doch die Dscherro hatten ihn schnell eingeholt. Sie schossen mit den Schockstrahlern auf seinen Unter-

leib und der Typ machte sich in die Hose. Die Hose rutschte mit dem ganzen Salat einfach runter und er stolperte.«

Noch schlimmer bewerte ich die missglückten Versuche eine Situation zu schildern, die wohl das Umfeld der Konzentrationslager abbilden soll, nach meiner Auf-

fassung einfach geschmacklos.

Zitat: »Was da an Arbeit auf uns zu kommt. Wie sollen wir das denn bewältigen, wenn die ihren Müll auch hier zur Entsorgung abliefern?« Gemeint sind wohl Gefangene oder irgendwelche intelligente Wesen. »Das sind Abermillionen. Wo sollen die denn alle hin? Dann kann ich effektiv arbeiten. Mein Plan ist es, ganz Objursha zu einem einzigen Entsorgungslager zu machen. Wir müssen schleunigst das Energieproblem lösen. Aber anscheinend macht man sich in Paxus ja überhaupt keine Gedanken dazu, wie wir denn die ganzen Konverter und Lager im Dauerbetrieb halten sollen.«

Wenn man schon versucht solche Themen anzuschneiden, dann bitte mit etwas Respekt, Sensibilität und Feingefühl. Seine Kenntnisse vom Geschichtsunterricht zusammenkratzen und dann glauben, einen fesselnden Actionroman schreiben zu können, reicht nicht!

Es finden sich sehr viele Schreibfehler wie "Minister für Artenbestandsregierung", gemeint ist wohl ein Minister für Artenbestandsregulierung, da bin ich nicht sicher welches Wort mir lieber ist, der Schreibfehler oder das beabsichtigte...

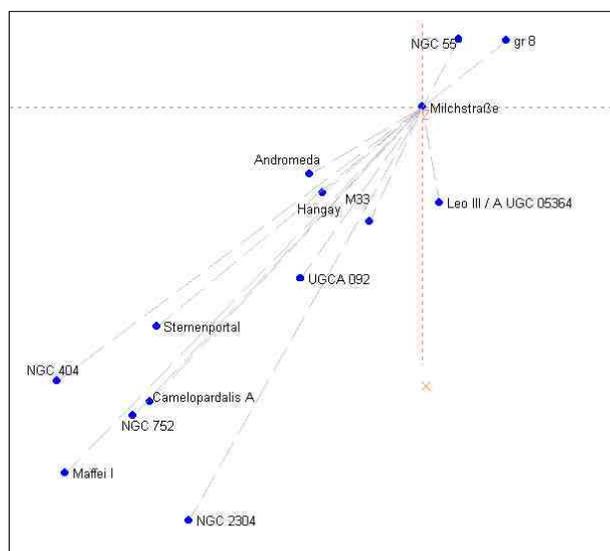
Zitat: »Das würde meiner Karriere gar nicht gut kommen.«

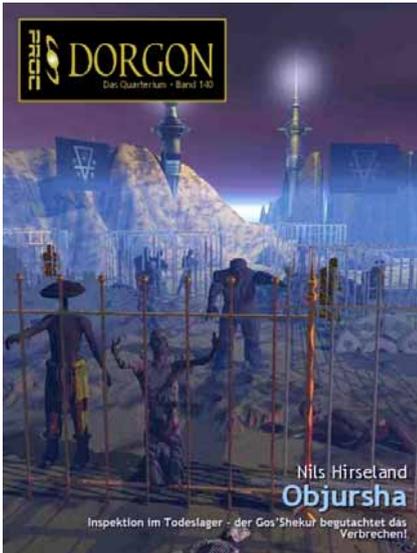
Außerdem ist mir neu, das es auf einem fremden Planeten Butterblumen gibt: Zitat: »Die Butterblumen blühten in ihrer vollen Pracht an diesem sonnigen Tag auf Objursha.«

...und das alles gefunden im ersten Kapitel des Romans!

Kein Ruhmesblatt. Vielleicht solltet ihr eure Skripte vor der Veröffentlichung nochmals kritisch durchlesen.

Sorry für die Offenheit, aber der Roman fällt bei mir durch alle Wertungen.





