

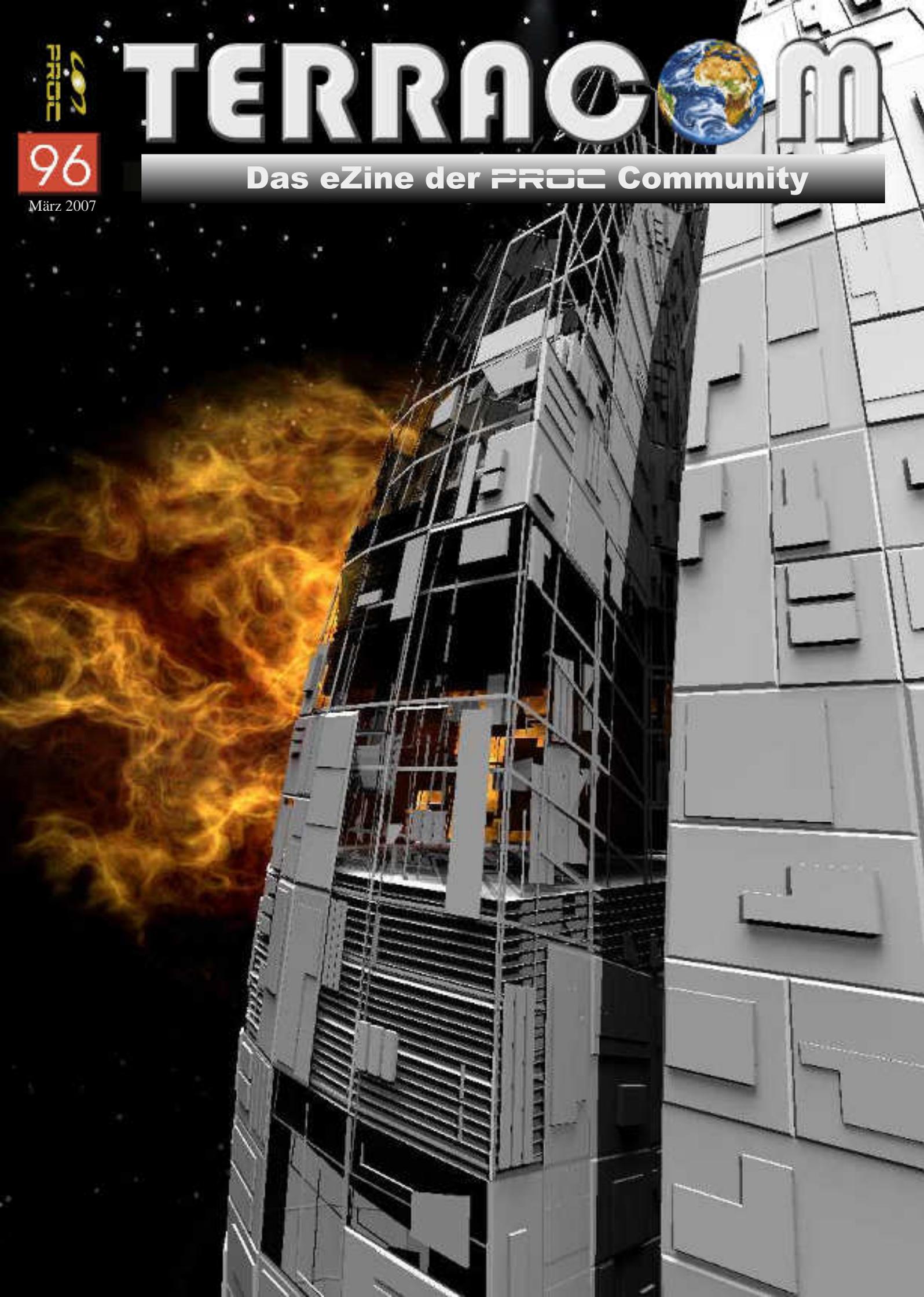
# TERRACOM



Das eZine der PRCC Community

96

März 2007



## Impressum

**TERRACOM**Das eFanzine der **PROC**-Community**Nr. 96 – März 2007**

## Chefredakteur:

Lothar Bauer

Mondorferstr. 49, 66663 Merzig

[terracom@proc.org](mailto:terracom@proc.org)

## Titelbild:

von Lothar Bauer, Star-City

## Textbeiträge:

Lothar Bauer (lb), Stefan Friedrich (sf),  
Nils Hirseland (nh), Jonas Hoffmann (jh),  
Ralf König (rk), Raimund Peter (rp),  
Wolfgang Ruge (wr), Erich Mangelmann  
(em), Alisha Bionda (ab), Dieter Krämer  
(dk), Günther Drach, Dieter Haak-  
Steenhart

Grafiken: Lothar Bauer (lb)  
Raimund Peter (rp),

## Copyright:

**TERRACOM**, das eFanzine der  
**PROC**-Community

(<http://portal.proc.org/>), erscheint monatlich  
als nichtkommerzielle Publikation  
unter:

[www.terracom-online.net](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.  
© 2007 der Gesamtausgabe by

Lothar Bauer

## Leserbriefe:

Bitte schickt eure Leserbriefe per EMAIL  
an [terracom@proc.org](mailto:terracom@proc.org). Beim Abdruck  
von Leserbriefen behält sich die Redaktion  
das Recht auf Kürzung vor.

Perry Rhodan<sup>®</sup>, Atlan<sup>®</sup> und Mausbiber  
Gucky<sup>®</sup> sind eingetragene Warenzeichen  
der Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt.  
[www.perry-rhodan.net](http://www.perry-rhodan.net)

PERRY RHODAN erscheint wöchentlich  
seit dem 8. September 1961.

## Inhalt

<b>2</b>	<b>Impressum</b>
<b>3</b>	<b>Editorial</b>
<b>5</b>	<b>News, Vorschau</b>
<b>10</b>	<b>Rezensionen PERRY RHODAN 2372 - 2375</b>
<b>19</b>	<b>Rezension Lepso 2</b>
<b>24</b>	<b>Rezension Posbi 4</b>
<b>27</b>	<b>Rezension Posbi 5</b>
<b>29</b>	<b>PROC Inside</b>
<b>30</b>	<b>Das neue PROC Portal</b>
<b>31</b>	<b>Dorgon Report</b>
<b>34</b>	<b>Neues aus der Perrypedia</b>
<b>35</b>	<b>Die Straße nach Andromeda Teil III</b>
<b>42</b>	<b>Nebular News</b>
<b>43</b>	<b>Rezension Sternenfaust 52</b>
<b>44</b>	<b>Rezension - Die Chroniken des Star-Corps 3</b>
<b>45</b>	<b>Rezension - TITAN-Sternenabenteuer Band 28</b>
<b>47</b>	<b>Rezension - Schattenchronik Band 8</b>
<b>49</b>	<b>Leseprobe Thydery 2</b>
<b>50</b>	<b>Ikonen des Phantastischen Films 2</b>
<b>61</b>	<b>Rezension Dionysos tanzt</b>
<b>63</b>	<b>Astro News</b>
<b>9, 28, 46</b>	<b>Terracom Galerie</b>
<b>48,62,69</b>	<b>Terracom Galerie</b>



Liebe TERRACOM-Leser,



Ich hoffe das die Fehler aus meiner ersten Ausgabe fast alle behoben sind!

Beim PROC hat sich was Wichtiges getan!

Endlich wird das neue PROC-Portal online gehen. Und zwar ab dem 1 März 2007, also heute. Mehr davon lest Ihr in einem eigenen Bericht.

Rückmeldungen wie das Portal so ankommt sind gerne gesehen.

In dieser Terracom-Ausgabe gibts wie immer eine bunte Mischung:

Die PR und Phantastik News.

Rezis aus dem Bereich Perry Rhodan, Sternenfaust, Titan-Sternenabenteurer, Schattenchronik.

Rezension Dionysos tanzt.

Der zweite Teil von Erich Mangelmanns Reihe "Ikonen des Phantastischen Films"

Dann dem dritten Teil über das Animationsproket "Die Straße nach Andromeda" von Raimund Peter.

Der DORGON-Report mit Ausblick auf den Riff Zyklus. Informationen zum neuen PROC-Portal.

Inside PROC, Nebular-News, Perrypedia Aktuell und den Astro News.

Der Themenschwerpunkt der Terracom liegt natürlich bei der Perry Rhodan Serie und dessen anderen Publikationen, dem Fandom und dem PROC selbst.

Aber auch Beiträge zu anderen phantastischen und wissenschaftlichen Themen sind gerne gesehen.

Ebenso könnt Ihr mir gerne interessante News schicken die eurer Meinung nach eine Veröffentlichung in der TERRACOM verdeint haben.

Ad astra!

Lothar Bauer / valgard

Hinweisen möchte ich noch auf den Grafikwettbewerb zur 100. TERRACOM!

Ihr habt noch genau 1 Monat, also bis zum 31 März um Eure Grafiken ein zuschicken:

[grafikwettbewerb@email.de](mailto:grafikwettbewerb@email.de)

Infos zum Wettbewerb:

<http://www.merzig-silwingen.de/grafikwettbewerb/index.htm>

**Einsendeschluß für TERRACOM 97 ist der 24.03.2007**

Schickt Euere Beiträge und Feedback zum TERRACOM bitte an [terracom@proc.org](mailto:terracom@proc.org)

Terracom 96 erscheint pünktlich am 1 April 2007.



**SciFi & Fantasy**

[www.scifi-fantasy-forum.de](http://www.scifi-fantasy-forum.de)

Das Gemeinschafts-Forum für Science-Fiction, Fantasy und Horror:  
von PROC, SciFi-World, Ralf's Phantastik-Ecke, Web-Chronik und Troll-Höhle

Diesmal keine Leserbriefe sondern ein Kommentar zu TERRACOM 94 aus dem Fandom Observer 212 • Feb 2007

<http://www.fandomobserver.de>

## TERRACOM 194 - PROC

75 Seiten - PDF-Download unter:

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

Cover: Heiko Popp

Emsige, fleißige Ameisen sind die Hardcore-Perry-Fans vom PROC. Jeden Monat viele Seiten zu ihrer Lieblingsserie, welche ihnen nie langweilig wird. Wie man das von Perry-Fans so kennt. Was schon ein hohes Maß an Begeigerungsfähigkeit voraussetzt. Nun gut, alles gefällt ihnen nicht so, jedenfalls nicht so ganz, aber eigentlich dann doch ... mehr oder weniger. Und das sagen sie dann auch.

Da werden die einzelnen Hefte in Rezis gnadenlos zerpfückt, interpretiert und sogar auch gelesen. Die Suche nach dem Sinn des Ganzen. Ein gar lobenswertes Unterfangen, denn als Nicht-Perry-Fan kann man sich die Rezis durchlesen, um sich davon zu überzeugen

- a) warum man keiner ist,
- b) nicht wieder wird (Sue Ellen säuft wieder!)
- c) niemals werden wird

oder aufgrund der Lektüre fasziniert zum Kiosk rennen.

Als Anreiz zum Kauf der neuesten Perry-Bände (Posbi-Krieg) von Heyne gibt es dann noch einen kleinen Auszug aus dem fünften Band "Die PSI-Fabrik" von Frank Borsch.

"Die Straße nach Andromeda" von Raimund Peter bietet einige, leider viel zu winzige Impressionen aus dem Animationsprojekt. Da wäre doch ruhig mal ein längerer Werkstattbericht angebracht.

Die Perry-Sammler werden mit Teil 3 einer Artikelserie von Dieter Wengenmayr zur Perry-Rhodan-Philatelie bedient. Wobei es ja schon etwas lustig ist anzunehmen, dass in ferner Zukunft noch Briefmarken auf Papierpost geklebt werden. Aber einen echten Perry-Sammler ficht so was nicht an. (Na ja, wenn es Spaß macht? Das ist bei einem Hobby ja immer noch am wichtigsten.)

Nils Hirseland bringt noch einen kurzen Ausblick auf die weitere Handlung bei DORGON.

Die Serie des Klubs soll wohl mit Band 200 enden. Zitat: "Insbesondere das Riff wird bis zum Ende der DORGON-Serie eine wichtige Rolle spielen. Noch immer ist mir nicht ganz klar, ob wir mit Heft 200 Schluss machen oder es noch etwas länger dauert.

Genügend Handlung ist vorhanden, um die Serie bis 250 Hefte auszubauen."

Der Anteil an Nicht-Perry-Material ist sehr gering. Zu erwähnen sind das leider zu kurze Interview mit Andreas Brandhorst, die Stories "Was, wenn ich an deine Tür klopfte?" von Frank Borsch sowie von Hartmut Kasper "Insgesamt doch ganz tröstliche Geschichte".

Stefan Friedrich hat als Redax fertig. Ab Nummer 195 übernimmt Lothar Bauer. Am Inhalt wird sich wohl naturgemäß nichts ändern. Das monatliche Reinschauen kann nicht schaden.

( Kommentar von smiley, dem neunten xxx Redakteur des Fandom Observers)

<http://www.sam-smiley.net/>

*Mein Kommentar dazu:*

*Man hört Smiley seinen Frust schon an den er in Bezug auf die Perry Rhodan Serie hat.*

*Ansonsten kommen wir doch ganz gut weg.*

*Seinen "Kitipunkt" in Bezug auf dem geringen "Nicht Perry Rhodan Material" kann ich zu stimmen.*

*Da hab ich schon versucht was zu bewegen. Mal sehen was daraus wird.*

*Ein wenig scheint sich Smiley auch in der Nummerierung vertan zu haben, aber halb so schlimm.*

*Die von Ihm erwähnte Nummerierung werden wir sicher auch erreichen.*



**Die edel music AG wird die Buchsparte Moewig der Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt, einer Tochtergesellschaft der Bauer Verlagsgruppe übernehmen.**

Im Rahmen einer langfristigen Zusammenarbeit erwirbt edel außerdem die Lizenzen zur Verwertung wichtiger Zeitschriften-Marken der Bauer Verlagsgruppe im Buchbereich, so auch die von "Perry Rhodan". Der Kaufpreis wird sich auf einen einstelligen Millionen-Euro-Betrag belaufen.

Das Moewig-Sortiment reicht von Ratgebern, Kochbüchern und Kinderprodukten über Science Fiction bis hin zu Kalender- und Rätselbüchern. Die Bücher und Produkte des Verlags werden auch bei edel weiter unter der Marke Moewig erscheinen. Die edel music AG wird den Verlag in seine Konzerngesellschaft edel entertainment GmbH (vormals edel records GmbH) integrieren, wobei Teile der Moewig-Belegschaft übernommen werden.

Für edel ist der Verlagszukauf Teil der Strategie, seine Inhalte- und Servicebereiche deutlich zu erweitern. Synergieeffekte werden umgehend erzielt: Die erfolgreichen earBOOKS werden zukünftig über einen durch Moewig verstärkten Buchvertrieb in den Buchhandel in Deutschland, Österreich und der Schweiz verkauft.

Quelle: <http://www.phantastik.de> (Phantastik-News.de),.

**KNF dazu imgalaktischen Forum:**

<http://forum.perry-rhodan.net/index.php?showtopic=11355&st=180>

Aktueller Stand der Dinge ist:

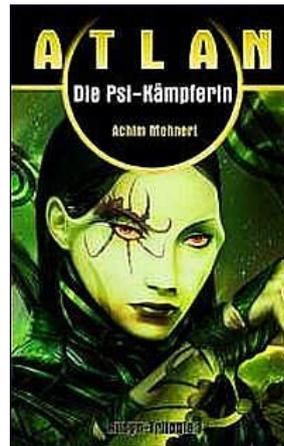
Einige ehemalige Mitarbeiter des Moewig-Buchbereiches werden wohl von Edel übernommen. Details sind noch in der Verhandlung.

Die PERRY RHODAN-Redaktion ist davon nie betroffen. Wir sind weiterhin in Rastatt bei der Pabel-Moewig Verlag KG beschäftigt.

Die Redaktion ist nach sie vor für die Inhalte der Bücher verantwortlich - in persona ist das Sabine Kropp. Als Bearbeiter fungiert bei PERRY RHODAN weiterhin Hubert Haensel, bei ATLAN ist das weiterhin Rainer Castor.

Das Sagen bei den Inhalten der Bücher hat weiterhin die PERRY RHODAN-Redaktion. Die Gesamt-Marke PERRY RHODAN bleibt also in Rastatt - so wie die Heyne-Taschenbücher oder die Lübbe-Hörspiele oder die Bertelsmann-Clubausgaben ja auch von uns mitbetreut werden.

\*\*\*



Die ATLAN-Taschenbuchreihe wird fortgesetzt  
Ab April 2007 erscheint die RUDYN-Trilogie bei FanPro

Nach den erfolgreichen Lepso-Romanen wird beim Verlag Fantasy Productions eine weitere ATLAN-Trilogie erscheinen. Start ist

im April diesen Jahres, die Folgebände werden im zweimonatlichen Rhythmus folgen.

Band 1 des neuen ATLAN-Zyklus trägt den Titel »Die Psi-Kämpferin« und wird von Achim Mehnert geschrieben, der bereits drei Romane zur ATLAN-Heftserie beigetragen hat. Für die Covergestaltung konnte auch diesmal wieder Arndt Drechsler verpflichtet werden - der Künstler hat sich bereits als ATLAN-Illustrator etabliert.

Die Geschichte spielt erneut im 32. Jahrhundert, einer Zeit, in der sich das Solare Imperium von den Schrecken des Dolan-Krieges noch nicht vollständig erholt hat. Aus den Trümmern des alten Sternenreiches sind neue Staaten hervorgegangen, neue Zweckbündnisse und Koalitionen. Die Mächtigsten - und damit Bedrohlichsten - sind das Imperium Dabrifa, der Carsualsche Bund und die Zentralgalaktische Union (ZGU) mit ihrem Sitz auf dem Planeten Rudyn ...

Atlan geht mit seiner United Stars Organisation - kurz USO genannt - wieder in den Einsatz: Als seltsame Signale empfangen werden, die auf einen versteckten Zellaktivator hinweisen, wird der unsterbliche Arkonide sofort aktiv. Er begibt sich auf die fieberhafte Suche nach dem Leben verlängernden Gerät und heftet sich an die Fersen zweier USO-Agenten, die der Gier nach Unsterblichkeit erliegen - mit fatalen Folgen ... Eine weitere Hauptfigur ist die starke Kämpferin Trilith Okt. Sie besitzt erstaunliche Fähigkeiten, die sie rücksichtslos einsetzt ...

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

\*\*\*



ATLAN-CD-Rom bei Fandix

Wissenswertes rund um den Arkoniden

Wir möchten heute noch einmal auf ein Produkt hinweisen, obwohl es vielen von Euch wahrscheinlich schon bekannt

ist. Die Rede ist von Fandix, der Datenbank über phantastische Literatur auf CD-Rom. Gerade für die Freunde von Perry Rhodan und Atlan bietet die aktuelle CD, »Atlant Vol. 1«, einen Leckerbissen. Neben den makellosen Titelbildern der Atlan-Romane (bis Nr. 499 - der zweite Teil, inklusive aller Bücher, der neuen Heftserie und der ganz aktuellen Taschenbücher, soll in Kürze folgen) gibt es alles Wissenswerte zu den jeweiligen Ausgaben, die Möglichkeit der Sammlungsverwaltung, Thumbnail-Ausdrucke, vielfältige Suchmöglichkeiten, statistische Angaben und und und ...

Aber auch die vorhergehenden Module bieten bereits einen beachtlichen Info-Pool. Inzwischen sind 25 Reihen Bestandteil der Datenbank mit über 2700 Datensätzen - und es macht immer wieder Spaß, sich die wunderbaren Titelbilder, beispielsweise von Mythor, Dragon, Terra oder Terra Fantasy, anzuschauen. Informationen und Bezugsmöglichkeiten findet Ihr unter <http://www.fandix.de>.

Oder Ihr wendet Euch direkt an Fandix, An der Meer 25, 41372 Niederkrüchten.

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

\*\*\*

Wallpaper zum Lepso-Zyklus  
Arndt Drechsler bei Fanpro

Seit kurzem ist der Abschlussband der ATLAN-Lepso-Trilogie im Handel erhältlich. Arndt Drechsler hat die drei Titelbilder der Romane gezeichnet, und sie zu



einem schönen Wallpaper zusammengebracht. Das Hintergrundbild könnt ihr euch hier von der Fanpro-Homepage holen.

[http://www.fanpro.com/download/Atlan\\_Lepso-Wallpaper.jpg](http://www.fanpro.com/download/Atlan_Lepso-Wallpaper.jpg)

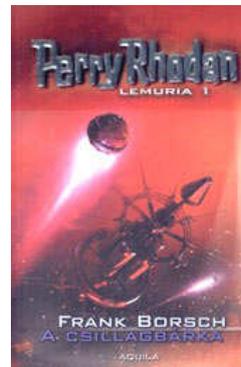
Quelle: <http://www.perry-rhodan.net>

Lemuria x 3

Jetzt auch in Ungarn!

Unser Taschenbuchzyklus »Lemuria« kommt herum:

Nach der tschechischen und der amerikanischen



Ausgabe ist jetzt eine dritte Auslands-edition angelaufen: in Ungarn.

»A Csillagbárka« ist der ungarische Titel des Auftaktbands von Frank Borsch. Er ist vor kurzem im Verlag Aquila erschienen und geht für 1999 Forint (knapp 8 Euro) über die Tische der Buchläden.

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

\*\*\*

Icho Tolot und Gucky

Hörprobe online!

Bisher konntet ihr nur lesen, wie toll ich die Szene in der neuen PERRY RHODAN-Hörspiel-Staffel fand, in der Icho Tolot und Gucky aus dem Raumschiff steigen.

Nun könnt ihr sie auch auf [www.hoernews.de](http://www.hoernews.de) hören. Viel Spaß dabei!



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

\*\*\*

PR Posbi-Krieg



Mit "Die Psi-Fabrik" ist Band 5 erschienen.

In der Galaxis Ambriador, Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt, gerät Perry Rhodan in einen erbar-mungslosen Krieg. Die Roboter-Zivilisation der Posbis droht das Al-teranische Imperium der Menschen zu ver-nichten. Im Zentrum der

zunehmend verheerten Galaxis liegt der Planet Pakuri -

dort ist alles ganz anders: Pakuri ist eine friedliche und schoene Welt. Hier lebt das fremdartige Volk der Ueeba, das seine Tage mit lebensfrohen Festen verbringt. Auch auf Pakuri existieren Posbis, aber sie betaeltigen sich als Kindermaedchen der Ueeba.

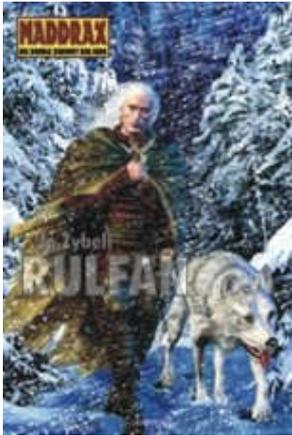
Eigentlich paradiesische Zustaende...

Die Ueeba verfuegen zumeist ueber starke Para-Begabungen. Einige von ihnen, die Imago-Forscher, arbeiten in der Psi-Fabrik und erzeugen dort Artefakte aus reiner Psi-Materie. Aber zu welchem Zweck? Als ein junger Imago-Forscher Fragen stellt, geraten die Dinge in Bewegung: Welches Interesse haben die Auftraggeber der Ueeba - Wesen, die sich "Kelosker" nennen - an den Psi-Artefakten? Welche Rolle spielten diese undurchschaubaren Riesen in der Vergangenheit der Ueeba? Und was hat es mit dem Schleierstern auf sich, der ueber Pakuri seine Bahn zieht, ohne zu diesem Universum zu gehoeren? Perry Rhodan, der auf der Suche nach dem geheimnisvollen Siebenkopf nach Pakuri kommt, begreift schnell: Der Schluessel zu Siebenkopf, zum Geheimnis der Galaxis Ambriador und sogar zur Beendigung des Posbi-Krieges liegt auf Pakuri - und in der Psi-Fabrik...

Weitere Informationen finden Sie unter

<http://www.hjb-shop.de/perry-rhodan/posbi-krieg/05.htm>

\*\*\*



### Mia Zorn hilft Rulfan auf die Sprünge!

Nach mehrmaliger Verschiebung erscheint nun überraschend der lange geplante Band "Rulfan" von Jo Zybelle im März bei Zaubermond. Dadurch wird "Der Klon" von Michael Schönenbröcher nun Band 15 werden, aber nach wie vor soll dieser

Roman im Juni erscheinen. Mia Zorn wurde zur Co-Autorin bei "Rulfan".

Zum Inhalt: Viele Geschichten ranken sich um den Neo-Barbaren Rulfan. Geboren in der Wildnis, aufgewachsen in einem Bunker, steht der Albino zwischen zwei Welten. Ruhelos und auf der Suche nach seiner Identität geht Rulfan auf eine Reise, an deren Ende er Matthew Drax begegnen wird, dem Mann aus der Vergangenheit

... Eine Chronik des 25. Jahrhunderts, wie noch niemand sie erzählt hat - ein unglaubliches Abenteuer!