Markus Oetinger

Ich bin derselben Meinung wie Nightcrawler.

Dorgon entwickelt sich immer mehr in diese Richtung. Es werden nur noch Galaxien überfallen und Kriege geführt. Fällt euch nichts anderes mehr ein als galaktische Konzentrationslager einzurichten? Wo bleibt eigentlich der Science Fiction und das wirklich Neue? Die Nazi-Zeit in euren Romanen wieder aufleben zu lassen, finde ich schlicht peinlich.

Auch etwas geschockt und enttäuscht.

Georg aus Essen

um es gleich zu sagen, ich bin nicht der gleichen Meinung wie die Schreiber der beiden vorherigen Beiträge.

Ich lese seit langem die Dorgonserie und finde, dass der gegenwärtige Zyklus der bisher beste ist.

Im Gegensatz zu dem Verriss durch die beiden vorherigen Beiträge finde ich, dass das Thema Faschismus in der Zukunft durchaus ein legitimes Thema in einer SF-Serie ist. Ich denke, dass es genügend SF-Serien gibt, wo das "Gute" immer siegt, wo der "strahlende Held" mit allen Gefahren fertig wird, wo der Mensch plötzlich zu einem moralisch hochste-

henden Wesen mutiert ist. Es ist nur so, dass ich nicht daran glaube, im Gegenteil. Ich befürchte, dass genau das Gegenteil unsere Zukunft sein wird. Deshalb bin ich der Meinung, dass auch ein Plot, der wohl näher an der politischen Wirklichkeit angesiedelt ist, seine legitime Daseinsberechtigung hat, übrigens viel eher als die "Friede, Freude Eierkuchen"-Plots.

Ich befürchte nur, dass selbst die Phantasie der Autoren noch lange nicht an die Wirklichkeit herantreibt. Deshalb möchte ich hier die Autoren ermuntern, werdet mutiger!!!! Denn in einem gebe ich den Kritikern Recht, es ist mir zu wenig SF im Spiel. Ich meine damit aber nicht iredwelche phantastischen Welten, Techniken oder gar Überwesen, sondern knallharte Instrumente der Unterdrückung und Sklaverei. Hier nur einige Anregungen:

- Manipulation und Ausbeutung der Bevölkerung => Orwell lässt grüßen
- Kontrolle durch Psychodrogen, Rauschgifte usw.
- Missbrauch der Gentechnik
- Macht multinationaler (hier multiplanetarer) Konzerne
- Einsatz von Robotern eben nicht zum Wohle der Menschen

Also wenn ihr die Unterdrückung und Sklaverei in der Zukunft schildert, setzt also bitte auch die Instrumente der Zukunft (hier aus dem PR-Kosmos) entsprechend ein. Und wenn schon ein KZ, dann richtiges KZ. Ich fand die Szene, in der der arkonidische Lagerkommandant scharf auf die Mutantin war, gelinde gesagt, etwas lachhaft. In Wirklichkeit wäre diese ohne Erbarmen seinen Gelüsten anheimgefallen, siehe Praxis in den KZ's oder auch genügend andere aktuellere Beispiele. Deshalb bitte keine "Lieschen-Müller"-Romane, sondern habt Mut, greift

heutige Entwicklungen auf und projiziert diese in den PR-Kosmos. Teilweise hatte ich den Eindruck, dass ihr vor eurer eigenen Courage davonlauft. Macht den Versuch, bleibt eurem Plot treu!

Thomas Rabenstein

Sehr interessant die kontroverse Diskussion zu verfolgen und nach dem Überfliegen des Romans möchte ich als neutraler und außenstehender Geschichtsschreiber meine Meinung bekunden - die natürlich von niemand geteilt werden muß.

Man kann in Romanen verschiedene Themen anfassen, auch kritische. Man muß sich aber immer bewußt sein, das es dann zu entsprechenden Reaktionen kommen kann. Ein guter Roman spielt mit vielen Stilelementen. Schonungslose Offenheit ist nur einer davon. Man muß nicht immer alles bis Blut und Knochen runterschreiben, damit man die Leser begeistert. Manchmal übernimmt man auch eine gewisse Verpflichtung und Verantwortung, wenn man Dinge öffentlich ins Netz stellt. Schließlich gibt es im Internet und bei Dorgon keine Alterskontrolle und deshalb ist es meiner Meinung nach kritisch, unverblünte Gewalt für jeden zugänglich anzubieten. (Ich hab da eine Szene im Kopf, wo ein Gefangener exekutiert wird) Auch Faschismus lässt sich auf viele Arten beschreiben, es muß nicht unbedingt nur rüberkommen als: Das Regime ist faschistisch und Faschisten legen Tötungslager an, Punkt.

Wenn die Formel so einfach in den Bänden steht (und ich habe nur die letzten zwei Quergelesen) dann ist es in der Tat etwas eindimensional und der Verdacht drängt sich auf, das man den Machenschaften der Nazis im Dritten Reich einfach ein SciFi Mäntelchen überhängt.

Wenn dem aber so ist, dann verstehe ich in gewisser Weise die Reaktion von Nightcrawler und Markus.

Das es auch anders geht und faschistisches Gedankengut viele schlimme Facetten und Schrecken beinhaltet, auch ohne das man Millionen Lebewesen in die Konverter werfen muß, beweist Orwell in seinem Roman 1984.

Thora004 (Sabine)

Ich will mal auch zur laufenden Diskussion meinen Senf dazugeben. Grundsätzlich finde ich die augenblickliche Handlung OK. Nun über die eine oder andere Szene ließe sich streiten, aber ich finde trotzdem, dass alles im allen bisher auch die Problematik eines menschenverachtenden Systems entsprechend dargestellt wird.

Übrigens zu Legolas, ich denke, dass man Dorgon eben nicht mit 1984 vergleichen kann, wäre wohl auch etwas sehr abenteuerlich und anmaßend und außerdem sind die Inhalte wohl auch nicht zu vergleichen!

Besonders gut gefällt mir in den letzten Bänden, dass die Weiblichkeit (ja da bin ich betroffen!) nicht nur schmückendes Beiwerk darstellt, sondern immer mehr zu aktiven Handlungsträgern im positiven wie im negativen Sinne wird. Weiter so! Und übrigens wir sind keine Mimosen, die von den Herren der Schöpfung vor allem Unbill bewahrt werden müssen, das können wir im Fall der Fälle gut selbst tun! Also bitte nicht mehr zurück zum Frauenbild der ersten Romane, sondern zeichnet starke Frauen, die sich nicht nur über ihre "Männer" definieren. Und bitte, bitte zerstört die Charaktere nicht dadurch, dass sie einfach mit einem Helden verheiratet werden. Das ist wohl finsterstes Mittelalter, dass Frau unbedingt mit Mann verhei-

ratet sein muss!!!!

Am besten spiegelt *Jürgen Freiers* Statement die Sicht der "Macher" wieder:

Hi Nightcrawler, herzlichen Dank für deine Zuschrift.

Nun, deine Reaktion beweist, dass wir gar nicht so falsch liegen.

Um es hier nochmal zu sagen, es ging uns nicht darum, aus irgendwelchen 'Resten des Geschichtsunterrichtes' (Zitat) einen reißerischen Actionroman zusammenschustern, sondern wir wollten im augenblicklichen Handlungsstrang die Entwicklung des Quarteriums zu einer faschistischen Diktatur schildern. Die von dir angemarkten Textstellen haben die Funktion die Denkweise eines Faschisten darzustellen. Deine Reaktion beweist, meiner Meinung nach, dass dies angekommen ist.

Zur Klarstellung, ich bin nicht der Autor des Romans, aber ich kenne aus unzähligen Auseinandersetzungen mit Nils seine Intention, dieses Thema zu einem Handlungsschwerpunkt des gegenwärtigen Zyklus zu machen. Ich selbst habe immer Auseinandersetzungen mit ihm, wie weit die Realitätsnähe in einem Roman gehen darf. Übrigens habe ich auch nicht nur zusammengekratzte Reste aus dem Geschichtsunterricht, sondern Geschichte und Politik studiert.

Um es hier nochmals auf einen Punkt zu bringen, es geht bei den gegenwärtigen Romanen um die Denkweise und die Herrschaftspraxis eines faschistischen Regimes, wobei man natürlich die Frage stellen kann, ob ein solches Thema in einer PR Fanserie etwas zu suchen hat. Meiner Meinung eindeutig ja.