Quelle: Zaubermond

<http://www.sternenson.de>

\*\*\*

### SunQuest

Inzwischen sind die Informationen über unser Team online, und in der Rubrik Das System kann man sich nunmehr einen bildlichen Eindruck über Dies Cygni machen. Dies ist natürlich auch der Hintergrund für die



Cover, und wir lassen uns in den nächsten Monaten noch ein paar Schmankerl dazu einfallen. In der Rubrik Bücher kann man sich ansehen, was für eine schöne Buchreihe der geneigte Leser sich bald ins Buchregal stellen wird. Mit dem sechsten Band im Frühjahr 2008 werden wir einen Schuber anbieten, der für alle Abonnenten natürlich gratis ist und automatisch mit ausgeliefert wird! Die Optik der Buchreihe werden wir auf der Buchmesse in Leipzig (22.-25. März 2007) an unserem Stand in Halle 4, D 100, präsentieren! Wir können jetzt schon sagen: Ein echter Hingucker! Getreu unserem Motto: Schöne Bücher für mehr Freude am Lesen. Und nicht zu vergessen: Phantasie kennt keine Grenzen!

<http://www.sunquest-serie.de/team.php>

\*\*\*

### PROC-Stories - Thydery Serie



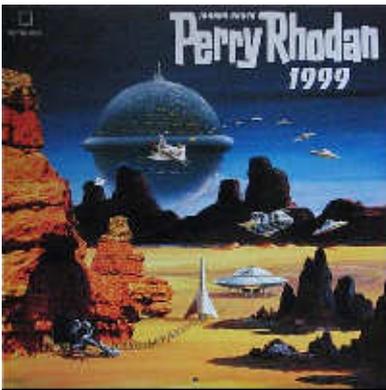
Recht gut angekommen ist die von Dennis Mathiak ins Leben gerufene SciFi Serie.

Nachzulesen sind einige Kommentare auf der Webseite. Mittlerweile ist das letzte Autorenportrait (von Günther Drach) online gegangen.

**Thydery Band 2 "Ein Volk von Mördern" von Günther Drach steht nun zum Download in verschiedenen Formaten bereit.**

Und zwar hier: <http://www.stories.proc.org/thydery.html>

\*\*\*



**Kalender – PERRY RHODAN 1999 - RARITÄT -Johnny Bruck**

1999 Perry Rhodan Kalender (Moewig, 1998)

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -

Der Kalender zur größten Science Fiction-Serie der Welt.

Zwölf großformatige Bilder – wirklich tolle Bilder von Johnny Bruck (1921 - 1995), dem "Herrscher über 3000 SF-Welten", der unvergessene Perry-Rhodan-Maler.

28 Seiten mit Rückendrahtheftung. Das Format ist 29,5 x 29,5 cm.

[http://transgalaxis.de/cgi-bin/shop/jumpin?artnr=cal1999\\_perryrhodan](http://transgalaxis.de/cgi-bin/shop/jumpin?artnr=cal1999_perryrhodan)

\*\*\*



Und wieder ein kleines Jubiläum einer tollen Fanseite!

Perry Rhodan Webchronik wird 3 Jahre alt.

Die Webchronik bietet Zusammenfassungen der Hefte der Perry Rhodan Serie, sowie einige Kolumnen, die sich mit dem Perryversum auseinandersetzen.

Wolfgang Ruge und sein Team traten damals die

Nachfolge von Thomas Rabensteins Webchronik an.

Und haben es geschafft eine würdige Nachfolge auf die Beine zu stellen.

Das Team selbst hat es verschlafen, und erst kurz vor Redaktionsschluss

gemerkt. Am 11.2 ist die Perry Rhodan Webchronik 3 Jahre alt geworden.

Wir wollen hoffen, dass sie uns noch lange erhalten bleibt.

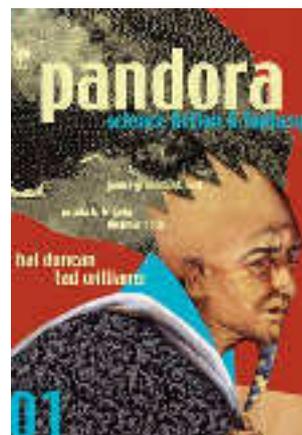
Mittlerweile umfasst der Datenbestand der Chronik:

- \* 893 Zusammenfassungen
- \* 50 Visiere
- \* 108 Sprachnörgeleien
- \* 8 Prologe

<http://www.prchronik.com>

**Vorschau März 2007**

<b>02.3.2007</b>	<b>PR 2376</b>	<b>Tolle Tage in Terrania</b> Leo Lukas
<b>09.3.2007</b>	<b>PR 2377</b>	<b>ESCHER</b> Christian Montillon
<b>16.3.2007</b>	<b>PR 2378</b>	<b>Der Erste Kybernetiker</b> Christian Montillon
<b>23.3.2007</b>	<b>PR 2379</b>	<b>ESCHERS Liste</b> Arndt Ellmer
<b>März 2007</b>	<b>Posbi 5</b>	<b>Die PSI Fabrik</b> Frank Böhmert



\*\*\*

**PANDORA - Magazin für Science Fiction und Fantasy**

Nach eigener Aussage begibt sich die Redaktion des Shayol Verlags aufs Glatteis: "Obwohl es überall heißt, die Zeit des gedruckten Wortes ginge zu Ende, sind wir der Meinung, dass Sie,

werte Leserinnen und Leser, durchaus noch andere Interessen haben als Computerspiele, Fernsehserien und Handyklingeltöne. Weshalb wir Sie einladen möchten,

uns auf einer Reise in phantastische Gefilde zu folgen ...”

Das mit dem Glatteis wird sicher nicht der Fall sein wenn man die Autorenliste der ersten Ausgabe liest: In der ersten Ausgabe finden sich Erzählungen von Tad Williams, Dietmar Dath, J. G. Ballard, Susan Palwick, Boris Strugatzki, Hal Duncan und vielen mehr; dazu Essays von Ursula K. Le Guin, Erik Simon, Michael Moorcock, Jeff VanderMeer und anderen; sowie ausgewählte Rezensionen.

Pandora wird zweimal im Jahr erscheinen, jeweils im März und im September, jeweils mit 256 Seiten im Format 17 x 25,5 cm, Vierfarbcover, Schwarzweiß-Innenteil, durchgehend illustriert. Einzelpreis € 14,90; Jahresabonnement (zwei Ausgaben) € 20,—. Bei den ersten 500 Abonnenten bedanken wir uns mit einem Exemplar des Romans Das Genie von Rainer Erler. Weitere Infos und Bezug:<http://www.pandora.shayol.de>  
\*\*\*

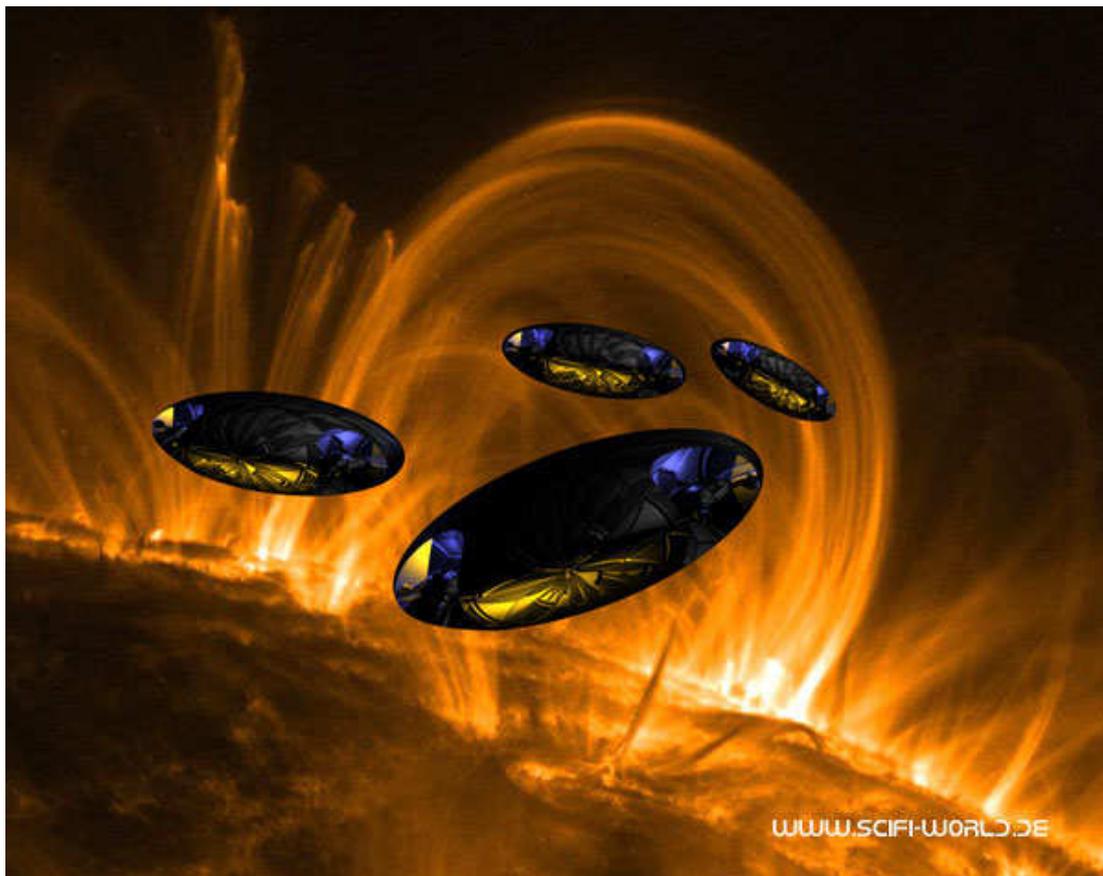
## DortCon im März 2007

Con in Dortmund mit deutschen und amerikanischen Gästen

Der »Dortmunder Science Fiction Con«, kurz DORT.con, ist eine wichtige Veranstaltung für Fans des Genres Science Fiction im Ruhrgebiet. Die Veranstaltung findet - nach dem Start im Jahr 2002 - immer in den ungeraden Jahren statt. Im Mittelpunkt stehen jedes Mal zwei Science Fiction-Autoren, die als Ehrengäste eingeladen werden - einer aus Deutschland, einer aus dem (gewöhnlich englischsprachigen) Ausland.

Im Frühjahr 2007 werden die Amerikanerin Nancy Kress und der deutsche Autor Kai Meyer als Ehrengäste genannt. Con-Termin ist das Wochenende des 17. und 18. März 2007; der Ort ist das Fritz-Henßler-Haus in Dortmund.

<http://www.dortcon.de>





### **Perry Rhodan Nr. 2372: Plan der Phantome**

**Autor: Christian Montillon**

#### **Inhalt:**

Kopty Pekking, ein Swoon, ist gerade erst zum Zweiten Manufaktor der Produzierenden Abteilungen der Manufakturflotte Faladur ernannt worden. Damit hat er die zweithöchste Position innerhalb einer Organisation erreicht, die von Swoon und Springern gemeinsam betrieben wird. Die Springer stellen Raumschiffe und technische Anlagen, und die Swoon entwickeln High-Tech, die dann von den Springern verkauft wird. Neueste Entwicklung sind Präzisionsmessgeräte, die so leistungsfähig sind, dass es dem Standard der Prä-Hyperschok-Zeit entspricht. Diese Zusammenarbeit funktioniert hervorragend, so dass die Leute von der Manufakturflotte es zu bescheidenem Wohlstand gebracht haben. Sorgen bereiten Kopty nur seine zwei missratenen Söhne Siru und Wirgal. Die jungen Swoon schlagen völlig aus der Art. Als Kopty herausfindet, dass die beiden sich den Lebensgewohnheiten der Hagu angepasst haben, die darin bestehen, dass

man sich gegenseitig bestiehlt, versteht er die Welt nicht mehr.

Am 2. November 1345 NGZ, die Flotte befindet sich zurzeit im Hagu-Errico-System, trifft ein Traitank der Terminalen Kolonne ein. Nur wenig später erhalten die Schiffe eine Warnung Reginald Bulls, doch für eine Flucht ist es jetzt zu spät. Das System wird für TRAITOR annektiert, die Manufakturflotte wird aufgefordert, praktisch all ihre Erzeugnisse abzuliefern. Das bedeutet zwar den Todesstoß für Swoon und Springer, aber TRAITORS Macht ist zu groß - an Widerstand ist nicht zu denken. Kopty's Söhne sehen das allerdings anders. Sie sagen den Truppen der Terminalen Kolonne den Kampf an, schmuggeln sich auf einen Container, der zum Traitank gebracht werden soll, und schicken ihrem Vater eine Abschiedsbotschaft. Kopty macht sich sofort auf die Suche nach den Bengeln und findet sie sogar, aber im gleichen Moment wird der Container ins All gestoßen und vom Traitank aufgenommen.

Kopty ist zwar vor Angst zunächst fast außer sich, seine Söhne bleiben jedoch unerschrocken. Ihre Überraschung ist groß, als sie feststellen, dass die Besatzung des Traitanks offenbar aus Terranern besteht. Die Swoon finden schnell heraus, dass der angebliche Traitank nicht echt ist. Es handelt sich um eine Fälschung, und die Besatzung besteht aus Piraten. Diese Verbrecher nutzen die übergroße Angst aller Galaktiker vor TRAITOR aus, um sich zu bereichern. Die Swoon können entkommen. Sie warnen ihre Leute, die Piraten werden festgenommen, die wirtschaftliche Existenz der Manufakturflotte ist gerettet. Da trifft eine weitere Warnung Reginald Bulls ein: Es ist tatsächlich ein echter Traitank auf dem Weg ins Hagu-Errico-System! Es ist erneut zu spät. Der Traitank und einige TRAI-Versorger erscheinen wenig später, erneut müssen Swoon und Springer die Herausgabe all ihrer Waren vorbereiten.

Plötzlich erscheinen schattenhafte Raumschiffe, denen die Potenzial-Werfer des Traitanks nichts anhaben können. Sie vernichten das Kampfschiff TRAITORS und verschwinden wieder. Die TRAI-Versorger fliehen. Eine dritte Funkbotschaft Reginald Bulls geht bei der Manufakturflotte ein. Sie wird aufgefordert, sich zur Charon-Wolke zu begeben.

Zur gleichen Zeit erhält Imperator Bostich I. die Nachricht, TRAITORS nächstes Ziel sei das Arkon-System. Bostich ruft den Krisenfall Echodim aus, denn es besteht kein Zweifel daran, dass die Zentralwelten des

arkonidischen Imperiums ebenso "parzelliert" werden sollen wie Drorah und Hayok...

#### **Kommentar:**

Ein köstlicher Roman, den ich mit größtem Vergnügen gelesen habe. Die Überkorrektheit der Swoon wird durch die für Kopty verwendete Sprache und viele kleine Details sehr gut und vor allem auf wirklich amüsante Weise vermittelt, Kopty und seine Jungs wachsen einem sofort ans Herz. Sie nehmen es vermeintlich mit der übermächtigen Terminalen Kolonne auf und erringen dabei sogar einen Sieg, allerdings auf ganz andere Weise als angenommen. Alles andere wäre ja auch völlig unglaubwürdig gewesen. Die Idee der Swoon, TRAITOR existiere gar nicht wirklich, sondern sei nur ein von den Terranern erdachter Betrug zur Ausschaltung der politischen Konkurrenz, ist so verblüffend und genial, dass ich mir fast wünschte, es sei tatsächlich so!

Die Terraner vernichten den Traitank offensichtlich mit Schiffen, die über Paros-Schattenschirme und vermutlich über VRITRA-Geschütze verfügen. Es war ja abzusehen, dass die Terraner irgendwann Waffensysteme entwickeln würden, mit denen sie den Kampf gegen die Terminale Kolonne aufnehmen können. Solange diese Waffen nur für kleine Guerilla-Einsätze wie diesen hier verwendet werden, halte ich das noch für akzeptabel. Man darf jetzt gespannt sein, ob die Expokraten sich wirklich ans Arkon-System heranwagen. Das wäre zwar einerseits nur logisch, denn die Arkoniden sind ja eines der mächtigsten Völker der Milchstraße und damit unentbehrlich für VULTAPHER. Aber für die Terraner wäre es doch gar zu praktisch, wenn ihr schärfster Konkurrent seine Existenzgrundlage verlieren würde...

Schade nur, dass der Roman so viele Schreibfehler enthält. Selbst das "Montillon'sche Begebenheiten-Problem" fehlt nicht. Lieber Herr Montillon. Bitte lesen Sie doch mal im Duden nach, was "Begebenheiten" und was "Gegebenheiten" sind.

Von J. Kreis, 04.02.2007

<http://www.kreis-archiv.de/>



**Perry Rhodan Heft Nr. 2373: Paros-Attacken**  
**Sie finden Kolonnen-Wracks -**  
**die Schattenschirme müssen sich bewähren**  
 von Arndt Ellmer  
 Tibi: Alfred Kelsner

#### **Hauptpersonen:**

**Reginald Bull - Der Residenz-Minister für Verteidigung sorgt für terranischen Widerstand.**

**Fran Imith - Bullys Lebenspartnerin gibt Trost und Widerworte.**

**Captain John - Der Strangeness-Scout geht in einen lebensgefährlichen Einsatz.**

Im Rahmen der von Perry Rhodan angeordneten "Operation Sisyphos" patrouilliert Reginald Bull an Bord der LEIF ERIKSSON II zusammen mit fünf weiteren Kugelraumern in der Nähe des Jamondi-Sternhaufens. Der kleine Verband ist mittlerweile mit funktionierenden Paros-Schirmen und mit um 20% effektiveren VRITRA-Geschützen bestückt. Als zwei TRAITANKS einen LFT-Verband bedrohen, bläst Bull zum Angriff. Im Schutz der fast nicht ortbaren Parossschirme können sie bis weit in die Verteidigungslinie der Kolonneneinheit vordringen, ohne dass sie geortet werden. Es stellt sich heraus, dass die Attacken der Potentialwerfer vom Parossschirm zu 100 % geblockt werden. Ein TRAITANK kann vernichtet werden, der zweite flüchtet in den Hyperraum. Der zweite Einsatz des kleinen Geschwaders im Schutz der Parossschirme ist die Rettung der Manufakturflotte Faladur.

Das TERRACOM-  
Bewertungssystem:

KOSMISCH

SEHR GUT

GUT

NICHT ÜBEL

LAU

MIES

NUR FÜR SAMMLER

\*\*\*

Zeitgleich empfängt und verfolgt der Verband aber auch merkwürdige Signale, die auf das Eintreffen von weiteren Kolonneneinheiten aus anderen Universen schließen lassen. Die sechs Kugelraumer entdecken einen "ganz frisch" angekommenen Kolonnenverband, der kurz vor dem Übergang in dies Universum in ein Gefecht verwickelt worden sein muss, da viele Einheiten angeschlagen scheinen. Bedingt durch den Strangeness-Schock rührt sich in den Einheiten rund um die Kolonnenfähre KOLGONDE noch nichts - somit schlägt die Stunde der Strangeness-Scouts mit ihrem Anführer Captain John. An Bord des Entdeckers WILLIAM BAFFIN II suchen sie sich einen TRAI-Versorger am Rand des Kolonnengeschwaders aus, um an diesem anzudocken. Die LEIF ERIKSSON II und die vier anderen Entdecker fliegen in der Zwischenzeit Attacken gegen die angekommene Kolonnenflotte, die zur Sicherung des aus einem anderen Universum angereisten und derzeit noch weitgehend hilflosen Geschwaders eingetroffen ist. Bull verlegt seine Angriffe in die unmittelbare Nähe der Kolonnenfähre KOLGONDE, um die TRAITOR-Einheiten zu binden und sie somit von dem Enterkommando der Strangeness-Scouts abzulenken. Wie schnell die Kolonneneinheiten lernen, zeigt sich daran, daß die TRAITANKS auf den Einsatz ihrer Potentialwerfer verzichten, sich auf die Schlagkraft ihrer multifunktionalen Energiegeschütze verlassen und ein wahres Sperrfeuer gegen die vermutete Position der Angreiferschiffe richten. Weil die Energien durch den Parosschirm hindurchgehen, wabern plötzlich Energiegewitter gegen die darunter befindlichen HÜ-Schirme. Noch verfangen sich die Energien in den Schutzschirmen, aber sie kommen der Oberfläche der Raumschiffe schon gefährlich nahe. Als die TRAITANKS Punktbeschuss anwenden, fressen sich die Energien durch die Energieschirme, so daß den Entdeckern nur noch eine schnelle Flucht bleibt. Der Überraschungsmoment scheint fast schon wieder vorbei zu sein...

Captain John und seine Strangeness-Scouts dringen inzwischen in den TRAI-Versorger ein und haben trotz ihrer besonderen Anpassungsfähigkeit mit argen Strangenessproblemen zu kämpfen. Kurz vor Erreichen der Steuerzentrale müssen sie feststellen, dass die Mor'Daer sich doch wesentlich schneller von dem Strangeness-Schock erholen als vermutet. Trotz heftiger Gegenwehr und trotz eines abgesetzten Hilferufs gelingt es den Strangeness-Scouts, den TRAI-Versorger zu übernehmen, so dass er an der WILLIAM BAFFIN II andockt werden kann, um ihn abzutransportieren.

Reginald Bull erkennt bei seinem Rückzug, dass etliche TRAITANKS abgedreht haben und dass somit potenzielle Gefahr für die WILLIAM BAFFIN II besteht. Diese hat sich aber rechtzeitig absetzen können und trifft an einem Rendezvouspunkt weit außerhalb von Jammondi auf die anderen fünf Entdecker, wo der gekaperte TRAI-Versorger an die LEIF ERIKSSON II übergeben wird. Die Erforschung des TRAI-Versorgers muss aber noch warten, zumal die Strangeness-Scouts nach ihrem äußerst anstrengenden Einsatz noch nicht wieder genesen sind. Zeitgleich erhält Reginald Bull die Mitteilung, dass der Krisenfall Echodim eingetreten ist, was bedeutet, daß TRAITOR eine Verwertungsflotte ins Arkon-System geschickt hat. Reginald Bull gibt den Befehl, nach Thantur-Lok aufzubrechen. Dort steuert er das Prebon-System an. "Retten, was vielleicht zu retten ist", lautet Bulls Devise.

Metadaten

**Dieser Roman wurde von Dieter Haak-Steenhart zusammengefasst.**

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

\*\*\*

### **Perry Rhodan Heft Nr. 2373: Paros-Attacken**

#### **Inhalt:**

Eine kleine von Reginald Bull angeführte Flotte terranischer Raumschiffe, die mit VRITRA-Geschützen und Paros-Schattenschirmen ausgerüstet sind, erzielt erste echte Erfolge gegen die Traitanks der Terminalen Kolonne. Ein Frachterkonvoi und die Manufakturflotte Faladur können vor dem Zugriff TRAITORS gerettet werden. Allerdings verbrauchen die Schattenschirme massenweise Hyperkristalle, so dass sie nur für kurze Einsätze geeignet sind, außerdem würden sie gegen hyperphysikalisch wirksame Waffen (wie zum Beispiel Intervallstrahler) keinen Schutz bieten. Dennoch hoffen die Terraner, TRAITOR jetzt endlich Paroli bieten zu können.

Bull verfolgt jedoch noch andere Ziele. Es geht ihm darum, endlich verwertbare Kolonnentechnik zu erbeuten. Nach langer Suche wird eine große Anzahl von Wracks unterschiedlicher Typen gefunden, die über einen großen Raumsektor verstreut sind. Es werden abweichende Strangeness-Werte gemessen. Bull nimmt an, dass er die Überreste einer Flotte TRAITORS vor sich hat, die in einem anderen Universum möglicherweise in einen Kampf mit Einheiten der Kosmokraten verwickelt war und ins Einstein-Universum flüchten musste.

Während einige terranische Schiffe sich auf die Kolonnen-Fähre KOLGONDE konzentrieren, um die schon bald auftauchenden Traitanks abzulenken, erkunden die Strangeness-Scouts einen beschädigten TRAI-Versorger. Die Scouts sind zwar besonders resistent gegen die Strangeness-Effekte, haben aber im Inneren der Kolonnen-Einheit dennoch mit erheblichen Schwierigkeiten zu kämpfen. Allerdings wird die hauptsächlich aus Ganschkaren und Mor'Daer bestehende Besatzung des TRAI-Versorgers noch weit mehr beeinträchtigt, so dass das Schiff schließlich gekapert und von der LEIF ERIKSSON II an Bord genommen werden kann.

Die Untersuchung des TRAI-Versorgers muss jedoch zurückgestellt werden, denn es wird bekannt, dass "Krisenfall Echodim" ausgerufen wurde. Bulls Flotte bricht sofort ins Arkon-System auf, um den Arkoniden beizustehen.

#### **Kommentar:**

Nehmt's mir nicht übel, dass der Kommentar dieser Woche kurz ausfällt. Zu diesem Roman fällt mir einfach nichts ein. Die erste Hälfte besteht aus der mäßig interessanten Schilderung des Kampfs mit den neuen terranischen Wunderwaffen, in der zweiten Hälfte stolpern die Strangeness-Scouts endlos lange durch die unwirkliche Landschaft ihrer Halluzinationen. Das zieht sich wie Gummi und hat keine Handlungsrelevanz. Auch die wenigen Szenen, in denen Uwe Anton sich vergeblich bemüht, private Szenen zwischen Bully und Fran Imith einzuflechten, reißen es nicht heraus. Es ist mir schwer gefallen, bei der Lektüre des Romans die Augen offen zu halten - zugegeben, es war das Ende eines anstrengenden Tages.