SF zeigt ja die Weiterentwicklung der gegenwärtigen Gesellschaft in einer potentiellen Zukunft, warum soll in einer solchen

Zukunft faschistoides Denken ausgestorben sein????

Und faschistoides Denken ist eben gerade nicht von Respekt, Sensibilität und Feingefühl gegenüber andersartigen Menschen (oder wie hier Wesen) geprägt. Wenn nun dieses Thema Gegenstand der Handlung eines Romanes ist, dann muss, meiner Meinung nach, genau diese menschenverachtende Ideologie zum Ausdruck kommen. Alles andere wäre Verharmlosung und Verschleierung.

Ich möchte hier auch noch kurz auf deine Kritik zu den Schreibfehlern kommen, da hier ich direkt angesprochen bin. Ich möchte hier zu bedenken geben (das soll jedoch keine Entschuldigung sein), dass wir alle DORGON nicht auf einer kommerziellen Basis schreiben, sondern es nach wie vor ein reines Fanprojekt ist, d.h. wir sind alle voll berufstätig. Deshalb ist es nicht möglich, hier professionellen Ansprüchen zu genügen. Normalerweise ist es üblich, einen Roman durch mehrere Lektoren zu korrigieren, was uns aus dem o.g. Gründen eben nicht möglich ist. Nur noch eine kurze Anmerkung, auch bei einem PR-Heft, das ja auf kommerzieller Basis erstellt wird, kommen auch immer wieder Schreibfehler vor. Es wäre für uns z.B. eine sehr große Arbeitserleichterung, wenn sich einige Leser bereit erklären würden, sich beispielsweise als Korrekturleser in das Projekt einzubringen.

Meine Ausführungen sollen jedoch keine Kritik an dir sein, im Gegenteil, ich bin froh, dass mal ein Roman eine Reaktion eines Lesers provoziert hat.

In dem Sinne! Viel Spaß beim Lesen!

Euer Nils Hirseland



Astro News



ne, die immer noch in eine dichte Wolke aus Staub und Gas eingehüllt sind, die so genannte Jets, also gebündelte Materiestrahlen, in ihre Umgebung schießen. Oder neu geborene Sonnen, die von einer flachen Scheibe aus Staub umgeben sind, in der vielleicht einmal Planeten entstehen werden.

Unter den neu entdeckten Sternen befinden sich auch eine Reihe von Braunen Zwergen, also von Objekten, die nicht massereich genug sind, um die nuklearen Fusionsprozesse in ihrem Inneren zu starten und somit ein richtiger Stern zu werden. Unter den Braunen Zwergen scheinen sich auch einige Doppel-Braune Zwerge zu befinden, also Paare dieser Objekte, die sich gegenseitig umrunden. Aus dem Studium von Braunen Zwergen und "richtigen" Sternen in ihrer Kinderstube können Astronomen mehr über die Vorgänge lernen, die zu ihrer Entstehung geführt haben.

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

Ein Tornado im Weltraum

Bei der Beobachtung einer Sternentstehungsregion im Sternbild Chamäleon am Südhimmel stießen amerikanische Astronomen mit dem NASA-Infrarot-Weltraumteleskop Spitzer auf ein Objekt, das wie ein gewaltiger Tornado aussieht. Der "kosmische Wirbelsturm" verdankt seine verblüffende Form einem energiereichen Mate-

riestrahle, der von einem jungen Sternenembryo ausgeht und durch die umgebende Wolke aus Gas und Staub pflügt.

Sterne entstehen, wenn in Teilregionen solcher Wolken aus Gas und Staub die Dichte so groß wird, dass sie sich durch ihre Schwerkraft zusammenziehen. Dabei steigen Druck und Temperatur schließlich so stark an, dass es zur Kernfusion von Wasserstoff zu Helium kommt – ein Stern ist geboren. Aus der Umgebung fällt zunächst weitere Materie auf den entstehenden Stern herab. Die Magnetfelder des jungen Sterns schleudern einen Teil davon in dicht gebündelten Materiestrahlen wieder ins All hinaus.



Im Falle des kosmischen Tornados prallt der Strahl mit einer Geschwindigkeit von über 150 Kilometern pro Sekunde auf die dichte Materie der umgebenden Wolke. Dadurch wird die Materie erhitzt und leuchtet auf. Unklar ist für die Forscher allerdings noch, woher der Tornado seine spiralförmige Struktur hat. Möglicherweise, so spekulieren Fazio und seine Kollegen, spielen auch dabei Magnetfelder eine entscheidende Rolle.

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

Kometenstaub um Weißen Zwergstern?

Weißer Zwergsterne sind die oft noch glühend heißen und äußerst kompakten Überreste eines verlor-

Eindrucksvoller Blick in den Orion-Nebel

Eine auf Beobachtungen des Hubble-Weltraumteleskops basierende Aufnahme bietet einen einmaligen Blick in den Orion-Nebel. Hubble erspähte hier Tausende von Sternen, die bislang im optischen Bereich des Lichtes nicht beobachtet wurden, darunter auch Braune Zwerg-Doppelsterne.

Das Bild zeigt alle möglichen Objekte und Formen, die man in einer stellaren Kinderstube antreffen kann: Da sind etwa junge Ster-

schenen Sterns, der während seines nuklearen Lebens einmal ähnlich ausgesehen haben dürfte wie unsere Sonne. Auch unser Zentralgestirn wird sich in einigen Milliarden Jahren einmal zum Roten Riesenstern aufblähen, dann seine äußeren Hüllen ins All abstoßen und so den noch glühenden Kern sichtbar werden lassen. Ein Weißer Zwergstern wird so entstehen, der dann langsam abkühlt und dabei immer dunkler wird.

Doch was passiert mit den Planeten, wenn sich die Sonne zum Roten Riesenstern aufbläht? Die inneren Planeten dürften vermutlich von dem entstandenen Riesenstern verschluckt werden. Astronomen gehen davon aus, dass auch die Erde einmal dieses Schicksal ereilen könnte, wobei es noch unsicher ist, ob sich die Sonne tatsächlich ganz bis zur Erdbahn ausdehnen wird oder die Expansion vorher zum Stillstand kommt. Die Planeten in den äußeren Bereichen eines Planetensystems und die Kometen allerdings könnten die Rote Riesenphase überleben.

Dies war bislang alles bloße Theorie. Doch dank neuer Beobachtungen mit dem NASA-Teleskop Spitzer hat sich das nun geändert. Der Staub, der mit Spitzer um den Weißen Zwergstern G29-38 beobachtet wurde, ist möglicherweise erst vor kurzem dadurch entstanden, dass einer der äußeren Kometen ins Innere des Systems



geraten ist und dort von der starken Anziehungskräften des kompakten Weißen Zwergsterns zerrissen wurden.

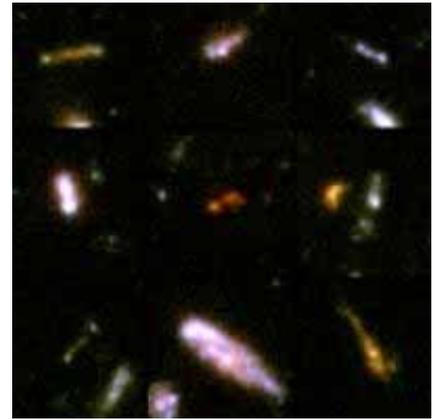
Obwohl es sich bei dem Staub, den Spitzer um den Weißen Zwergstern entdeckt hat, vermutlich um den Rest eines aufgelösten Kometen handelt, gehen die Forscher natürlich auch anderen Erklärungsmöglichkeiten für den Fund nach: So könnte es nach dem nuklearen Tod der fernen Sonne eine zweite Phase der Planetenentstehung gegeben haben und der beobachtete Staub schlicht ein Überbleibsel dieses Ereignisses sein. Doch auch diese Erklärung wäre für unser Verständnis von der Entstehung und Entwicklung von Planetensystemen äußerst interessant.