Ich kann mir übrigens ein Schmunzeln nicht verkneifen, wenn ich die Bezeichnung der Schattenschirme lese. Dann muss ich nämlich immer an die griechische Insel Paros denken...

Von J. Kreis, 10.02.2007

<http://www.kreis-archiv.de/>

\*\*\*



**Perry Rhodan Heft Nr. 2374: Der Trojaner**  
**Ihr Ziel ist Arkon -**  
**sie sind Wissenschaftler und Strangeness-Scouts**  
**von Hubert Haensel**  
**Tibi: Alfred Kelsner**

#### **Hauptpersonen:**

**Ashtai - Ein Raumhafenangestellter spürt den Griff der Terminalen Kolonne.**  
**Reginald Bull - Der Verteidigungsminister der LFT schickt Unterstützung ins Zentrum des Kristallimperiums.**  
**Bostich I. - Der vertriebene Imperator begibt sich zurück nach Thantur-Lok.**  
**Lezlie Haign - Die Wissenschaftlerin setzt auf Carapols Erfindung.**  
**Alvaro Hearn - Ein Major übernimmt die Verantwortung für ein Trojanisches Pferd.**

Am 26. November 1345 NGZ fliegt Reginald Bull mit der LEIF ERIKSSON II in das Prebon-System ein und bittet darum, Ortungsschutz in der Sonne suchen zu dürfen. Dies wird ihm gewährt.

Im Ortungsschutz der Sonne bereitet ein Team um den Wissenschaftler Loga Lapache und den Strangeness-Scout Captain John den Einsatz einer Waffe gegen Traitor vor. Der aufgebrachte TRAI-Versorger soll, zum trojanischen Pferd umfunktioniert, ins Arkon-System eingeschleust werden und dort mithilfe des Prototyps des Carapol-Strukturbrenners die Umwandlung der wichtigen Planeten in Kabinette verhindern.

Die Arbeiten bleiben nicht unbemerkt. Imperator Bostich erscheint mit seiner Thronflotte und möchte in die technischen Neuerungen eingeweiht werden. Bully verweigert es ihm, bittet aber um einen Helfer, der sich im Arkon-System auskennt. Bostich ist aufgebracht, gibt der möglichen Rettung des Arkon-System aber Vorrang vor persönlichen Gefühlen und stellt den Kralasenen Shallowain zur Unterstützung ab.

Kurze Zeit später trifft der Tender NARWAL ein und bringt den Carapol-Strukturbrenner. Doch nicht nur das wertvolle Gerät ist an Bord, sondern auch ein neues Team von Strangeness-Scouts unter der Leitung von Alvaro Hearn.

Als die Nachricht von der beginnenden Verwertung des Arkon-Systems eintrifft, lösen Hearn und sein Team die Scouts um Captain John ab. Der TRAI-Versorger wird mit 12 Personen – darunter Shallowain – an Bord in der Nähe des Arkon-Systems abgesetzt und strahlt einen Notruf ab.

Die Einheiten der Terminalen Kolonne fallen auf den Schwindel herein und bringen das trojanische Pferd ins Arkon-System. Ein erster Versuch der Terraner, den mitgebrachten Käfig-Transmitter in Betrieb zu nehmen, scheitert an der Tatsache, dass die Strangeness-Effekte an Bord des TRAI-Versorgers eine Peilung unmöglich machen. Sie müssen sich in den Hangar der TRAICAH-Fabrik begeben, in dem der Versorger mittlerweile ruht, um die Kontaktaufnahme mit einer Gegenstation zu ermöglichen.

Nach der Sicherung der Fluchtmöglichkeit wird der Strukturbrenner kalibriert und kommt schließlich zum Einsatz. Anschließend kommt es zu Feuergefechten mit Soldaten der Terminalen Kolonne, die jedoch dank der Strangeness-Effekte zugunsten des Einsatzteams ausgehen – auch wenn ein Todesopfer zu beklagen ist. Das Team kann sich mit Hilfe des Transmitters nach Iprasa absetzen.

Auf der Kristallwelt erlebt der Ortungstechniker Ashtai mit, wie das Arkon-System zur Verwertung vorbereitet wird. Der dunkle Obelisk hat längst seine Arbeit aufgenommen und eine Barriere aus Nebel schottet den Raumhafen ab. Ashtai hat sich schon mit seinem Schicksal abgefunden und ist nur froh, noch am Leben zu sein.

In diesem Moment reißt der Nebel auf, und Ashtai kann mit seinen Kollegen wieder die Sterne sehen – das Arkonsystem scheint gerettet.

Metadaten

**Dieser Roman wurde von Wolfgang Ruge zusammengefasst.**

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

\*\*\*

**Perry Rhodan Nr. 2374: Der Trojaner**

**Autor: Hubert Haensel**

**Inhalt:**

Ein gewaltiges Flottenaufgebot der Terminalen Kolonne hat das Arkon-System fest im Griff. Ende November 1345 NGZ erscheinen außerdem sechs Kolonnen-MASCHINEN, so dass fest steht, dass die Planeten des arkonidischen Zentralsystems in Kabinette für den Chaotender VULTAPHER zerlegt werden sollen. Prompt schwärmen Dunkle Marker aus und beginnen mit der Parzellierung der Planeten Arkon I bis III sowie Urengoll.

Die Arkoniden bereiten sich auf unterschiedliche Weise auf die Parzellierung vor. Manche sehen diesem Ereignis sogar mit freudiger Erwartung entgegen, aber der im Raumhafen Shulukai arbeitende Ortungstechniker Ashtai gehört zu denen, für die diese ultimative Demütigung das Ende bedeuten würde.

Hilfe ist allerdings schon auf dem Weg. Reginald Bulls Eingreifflotte macht am 26. November im nahe gelegenen Prebon-System Halt und bereitet ein "Trojanisches Pferd" vor. Auch Bostich befindet sich mit seiner Thronflotte dort, er stellt Bull ausgerechnet den verhassten Kralasenen Shallowain zur Seite. Besonders strangeness-resistente Terraner, die Strangeness-Scouts, präparieren den von ihnen gekaperten TRAI-Versorger. Sie richten in dem Schiff ein Versteck ein und installieren neben einem Fluchttransmitter ein von Baldwin Carapol entwickeltes Gerät: Den so genannten Strukturbrenner. Dieses Aggregat soll die von den Kolonnen-MASCHINEN erzeugten hyperenergetischen Schockwellen neutralisieren, mit denen normalerweise die von den Dunklen Markern ausgewählten Bereiche eines Zielplaneten als Kabinette in eigene Miniatur-Universen versetzt werden. Mit anderen Worten: Wenn der Carapol-Strukturbrenner im Arkon-System aktiviert werden kann, dann könnte damit die Vernichtung der Planeten verhindert werden.

Der halbwracke TRAI-Versorger wird ausgesetzt. Die Traitoristas empfangen seinen Notruf und fallen auf den Schwindel herein. Sie nehmen an, es handele sich um eine versprengte Einheit der Flotte, die im Sektor Jamondi aus einem anderen Universum materialisiert ist, und bringen das Schiff ins Arkon-System. Shallowain und die Strangeness-Scouts werden zwar durch die im TRAI-Versorger immer noch herrschende Strangeness schwer beeinträchtigt, dennoch gelingt es ihnen, den Strukturbrenner lange genug laufen zu lassen und dann über den Transmitter zu flüchten, der sich und den Strukturbrenner anschließend selbst vernichtet. Wenig später beobachten Ashtai und seine Kollegen auf Arkon I, wie sich die grauen Parzellen-Nebelwände auflösen.

#### **Kommentar:**

Eigentlich war ja klar, dass das Arkon-System nicht fallen würde. Trotzdem entbehrt der Roman nicht einer gewissen Dramatik, denn Hubert Haensel versteht es wieder einmal, die Emotionen der in die Ereignisse verwickelten Menschen in den Mittelpunkt zu stellen. Bullys Probleme mit Bostich und Shallowain sorgen für einige gute Szenen. Nur frage ich mich: Was hindert die Terminale Kolonne daran, einfach gleich noch einmal mit der Parzellierung zu beginnen? Sind die Dunklen Marker zerstört? Wenn ja, könnte einfach ein neuer Dunkler Obelisk entsandt werden, und die Kolonnen-MASCHINEN wurden durch den Strukturbrenner ja wohl nicht geschädigt. Ich würde sagen: Die Terraner und Arkoniden haben höchstens ein wenig Zeit gewonnen, die Entscheidung im Kampf um Arkon haben sie noch nicht erreicht.

A Propos: Strukturbrenner. Wir sollen jetzt also glauben, dass es dem neuesten terranischen Superwissenschaftler innerhalb weniger Wochen gelungen ist, ein Gerät zu konstruieren, das einen Prozess unterbricht, der so kompliziert ist, dass nur die darauf spezialisierten Kolonnen-Geometer ihn überhaupt verstehen können und der von so gewaltigen Objekten wie den Kolonnen-MASCHINEN in Gang gesetzt wird. Oder, anders gesagt: Die Terraner schütteln mal so eben etwas aus dem Handgelenk, was der im ganzen Zyklus als absolut überlegen dargestellten Kolonnen-Technik mindestens ebenbürtig ist. Gut, Carapol hatte die Hilfe der Ex-Mächtigen rund um Nuskoginus. Trotzdem geht mir das alles zu schnell. Es scheint zu einfach zu sein, den übermächtigen Gegner TRAITOR auszutricksen.

Übrigens: Manche Autoren verwenden oft die gleichen Handlungselemente, viele haben auch Lieblingsredewendungen oder -worte. Im Fall von Hubert Haensel sind es der uralte "Held stirbt, aber hinterher war's doch nur ein Traum oder eine virtuelle Realität" - Gag und die meiner Meinung nach nicht ganz korrekte Redewendung "in dem Moment".

**J. Kreis, 17.02.2007**

<http://www.kreis-archiv.de/>

\*\*\*



**Perry Rhodan Heft Nr. 2375: Dantyrens Jagd**  
**Er ist ein Dualer Kapitän -**  
**sein Einsatzgebiet ist die Kristallwelt**  
**von Hubert Haensel**  
**Tibi: Alfred Kelsner**

**Hauptpersonen:**

**Dantyre - Der Duale Kapitän geht auf eine mörderische Jagd.**

**Shallowain - Der Arkonide ist für das Leben seiner Begleiter verantwortlich.**

**Alvaro Hearn - Der Terraner kämpft auf Iprasa für sich und seine Gefährten.**

**Reginald Bull - Der Aktivatorträger verhandelt und diskutiert.**

Dantyre überwacht von Bord des Traitanks 16.110.123 die Kabinettbildung im Arkonsystem, als die Wirkung des Carapol-Strukturbrenners einsetzt und die weitere Kabinettisierung von Arkon I, II und III sowie des Planeten

Urengoll verhindert wird. Da allerdings in einem zweiten Durchgang, wenn die erste Kabinettisierungsphase erfolgreich abgeschlossen wäre, auch weitere Planeten des Arkon-Systems, darunter Naat und Iprasa, zu Kabinetten geformt werden sollten, befiehlt Dantyre den Kolonnen-MASCHINEN die sofortige Reaktivierung der dunklen Obelisken mit Hilfe dieser Reserven, um den Vorgang erneut einzuleiten. Der duale Kapitän erkennt schnell das Täuschungsmanöver mit dem strangeness-behafteten TRAI-Versorger und dass hinter diesem Störmanöver unter Garantie die Terraner stecken. Dantyre vermutet weiter, dass das Kommando von einem Unsterblichen angeführt werden könnte und beschließt, „auf die Jagd“ zu gehen. Auswertungen der Transmittersignale von dem zerstörten TRAI-Versorger innerhalb TRAICAH 0829 deuten auf den sechsten Planeten des Systems, Iprasa.

Die Kommandotruppe um Major Hearn und Shallowain erreicht Iprasa am Rand der Hauptstadt Ikharsa innerhalb der Galaktonautischen Akademie. Shallowain übernimmt das Kommando über die Einsatztruppe, da er sich auf den Arkon-Welten bestens auskennt. Er treibt die Terraner zu Eile, weil er zu Recht vermutet, dass die Kolonne ihnen auf den Fersen sein wird. Richtig genug, denn Dantyre erweist sich als exzellenter Kenner und ist den Terranern und dem Kralasenen schneller auf den Fersen, als denen lieb ist. Shallowain kann noch so viele Tricks anwenden, Dantyre folgt ihnen dennoch und kommt ihnen immer näher. Shallowain bereitet den Kolonnenruppen eine Falle, aus der Dantyre nur in allerletzter Sekunde entkommen kann, weil er „den Braten gerochen“ hat.

Mittlerweile ist Reginald Bull mit seinen sechs Schiffen ins Prebon-System zurückgekehrt, wo Bostich ihm nicht für seine Hilfe und Unterstützung dankt, sondern stattdessen die sofortige Überlassung der Strukturbrenner-Technologie verlangt. An Bord des Tenders NARWAL befinden sich derzeit noch weitere 12 Strukturbrenner. Bostich und Bull ist allerdings klar, dass der erste Einsatz des Strukturbrenners nur einen Zeitaufschub für Arkon gebracht hat.

Shallowain und die terranische Einsatztruppe flüchten per Transmitter weiter nach Arkon I, ohne Dantyre damit abschütteln zu können. Während der duale Kapitän sie weiter jagt, laufen auf Arkon erneut die Vorbereitungen für die Kabinettisierung an und die nebelumwogten Parzellen bilden sich neu. Dantyre stellt fest, dass der Kralasene und seine bislang unbekanntes Begleiter in einem Raumquader nahe des Shuluk-Raumhafens gefangen sind – folgt ihnen aber trotzdem, weil er unbedingt erfahren will, wer die Terraner sind, die er verfolgt und ob nicht doch einer der Unsterblichen unter ihnen ist. In dem Moment erreicht ihn die Mitteilung, daß eine große arkonidische Flotte ins Arkonsystem eingedrungen ist und die TRAITOR-Einheiten angreift. Auch die sechs terranischen Entdecker sind im Schutz ihrer Paros-Schirme gekommen und lassen weitere sechs Strukturbrenner ihre Tätigkeit aufnehmen. Als sich die Erfolge abzeichnen und die Kabinettisierung erneut erfolgreich gestört wird, zieht sich die arkonidische Flotte wieder zurück. Dantyre bricht seine Jagd erst einmal ab und kehrt zur Dienstburg CRULT im Hayok-Sektor zurück. Zerknirscht muss er

eingestehen, dass mangels der nötigen Energie eine erneute Aktivierung der dunklen Obelisken im Arkonsystem auf Monate hinaus nicht möglich ist. Gegenüber Antakur von Bitfelt will er die volle Verantwortung für sein Scheitern übernehmen und rät dem Progress-Wahrer sogar, die Milchstraße als Ressourcengalaxis aufzugeben. Der Progress-Wahrer teilt ihm aber mit, dass derartige Rückschläge zum Tagesgeschäft gehören und es völlig unerheblich ist, ob Arkon jetzt oder in mehreren Jahrzehnten zu einem Kabinett umgewandelt wird, außerdem spricht er Dantynen von einer Schuld am Misslingen frei. Dantynen will sein Versagen aber nicht auf sich sitzen lassen und plant, die Terraner mit ihren eigenen Waffen zu bekämpfen. Daher erbittet er sich eine vorübergehende Freistellung von seinen bisherigen Aufgaben und die Überlassung von zwei Familien Koda Ariel.

Metadaten

**Dieser Roman wurde von Dieter Haak-Steenhart zusammengefasst.**

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

\*\*\*

*Und gleich noch die Rezis von Jonas Hoffman:*

### **2375 – Dantynens Jagd – Hubert Haensel**

Dantynen steht vor seiner ersten Bewährungsprobe, was wie ein Routineauftrag aussieht entpuppt sich als Fehlschlag. Die Galaktiker schaffen es zum ersten Mal erfolgreich TRAITOR ins Stolpern zu bringen.

Ein typisches terranisches Kommandounternehmen, wie auch Roi Danton sehr schnell feststellt. Leider kommt es zum Schluss nicht zum Showdown mit Shallowain, ich denke aber daraus lässt sich dann noch ein guter Roman zimmern. Dieser hier war recht gut, logische Unklarheiten bleiben zwar, denn wie wollten die Dunklen Marker ausschwärmen wenn Arkon I incl. Dunkler Obelisk bereits kabinettisiert ist? Und wo hatte die NARWAL plötzlich die ganzen Strukturbrenner her? Im Vorroman wahr es noch EIN Prototyp. Aber ansonsten richtig spannend.

FAZIT:

Guter Roman, spannend zu lesen. Gut dass Dantynen nicht den Instinkt verloren hat den Roi mal besessen hat. GUT.

### **2374 – Der Trojaner – Hubert Haensel**

Die Galaktiker schlagen zurück, ein Kommandounternehmen, welches nicht typischer für Terraner sein kann gelingt. Arkon wird gerettet, zwar nur auf Zeit aber es wurde endlich Zeit, dass TRAITOR mal richtig gekitzelt wird. Ein Kabinett ist zwar nicht viel aber nun hat die Milchstraße eine Waffe mit der die wichtigsten Welten dauerhaft geschützt werden können, das ist fein. Darauf lässt sich aufbauen.

FAZIT:

Ein guter Auftakt zum Doppelroman um Arkon, nur die Eingangsszene war platt. Warum tauchen die Leute immer in Simus und warum schreiben die Autoren immer darüber? GUT.

### **2373 – Paros-Attacken – Arndt Ellmer**

Die Defensivwaffe welche im Roman der Vorwoche nur einen Kurzauftritt hatte wird hier vorgestellt. Zudem wird wohl *der Trojaner* für das nächste Heft geborgen. Das alles ist interessant, jedoch nicht gut. Es wird zwar immer mal wieder gefordert, dass keine neuen Deux-Ex-Machinas entwickelt werden, sondern auf die Serienvergangenheit zurück gegriffen werden soll. Dies machen die Autoren hier, tauchte der Paros-Schirm schon in einem 700'er Band auf. Doch damals haben ihn die Autoren nicht umsonst umgehende wieder *vergessen*. Er war damals schon eine unglaubliche Erfindung die in wenigen Tagen von Don Paros auf Basis eines Deflektors erbaut wurde. Danach ist er nie wieder aufgetaucht, warum eigentlich, war er doch die fast perfekte Maschine! Sowa vergisst man doch nicht einfach so! Wie auch immer, es klingt ja schon an, dass auch der Schattenschirm nicht unzerstörbar ist und das ist gut so. Kommen wir zu den Strangeness-Scouts. AE ist der perfekte Autor um solch einen Einsatz zu Papier zu bringen. Der Leser wird gefangen in der Surrealität, wie eigentlich immer wenn

Ellmer versucht eine Einsatzgruppe auf ihrem Weg in einem fremden Raumschiff zu beschreiben. Jeder verliert augenblicklich den Überblick, nur dass es hier absolut gewollt ist! Arndt Ellmer ist hier wirklich die Bestbesetzung.

FAZIT:

Die Terraner haben einen wichtigen Schritt nach vorne gemacht. Ich hoffe nur, dass die Traitanks jetzt nicht zu Tontauben werden, denn eins ist klar, allein durch ihre schiere Anzahl sind sie trotz allem unbesiegbar für die Galaktiker. Der militärische Konflikt ist nicht die Lösung und darf es auch nie sein, liebe Expokraten! GEHT SO.

### 2372 - Plan der Phantome – Christian Montillon

Wieder ein Roman vom Neuling, ich hoffe er wird nicht verheizt, denn er hat Potential und bringt frischen Wind. Sein Roman das von einer Swoon-Springer-Symbiose erzählt bei dem die Gurkenleute die Hauptrolle spielen finde ich Lustig und gut umgesetzt. Der alleinerziehende Vater der unversehens aus seiner anscheinend heilen Welt gerissen wird und dabei unvermittelt in den Mittelpunkt gerät ist zwar ein altbekanntes Schema aber CM setzt es sehr gut um. Unklar ist zwar, wie die Piraten ihr Schiff so gut tarnen konnten, doch da scheinbar kaum Daten über die Traitanks vorlagen ist das okay.

FAZIT:

Insgesamt zwar ein Füllroman, doch vielleicht erfährt man ja noch mehr von der Manufakturflotte, denn ihre Erfindung scheint doch wichtig zu sein, wenn Bully persönlich eingreift! Alles ganz nett umgesetzt, die Swoon-Springer-Kombination ist auf jeden Fall eine interessante Idee! GUT.

### 2371 - Der Sternenfindling – Horst Hoffmann

In Tradition mit Kirmizz, Gon-Orbhon, Tagg Karzani und wie sie alle heißen mal wieder ein *Findling* ohne großen Erinnerungen aber mit besonderen Fähigkeiten um gar nicht aufzufallen. Ich weiss nicht ob sowas gut ist. Klar ist es interessant, die Sphero sind vielleicht die unerwartete Unterstützung die die Friedensfahrer eher nicht sind. Doch warum muss man das so plotdriven rüber bringen? Warum fällt Atlan plötzlich alles in den Schoss? Anstatt die Rundreise zum Konvergenten Denker über mehrere Romane zu inszenieren, hätte man es dem Arkoniden besser hier schwer gemacht mehr über die Regenbogentechnik heraus zu finden! So wirkt alles viel zu einfach. Wie auch der Planetentransfer plötzlich *mit links* durchgeführt wird. Wie Day-Drazin, das Wesen dass eigentlich Rache geschworen hat und dann doch so zahlos wie ein Neugeborenes daherkommt. Mein persönlicher Höhepunkt war allerdings die Erwähnung der eingelagerten Kunstsonne. Da blieb mir nur noch ein Kopfschüttel. Ich musste den Absatz noch mal lesen und mich zwicken um zu sehen ob ich nicht träume.

FAZIT:

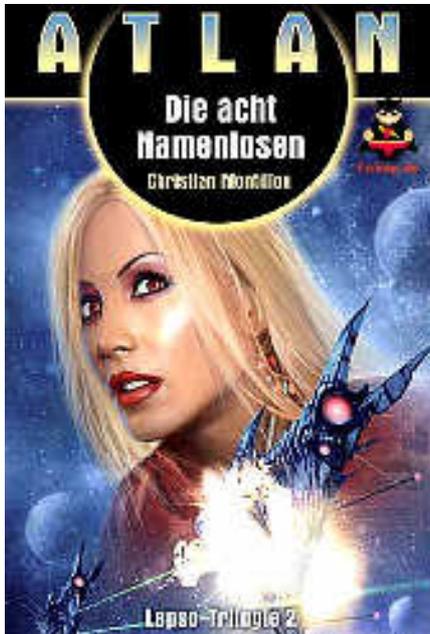
Nee, das war nix, nicht dass der Roman schlecht war, nein interessant war er durchaus, doch irgendwie wollte ich die Geschichte anders lesen. Roman NICHT ÜBEL, Plot MIES.



## Atlan Taschenbuch Lepso 2

*Christian Montillon*

### Die acht Namenlosen



### Zusammenfassung von Ralf König

Atlan begibt sich wieder nach Lepso, um weitere offene Punkte zu klären. Dabei greift er auf den Agenten Ohm Santarin zurück. Ohm ist kein Agent der USO, eigentlich arbeitet er für die UHB, die Unabhängige Hilfsorganisation für Bedrängte, deren Chef, Ronald Tekener, in den Diensten der USO steht.

Santarin hat allerdings selbst dunkle Punkte in seiner Vergangenheit. Er arbeitete in der Vergangenheit für den ehemaligen Thakan von Lepso, Flakio Tasamur. Besagter Thakan verschwand und wurde für tot gehalten, sein Nachfolger ist einer der ersten, der wirklich Einfluss auf Lepso hat. Den Grundstein dafür aber hat Tasamur gelegt, zusammen mit Hilfskräften, die er vielleicht gut bezahlt hat, denen er aber kaum Rückendeckung zukommen ließ.

Santarin war eine dieser Hilfskräfte. Und er hatte das Glück, zu überleben, was ihm immerhin eine größere Summe Geldes eingetragen hat. Insofern kann er sich ein gewaltiges Appartement in

Orbana leisten.

Atlan arbeitet mit Tasamur zusammen, ohne seinen Hintergrund genauer beleuchtet zu haben. Er tut das in erster Linie, weil Santarin von Sadik stammt, einem Planeten, der einst zum Lehen der Familie da Onur gehörte. Und da Atlan dringend mit deren Patriarchen reden will, nimmt er den Arkoniden Santarin kurzerhand in die USO auf.

Dieser stellt kurz zuvor mit Entsetzen fest, dass Tasamur noch lebt. Er ist in der Schweißböde, dem schlimmsten Gefängnis Lepsos, interniert. Dort, in der Wüste, scheint er seine Fäden zu ziehen und immer noch zu planen, als Thakan wieder an die Macht zurückzukehren.

Er lässt Santarin eine Warnung zukommen, dass er ihm nicht in die Quere kommen möge. Atlan erfährt zwar davon, aber auch nicht genug, um zu beurteilen, ob das ein Problem werden könnte.

Dafür mietet sich der Arkonide einen Gleiter. Bei dem Vermieter, Krraligg, dessen Volk die Telepathie beherrscht, aber angeblich nicht einsetzt, mietet er dann nicht nur einen Gleiter, sondern lässt sich außerdem noch über die Vergangenheit Lepsos informieren. Ein mystisches Volk von Ureinwohnern, deren Artefakte man immer noch auf dem Planeten finden kann, fasziniert den Arkoniden. Die einarmigen Wesen, deren einer Arm direkt aus der Brust wächst, sind mittlerweile allerdings ausgestorben. Die Gavivis leben aber in den Geschichten Lepsos trotzdem weiter.

So interessant die Geschichte auch ist, Atlan will die Statue dann doch nicht kaufen. Er beschränkt sich auf den Gleiter, den der Vermieter ihm begeistert zusagt.

Allerdings kann sein Volk noch mehr. Es kann interpretieren und interpolieren, was der jeweilige Besucher so sagt, so dass er genau weiß, was der Arkonide vorhat. Er will nämlich zu Penzar da Onur und ihn befragen. Und weil

der Vermieter geschäftstüchtig ist, lässt er sich mit dem Khasurn verbinden und gibt alle Informationen weiter ...

Die Audienz bei da Onur zu bekommen, erwies sich als erstaunlich einfach. Genügend Geld vorausgesetzt, ließ sich der Diener des Hauses, Marik, ohne weiteres zu einem Termin überreden. Und so fliegen sie los, nicht ahnend, dass bereits Vorkehrungen getroffen wurden.

Mitten in der Wüste werden sie von einem technischen Defekt des Gleiters aus der Bahn geworfen. Dazu kommt dann noch ein Sturm, der sie endgültig abstürzen lässt. Als sie wieder zu sich kommen, sind sie in einem kahlen Raum eingesperrt. Ein Roboterwesen erklärt ihnen, dass sie in eine Falle gegangen sind, die von diesen Robotern gesteuert wird. Die Stürme sind nämlich keinesfalls natürlichen Ursprungs.

Dummerweise arbeiten diese Roboter dann auch noch mit einem weiteren Roboter zusammen. Irhe'vorma ist der Kommandant des Gefängnisse in der Schweißöde und er benutzt die Roboter, um immer mal wieder auch außerplanmäßige Gladiatoren für seine Spiele zu bekommen. Diese sind nämlich sehr begehrt. Bei den Spielen geht es darum, dass Gefangene gegeneinander gehetzt werden. Wer gewinnt, erhält eine Chance, durch die Wüste nach Orbania gehen zu dürfen. In Wirklichkeit ist das aber noch niemandem gelungen, denn die Wüste ist gnadenlos. Tagsüber viel zu heiß, würde man in der Nacht, ohne Schutz, erfrieren. Und in dieser kurzen Zeit ist der Marsch nicht zu schaffen.

So kommt es, dass Atlan und Santarin im Gefängnis in der Schweißöde aufwachen. Dort lernen sie dann die Strukturen kennen. Atlan trifft alte Bekannte, denen er zum Aufenthalt in der Schweißöde verholfen hat. Außerdem trifft er auf einen Arkoniden, der der Kahle genannt wird. Dieser hat einen Teil des Lagers umfunktioniert in einen Bereich, in dem die dort internierten wenigstens einigermaßen sicher leben können, so der Robotkommandant sie

denn lässt.

Von dort aus machen sich die beiden auf Erkundung, lernen das Lager kennen und treffen schließlich auch auf Flakio Tasamur, der sie darüber aufklärt, dass er aufgrund seiner Mutantenfähigkeiten zu einigem in der Lage ist. Flakio ist ein Multimutant, der neben Telepathie und Telekinese auch die Empathie beherrscht.

Atlan und Ohm Santarin werden schließlich, zusammen mit dem Arkoniden, der das Lager im Lager aufgebaut hat, in die Arena gebracht. Dort stirbt der Kahle, der sich bis dahin als treuer Freund erwiesen hat, im Kampf gegen schreckliche Spinnenwesen und sonstiges Ungeziefer. Schließlich wird ihnen Flakio Tasamur vorgesetzt. Der Robotkommandant des Lagers, der immer wieder Experimente mit Menschen macht, weil er wissen will, wie sie sterben und was der Sinn ihrer so sinnlos erscheinenden Existenz ist, hat Flakio mehrere Tage untersucht und ihn dabei auch gefoltert, aber dem ehemaligen Thakan scheint es ganz gut zu gehen. Er rettet Atlan und Santarin, indem er eine bis dahin unbekannte Fähigkeit präsentiert. Er kann nämlich teleportieren und so fliehen sie dann aus der Arena. Allerdings nicht allzu weit, denn Tasamur ist geschwächt.

Als er sich soweit erholt hat, machen sie sich durch die Wüste auf den Weg, mehreren Gefahren wie der kalten Nacht oder den Sandstürmen trotzend, bis sie an der Küste angekommen sind. Dort brechen sie schnurstracks auf zum Khasurn der da Onur, um endlich das zu tun, wozu Atlan nach Lepso gekommen ist.

Auf der Insel, die den Khasurn beherbergt, kommen die Dinge dann ins Rollen. Marik verrät dem SWD, dass sich der ehemalige Thakan im Khasurn befindet. Dieser nimmt zunächst den Patriarch als Geisel und erpresst Atlan, ihm bei seiner Rückkehr an die Macht mit den Mitteln der USO zu helfen. Dabei kommt es zum Gefecht, Penzar da Onur wird schwer verletzt.

Tasamur wird gefangen gesetzt, denn im Khasurn funktionieren seine Mutantenfähigkeiten nicht, da der alte da Onur überall Parafallen installiert hat. Und der sterbende Patriarch kündigt an, dass er vor seinem Tod unbedingt noch Atlan über die Vergangenheit aufklären will. Dieser lernt dann auch einige der Kinder und sonstigen Verwandten des Patriarchen kennen und stellt dabei fest, dass nur eine Tochter einer weiteren Erwähnung wert ist. Deren Schönheit scheint schon sprichwörtlich zu sein.

Da Onur enthüllt, dass in der Vergangenheit seine Familie Lepso entdeckt und erschlossen hat. Sie haben auch die Gavivi entdeckt. Später sind sie dann nach Sadik weitergezogen, um auch dort Fuß zu fassen. Dabei sind sie mit Vertretern der Familie da Tromin aneinandergeraten, die den da Onur ihren Erfolg neideten und selbst an ihre Stelle treten wollten.

Auf Sadik eskalierte das dann und die da Onur konnten, trotz mehrere Todesopfer in beiden Familien, ihre Position der Stärke untermauern. Bis schließlich die Tyarez ins Spiel kamen. Sie wollten nicht, dass ihr Wirken in der Galaxis bekannt werden würde. Trotzdem versprachen sie, den da Onur zu helfen, denn eine fürchterliche Gefahr würde den Arkoniden drohen. Agenten eines feindlichen Imperiums würden die Hand nach ihnen ausstrecken. Sie würden sich Energiekommando nennen, was Atlan sofort klar macht, dass es sich um Akonen handelte, die damals, lange vor ihrer eigentlichen Entdeckung, bereits aktiv waren.

Es gelang, die Akonen zurückzuschlagen, aber die da Tromin waren schlau genug, den Verdacht auf die da Onur zu lenken, die daraufhin für über 1000 Jahre in der Bedeutungslosigkeit verschwanden und dazu noch jede Ehre verloren.

Der Patriarch bittet Atlan, diese Ehre wiederherzustellen. Atlan muss dies tun, bevor er sich wieder um die Tyarez kümmert und er verspricht sich auch etwas davon, nach Sadik zu

reisen. An seiner Seite Aizela da Onur, deren überaus positive Anlagen sogar dem Arkoniden auffallen. Der Patriarch stirbt, kann davor aber noch enthüllen, dass von den acht Namenlosen offensichtlich nicht alle auf der gleichen Seite standen. Die langlebigen Arkoniden sind seit etwa 800 Jahren in der Galaxis unterwegs. Zewayn hatte offensichtlich die Hilfe Atlans gesucht, ist dabei aber gestorben. Als Atlan, was den Hilferuf an den Arkoniden deutlich unterstreicht.

Ein anderer der Namenlosen, Opryn da Onur, ist offensichtlich gar nicht damit einverstanden, dass Zewayn und Penzar sich an Atlan wenden wollen, deswegen erpresst er den Patriarchen mit zwei Enkelsöhnen des alten, die er entführen ließ, was auch der Grund war, warum Penzar in der Vergangenheit nicht mit Atlan reden wollte. Aber jetzt will er reden, weil die Kinder trotz seinem Schweigen getötet wurden.

Als der Patriarch tot ist, liegt das nächste Ziel vor Atlan. Zusammen mit Aizela, soll er nach Sadik reisen, um den Namen der da Onur rein zu waschen. Erst dann wird sie ihm Informationen verschaffen, die ihn zu Opryn, den Tyarez und Artemio Hoffins sind. Auf Sadik soll er Informationen über das Schiff der Tyarez finden, über die Camouflage.

### **Kritik von Ralf König**

Der zweite Band der Reihe ist immerhin mit deutlich weniger Druckfehlern gesegnet. Das fällt beim Lesen positiv auf, denn der Lesefluss ist doch bedeutend besser. Was auch an der durchaus routinierten Schreibe des Christian Montillon liegt.

Aber routiniert zu schreiben, reicht doch nicht immer aus. Man sollte auch einen Plot kreieren, der in sich schlüssig ist (was zugegebenermaßen nicht immer einfach ist). Das ist im vorliegenden Roman doch nur bedingt gelungen.

In Schreibseminaren lernt man, dass man alles, was für die Handlung nicht wichtig ist, weglassen sollte. Geht man von dem eigentlichen Plot aus, den Problemen des Arkoniden mit der Familie da Onur und Artemio Hoffins, dann ist eigentlich fast der gesamte zweite Band, bis auf ca. 50 Seiten am Schluss, recht überflüssig. Dazu kommen noch einige Ungereimtheiten, die einen zweifeln lassen, ob das wirklich Atlan war, der dort agierte, oder doch eher ein Doppelgänger von ihm.

Das fängt schon zu Anfang an. Ohm Santarin ist ein Mitarbeiter der UHB Ronald Tekeners, die allerdings nicht der USO angeschlossen ist. Die Mitarbeiter wissen im Gegenteil im Regelfall nicht darüber Bescheid, für wen ihr Chef arbeitet. Trotzdem meldet sich Atlan zusammen mit Tekener bei Ohm Santarin, um ihm über eine Interkom-Leitung (... ???) mitzuteilen, dass er nun zur USO gehört. Gesichert oder nicht – für einen Geheimdienstchef ist es schon eher dämlich, jemanden so zu rekrutieren.

Atlan fragt sich denn auch den ganzen Roman über, ob er sich wirklich auf Santarin verlassen kann, dass er eigentlich gar nichts über ihn weiß und die Vergangenheit mit Tasamur dann doch auch für Verwirrung sorgt. So ein Handeln wäre nicht mal für den manchmal recht unprofessionell daher kommenden TLD vertretbar. Aber Atlan macht das ohne mit der Wimper zu zucken.

Atlan scheint auf Lepso kaum eigene Agenten zu haben. Ohne Rückendeckung geht er wieder nach Lepso, in einer Maske, die anscheinend ohnehin jeder durchschaut. Und muss sich folgerichtig auch mit Ärgernissen herumschlagen, die aber nicht unbedingt sein müssten. Denn eigentlich präsentiert sich der Arkonide so, als wüsste er alles über so ziemlich jedes Volk der Galaxis. Dummerweise gilt das scheinbar nicht für das Volk, de Krraligg angehörig ist. Der Händler ist eine recht zwielichtige Gestalt, die Atlan mit seinen Informationen über die Gavivi einzulullen

versteht. Danach bereitet er eine nicht einmal sonderlich ausgeklügelte Falle für die beiden Arkoniden vor, indem er ihren Gleiter manipuliert. Ohne Verdacht zu schöpfen oder wenigstens eine Überprüfung vorzunehmen, vertraut sich der Arkonide dem gemieteten Gleiter an. Eigenes Material scheint er kaum zu haben. Und so gerät er in die Schweißöde, ohne Rückendeckung, ohne dass ein anderer USO-Mitarbeiter weiß, was er vorhatte, und startet damit eine Episode, die den Roman nun wirklich nur unnötig in die Länge zieht. Das ist schon fast naiv, eines Geheimdienstchefs nicht würdig, schon gar nicht, wenn man der USO vorsteht und weiß, wie die früher wirklich drauf war.

Zumal in der Schweißöde nun wirklich jedes Klischee bedient wird, das man auch aus der alten Atlan-Serie kennt. Wüste, Gefangenenlager, Arenakämpfe als Gladiator, nicht mal das „Morituri te salutant“ kann sich der alte Arkonidenhäuptling verkneifen.

So macht es eigentlich kaum Spaß.

Flakio ,der Supermutant, ist auf den ersten Blick allerdings durchaus interessant. Aus nicht näher beschriebenen Gründen, hat sich der Arkonide in die Schweißöde bringen lassen, um von dort aus alle Fäden in der Hand zu halten. Sogar den Robotkommandanten kann er über seine Teleporterfähigkeiten im Unklaren halten. Und so genießt er zumindest nachts viele Annehmlichkeiten, die sonst den Gefangenen nicht offenstehen. Allerdings werden seine Fähigkeiten für den Roman dann stark beschnitten. Ständig leidet er an Erschöpfung, oder es sind Maschinen am Werk, die Parakräfte nicht wirksam werden lassen. Sein Ende ist entsprechend unspektakulär und es bleibt unklar, was die Figur eigentlich sollte.

Am Ende stehen dann die Ausführungen des Patriarchen des Khasurn der da Onur. Sie hätten besser ins Vorabendprogramm von RTL gepasst, wo die ganzen seichten Seifenopern gezeigt werden, die die Welt nicht braucht und die

trotzdem jeder zu schauen scheint. In einer Generationen umspannenden Geschichte voller Verrat, Neid, Missgunst, werden die Geschehnisse der Vergangenheit erklärt. Und Atlan, der edle Retter, verspricht, den Khasurn der da Onur reinzuwaschen, ihre Ehre wiederherzustellen. An seiner Seite die schöne Azalee, oder wie der Busch heißt. Oder war's die Tochter des Patriarchen? Egal, jedenfalls wird hier wohl das nächste Betthäschen des Arkoniden aufgebaut, obwohl der holografische Rasen in Quinto Center vermutlich noch nicht mal abekühlt ist, als er dort mit seiner Chefsekretärin kuscheln war ...

Gute Ansätze gibt es aber auch. So war der Robotkommandant, der die Menschen im Lager sezierte, durchaus interessant beschrieben und auch die Zustände im Camp soweit schlüssig und teilweise lesenswert aufbereitet.

### Fazit

Lepso hat sich schwer verändert und dazu hat man nicht einmal lange gebraucht. Die farbenprächtige Stadt Orbana ist ziemlich schal geworden, eine belanglose Geschichte zieht vor dem Auge des Betrachters vorüber und nur der Tatsache, dass Christian Montillon zumindest schreiben kann, ist es zu verdanken, dass man bei der Lektüre nicht eingeschlafen ist.

Irgendwie ist es wie bei James Bond. In den letzten Filmen wurden da immer nur all die schlechten Klischees bedient wie Martini nur gerührt, nicht aber geschüttelt, mein Name ist Bond, James Bond und das alles. Auch Atlan würde es gut anstehen, wenn man ihn mal entstauben würde. Ist das im ersten Band noch gelungen, war der zweite ein Rückfall in alte Zeiten, von denen man so viel nun auch wieder nicht mehr lesen will. Soll das Experiment Lepso in der Vergangenheit gelingen, kann es das nur mit Romanen wie dem vom Wim Vandemaan vor zwei Monaten. Da war Atlan noch richtig spannend, die Kulisse für ein tolles Weltraumabenteuer bereitet. Jetzt staubt es doch

schon wieder ziemlich vor sich hin.

Hoffentlich wird das schnell wieder besser, sonst ist es mit den Taschenbüchern auch bald wieder vorbei.

Christian muss man bescheinigen, dass er routiniert einen Plot erzählt, teilweise recht interessante Nebenkriegsschauplätze eröffnet, aber den roten Faden, der dem ganzen einen Seriencharakter verleihen soll, kaum aufgegriffen hat. Ob das am Expose liegt, oder am Autor, sei dahingestellt. Es geht jedenfalls besser. LAU.



\*\*\*

Von Ralf König

## Perry Rhodan: Der Posbi-Krieg Band 4



### Hubert Haensel Der Milliardenmörder

#### Zusammenfassung:

Von den gestrandeten Raumfahrern, erhält Perry Rhodan keine weitere Nachricht. Damit ist neben den geretteten Menschen von der Larenwelt, auch Startac Schroeder für ihn erst einmal verloren. Das kann nicht gut sein, denn er kann die Hilfe eines Mutanten sehr gut gebrauchen. Ohne Teleporter, ist die weitere Mission nicht einfach.

Aber zunächst einmal, muss er von Fort Blossom nach Altera gelangen. An Bord des Schiffes, das er für die Reise benutzen darf, werden auch Linearkonverter für die Box der Posbis transportiert. Mit diesen Ersatzteilen, soll die Box flugfähig gemacht werden.

Und schließlich soll auch noch Verduto-Cruz als Vertreter der Laren an der Mission teilnehmen. Seine Ankunft ist bereits avisiert.

Allerdings macht der Stadthalter auf Fort Blossom beinahe alles zunichte. Er lässt den Laren verhören und stellt ihm erst viele Fragen, bevor er ihn in das Raumschiff lässt. Perry Rhodan gewinnt langsam den Eindruck, dass dieser Kommandant sein eigenes

Süppchen kocht und gegen die Menschen von Ambriador arbeitet, zumindest gegen ihre Interessen. Verhindern kann er allerdings nichts und so machen sie sich schließlich, nach längerer Verzögerung, auf den Weg nach Altera.

Perry Rhodan macht derweil dem Laren klar, was er von ihm erwartet. Beim ersten vorsichtigen abtasten, merkt er auch sofort, dass der Fremde seine eigenen Vorstellungen mitbringt. Obwohl das grundsätzlich in Ordnung ist, macht er doch unmissverständlich klar, dass er nicht dulden wird, wenn gegen die Interessen der Menschen gearbeitet wird. Verduto-Cruz nimmt dies ungerührt hin.

Im Orbit um Altera erwartet sie die Box der Posbis, die sie zu einem trojanischen Pferd umbauen wollen. Während der Abwesenheit des Terraners, hatte sich Nano Aluminiumgärtner zusammen mit seinen beiden Begleitern, um die Aufräumarbeiten gekümmert und dabei war es durchaus auch zu Zwischenfällen gekommen. Tote hatte es gegeben, aber das war wohl unvermeidlich, in einem solch großen Schiff, konnten sich viele verstecken.

Schnell verschafft sich der Terraner einen Überblick und er muss feststellen, dass die Arbeiten noch gar nicht so weit sind, wie er das gerne hätte. Von einem baldigen Abflug, ist man jedenfalls noch weit genug entfernt. Verduto-Cruz ist Rhodans Hoffnung, auch wenn dem Laren eine Welle der Ablehnung entgegenschlägt. Man weiß um die Vergehen dieser Wesen gegenüber den Menschen und dementsprechend hasst man den Laren.

Aber er verschafft sich Respekt, als er innerhalb kürzester Zeit die bis dahin nicht funktionierende Beleuchtung des Schiffes aktivieren kann.

Captain Telemach Olexa soll der Kommandant der Soldaten an Bord der Box werden. Perry Rhodan lernt sehr schnell, den Captain zu schätzen, der ein zupackender Typ ist, seine Erfahrungen mit den Posbis hat, aber seinen Hass durchaus bezähmen kann. Insofern kann er den anderen an Bord als Vorbild dienen.

Und endlich ist auch das Schiff fertig gestellt, nachdem Verduto-Cruz sich sehr eingebracht und sein Wissen präsentiert hat. Nano ist dem Laren gegenüber misstrauisch, er meint, dieser Lare wisse so viel über die Technik der Posbis, als wäre er selbst ein Posbi. Perry Rhodan ist sich daraufhin auch nicht mehr sicher, aber die Privatsphäre des Laren will er

doch respektieren.

Als sie sich auf den Weg machen, enthüllen sie eine bisher geheim gehaltene Information. Aus den Daten an Bord der Box, konnten Koordinaten enthüllt werden, die auf einen Sammelplatz der Posbis hindeuten. Orombo ist eine Welt, die für den Krieg der Posbis sehr wichtig ist.

Auf dem Weg dorthin, kommt es zu Zwischenfällen, als eine Gruppe von Separatisten Perry Rhodan entführt. Sie hassen die Laren, aus persönlichen Gründen, und habe sich über defekte Linearkonverter an Bord der Box einschleusen lassen. Perry Rhodan bezeichnet sie als Milliardenmörder, wenn sie zulassen, dass ihre persönlichen Ressentiments gegen eine Zusammenarbeit mit Laren die Oberhand gewinnen. Aber er dringt nicht zu ihnen durch. Cruz findet heraus, was dahintersteckt und kann die Attentäter stellen und töten. Perry Rhodan ist darüber zwar nicht erfreut, aber immerhin können sie so weitermachen.

Verduto-Cruz arbeitet mit den Menschen gut zusammen, die ihm immer mehr Respekt entgegen bringen. Trotzdem bleibt da eine Menge misstrauen, gegen das Perry Rhodan ankämpfen muss. Aber der Lare ist ein falscher Freund. Einer der Posbis, die Nano für die Menschen umprogrammiert hat, wird von ihm in seine Kabine gelotst und dort für seine Zwecke umgebaut. So verschafft er sich eine wichtige Rückendeckung in Form dieser Maschine.

Orombo ist die erste Bewährungsprobe, sowohl für die Tarnung durch die Box, als auch für die Kommandocodes, mit denen Nano die Maschinen der Posbis hoffentlich infiltrieren kann.

Orombo erweist sich als Welt voller Industrie. Ein Planet, auf dem es fast kein unbebautes Stück Land mehr gibt, die nur aus Werften, Industrie und Raumhäfen besteht, bei der sogar das Wasser bebaut ist, Flüsse direkt in riesige Fabriken geleitet werden, aus denen sie nicht mehr hervorkommen und die kaum noch eine atembare Atmosphäre aufweist. Die Codes des Posbis sind nicht sonderlich effektiv, aber immerhin können sie damit eine Passage auf die Hauptwelt der Posbis erreichen. Sie nennt sich Achtzigsonnenwelt und ist näher gelegen, als gedacht. Mit Gütern für die Hauptwelt der Posbis an Bord, machen sie sich auf den Weg zur Zentralwelt der Posbis.

Dort finden sie tatsächlich das Zentralplasma, das der

verhängnisvollen Programmierung der Hassschaltung folgt. Perry Rhodan zusammen mit Mondra, Drover und Telemach Olexa, verlassen das Raumschiff. Die Menschen verkleiden sich als Posbis, so dass sie sich einigermaßen unauffällig auf der Welt bewegen können. Nano definiert ihren Status als problematisch, weil sie dringend Reparaturen durchführen müssen. Das Zentralplasma akzeptiert und erlaubt ihnen, länger zu bleiben, als geplant. Sie entdecken die SIEBENKOPF-Schaltung, die wohl daran Schuld ist, dass die Hassschaltung wieder aktiv geworden ist. Jedenfalls scheint es nicht so, als würde es genügen, lediglich die Komponente mit der Hassschaltung vom Rest des Plasmas zu trennen.

Und hier erweist sich, warum Cruz mitgekommen ist. Er manipuliert einen weiteren Anzug, so dass er die Gruppe nicht begleiten kann, entwendet ihn aber dann später, wobei er einen Techniker tötet. Er verlässt das Schiff und begibt sich direkt zur Schaltung SIEBENKOPF. Vor Jahren schon, kurz bevor der Krieg anfang, war er nämlich schon einmal auf der Welt des Zentralplasmas. Das hat er aber verheimlicht. Dort hat er die Hassschaltung entdeckt und aktiviert. Er hat dabei lediglich die Laren als „Wahres Leben“ definiert und so wollte er dafür sorgen, dass alle anderen Völker aus Ambriador vernichtet werden, ohne dass die Laren sich in Gefechte begeben müssen. Dummerweise hat irgendein Einfluss verhindert, dass sich das so umsetzen ließ. Die Posbis wandten sich auch gegen die Laren und irgendwann wurde Cruz klar, dass das daran liegen musste, dass die SIEBENKOPF-Schaltung nicht sauber vom Rest des Zentralplasmas getrennt wurde. Ein Einfluss aus dieser Schaltung ist wohl dafür verantwortlich, dass auch die Laren heute betroffen sind.

Seine Mission, warum er sich überhaupt für diese Aktion zur Verfügung stellte, ist deswegen auch, die SIEBENKOPF-Schaltung endlich zu deaktivieren. Und das gelingt ihm auch.