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

Das Geheimnis der Kaulquappen-Galaxien

In nahezu allen Galaxien findet sich im Zentrum ein supermassereiches Schwarzes Loch. Doch wie diese gewaltigen Schwerkraftfallen entstanden sind, ist den Astronomen nach wie vor nicht klar. Jetzt lieferte das Hubble-Weltraumteleskop neue Hinweise: Die Auswertung einer Reihe von weit entfernten Galaxien scheint darauf hinzuweisen, dass Schwarze Löcher durch wiederholte Galaxienkollisionen wachsen.

Durch die Daten aus dem Hubble Ultra Deep Field konnten die Astronomen nun einen Blick in die Vergangenheit tun und Galaxien in ihrer Jugendphase studieren. Deep Field-Aufnahmen entstehen, wenn ein Teleskop extrem lange auf einen Punkt am Himmel gerichtet wird, so dass auch sehr lichtschwache und weit entfernte Objekte sichtbar werden. Weit entfernte Objekte sehen wir dann zu einer Zeit, in der das Universum deutlich



jünger war. So wurden 45 Galaxien aufgespürt, deren Helligkeit mit der Zeit deutlich schwankte. Dies deutet darauf hin, dass hier gerade supermassereiche Schwarze Löcher Material verschlingen.

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

Condors erster Blick ins Weltall

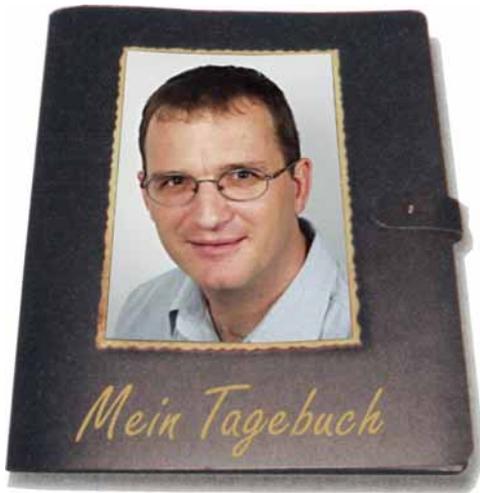
Am Atacama Pathfinder Experiment (APEX) haben Astronomen unlängst einen neuen Detektor in Betrieb genommen, der einen Blick in bislang verborgene Regionen des Weltalls erlaubt. Bei ihren ersten Beobachtungen mit CONDOR entdeckten die Forscher heißes Gas in unmittelbarer Umgebung junger und massereicher Sterne.



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

-lb-





Das geheime Tagebuch von

Klaus N. Frick

-sf-

7 Uhr, Die Zeiten werden härter



Die Zeiten werden auch für mich immer härter. Zu meinem kargen Salär als Chefredakteur bei VPM muss ich mir inzwischen etwas hinzuverdienen. Zusammen mit einem Kompagnon kratze ich jetzt im Winter für ein paar Cent die Autoscheiben anderer Leute frei. Man muss heutzutage schon sehen, wie man sich finanziell irgendwie durchschlägt.

14 Uhr, Junge Redakteure braucht das Land!



Unsere Hauptzielgruppe bei PERRY RHODAN wird immer jünger. Wir in der PR-Redaktion müssen darauf natürlich reagieren. Damit ich mich unseren Junglesern altersmäßig wenigstens einigermaßen angleiche, habe ich jetzt mein Geburtsjahr im Pass mit Tipp-Ex auf 1983 vordatiert. Hoffentlich kommt mir keiner drauf ...

18 Uhr, Blick zurück ins Chaos



In einem früheren Leben war ich ein waschechter Punker. Ich bin heute noch stolz darauf, dass ich einmal als vermeintlicher Mitveranstalter der Chaostage in Hannover von der Polizei verhaftet wurde. Inzwischen macht mein Resozialisierungsprozess zu einem vorbildlichen Staatsbürger aber gute Fortschritte. Heutzutage lasse ich nur noch in der Handlung von PERRY RHODAN das Chaos walten.

20 Uhr, Beim Treffen der AV*



In der Verlagsszene gehört ein kräftiger Schluck durchaus zum guten Ton. In meiner Jugend habe ich selbst auch noch viel mehr Alkohol vertragen. Aber nach der zweiten Lebertransplantation hat mir mein Arzt geraten, mich etwas zurück zu halten. Seitdem fahre ich nur noch ungern zur Buchmesse.

(* Anonyme Verlagsmitarbeiter