Als er ins Schiff zurückkehrt, trifft er auf Mauerblum, den Matten-Willy. Der versteht zunächst nicht, aber dann doch sehr schnell, als er erkennt, wer ihm da gegenübersteht. Der mittlerweile sehr depressive Matten-Willy, der sich reichlich überflüssig vorkommt, ist sehr traurig und sogar ein wenig selbstmordgefährdet. Cruz macht sich das zunutze. Er feuert auf den ahnungslosen Posbi, der daraufhin paralysiert zusammenbricht. Dann wirft er ihn aus einer Schleuse, nachdem er ihn mit Alkohol

übergossen hat, was insgesamt wie der angekündigte Selbstmordversuch aussehen würde. Wäre der Posbi denn danach auch tot gewesen.

Aber das war er nicht und als Perry Rhodan mit den anderen zurückkehrte, fand er den Matten-Willy auf dem Boden liegend, scheinbar tot, vor dem Schiff. Er nahm ihn mit ins Innere, wo das Wesen wieder erwachte und Verduto-Cruz als den Schuldigen verriet. Als man erfuhr, dass er durchaus mit der Maske arbeiten kann, ließ sich auch der tote Mechaniker ihm zuschreiben. Und so sperrte man den Laren schließlich ein.

Ein Aufstand der Posbis im Schiff sorgte für Unruhe. Eine Unterpositronik konnte sich von dem Einfluss der fremden Kommandocodes befreien und richtete entsprechende Schäden an, bis sie zerstört wurde. Es gab mehrere Tote, darunter auch den Kommandanten der Mission, Captain Olexa.

Ein neuer Auftrag, sollte die Box ins Zentrum Ambriadors führen. Dort erhofften sich die Menschen eine Lösung für ihr Problem. Aber zuvor wurde Cruz noch von dem umgebauten Posbi befreit, der ihm riet, das Schiff schleunigst zu verlassen, bevor es abheben würde. Cruz erkannte, dass er nun erleben würde, ob seine Manipulationen gefruchtet hatten. Er ging nach draußen und sah zu, wie die Box abhob. Dann begegnete er dem ersten Posbi und wurde von ihm ignoriert. Offensichtlich erkannte er ihn als wahres Leben an.

Erleichtert wandte er sich dem Zentralplasma zu. Es war Zeit für ein Gespräch ...

### **Kritik von Ralf König:**

Den vierten Band sollte eigentlich Harald Evers schreiben, aber nicht nur sein Tod verhinderte dies, denn Hubert Haensel als Autor des Bandes stand bereits fest, bevor die schreckliche Nachricht das Fandom erreichte. Und so durfte einer der Perry Rhodan Altmeister sich in die Serie einschalten, der immer für schöne Geschichten gut ist.

Und so erleben wir eine intensive Beschreibung der Zustände in Ambriador und an Bord des Schiffes. In Rückblenden werden Motive für das Handeln bestimmter Personen erklärt, die Charakterisierung der Figuren ist wirklich gelungen. Das Spannungsverhältnis zwischen dem Laren und den

Menschen, Perry Rhodans Bemühung um den Ausgleich, der Zwiespalt der Rundron-Posbis im Kampf gegen ihr eigenes Volk, das alles arbeitet Hubert Haensel wirklich gut heraus.

Dazu tolle Beschreibungen von Planeten wie Orombo oder der Achtzigsonnenwelt – ein Roman, der rundherum einfach nur gelungen ist.

### **Fazit:**

So soll Perry Rhodan sein. Eine SEHR GUTE Leistung von Hubert Haensel.



\*\*\*



Rezension von Stefan Friedrich

**Perry Rhodan: Der POSBI-Krieg Band 5  
Die Psi-Fabrik, von Frank Böhmert**



»Stammgastautor« Frank Böhmert legt den vorletzten Roman der Posbi-Krieg-Serie vor. Nachdem im letzten Band bereits aufgedeckt wurde, wie durch die Manipulationen von Verduto Cruz der Posbi-Krieg entstand, erfährt der Leser nun, was sich hinter Siebenkopf verbirgt.

Wie erwartet sind es Kelosker, auf die Perry Rhodan und seine Begleiter auf Pakuri im Zentrum Ambriadors stoßen. Dadurch erhält der bisher relativ bodenständige Zyklus nun eine kosmische Dimension. Denn die 7D-Denker wollen TRAGTDORON bergen, ein mächtiges Instrument der Kosmokraten, das vor 20.000 Jahren in Ambriador gestrandet ist.

Nur Rhodan kann durch seine Ritteraura TRAGTDORON betreten, das auch der auslösende Faktor ist, dass Ambriador zu "Magnetgalaxis" wurde, die Materie über Tryortan-Schlünde anzieht.

Neben dieser kosmischen Dimension handelt der Roman aber überwiegend von Beziehungen. Da sind zum einen Startac Schroeder und Tamra Cantu, die durch einen Dimensionstunnel nach Pakuri kommen. Einfühlsam schildert Frank Böhmert, wie sich die beiden so unterschiedlichen Charaktere weiter näher kommen. Langsam öffnet sich der sonst so verschlossene Schroeder und lässt sich auf Tamra ein. Andererseits beginnt auch die in ihrer

Vergangenheit missbrauchte und zutiefst in ihrer Seele verletzte Alteranerin langsam wieder Vertrauen zu einem anderen Menschen zu fassen.

Dagegen muten die gefühlsmäßigen Irrungen und Wirrungen an Bord der BOX fast wie eine Komödie an. Was sich während des langen Fluges ins Zentrum Ambriadors zwischen Perry Rhodan, Liza Grimm, Mondra Diamond und Nano Aluminiumgärtner abspielt, hat shakespearhafte Züge. Als wäre der Elf Puck auf dem Posbischiff unterwegs gewesen...

Im Mittelpunkt des Romans steht aber Tawe tla Mouuach und ihre/seine Liebe zu Adilai, welcher der Roman auch seinen heimlichen Untertitel »Eine psychedelische Romanze« verdankt. Bei Perry Rhodan sind Entwicklungsromane, in denen die Lebensgeschichte eines Protagonisten geschildert wird, nichts Ungewöhnliches. Ungewöhnlich ist aber die Tiefe, mit der Frank Böhmert nicht nur Tawes Werdegang, sondern die Fremdartigkeit der Gesellschaft der Ueeba schildert. Besonders deutlich wird das bei der Schilderung der ersten Begegnung Tamras mit Tibala, die gegen Ende des Romans noch einmal, aber aus der Perspektive des Ueeba erzählt wird.

Natürlich gelingt es Tawe nicht nur, unterstützt von seinem treuen Freund Tibala, alle Widrigkeiten des Lebens in der Psi-Fabrik zu meistern, sondern ist am Ende auch der Imago-Forscher, der das seit tausend Jahren gesuchte siebenunddreißigste und letzte der benötigten Psi-Artefakte erschafft.

Etwas seltsam mutet in diesem Zusammenhang übrigens an, dass die Kelosker zwar die Psi-Artefakte schon vor Jahrtausenden bei den Ueeba in Auftrag gaben, aber erst vor vierzig Jahren damit begannen, die Posbis die Hyperaggregate für die Fähre bauen zu lassen. Sonderbare Zeitplanung...

Fazit:

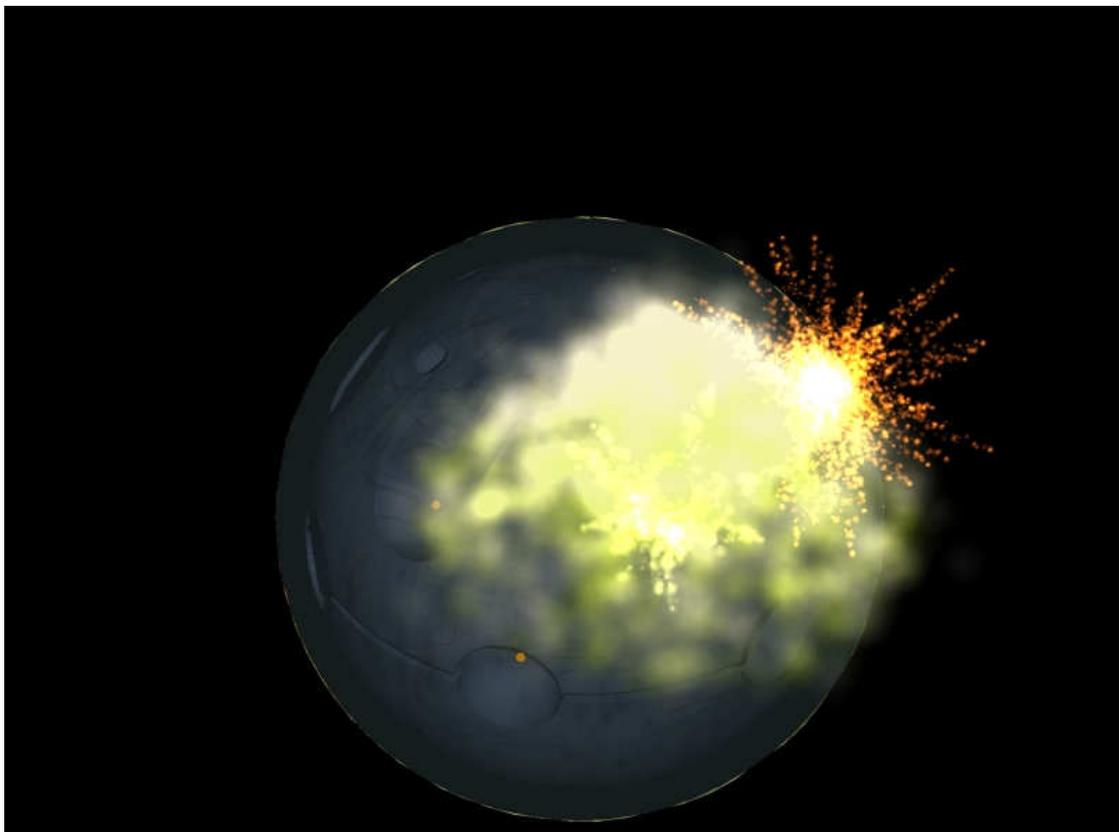
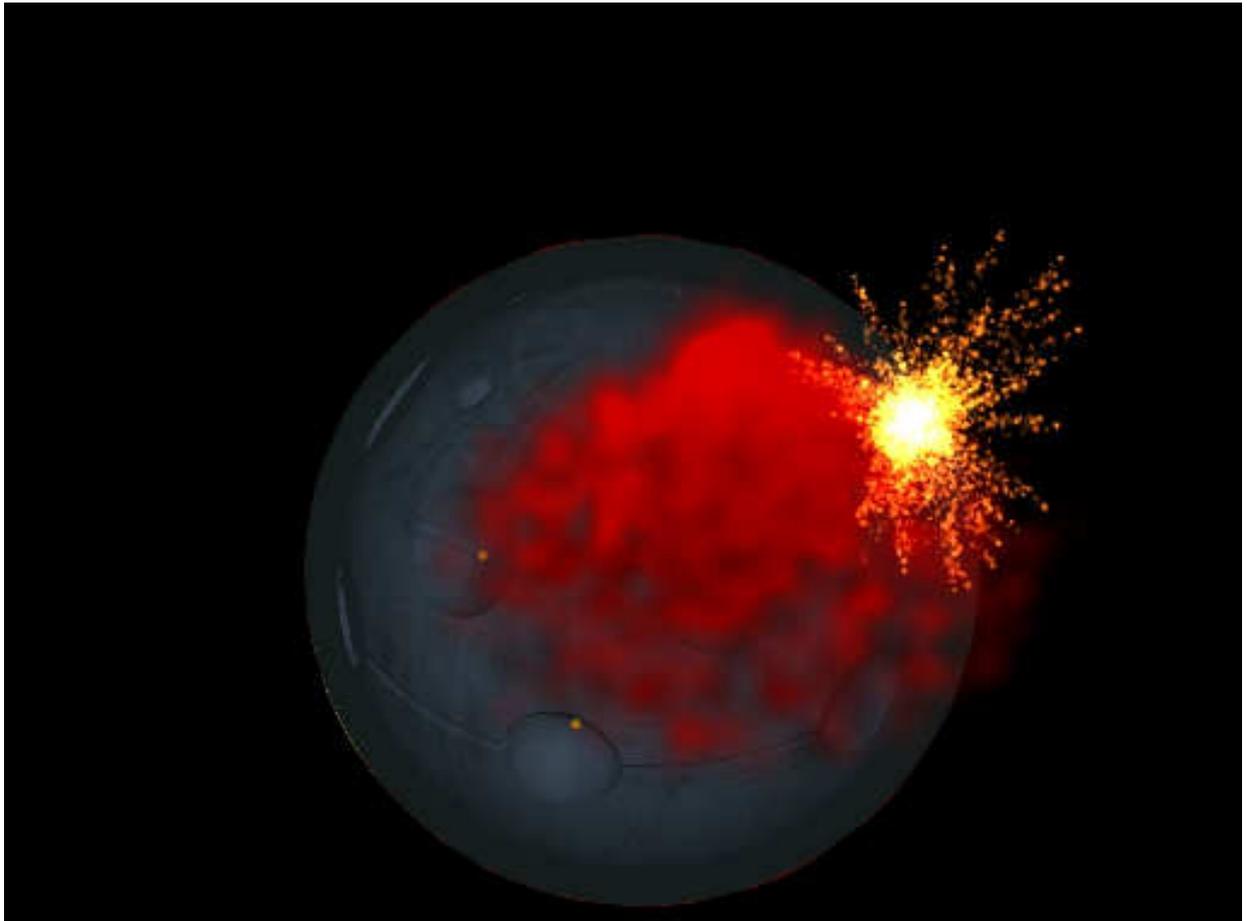
Frank Böhmert gelingt ein sehr unterhaltsamer Roman, der vor allem durch die Charakterisierungen der Protagonisten glänzen kann. SEHR GUT

P.S.: Angesichts der Entstehungsgeschichte des Romans fragt man sich, ob Frank Böhmert solche Leistungen wohl auch ohne extremen Zeitdruck abrufen kann ...? \*g\*

\*\*\*



"Raumschiff Explosionen"





## PROC Inside

Die monatliche Kolumne von Nils Hirsland.

Liebe PROC'ler!

In diesem Monat können wir endlich das neue PROC Portal präsentieren! Wir haben uns zum Ziel gesetzt, bis zum 15. März den neuen Internetauftritt zu präsentieren.

Mit dem neuen Portal haben wir auch die Möglichkeit, endlich allen Nutzern der Community mehr zu bieten und sie auch aktiv am Portal mitgestalten zu lassen. Mir schwebt vor, dass spezielle Mitglieder (Vorsitzende, Clubchefs, Pressewarts) von Vereinen, Clubs, Fanzines und Stammtischen auch redaktionelle Kompetenzen bekommen, so

dass sie das PROC Portal nutzen, um auch ihre Seiten, Projekte und Veranstaltungen den Perry Rhodan Fans näher zu bringen.

Mit der neuen Technik hinter dem Portal ist es uns endlich möglich, das Community Portal als Portal für das gesamte Fandom zu nutzen. Letztlich liegt es dann an den aktiven Fans aus allen PR / SF Bereichen, ob sie das Angebot nutzen.

Das recht einfache Newssystem bietet viele Möglichkeiten, um Kurznachrichten oder illustrierte, längere Artikel zu verfassen. Ich bin auf die Akzeptanz gespannt, auf jeden Fall hat das System hinter dem neuen Portal Zukunft und ist sehr ausbaufähig.

Ich freue mich schon auf die neuen Hörspiele. Die Hörproben sind wieder interessant, vor allem von Gucky (gesprochen von Stefan Krause) und Icho Tolot (Tilo Schmitz). Auch die zweite Staffel wird sicherlich so hochwertig sein, wie die erste. Ich war ja kein Fan des Sternenozean-Zyklus, aber in den Hörspielen ist er ganz gut.

Ich möchte Euch auch noch einmal an den Grafik-Wettbewerb zum 100. TERRACOM erinnern. Wir freuen Euch auf jede Grafik und viele werden mit schönen Preisen belohnt!

Ich wünsche Euch einen schönen und vielleicht auch hoffentlich bald frühlingshaften März!

Beste Grüße

Euer Nils Hirsland\*\*\*

1. Vorsitzendes des PROC e.V



## PERRY RHODAN ONLINE CLUB STARTET NEUES COMMUNITY PORTAL



Nach mehrjähriger Entwicklungszeit startet der PROC (Perry Rhodan Online Club e.V.) am 1. März auf der Seite <http://portal.proc.org/> ein neues, im Perryversum einzigartiges Community-Portal.

Das neue Portal basiert auf einer stark angepassten Version von Plone und bietet den PROC-Community-Mitgliedern einige einzigartige Features.

So kann zukünftig \*jedes\* Mitglied Beiträge einreichen -- seien es nun Nachrichten, Veranstaltungstermine, Con-Berichte, Fotos oder sonstige Beiträge. Nach einer Überprüfung durch die Moderatoren erscheinen die Beiträge dann wie offizielle PROC-Beiträge (unter Nennung des Autors) im PROC-Community-Portal. Damit ergibt sich für Perry-Rhodan-Clubs und auch Einzelpersonen-Projekte eine einzigartige Veröffentlichungsplattform, womit der PROC nach langer Stagnation endlich wieder zu seinen »Wurzeln« zurück kehrt und als Perry Rhodan Online Community wieder primär für seine Mitglieder da ist.

Zusätzlich ist das komplette Portal multilingual, sodass Mitglieder, die mehrere Sprachen beherrschen, vorhandene Beiträge auch in andere Sprachen übersetzen können. Damit tut die PROC Community den Schritt weg vom rein deutschsprachigen Angebot zu einer Plattform auch für Perry-Rhodan-Leser in englisch, französisch, portugiesisch oder niederländisch sprechenden Regionen.

Die Perry Rhodan Online Community (auch: PROC Community) ist eine internationale Gemeinschaft von und für Perry-Rhodan-Fans. Mit über 1000 Mitgliedern aus allen Teilen der Erde ist die PROC Community die größte Internet-Gemeinschaft zum Perry-Rhodan-Universum und die zweitgrößte Fan-Vereinigung im PR-Fandom. Die Community wurde vom Perry Rhodan Online Club e.V. (PROC) initiiert und wird von diesem organisatorisch, finanziell und technisch getragen. Die Mitgliedschaft in der Community ist kostenlos und von einer Mitgliedschaft im Verein unabhängig.

<http://portal.proc.org/>

(Text Alexander Nofftz)



**DORGON - Report März 2007**

**Nils Hirseland berichtet über Aktuelles zur DORGON-Serie.**



Liebe Leserinnen und Leser,

noch knapp ein Monat, dann geht es weiter. So langsam werden die Arbeiten an den Heften intensiver, mir machen noch einige nicht eingereichte Manuskripte etwas Sorgen, aber im Großen und Ganzen läuft alles planmäßig. Ich möchte deshalb hier die Titel der kommenden Hefte schon einmal erwähnen:

150 Der Kosmotarch

Autor: Jens Hirseland

Atlas im Kreuz der Galaxien - er erfährt mehr über den finsternen Kosmotarchen

Veröffentlichung: 01. April 2007

151 Schwarze Seele

Autor: Roman Schleifer

Es ist der Werdegang eines Alysers - vom Menschen zum Monster

Veröffentlichung: 10. April 2007

152 Die Kyberklonflotte

Autor: Leo Fegerl

Eorthor gibt sein Geheimnis preis - und MODROR plant die Großoffensive

Veröffentlichung: 20. April 2007

153 Eorthors Entscheidung

Autor: Leo Fegerl

Finale im Kreuz der Galaxien - MODRORs Armeen ziehen in den Krieg

Veröffentlichung: 01. Mai 2007

Im Mai wechselt die Handlungsebene dann nach Cartwheel und in die Lokale Gruppe. Mein Bruder Jens und Jürgen Freier werden die Ereignisse rund um die Herrscherfamilie de la Siniestro und die bevorstehende Invasion, genannt Andromeda-Feldzug, schildern.

Ralf König arbeitet derzeit an einem Doppelroman, der die Hefte 157 und 158 umfaßt. Darin beschreibt Ralf die Geschehnisse in Siom Som und läßt unsere Helden erstmals das ominöse Riff zumindest erahnen.

Ich habe mit Heft 159 Das Riff die Aufgabe gehabt, erstmals richtig das Riff und die dort lebenden Völker genau zu schildern. Hauptperson des Romans ist Perry Rhodans exentrischer Sohn Roi Danton, der mit seiner seltsamen Art einerseits für einige Lacher sorgt, aber auch geschickt, sich und seine Gefährten durch das Schlamassel bringt. Heft 159 zu schreiben, machte einen riesigen Spaß. Danton, Kathy Sclar und die vielen neuen Wesen zu charakterisieren,

Das Riff Promoposter



war ein großes Vergnügen. Ebenfalls habe ich Band 160 Mysterium Ednil bereits beendet und arbeite jetzt an Band 161 Wiedergeburt. Beide Romane spielen in M87 und schildern den dortigen Kampf der Bestien gegen die Konstrukteure des Zentrums. Mitten drin sind Gal'Arn, Jonathan Andrews, Jaktar und Elyn, die auch diesmal einige Abenteuer über sich ergehen lassen müssen.

Es gibt aber auch neue Charaktere: Die Hexe Constance Zaryah Beccash ist eine besondere Entropin, die den Auftrag hat, ihre Gegner zu analysieren und ihre Schwachstellen herauszufinden. Ihre empathischen Fähigkeiten helfen ihr dabei. Doch Constance hat ihr Augenmerk ausgerechnet auf Cauthon Despair geworfen. Sie soll ihn zum Guten bekehren, doch sie ist sich nicht sicher, wie sie diese Aufgabe bewerkstelligen soll - noch, ob sie das überhaupt will. Der Charaktere von Constance ist sehr widersprüchlich, teilweise auch witzig. Sie ist tolpatschig in ihrer Art und sagt oft unüberlegte Dinge. Ansich macht sie den Eindruck eines liebenswerten Geschöpfes, aber ist sie das auch wirklich?

Eine weitere Frau, die in den beiden Heften im Fokus steht, ist Anya Guuze. Nach ihrer "Flucht" in Heft 148 vor Joak Cascals Zuneigung und dem Leben



Seite an Seite mit den Helden, muss sie erkennen, dass es doch nicht ohne das Abenteuer geht und sie ist ganz schnell wieder in einem großen Schlamassel verstrickt. Eigentlich war Anya für die beiden Hefte gar nicht eingeplant, sondern erst später, doch aus einer Laune heraus, avancierte sie für den Doppelroman zur weiblichen Hauptfigur - neben Constance. Vermutlich wird Anyas Charakter stärker in die Serie eingebunden werden, denn um sie rankt sich ein kleines Geheimnis. Das ist nicht einmal ihr selbst bewusst. Was viele vergessen: Anya gehört zu den weiblichen Figuren, die am längsten mit dabei sind. Ihr Debut war in Heft 31 (übrigens auch von Kathy Scolar). Damit sind von den

noch verbliebenden Schönheiten, nur noch Jennifer Taylor (Heft 12), Saraah (Heft 20), Uthe Scorbit (Heft 17) und Denise Joorn (Heft 30) übrig. Ähnlich wie in der PR Mutterserie haben die Damen leider

weniger Überlebenschancen als die Herren...

Riff Jedoch finde ich, dass wir bereits im letzten Zyklus eine gute Mischung an interessanten Personen hatten, so dass nicht viele neu hinzukommen, abgesehen von Entropen und Riffaner.

Die Planungen des Zyklus sind zumindest bis 175 abgeschlossen, doch mache ich mir auch bereits Gedanken, wie es ab Heft 200 weitergeht. Mit 200 werden größere Einschnitte geplant werden. Es geht dabei vor allem, um Perry Rhodan, Gucky & Co., denn handlungstechnisch geht es für sie langsam in den Tradom-Zyklus, d.h sie werden ab 200 wohl fehlen. Es wäre auch eine Möglichkeit, mit Heft 200 einen Zeitsprung ins Jahr 1345 NGZ zu machen. Hyperimpendanz, was wird aus Cartwheel? Siom Som etc? Den Sternenportalen? Dem Quarterium? Viele Fragen, deren Antworten ich zum jetzigen Zeitpunkt auch nicht kenne.

Wir konzentrieren uns erst einmal auf den aktuellen Riff-Zyklus, der in erster Linie sich mit dem Riff, den Entropen und den intergalaktischen Krieg beschäftigt und hoffentlich viel Spannung und Freude euch Lesern bereiten wird!



<http://www.dorgon.net>



\*\*\*



## Artikel des Monats:

### Carapol-Strukturbrenner

Der Carapol-Strukturbrenner ist ein Gerät, mit dem die Zerlegung eines Planeten in eine Parzelle eines Chaotenders verhindert werden kann.

#### Funktionsweise

Herzstück ist ein Kantor-Sextant mit einem kleinen Zusatzgerät, für dessen Betrieb Salkrit erforderlich ist. Ca. fünf Gramm Salkrit befinden sich in einem transparenten Sicherheitsbehälter in diesem Zusatzgerät. Wird der Strukturbrenner in Betrieb genommen, dann wird das Salkrit mittels eines Stempels aus Ynkelonium einer mechanischen Belastung ausgesetzt, die es langsam und kontrolliert deflagrieren («verbrennen») lässt.

Durch das »Verbrennen« des Salkrits werden gewaltige Energiemengen im fünf- und sechsdimensionalen Hyperspektrum freigesetzt. Auf diese Weise kann das Aggregat die von den Kolonnen-MASCHINEN erzeugten hyperenergetischen Schockwellen und Zonen dimensionaler Instabilität neutralisieren, mit denen die von den Dunklen Markern ausgewählten Bereiche eines Zielplaneten als Kabinette in eigene Miniatur-Universen versetzt werden. Dr. Baldwin Carapol bezeichnet diesen Effekt als Eiris-Stabilisierung.

Kann der Strukturbrenner richtig kalibriert und ca. zwei Minuten lang in Betrieb gehalten werden, lösen sich die »Nebelwände« auf, die die künftigen Kabinette vom Rest des Planeten abtrennen. Im Normalraum hat der vom Strukturbrenner erzeugte Effekt keinerlei Auswirkungen. Die Reichweite des Strukturbrenners umfasst mehrere Lichtminuten.

Ein Nebeneffekt des Einsatzes von Salkrit im Strukturbrenner besteht in der Störung aller Navigationssysteme innerhalb eines vergleichsweise kleinen Radius. Kleinere Raumschiffe, die den Strukturbrenner an Bord haben, können somit während der Inbetriebnahme des Geräts nicht mehr gezielt manövrieren. Wenn das Gerät weit genug von den Navigationssystemen entfernt aufgestellt werden kann, zum Beispiel in Großraumschiffen, treten keine Störungen auf.

#### Geschichte

Der Strukturbrenner wird von Baldwin Carapol in Zusammenarbeit mit Nuskoginus und den anderen Mächtigen des Universums Eud'y-Asor-Jaroso entwickelt. Dabei werden die Erkenntnisse genutzt, die durch die bisherige Nutzung des Salkrits und bei der Parzellierung anderer Welten der Milchstraße gewonnen werden konnten.

Er kommt erstmals am 26. November 1345 NGZ zum Einsatz, als die Planeten des Arkon-Systems parzelliert werden sollen. Durch einen von den Terranern gekaperten TRAI-Versorger wird das Gerät ins Arkon-System eingeschleust. Strangeness-Scouts nehmen ihn in Betrieb und verhindern damit die Parzellierung der Zielplaneten.

Nachdem die Strangeness-Scouts sich abgesetzt haben, vernichten ihr Fluchtransmitter und der Strukturbrenner sich selbst.

Wenige Tage später, als die Terminale Kolonne einen zweiten Versuch unternimmt, Arkon zu parzellieren, kann dieser Versuch abermals vereitelt werden.

#### Quellen

PR 2374, Kommentar in PR 2375

<http://www.perrypedia.de>

Jonas Hoffman



## »Die Straße nach Andromeda - Teil III«

Impressionen aus dem Animationsprojekt von Raimund Peter



Der Sonnen-Transmitter schleudert die CREST in ein System mit zwei dicht beieinander stehenden, gelber Normalsonnen.

Während die Besatzung aufgrund des Transitionsschocks noch ohne Bewusstsein ist,

stellt Icho Tolot bereits die ersten Berechnungen hinsichtlich ihres Standortes an.

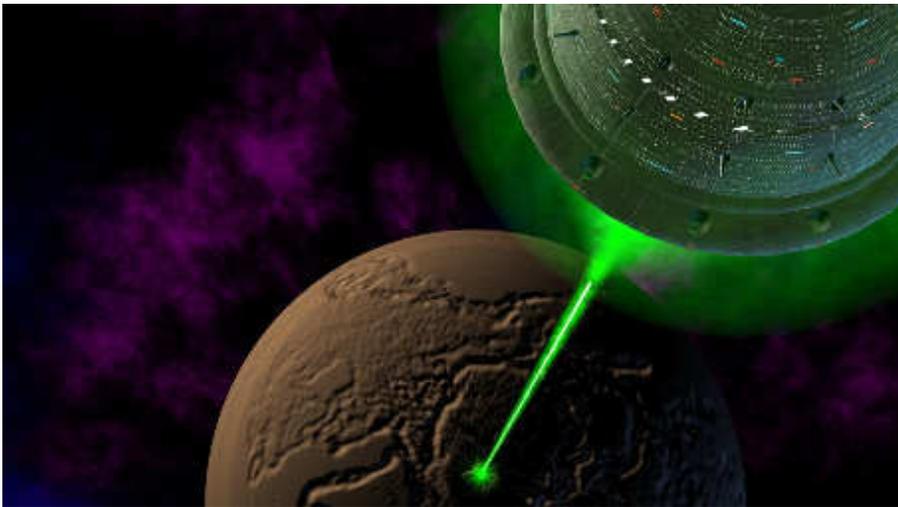
Sein außergewöhnlicher Metabolismus wird mit diesen Problemen viel schneller fertig.





Überrascht stellt der Haluter fest, daß sich in unmittelbarer Nähe keinerlei andere Sterne befinden. Der Weltraum ist tiefschwarz - wirkt unendlich und leer.

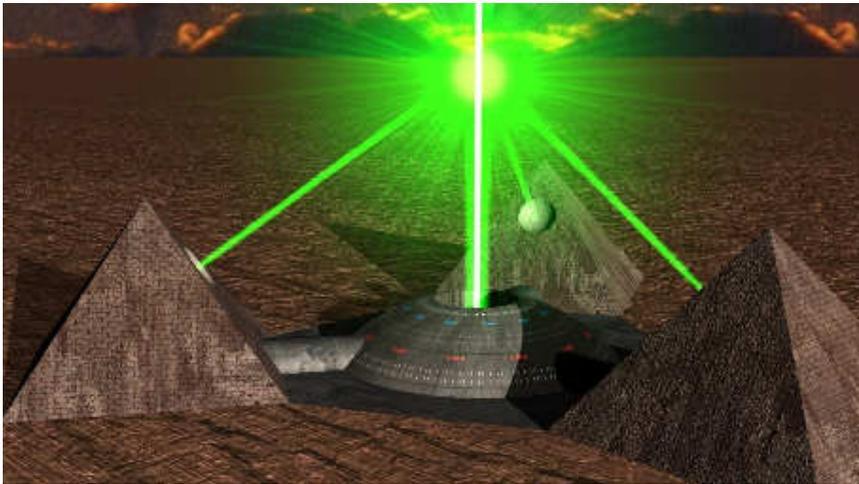
Nach den ersten Hochrechnungen der Bordpositronik befindet sich die CREST mit hoher Wahrscheinlichkeit in einem 2-Sonnensystem das 900.000 Lichtjahre tief im Leerraum steht .....zwischen der Milchstraße und dem Andromedanebel !



Da der Aktionsradius der modernsten terranischen Spezialraumer nur 600.000 Lichtjahre beträgt, ist an eine Rückreise in die Milchstraße vorläufig nicht zu denken.

Auf einer 160 Millionen Kilometer durchmessenden Kreisbahn werden die beiden Sonnen von acht Planeten umlaufen, deren Polachsen exakt senkrecht auf der Umlaufbahn stehen.

Tolot folgert daraus, daß auch dieses Sonnensystem künstlichen Ursprungs sein muß. Und gibt ihm den Namen Twin.



Die Ankunft der Crest bleibt nicht unbemerkt. Auf dem 5. Planeten reagiert eine robotgesteuerte Wachstation auf das Auftauchen des Schlachtschiffes .....

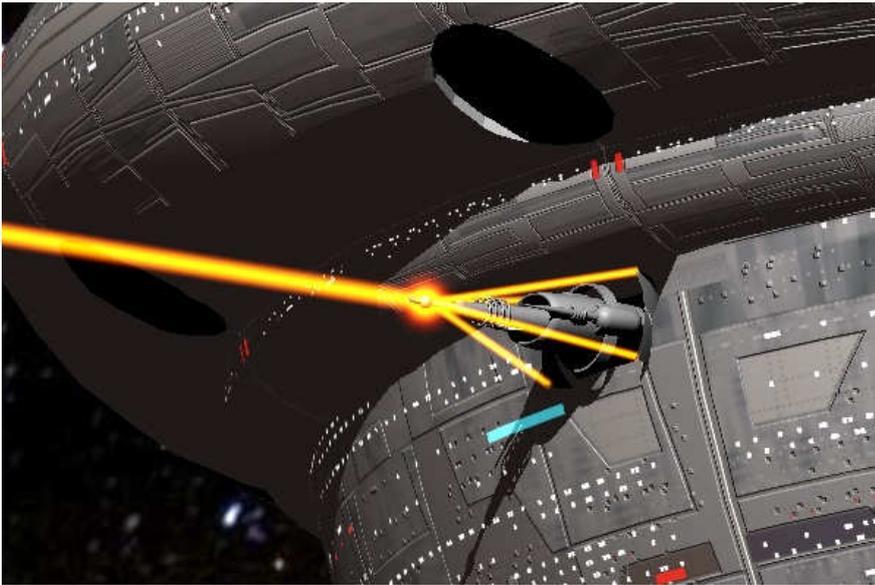
..... und setzt unbekannte Maschinen in Betrieb.



Langsam erwachen die Terraner aus ihrer Bewußtlosigkeit,.....

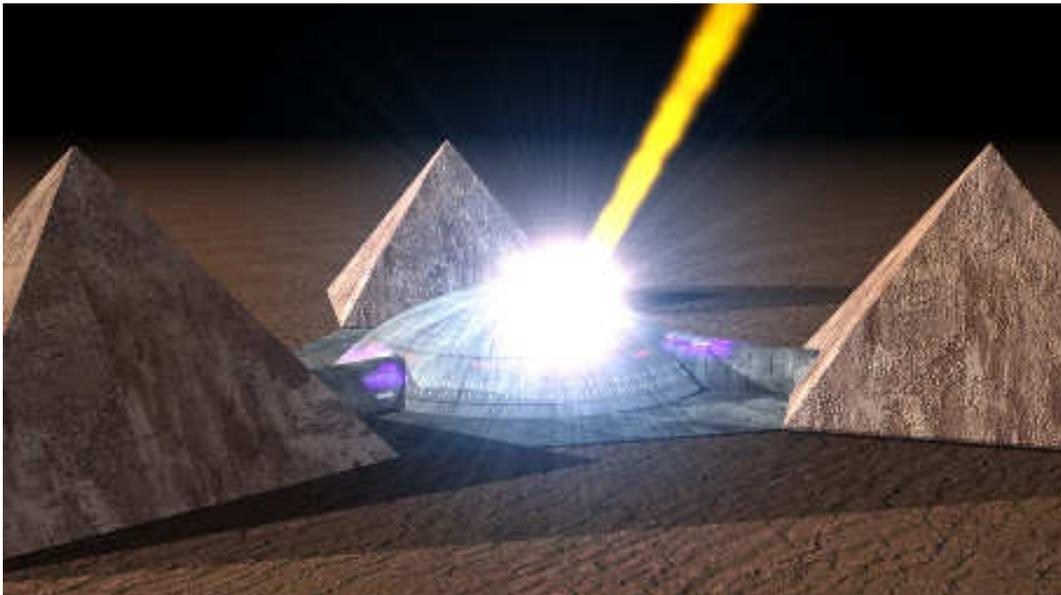
.....als plötzlich die CREST in der Nähe des 5. Planeten von einem Fesselstrahl erfaßt wird.

Am Nordpol des Planeten Power, - wie Tolot ihn genannt hat , - kommen drei Pyramiden in Sicht von denen der Zugstrahl offensichtlich ausgesendet wird.



Der Haluter zerstört mit den Energiewaffen des Schiffes die Kraftstation mit den drei Steuerpyramiden...

.....kann aber den Absturz



Mit stark beschädigten Triebwerken kann der Haluter die Crest gerade noch zu Boden bringen.



Die Oberfläche des Planeten entpuppt sich als unwirtliche Sandwüste und wird von heftigen Beben erschüttert.



Beunruhigt beobachten Tolot und Perry Rhodan am Horizont einen glühenden Energiestrahl, der sich im Weltraum zu verlieren scheint.



Um nach dem Rechten zu sehen, befördert Icho Tolot Rhodan und Atlan zum  
600 km entfernten Nordpol.

...wo sich eine dramatische Szene abspielt...

Den 3 bietet sich ein unglaublicher Anblick.....

Einhundert Kilometer vor dem Pol erreichen sie einen riesigen Krater.

In einer gewaltigen Energiesäule entmaterialisiert hier die Substanz des Planeten. Und verschwindet  
offensichtlich im Transportfeld der Twin-Sonnen.

Während sich der Entstofflichungstrichter allmählich der CREST nähert, bemühen sich die Terraner  
verzweifelt, die beschädigten Triebwerke ihres Schiffs zu reparieren.





## Neues aus dem Nebular Universum Vorwort

Liebe Nebular Leser,

Der 21. Nebular Band steht nun zum Download bereit und trägt den Titel "Operation: Zirkelbrecher".

Hefillustration: Admiral Karls Friedberg, von Artur Diessner  
Die Menschheit ist noch immer paralyziert. Eine fremde Macht, genannt "Zirkel der Sieger" hat sich im Sonnensystem festgesetzt. Den vier Zirkelschlachtschiffen, jedes vertritt ein anderes Volk, hat die Solare Union nichts gleichwertiges entgegen zu setzen. Die Menschen müssen vorerst die Besetzung ihres Sonnensystems durch Extraterrestrier hinnehmen und mit ansehen, wie die Frigoner auf Grönland landen und mit hektischen Bauaktivitäten beginnen. Auch im Neptun-System wird eines der Zirkelschlachtschiffe aktiv und steuert das Trümmerfeld des ehemaligen Mondes Despina an. Nach wie vor sind die Ziele der Eindringlinge verwaschen. Hassan Khalil, ein von Entarteter Technik befallener Systemanalytiker, ist der Meinung, die Zirkelvölker wissen über die Funktion des Dimensionsfeldes und der bevorstehenden großen Katastrophe bescheid. Es ist möglich, dass sie den Schutzmechanismus des systemumspannenden Feldes für sich beanspruchen wollen. Es gibt aber auch Hinweise, dass die Zirkelschlachtschiffe mit einer ganz anderen Absicht in das Sonnensystem gekommen sind und etwas suchen, von dem die Quadraner nur nebulös als "Schatz" sprechen. Es gilt schnellstens die Motivation des Zirkels zu verstehen und Gegenmaßnahmen einzuleiten. Offener Widerstand ist nicht möglich und würde sofortige Strafaktionen der Zirkelgeneräle nach sich ziehen. Die Menschen müssen behutsam vorzugehen, aber trotzdem empfindliche Schläge auszuteilen. Es kommt zu einer konzertierten Aktion mit dem Codenamen: Operation Zirkelbrecher...

Bleibt mir noch viel Spaß zu wünschen und euch weiter anzuspornen, eure Meinung und Kritik einzusenden und uns zukommen zu lassen. Jedes Feedback wird von uns gelesen und wann immer

möglich, werden wir konstruktive Anregungen und Vorschläge in unsere Serie einfließen lassen. Falls ihr uns schreiben möchtet, dann nutzt einfach unser Kontaktformular, hinterlasst einen Eintrag im Leserlogbuch, besucht uns im SciFi Fantasy Forum oder nutzt das neu aufgesetzte Nebular-Siteboard, sowie das englischsprachige Nebular Board des TRI-Teams .

Weiterhin viel Spaß mit unserer Serie und bis bald,  
Euer,  
Thomas Rabenstein



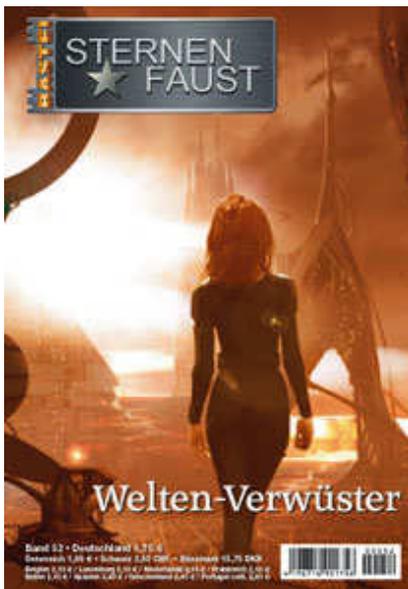


## REZENSIONEN

**Band 52 Welten-Verwüster**

**Autor: M'Raven**

**Cover: Arndt Drechsler**



**Erscheinungsdatum: 30.01.2007**

Zusammenfassung:

Die STERNENFAUST befindet sich auf Mantis IV. Dort plündern die Menschen, Starr und J'ebem die Hinterlassenschaften der Mantiden. Doch da tauchen plötzlich wieder Mantiden auf der Oberfläche auf. Zunächst hält man diese Erscheinungen für Halluzinationen. Es wird sogar vermutet, dass der Dronte-Virus bereits mutiert ist und die anderen Völker befallen hat. Doch als über Mantis IV die Schiffe der Basiru-Aluun auftauchen, ist klar das die Bewohner zurückkehren. Nun sind Dana und die Alliierten in Erklärungsnot. Doch Dana gelingt es mit der Hilfe von Bruder Williams und dem J'ebem Siron Talas die Wogen glätten und eine Erklärung für die Plünderung finden. Die Zurückgekehrten erzählen von ihren Erlebnissen und der erneuten Spaltung von Mantiden und Sundaif. Die Sundaif wollen autark werden und nach einer neuen Heimat suchen.

In dieser Zeit sucht Merlik Talas auf Otano, einer Welt am Rande des J'ebem-Reichs, eine Braut. Seit Jahren drängte ihn seine Familie dazu, und nun hatte er mit Kamiana Fanshur endlich eine Frau gefunden, mit der er den Rest seines Lebens verbringen wollte. Doch als sich seine Bemühungen endlich auszahlen wird Otano von halbkreisförmigen Raumschiffen unbekannter Herkunft angegriffen und mit Atombomben in Schutt und Asche gelegt. Die Fremden scheinen keinem Plan außer der sinnlosen Zerstörung des Planeten zu folgen. Kamiana wird bei dem Angriff schwer verletzt. Merlik Talas kann mit der Familie seiner zukünftigen Braut in die Höhlen des Drachenpalastes fliehen und sich vor den Invasoren verstecken. Doch Kamiana überlebt ihre schweren Verletzungen nicht. Und auch den anderen droht das Schicksal an der Strahlung zu sterben, wenn nicht bald Hilfe naht. In diesen Wirren bleibt der Vater der Braut jedoch nüchtern und legt Merlik Talas nahe, seine jüngere Tochter Sifana Fanshur zu heiraten um die Familie vor dem Ruin zu bewahren.

Die STERNENFAUST erhält Nachricht von dem Angriff auf Otano und von Commodore Jackson den Befehl, unverzüglich aufzubrechen und nach dem neuen Feind zu suchen...

Kommentar:

M'Raven liefert hier mit den beiden Handlungsebenen auch zwei unterschiedliche Qualitäten ab. Während die Handlung auf Mantis IV eigentlich unnötig war, ist der Angriff auf Otano gut gelungen. Merlik Talas und seine Geschichte werden gewissenhaft aufgebaut, wenn auch die Geschichte in einigen Bereichen zum Schnulzenroman abzudriften droht. Letztendlich erfahren wir über die Welten-Verwüster nur wenig. Auch der Exodus und die Rückkehr der Mantiden wurden mir zu schnell und lieblos als Zwischenhandlung abgehandelt. Kaum waren sie weg, schon sind sie wieder da. Zu schnell um eine Überraschung darzustellen. Und über die Basiru-Aluun wissen diese auch nichts Neues zu berichten. Fünfzig Bände später wäre die Rückkehr ein echter Hit geworden. Die Otano-Story hätte mit einigen Erweiterungen in der Handlung zu einem eigenständigen Roman gereicht, der auch ohne Dana Frost und die STERNENFAUST ausgekommen wäre.

**Sternensonde-Wertung: Geht so**

Quelle: <http://www.sternenson.de/> Dieter Krämer

**Sternenfaust****Die Chroniken des Star-Corps, Band 3****Die Schlacht um Triple Sun****Autor: Alfred Bekker****Cover: Arndt Drechsler****Zusammenfassung:**

Die Sternenfaust wird mitten im Flug aus dem Bergstrom-Raum geworfen. Nur mit Mühe gelingt es Commander Leslie und seiner Crew der Vernichtung zu entgehen. Doch was hat das Phänomen ausgelöst? Stecken die aggressiven Kridan dahinter, oder haben die geflügelten Xabong etwa eine Waffe der Alten Rasse gefunden? Die Sternenfaust wird zusammen mit zwei Schwesterschiffen zu den Xabong ins Tripple Sun System ausgesandt. Auf dem unwirtlichsten Planeten des Systems, auf den sich die von den Xabong vertriebenen Kshagin zurückgezogen haben sind tatsächlich Hinterlassenschaften der Alten Rasse zu finden.

Währenddessen kommt es zum ersten direkten kriegerischen Aufeinandertreffen der Kridan und der Menschen. Die Star Corps Einheiten werden trotz heftiger Gegenwehr aufgerieben. Nur zwei Überlebenden gelingt die Flucht in Rettungskapseln. Als diese auf einem Mond des Gasplaneten stranden, droht auch ihnen der Tod...

**Kommentar:**

Der Roman leitet wie seine Vorgänger an dem Problem der Handlungsarmut. Beziehungsweise hätte er eine durchaus interessante und inhaltsreiche Handlung zu bieten, wenn Alfred Bekker sich mal

wieder auf das konzentriert hätte, was er mit diesem Roman eigentlich erzählen wollte. Aber wie so oft spielt sich auf den ersten 150!! Seiten wieder die gesamte Handlung ab, die im Klappentext in vier Sätzen vorweg genommen wurde. Erst dann wird die eigentliche Geschichte richtig gut und spannend. Rudenkos Notlandung und die von ihm gefundene Station hätten mehr Platz und einige Erklärungen gebraucht. Ebenso das Artefakt auf das die Kashgir stoßen. So sind viele Situationen und Gegebenheiten des Romans mehr als abwegig.

Doch nun komme ich nach der Schelte zu den guten Seiten des Romans, die mir wieder eine positive Bewertung entlocken konnten. Die Aliens in Form der Xabong und die Kashgir werden sehr ausführlich beschrieben, was in den Hefromanen oft zu kurz kommt. Auch wenn es den halben Roman einnimmt so lesen sich die Beschreibungen der Spezies sehr interessant. Des Weiteren gibt es eine gute Verbindung zu der momentanen Handlung der Heftserie. So greifen Gegenwart und Vergangenheit sehr gut ineinander. Die letzten Kapitel des Buches werden dann richtig spannend und es ist wirklich ärgerlich, dass der Autor so lange braucht um den Roman aufzubauen. Am Ende hätte ich gerne noch hundert Seiten mehr gelesen.

Sternensonde Wertung: GUT

Quelle: <http://www.sternenson.de/> Dieter Krämer



## TITAN-Sternenabenteuer Band 28

### Dorlog

**Autor: Horst Hoffmann**

**Covermotiv: Andrä Martyna**

### Zusammenfassung:

In ihrer Gier nach Gefühlen ließen sich die cadschidischen Emotionsrebelln zu einem unkoordinierten ersten Angriff auf die Erde verleiten. Doch nun soll unter der Führung von Dorlog ein verheerender und gut geplanter Angriff auf die Gefühle der Menschen stattfinden. Die Flotte der Cadschiden hat sich bereits auf der Erde verteilt und hält sich noch solange im Verborgenen, bis ihr Anführer Dorlog eintrifft und das Startsignal für die neuartigen Wanda-Schiffe gibt. Diese können in ihren Wanda-Speichern die Gefühle der Menschen lagern.

Doch der Angriff verzögert sich, denn Dorlogs Raumgleiter stürzt aus unerklärlichen Gründen in einer hinterwäldlerischen Region ab. Der Cadschide kommt schwer verletzt mit dem Leben davon und versteckt sich bei Menschen, die in der Art der Amish People ein untechnisiertes Einsiedlerleben führen. Die Jennings sind eine friedliche und gläubige Farmerfamilie. Dorlog beeinflusst diese Menschen geistig, während seine Gefühle stärker werden und die Stimme zurückkehrt die ihn sein Leben lang begleitet hat. Nachdem sich ein Drama abspielt und er Jessis Mann und einen ihrer Söhne

tötet, flieht Darlog zunächst. Doch Jason, der behinderte Sohn der Familie, erkennt Darlogs wahres Gesicht und kann auch seine gläubige Familie überzeugen, dem fremden Lebewesen seine Tat zu vergeben. Dorlog wird von diesem neuen Gefühl der Liebe überwältigt und erkennt in einem inneren Kampf mit der Stimme, dass er in Wahrheit der lang ersehnte Lariod der Cadschiden ist und er sein Volk zu den wahren Gefühlen und zum Frieden führen soll. Er ist dazu bestimmt die ursprüngliche und verlorengeliebte Heimat der Cadschiden finden. Als er Kontakt zu der warteten Wanda-Flotte aufnimmt, hält man ihn für übergeschnappt und sein direkter Konkurrent Ormagor will den Angriff auf die Menschen nicht abbrechen. Er verweigert Dorlogs Befehl. Dorlog sieht nur einen Ausweg. Er fordert Ormagor zu einem traditionellen Duell. Solange darf der Angriff nicht erfolgen. Ormagor ist sich sicher das der geschwächte Drolog gegen ihn keine Chance hat. Doch Dorlogs Geisteskräfte, die ebenfalls kampfscheidend sind, haben enorme Ausmaße erreicht. Er bezwingt Ormagor und ordnet den Rückzug nach Cadschid an. Die Erde ist gerettet.

Auf Cadschid muss sich unterdessen die Crew der TITAN unter der Führung von Vanessa Modesta gegen die Cadschiden zur Wehr setzen. Sie finden die getöteten Polizisten und ihren Raumer vor. Alle Cadschiden erleben momentan eine Veränderung. Durch eine Rückmodulation ihrer Gene kehren Ihre Gefühle zurück, doch hauptsächlich werden sie von Hass und Gier bestimmt. Es gelingt der Titancrew den mysteriösen Cadschiden Arlog zu finden. Er erweist sich als mutierter Sohn des Erfinders der Wanda-Speicher. Auch andere Erfindungen und die neue Motivation, erzeugt aus den zurückkehrenden Gefühlen gehen auf das Konto des Wissenschaftlers. In höchster Not meldet sich Dorlog. Er kehrt als Lariod zurück und einigt die Cadschiden. Vanessa Modesta bittet er, ihn mit der TITAN bei der Suche nach der Urheimat der Cadschiden zu unterstützen.

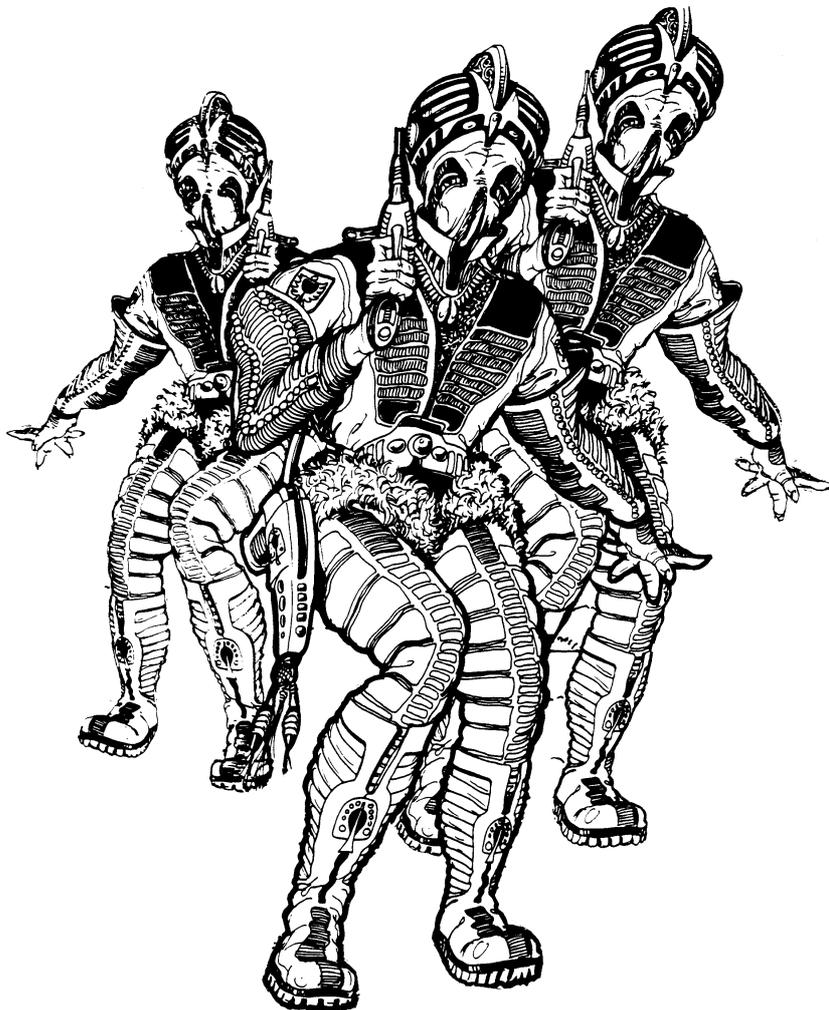
### Kommentar:

Routiniert geschriebener Roman des bekannten Science-Fiction-Autoren Horst Hoffmann. Und genau diese Routine stört mich zeitweise an diesem Roman. Die Geschichte wirkt zu berechenbar und folgt einem tausendfach bekannten Schema. Dabei ist die Geschichte um Dorlog durchaus gelungen. Jedoch etwas wirklich Besonderes ist nicht daraus geworden. Viele gute Ansätze die aber in einer nachdenklichen Geschichte über den Wert der Gefühle und in der biblisch anmuteten Story um den

Erlöser der Cadschiden etwas verloren gehen. Vielleicht habe ich meine Erwartungen an Horst Hoffmann zu hoch angesetzt und bin nun leicht enttäuscht von diesem ersten Ausflug des Autors zur TITAN. Bei Horst Hoffmann ist mir eben gut nicht gut genug.

Ich hätte nicht gedacht, dass nach dem Auftauchen der Cadschiden in Band 24 in diesem Band schon fast alle Probleme wieder gelöst sein werden. Obwohl der TITAN bestimmt noch einige interessante Abenteuer an der Seite der Einaugen bevorsteht. Leider ist Shalyn (noch nicht) mit von der Partie wenn es auf die Suche nach der Urheimat der Cadschiden geht. Aber auch die Abenteuer auf der Erde sind momentan nicht zu verachten und steuern unaufhaltsam auf einen Höhepunkt dieses Handlungsabschnitts zu.

Quelle: <http://www.sternenson.de/> Dieter Krämer  
Sternensonde Wertung: Gut

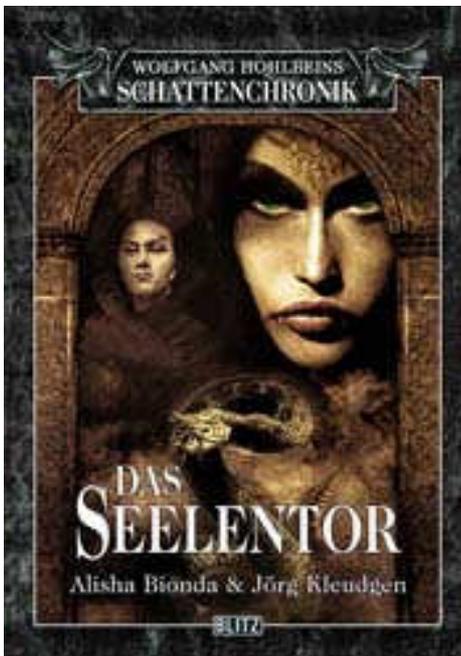


**Wolfgang Hohlbeins**

**Schattenchronik Band 8**

**Das Seelentor**

**Autoren: Alisha Bionda & Jörg Kleudgen**



**Cover: Mark Freier**

**Illustration: Pat Hachfeld**

#### **Zusammenfassung:**

Dilara wurde von Lee Khan, dem Drachen nach Shanghai entführt. Während Guardian in London den Bund der Fünf repräsentiert und seinen Verbündeten den Rücken freihält, machen sich Calvin und Mick auf die Suche nach ihrer Gefährtin. In China schlägt sich die chinesische Geheimdienstlerin Suemi auf ihre Seite um sie bei ihren Ermittlungen zu unterstützen. Währenddessen hält Khan Dilara mit seinen unbekanntem Kräften gefangen und quält sie genüsslich. Trotzdem versorgt er sie sporadisch mit Tier- und Menschenopfer um sie am Leben zu halten. In diesem Zustand der Hilflosigkeit schweift Dilaras Geist zurück in die Zeit, zu der sie das erste Mal China bereiste.

Im Jahr 1908 reist Dilara auf Antediluvians Geheiß nach China um der Kaiserinnenwitwe ein Geschenk zu überreichen. An ihre Seite stellt er den Vampir Tai Xian, der Dilara sehr sympathisch ist. Dieser zeigt ihr auch Kultur und Land in China. Als sie in der Verbotenen Stadt ankommt, muss Dilara erkennen, das China von Vampiren beherrscht wird. Auch die

Kaiserinwitwe ist eine Untote. Doch ihre dunkle Seele kennt keine Barmherzigkeit. Das Geschenk in Form einer goldenen Schlange stimmt Herrscherin Tze Hsi jedoch milde. Sie lädt die Überbringer ein, an einer Opferung am Seelentor teilzunehmen. Das Seelentor ist eine Höhle die einen Zugang in eine unbekannte Sphäre darstellt. Hier verschwinden Menschen und Vampire beim durchschreiten spurlos. Dilara erinnert sich an eine Begegnung die sich 1888 in London ereignete. Dort traf sie auf einem alten Vampir, der scheinbar durch das Seelentor gegangen ist. Doch bevor sie ihn zu Antediluvian bringen kann, verschwindet der Mann auch wieder. Antediluvian scheint dieses Ohänomen zu kennen, geht aber nicht näher darauf ein. Die Kaiserinwitwe wird durch das „Geschenk“ getötet und Dilara und Tai Xian müssen fliehen. Die Göttin des Mondes erfährt einmal mehr, dass sie nur ein Instrument Antediluvians ist.

Inzwischen sind Calvin und Mick dem Drachen auf die Spur gekommen. Doch auch dies hatte der Drache geplant. Es kommt zum Showdown im Jin Mao Tower als auch Calvin in die Gewalt des Drachen gerät. Zu seiner Qual hat er Calvins Mutter entführt und tötet sie vor seinen Augen. Suemi stellt sich überraschend als Khan's Tochter heraus. Sie führte Calvin und Mick zu ihrem Vater, damit er sich für die Tötung seiner Familie durch die Vampire rächen kann. Doch Mick legt unerwartete Fähigkeiten an den Tag und entzieht sich der Kräfte des Drachen. Er tötet Suemi. Doch Lee Khan flieht durch das Seelentor, das er wieder entdeckt hat und für seine Zwecke benutzen will. Bevor Mick etwas unternehmen kann, zieht er auch Dilara und Calvin mit in das Seelentor...

#### **Kommentar:**

Das Seelentor ist einer der besten Bände der noch jungen Serie geworden und der Asien-Europa-Zyklus hat das Zeug dazu die erste Staffel noch zu übertrumpfen. Das Team Bionda-Kleudgen ist zu einer Einheit verschmolzen und liefert mit dieser Geschichte wieder einen Mix aus Gegenwart und Vergangenheit. Diese Romane sind für mich das Salz in der Suppe dieser Serie. So begegnen wir hier auch Antediluvian in der Vergangenheit wieder und erfahren mehr von seinen Plänen, die vampirische Herrschaft an sich zu reißen. Dazu sendet er Dilara nach China, in die Verbotene Stadt. Und hier vermischen sich Tatsachen der Historie und die Fantasie der Autoren. Geschickt werden die Mysterien Chinas, der verbotenen Stadt und der Kaiserinwitwe, deren geschichtlicher Name Cixi war,

in die Geschichte eingewebt.

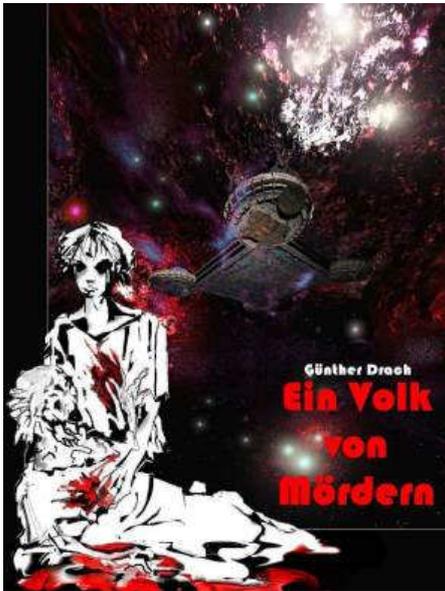
Im Shanghai der Gegenwart spitzt sich indessen die Lage zu. Absolut spannend und mit unerwarteten Wendungen gipfelt dieser grandiose Roman in einem offenen Finale, welches leider erst im nächsten Teil fortgesetzt wird. Dieser Roman beherbergt in seiner Handlung und seinen Schauplätzen viele kleine Höhepunkte. Dazu zählen auch das Seelentor selbst und die Begegnung Dilaras mit dem Widergänger in London. Aber auch Mick Bondye entwickelt sich zu einem starken Charakter mit vielen Überraschungen. Nicht umsonst startet der Blitzverlag demnächst ein Serien-Crossover des Helden. In TITAN Band 30 wird der Voodoovampir in der Zukunft auftauchen. So freue ich mich jetzt schon, dass ich beide Serien kenne und lese und ich prophezeie schon jetzt: Es wird funktionieren!

Die Schattenchronik hat sich für mich persönlich zu der besten deutschen Dark-Fantasy-Serie entwickelt in der auch die Einzelbände als hervorragende phantastische Literatur betrachtet werden können.

**Sternensonde Wertung: Genial**

Quelle: <http://www.sternenson.de/> Dieter Krämer





## Leseprobe

Thydery 2 – „Ein Volk von Mördern“  
Von Günther Drach

Dezember 515 NTZ.

Jupitermond Europa.

Arno Venever war ein Mensch, der sich nahm was er wollte. Was ihm zustand.

Leutnant Arno Venever lächelte, ein breites gewinnendes Lächeln, als er bemerkte, dass Celice ihn beobachtete. Er hatte Offiziersanwärterin Cari Ann vergewaltigt. Der damalige Offizier der Wache, Offiziersanwärter Celice Firo, hatte den Leutnant daraufhin dingfest gemacht und in die Arrestzelle geworfen. Dies war die Verhandlung. Im Nachhinein würde sich Celice an die Gerichtsverhandlung wie an eine miserable Episode einer Sitcom erinnern. Der Prozess fand in der Offiziersmesse der Ausbildungseinheit AC/23 auf dem Jupitermond Europa statt. Drei Tische waren in Form eines Hufeisens arrangiert worden, vor der offenen Seite hatte man eine Projektionswand installiert.

Major Bricken, Leiter der Astro-Physikalischen Abteilung, fungierte als Richter. Er saß neben seinem Schreiber an der Stirnseite, mit dem Ausdruck sichtlichen Unbehagens im Gesicht. Der Schreiber war ein junger Rekrut, verzweifelt bemüht, jeden Blickkontakt mit einem der anderen Anwesenden zu vermeiden.

Am Tisch links (von Bricken aus) war die Anklage positioniert: die beiden Offiziersanwärterinnen, Cari Ann und Celice Firo, sowie ihr Rechtsvertreter, Leutnant

Sanchez. Caris Verfassung konnte man gegenwärtig bestenfalls als äußerst verstört bezeichnet, sie war förmlich in sich zusammengesunken. Celice saß stocksteif auf ihrem Platz, sichtlich nur mühsam ihre Wut unterdrückend. Sanchez' Haupttätigkeit bestand darin, sich den Schweiß von der Stirn zu tupfen. Sanchez war als Rechtsbeistand für die beiden Offiziersanwärterinnen festgelegt worden, ein Umstand, der ihn vor allem um seine eigene Karriere fürchten ließ.

(„Um Himmelswillen, lassen Sie diese Anklage fallen. Venever ist Familie - er gehört zur Familie! Über einige Ecken mit dem Caranor-Clan verwandt. Allein deshalb ist die Sache hoffnungslos.“ - „Er hat einen Oberst als Verteidiger herangeschafft. Diese Sache ist eine Farce!“ Aber Celice hatte Cari Ann unterstützt und ihr sogar zugesprochen, die Verhandlung doch zu erwirken. Immerhin hatten sie das DataVis-Protokoll. Dumme junge Celice.)

Die rechte Flanke belegten der Angeklagte und sein Advokat. Leutnant Arno Venever war zweifellos der Ruhigste unter den Anwesenden, seine ganze Gestik und Haltung verströmte uneingeschränkte Zuversicht und gerechte Empörung über die vorgebrachten Anschuldigungen.

Venevers Anwalt war eine klapperdürre Gestalt mit eckigen unbeholfen wirkenden Bewegungen. Zu allem Überfluss befließigte er sich auch noch eines quäkenden Tonfalles. Aber Oberst Gently war keineswegs die Witzfigur, als die er Cari und Celice zunächst erschien. Er hatte Cari einem kurzen Verhör unterzogen, an dessen Ende sie zusammengebrochen war.

Sein Resümee war, dass Cari „ein stationsweit bekanntes freizügiges Flittchen sei, das offensichtlich den hoffnungsvollen Leutnant Venever und dessen Familie erpressen wolle“.

Lust auf mehr bekommen?

Na dann!

Den komplettn Roman findet Ihr hier auf  
<http://www.thydery.de>



## Ikonen des Phantastischen Films 2:

**WILLIS O'BRIEN 1886 - 1962**

**Er war einer der Pioniere des Films. Er führte seine Zuschauer in die verlorene Welt und erweckte King Kong zum Leben.**



Ein wichtiger Bestandteil des Phantastischen Films und Fernsehens sind die Spezialeffekte, die Tricks, mit denen die unglaublichsten Dinge glaubhaft gemacht, Monster, Aliens und Zauberwesen zum Leben erweckt, Raumschiffe zum Fliegen und ferne Welten nahe gebracht werden. Dabei wurden und werden die Möglichkeiten der Technik ausgereizt. Der Pionier der Tricktechnik war Willis O'Brien.

#### Anfänge

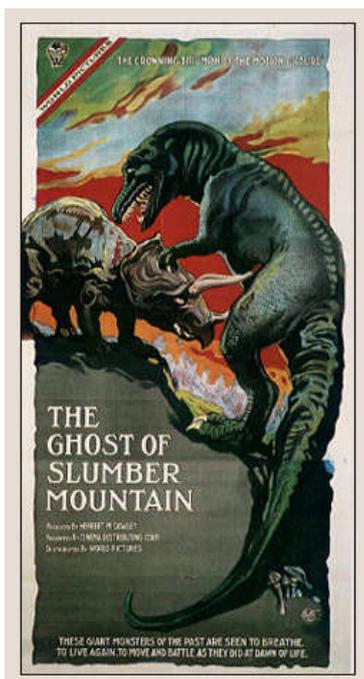
Willis Harold O'Brien wurde am 02. März 1886 als Sohn irischer Einwanderer in Oakland geboren. Als Jugendlicher führte er ein unstetes Leben. Doch schon früh machte sich sein Interesse für Dinosaurier bemerkbar, als er neben vielen anderen Tätigkeiten auch einmal als Führer einer wissenschaftlichen Expedition der University of Southern California arbeitete, die im Gebiet des Crater Lake nach Fossilien suchte. Dann wollte er Boxer werden, gab diesen Berufswunsch allerdings nach seinem ersten K. O. auf. Er arbeitete als Cartoon-Zeichner für die Zeitung *San Francisco Daily*

*World* und baute einige Modelle für die Weltausstellung des Jahres 1915 in San Francisco. Als er eines Tages gemeinsam mit einem Freund einen Boxkampf mit Tonfiguren durchspielte, kam er auf die Idee der Stop Motion. Bereits in seinem ersten einminütigen Testfilm traten ein Brontosaurus und ein Neandertaler auf. Dabei handelte es sich um Figuren aus Ton, die über einem beweglichen Holzrahmen modelliert waren. Vor einem urzeitlichen Hintergrund wurden sie jeweils ein winziges Stück verändert und Bild für Bild mit einer Filmkamera fotografiert. In normaler Geschwindigkeit vorgeführt erweckte der Film dann die Illusion beweglicher Figuren.

#### Die ersten Filme

Im Jahre 1915 konnte Willis O'Brien mit *The Dinosaur and the Missing Link* seine erste Auftragsarbeit für den Produzenten Hermann Wobber fertigstellen. In diesem "Steinzeit-Slapstickfilm", der im Verleih der Edison Company erschien, buhlen drei Männer um die schöne Araminta Rockface, die sich schließlich für einen, Teophilus Ivoryhead, entscheidet, als der in Siegerpose auf einen - was die anderen nicht wissen - von einem Brontosaurus bezwungenen Affenmenschen, Wild Willie, setzt, der seit geraumer Zeit die Gegend verunsichert hat. Ab 1916 produzierte O'Brien zunächst in San Francisco, dann in New York mehrere Trickfilme von ca. fünf Minuten Länge für Edison. Der erste war *Birth of a Flivver*, im Jahr 1917 folgten neben anderen die Urzeitkomödien *Morpheus Mike*, *R. F. D.*, *10,000 B. C.*, *Prehistoric Poultry* und *Curious Pets of Our Ancestors*. Die Firma Mannikin Films wurde gegründet und O'Brien als Präsident eingesetzt. (Der Name ergab sich aus den bisweilen monströsen Gliederpuppen - den *manikins* - die O'Brien für die Filme anfertigte.) Als die Edison Company verkauft wurde und auch eine geplante Reihe populärwissenschaftlicher Filme über ausgestorbene Tiere nicht mehr realisiert werden konnte, die O'Brien in Zusammenarbeit mit dem Paläontologen Barnum Brown drehen sollte, verließ er die Firma Ende 1917. Dann lernte er den Produzenten Herbert M. Dawley kennen, der bereits selbst mit Stop-Motion-

Trickfilmen experimentiert hatte. Für Dawley realisierte O'Brien 1918 *The Ghost of Slumber Mountain*, mit 17 Minuten Spielzeit seinen ersten längeren Film. Uncle Jack erzählt seinen Neffen von einem Ausflug zum Slumber Mountain und ins Dream Valley, das vom River of Peace durchflossen wird. Sie stoßen auf eine Hütte, die nach Auskunft von Jacks Begleiter Joe einst vom Eremiten Mad Dick bewohnt wurde. Nachts wird Uncle Jack von einer geheimnisvollen Stimme gerufen, die ihn vom Nachtlager zur Hütte zurückführt, die mit Büchern, Fossilien und Dinosaurierfiguren überfüllt ist. Er findet ein magisches Fernrohr, worauf der Geist des Eremiten erscheint und ihn auffordert, damit ins Tal zu schauen. Zu seinem Erstaunen sieht Jack durch das Fernrohr einen Brontosaurus, der schließlich im Fluß verschwindet. Dann verzehrt der Riesenvogel Diatryma eine Riesenschlange. Zwei Triceratopse liefern sich einen wilden Kampf, und anschließend wird der Sieger von einem Allosaurus angegriffen, der den dreihörnigen Saurier tötet und frißt. Danach verschwindet der Geist des Eremiten, und der Allosaurus wendet sich Jack zu. Sein Schuß trifft das Monstrum, doch es läßt sich nicht beirren, und reißt das Maul auf, um Jack zu verschlingen. In diesem Augenblick wacht Uncle Jack im Lager auf und erkennt, daß alles nur ein Traum war. Seine Neffen versetzen ihm daraufhin eine Tracht Prügel.



Filmposter zum "Ghost of Slumber Mountain"

O'Brien verwendete fünf Dinosauriermodelle für diesen Film, den er ganz allein und ohne Drehbuch fertigstellte, obwohl er durch den Paläontologen Barnum Brown beraten wurde, mit dem O'Brien zuvor an einigen nicht realisierten Projekten zusammengearbeitet hatte. Von 914 Metern Filmmaterial wurden in der Endfassung nur 158 Meter verwendet (was die Laufzeit von rund 90 Minuten auf etwa 17 Minuten verkürzte). Die Schauspieler sind heute nicht mehr bekannt, Gerüchte behaupten jedoch, daß O'Brien selbst den Uncle Jack gespielt haben soll. Als der Film 1919 ins Kino kam, entpuppte er sich als Kassenschlager. Er spielte 100.000 Dollar gegenüber den Produktionskosten von 3.000 Dollar ein. Herbert Dawley verwendete im folgenden Jahr einige Szenen aus *The Ghost of Slumber Mountain*, um einen neuen Film mit dem Titel *Along the Moonbeam Trail* zusammenzustellen. Auch die Dokumentation *Mystery of Life* (1931) enthält Material aus *The Ghost of Slumber Mountain*.

### The Lost World

"O'Bie", wie er inzwischen genannt wurde, war nun in einer Position, sich an ein ehrgeizigeres Projekt heranzuwagen. (Anm.: "O'Bie" war die "Number One" unter den Trickkünstlern seiner Zeit. Der Erneuerer des SF-Films und Visionär der Tricktechnik George Lucas nannte eine der Hauptpersonen seiner *Star Wars*-Saga *Obi-Wan*. Zufall? Hommage?) Er gewann die Firma First National Pictures für eine Verfilmung des 1912 veröffentlichten Romans *Die verlorene Welt* (*The Lost World*) von Sir Arthur Conan Doyle, in dem eine Expedition unter der Führung von Professor Challenger im südamerikanischen Dschungel ein Hochplateau entdeckt, auf dem sich bis heute vorzeitliches Leben gehalten hat. Durch die sorgfältige Planung der Trickaufnahmen und die zahlreichen technischen Neuerungen wurde *Die verlorene Welt* (*The Lost World*, USA 1925) zu einem wichtigen Meilenstein in der Entwicklung des Dinosaurierfilms - und des Trickfilms allgemein. In den Tagebuchaufzeichnungen eines verschollenen Freundes findet der Zoologe Prof. George Edward Challenger (Wallace Beery) Hinweise auf die Existenz prähistorischen Lebens auf einem Hochplateau irgendwo im südamerikanischen Dschungel und will sofort eine Expedition in das beschriebene Gebiet

führen, doch die Theorie stößt auf Unglauben, so daß sich Geldgeber nicht leicht finden lassen. Doch die finanziellen Schwierigkeiten können beseitigt werden, das Unternehmen kann beginnen. Zu den Expeditionsteilnehmern gehören Ed Malone (Lloyd Hughes), Redakteur für den London Record Journal, der seinen Schwarm Gladys Hungerford (Alma Bennett) beeindruckt will, die nur einen Abenteurer zum Mann haben will, der Großwildjäger Sir John Roxton (Lewis Stone), der Insektenforscher Prof. Summerlee (Arthur Hoyt) sowie Paula White Bessie Love). Deren Vater, der Forscher Maple White, wird im Amazonasgebiet, der vermuteten Heimat der Dinosaurier, vermißt. Nach vielen Strapazen findet die Expedition tatsächlich das sagenhafte Plateau.



*Paula wird getröstet*

Als ein Vulkanausbruch (in einer übrigens rot eingefärbten Szene) die Hochebene vernichtet, können die Expeditionsmitglieder zwar entkommen, alle Spuren ihrer sensationellen Entdeckung werden aber mit einer Lavaschicht überdeckt - mit Ausnahme eines noch lebenden Brontosauriers, der bei einem Kampf das Hochplateau hinuntergestürzt war. Dieser wird von der Expedition als Beweis mit nach London genommen. Dort kann er sich jedoch befreien und beginnt einen vernichtenden Amoklauf durch die Straßen der Hauptstadt, wobei er alles niedertrampelt, was sich ihm in den Weg stellt.



*Ein Pterodaktylus*

Hier wimmelt es nur so von Dinosauriern.



*Die Expedition und der Brontosaurier*



*Guck mal, wer da reinschaut*

Als das Urzeittier die Tower Bridge betritt, bricht diese ein, und der Brontosaurier verläßt über die Themse die Stadt. Ed Malone und Paula White werden ein Paar, Gladys hat in der Zwischenzeit einen Buchhalter geheiratet. Bei *The Lost World* fanden insgesamt rund 50 verschiedene Trickfiguren Verwendung, die allesamt von Marcel Delgado, einem jungen Mexikaner, angefertigt worden waren und die O'Bie mit seiner Stop-Motion-Technik überzeugend zum Leben erweckte. Dabei gelang es ihm auch

erstmal, durch Hintergrundprojektion und *matte*-Technik (d. i. Abdeckung von Bildteilen und Zweitbelichtung) animierte Saurier und Menschen gleichzeitig im Bild auftauchen zu lassen. O'Bie animierte den größten Teil der Saurierszenen allein, ohne fremde Hilfe. Eine Minute Film erforderte 960 Bewegungsänderungen einer oder mehrerer Gliederpuppen, und so durfte er sich glücklich schätzen, wenn er an einem Arbeitstag von zehn Stunden 30 Sekunden Film einbildweise belichten konnte. Die Produktionszeit von *The Lost World* belief sich schlußendlich auf drei Jahre. Nach der Premiere wurden die 104 Minuten ursprüngliche Laufzeit auf 55 Minuten zurechtgeschnitten sowie das originale Master vernichtet, weil man nicht wollte, daß die Stummfilmfassung ein eventuelles Remake in Form eines Tonfilms überschatten würde. Die Originalfassung des Films konnte größtenteils wiederhergestellt werden, als 1992 in einem Filmarchiv in Prag eine fast vollständige Kopie des Films entdeckt wurde und in der darauf folgenden Suche weitere 6,5 Minuten Filmmaterial auftauchten. Noch etwas Bemerkenswertes: *The Lost World* war der erste Film in der Geschichte der Luftfahrt, der Passagieren während des Fluges gezeigt wurde. Auf diese Idee war schon 1926 eine deutsche Flugservice-Gesellschaft gekommen, um den Flugreisenden die Zeit zu verkürzen.

#### Verlorene Projekte

In den nächsten Jahren arbeitete O'Bie an mehreren Projekten, die kaum über das Planungsstadium hinauskamen. So ging es mit *Atlantis*, einem Film, in dem viele Monster auftreten sollten, und auch mit einer *Frankenstein*-Verfilmung. In diesen Jahren konzentrierte sich die Filmindustrie ganz auf die neuen Möglichkeiten des Tonfilms, so daß sich niemand für O'Bies visuell orientierte Arbeit interessierte. (In den Jahren 1938 bis 1940 entwickelten Harry Hoyt und Walter Lantz seine *Atlantis*-Idee unter dem Titel *Lost Atlantis* weiter, doch auch dieses Projekt wurde nie verwirklicht.) O'Bie durchlebte in diesen Jahren eine Phase voller Enttäuschung und Inaktivität, die in Alkohol getränkt war.

#### King Kong

1929 verließ O'Bie die Filmfirma First National und wechselte zu RKO. Dort bereitete er einen Film vor, der ebenfalls nie fertiggestellt werden sollte, dessen Entwicklungsarbeit aber eine wesentliche Voraussetzung für *King Kong* werden sollte. Dieser Film mit dem Arbeitstitel *Creation*, von dem unter der Regie von O'Bie und Harry Hoyt in den Jahren 1930-31 insgesamt 52 Minuten Filmmaterial fertiggestellt wurden, ist im Grunde kaum mehr als eine Tonfilm-Neuaufgabe von *Die verlorene Welt*.



"Schneller, er ist gleich hinter uns!"

Als eine Jacht vor Südamerika in Seenot gerät, flüchten die Passagiere in ein U-Boot. Ein unterirdischer Vulkanausbruch hebt den Meeresboden an und läßt eine neue Insel entstehen. Das U-Boot wird durch einen Tunnel ins Innere gezogen, wo die Schiffbrüchigen auf ein Refugium prähistorischen Lebens stoßen. Sie müssen sich gegen ein Arsinotherium (ein Säugetier aus dem Tertiär), Pterodactylen, Brontosaurier und Triceratopse wehren, bis sie in den Ruinen eines Inka-Tempels den Kampf zwischen einem Tyrannosaurus und einem Stegosaurus beobachten. Ein neuer Vulkanausbruch kündigt sich an, aber bevor die Insel in einer gigantischen Katastrophe untergeht, haben die Menschen ihr Funkgerät reparieren und Hilfe rufen können. Ende 1931 gab es eine entscheidende Änderung in der Produktionsleitung von RKO. William LeBaron, dessen teure Ideen sich angesichts der Depression nicht in gewünschter Weise amortisierten und RKO an den Rand des Bankrotts getrieben hatten, ging zu Paramount,

während von Paramount der junge David Selznick kam. In Selznicks Begleitung kam sein ausführender Assistent, ein hochdekorierter Weltkrieg-1-Pilot namens Merian Caldwell Cooper. Cooper ließ sich in der ersten Dezemberwoche 1931 die Rolle Testmaterial vorführen, die bisher für *Creation* gedreht worden war: "Ich sah mir das Material an und war sofort dafür, alles in die Mülltonne zu schmeißen. Es handelte sich lediglich um ein paar aneinander gereihete Einstellungen, teils echte Tiere, teils im Trickverfahren aufgenommene prähistorische Monster. Dann habe ich das Drehbuch gelesen, und auch das gehörte in die Mülltonne; es war nicht eine verdammten Penny wert, weder künstlerisch noch kommerziell." Angetan war er lediglich vom technischen Know-how O'Bies. Cooper ging schon lange mit Idee eines Films über einen Riesengorilla schwanger, den er durch einen Mann im Affenkostüm spielen lassen wollte und der im Kampf gegen (durch Komodo-Warane) dargestellte Echsen den Tod finden sollte. Als er die *Creation*-Muster sah, wurde ihm schlagartig klar, welches Potential in ihnen steckte. Statt eines Darstellers im Gorillakostüm würde Kong, wie er seinen Gorilla nannte, eine von O'Bie einbildweise animierte Trickfigur mit Kugelgelenkarmatur im Schaumgummikörper sein - und die Warane würden, nach dem Vorbild von *The Lost World*, zu Dinosauriern werden, die bereits für *Creation* bereit standen. Mit Datum vom 18. Dezember 1931 richtete Cooper ein dementsprechendes Memo an Selznick. Selznick willigte ein, *Creation* wurde abgebrochen und Cooper ein Probefilm *bewilligt*. So nahm die RKO-Produktion Nr. 601 unter dem Arbeitstitel *The Beast* ihren Anfang. Als Drehbuchautor wurde zunächst der bekannte englische Kriminalschriftsteller Edgar Wallace verpflichtet, der auch prompt ein 110 Seiten starkes Script ablieferte, das auch bereits in vielen Punkten dem Endprodukt entsprach und von dem Cooper auch sehr angetan war. Als Wallace aber am 10. Februar 1932 einer Lungenentzündung erlag, änderte Cooper seine Meinung über dessen Drehbuch und warf es in den Abfallkorb - den Namen des weltberühmten Schreibers beließ er zu Reklamezwecken im Vorspann. Neuer Autor wurde Jimmy Creelman, das endgültige Drehbuch jedoch stammte von Ruth Rose (der Ehefrau von Ernest Schoe-

dsack), die insbesondere die Dialoge vollendete.



*King Kong und die weiße Frau*

Der Regisseur Carl Denham (Robert Armstrong), Spezialist für Tier- und Urwaldfilme, chartert ein Schiff für eine Expedition in die Südsee. Ziel ist Skull Island, eine Insel, die von einem mächtigen Tier namens Kong beherrscht werden soll, das Denham um jeden Preis auf Film bannen will. Auf Skull Island angekommen, brechen Denham und Ann Darrow (Fay Wray), die den weiblichen Part in dem Expeditionsfilm spielen soll, begleitet vom Capt. Engelhorn (Frank Reicher) und einem Teil der Mannschaft auf, die Insel zu erforschen. Sie stellen fest, daß die Insel durch eine hohe Mauer in zwei Teile geteilt wird. Auf der einen Seite, dem viel kleineren Teil, leben die Eingeborenen, die dem Herrscher des anderen Teils, Kong, Menschenopfer darbringen. Man gerät in eine Zeremonie der Inselbewohner vor dem Tor der Mauer, die ihrem Gott Kong gerade eine junge Frau opfern wollen. Als die Kameramänner die Szene filmen wollen, werden sie entdeckt und umstellt. Die Flucht gelingt zwar, doch die platinblonde Hauptdarstellerin Ann Darrow wird in der folgenden Nacht von den Eingeborenen vom Schiff entführt und zum neuen Opfer für Kong erkoren. Ann wird im Dschungel festgebunden. Als Kong, ein gigantischer Gorilla, kommt, um sein Opfer zu holen, verliebt er sich auf den ersten Blick in Ann. Ein Rettungsversuch kommt zu spät, Kong hat sein Opfer bereits abgeholt. Denham, der erste Steuermann John Driscoll (Bruce Cabot) und

einige andere Männer nehmen die Verfolgung auf, doch der urzeitliche Dschungel und seine Bewohner fordern ihren Tribut. Sie stoßen auf einen Stegosaurus, der die Menschen angreift, bis sie das Tier mit einer Gasbombe außer Gefecht setzen können. Als sie ein Floß bauen, um einen Sumpf zu durchqueren, hebt plötzlich ein Brontosaurus den Kopf aus dem Wasser. Sie versuchen, das Monstrum mit Gewehrschüssen zu vertreiben, bis es unter das Floß taucht, es zum Kentern bringt und mehrere Männer tötet. Kong trägt Ann über einen Abgrund, der von einem Baumstamm überbrückt wird. Er setzt sie in einer Astgabel ab und versucht, Denham und seine Begleiter zu vertreiben, die den Riesenaffen inzwischen eingeholt haben. Kong schüttelt den Stamm und fast alle stürzen in die Tiefe. Denham kann sich retten, läuft ins Dorf zurück, will Hilfe holen; Driscoll kann sich in eine Höhle retten, später unbemerkt Kong verfolgen. Der schlägt sich derweil mit seinem größten Gegner, einem riesigen Tyrannosaurus Rex, der sich auf Ann stürzen wollte, herum. Kong meistert seinen Gegner, indem er ihm den Kiefer auseinanderbricht.



THE RUMBLE IN THE DSCHUNGLE!

Driscoll folgt ihnen in Kongs Höhle, wo Ann von einem Elasmosaurus bedroht wird, doch wieder kann der Riesengorilla das Wasserreptil besiegen. Schließlich unterzieht Kong die Frau auf einem Felsvorsprung vor der Höhle einer genauen Untersuchung und pflückt ihr verschiedene Kleidungsstücke vom Leib. Darauf kann Driscoll Kong in die Höhle locken, doch als er Ann holen will, wird sie von einem Pteranodon geschnappt. Kong kann die Frau im letzten Moment aus den

Klauen des Flugreptils befreien, und in einem weiteren Kampf auch diesen Gegner bezwingen. *"Der Nächste bitte!"* Doch der Kampf lenkt ab und so kann Driscoll Ann befreien und mit ihr zur Eingeborenensiedlung zurückkehren. Ein riesiger Balken wird vor die Türflügel der Mauer geschoben - doch als Kong kommt, zerschmettert er das massive Tor und zerstört die Siedlung. Trotzdem verliert er - Denham betäubt ihn mit einer Gasbombe, fesselt ihn mit schweren Ketten und verschifft ihn nach New York. Als "King Kong", das "Achte Weltwunder" soll er in einem Broadway-Theater dem zahlenden Publikum präsentiert werden und viel Geld einbringen.



VAE VICTIS

Bei der Premiere wird er allerdings vom Blitzlichtgewitter der Fotografen so wild, daß er seine Fesseln sprengt und sich befreien kann. Kong verfolgt Denham und Ann Darrow und klettert an der Fassade des Hotels hoch, in dem die beiden verschwunden sind. Durch ein Fenster entdeckt er eine blonde Frau, holt sie aus ihrem Bett und läßt sie achtlos fallen, als er feststellt, daß es nicht Ann ist. Schließlich findet er Ann in einem anderen Zimmer und entreißt sie Denham. Auf seiner weiteren Flucht zerstört Kong die Gleise einer Hochbahn und zertrümmert die Waggons des heranrasenden Zuges. Als am nächsten Morgen die Sonne aufgeht, klettert Kong mit Ann das Empire State Building hinauf. Dort setzt er Ann ab.



*"Zu Hilfe! Er will mich begrabschen!"*

Kampfflugzeuge werden gestartet und Kong muß sich mehrerer Doppeldecker der Air Force (im Cockpit niemand geringeres als die Regisseure Cooper und Schoedsack persönlich) erwehren.



*Ein starker Abgang*

Kong kann mehrere der Angreifer zum Absturz bringen, doch die MG-Salven haben ihn schwer verletzt. In einer bewegenden Szene nimmt er Abschied von Ann und stürzt nach der nächsten Salve in die Tiefe. Denham holt Ann vom Dach, und die Schlußszene zeigt die beiden vor dem zerschmetterten Körper Kongs. Für *King Kong* konnte O'Bie die von ihm entwickelte Tricktechnik der Stop Motion weiter verfeinern, so daß dieser Film ohne jeden Zweifel sein Meisterwerk wurde.

Wie schon bei *Creation* mußte O'Bie nun 24 Bilder pro Sekunde fertigstellen, während es im Stummfilm nur 16 Bilder gewesen waren, wodurch die Stop-Motion-Animation

aufwendiger und teurer wurde. Die glass-shot-Technik wurde verfeinert, indem nun mehrere hintereinander liegende Scheiben verwendet wurden, wodurch sich eine bessere Raumtiefe ergab. Außerdem arbeitete O'Bie erstmals mit Miniatur-Rückprojektionen. Im Gegensatz zum normalen Rückprojektions-verfahren, bei dem die Schauspieler vor einer Leinwand agieren, auf die zuvor gedrehte Außen- oder Trickaufnahmen projiziert werden, kehrte O'Bie den Prozeß um und projizierte die Realfilmsequenzen Bild für Bild auf kleine Leinwände innerhalb der Animationskulisse. Dadurch ließen sich die Bewegungen der Trickfiguren viel besser auf die der Schauspieler abstimmen. Die Produktionsentwürfe stammen von den Zeichnern Mario Larrinaga und Byron L. Crabbe, die Trickdinosaurier wurden von O'Bies altem Mitarbeiter Marcel Delgado modelliert. Für Kong selbst wurden verschiedene Modelle in verschiedenen Größen angefertigt. Bereits für einen Probefilm wurde eine 45cm hohe Kong-Puppe angefertigt. Das Skelett wurde mit Gummimuskeln versehen, die sich spannen und strecken ließen. Dann wurde es mit Baumwolle umkleidet, anschließend mit zurechtgeschnittenen Kaninchen-fellen überzogen. Jeder Finger hatte einzelne Gelenke. Das Gesicht verfügte über einen beweglichen Mund, bewegliche Lippen, Nase, Augen und Augenbrauen. Kong sollte fünfeinhalb Meter groß sein. So kam man nicht umhin, für einige Sequenzen lebensgroße Teile des Affen zu bauen.



*Ein seltenes Foto: O'Brien bei der Animation von Kong*



*Dieselbe Szene im fertigen Film*

Doch Cooper kam es nicht auf die Größe Kongs an, was dessen Uneinheitlichkeit in verschiedenen Szenen erklärt: "Ich wollte Kongs Größe fortwährend ändern, passend zu den jeweiligen Schauplätzen und Situationen. Er ist in fast jeder Einstellung unterschiedlich groß; manchmal ist er sechs Meter groß, manchmal 20 und manchmal noch größer. Natürlich brach das jede Regel ..., aber ich vertraute darauf, daß das Publikum jede Größe akzeptieren würde, die der Szene gerecht würde, wenn man sie nur aufregend und schön genug gestaltete. Wenn Kong z. B. auf dem Empire State Building nur sechs Meter groß gewesen wäre, hätte man ihn kaum wahrgenommen, er hätte wie ein kleines Insekt gewirkt; auch die Höhe der Bäume und Dutzender anderer Dinge habe ich dauernd manipuliert." Überhaupt spielte eine besondere Optik bei *King Kong* eine große Rolle. So dienten dem auf realistische Weise unwirklichen Dschungel Gustave Dorés Radierungen zu Miltons *Paradise Lost* als Vorbild. Alle Tricks waren echt, nie wurde ein Mann im Gorillakostüm eingesetzt. So dauerte es rund eineinhalb Jahre, bis der Film fertig war. Dann bekam Max Steiner den Auftrag, eine King-Kong-gemäße Musik zu schreiben, die er in zwei Wochen abliefern mußte. Zum ersten Mal in der Geschichte des Films unterlegte Steiner die Dialoge mit Musik (Musik gab es bis dahin nur im Vor- und Abspann) - was die Wirkung außerordentlich steigerte. Hinzu kamen die Toneffekte. Während ein "normaler" Gorilla allerhöchstens 10 Sekunden brüllen kann, sollte Kongs Gebrüll bis zu 30 Sekunden dauern. Dazu wurde das Gebrüll von Löwen und Tigern im Zoo während der Fütterung aufgenommen, eine Oktave tiefer gelegt und gedehnt. Der Film

mußte nach einer Testvorführung neu geschnitten werden. Bei der Verfolgung durch den Dschungel gab es eine Szene, in der Kong die Männer in eine Schlucht wirft, wo sie von allerlei Krabbelgetier gefressen werden. Diese Szene wurde nur einmal vor einem Publikum gezeigt (daß angeblich entsetzte Schrei ausgestoßen haben soll), danach rausgeschnitten und ist bis heute verschollen. Es existieren nur noch 3 Fotos davon. Doch nach unbestätigten Gerüchten soll ein amerikanischer Sammler eine Kopie davon besitzen. Aufgrund der pruden Zensurgesetze wurden auch mehrere Szenen mit der fast nackten Fay Wray und einige Szenen, in denen Kong Leute tötet, gekürzt, was den Affen wesentlich freundlicher wirken ließ.



*O'Bie vor der lebensgroßen Kong-Büste Obwohl sie im Film nur selten benutzt wurde, wurde sie bei der Hollywood-Premiere vor dem Chinese Theatre aufgebaut.*

*King Kong* hatte am 2. März 1933 in New York Kinopremiere und startete offiziell am 10. April desselben Jahres. Der Film wurde ein so großer Erfolg, daß er das Studio RKO vor der drohenden Pleite rettete. Zwar hatte der Film, einschließlich der Vorbereitungskosten für *Creations*, 672.000 \$ gekostet, doch spielte er im ersten Einsatz auch fast 2.000.000 \$ ein. In den USA wurde der Film in den Jahren 1938, 1942, 1952 und 1956 noch einmal in die Kinos gebracht. Die Aufführung von 1952 leitete direkt

die Monsterfilmwelle der fünfziger Jahre ein, die kurz darauf mit *Panik in New York (The Beast from 20,000 Fathoms)*, USA 1953) richtig ins Rollen kam. Bei jeder dieser Wiederaufführungen wurden weitere Szenen herausgeschnitten, nachdem auch schon die "Urfassung" von 1933 nicht mehr vollständig war. Erst 1971 wurden einige der fehlenden Szenen auf einem Dachboden in Philadelphia wiedergefunden. Am 14. Februar 1993 wurde im Rahmen der Berlinale zum 60. Geburtstag von *King Kong* eine restaurierte Fassung uraufgeführt. Die Rekonstruktion wurde von der Münchner Bavaria im Auftrag der Stiftung Deutsche Kinemathek und des Fernsehsenders SAT.1 durchgeführt. Seitdem können die Zuschauer wieder die berühmte "Entblätterungsszene" bewundern, in der King Kong Fay Wray liebevoll ein paar Kleidungsstücke vom Leib reißt und neugierig daran schnuppert. Des Weiteren wurden die Szenen wieder eingefügt, die diverse menschliche Opfer Kongs zwischen seinen Zähnen und unter seinem Fuß in Großaufnahme zeigen. Die neue Fassung ist insgesamt um etwa sieben Minuten länger. Auch wurde die Kopie um 20 % aufgehellt, nachdem sie 1938 aus Zensurgründen abgedunkelt worden war. Nun kommen zum Beispiel die Mauer auf Skull Island oder die Seeschlange, mit der Kong in seiner Höhle kämpft, wieder besser zur Geltung.

### Son of Kong

Noch im selben Jahr drehte Ernest B. Schoedsack die direkte Fortsetzung der Geschichte unter dem Titel *Son of Kong* (USA 1933), einen in aller Eile fertiggestellten Film, der finanziell vom Kassenerfolg *King Kongs* profitieren sollte, aber in keiner Weise an das Original heranreichen konnte. O'Bie war zwar wieder für die Spezialeffekte verantwortlich, die meisten Animationen wurden jedoch von seinem Assistenten E. B. Gibson durchgeführt. Damit wollte O'Bie dagegen protestieren, daß für diesen Film nur ein Drittel des Budgets von *King Kong* genehmigt worden war. Denn obwohl O'Bie inzwischen für seine sorgfältige Arbeit bekannt war, wollten die Studiochefs verhindern, daß er wieder einmal den Zeitplan und die Finanzen der Produktion überstrapazierte.

### Freud und Leid

Während O'Bie 1933 beruflich am Höhepunkt

seiner Karriere stand, machte er gleichzeitig im Privatleben die schwersten Zeiten durch. Hazel Ruth Collette, die er 1925 geheiratet hatte, von der er aber schon seit zwei Jahren getrennt lebte, und die an Tuberkulose und Krebs litt, erschloß die gemeinsamen Söhne; ihr Selbstmordversuch scheiterte. 1934 heiratete er seine zweite Ehefrau Darlyne Prenett, die ihn überleben sollte.

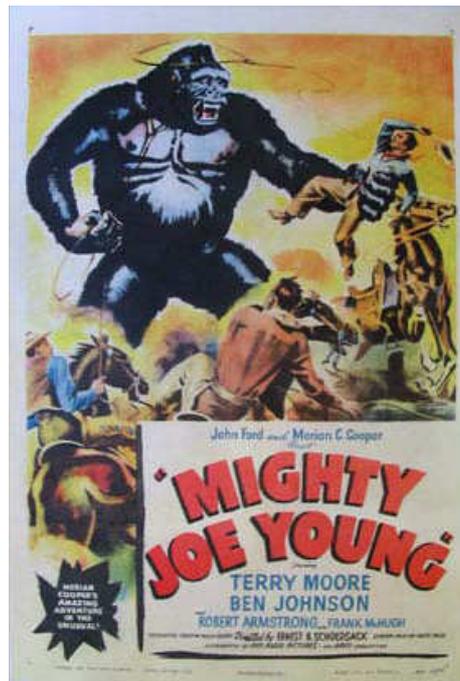
### Schwere Zeiten

In den folgenden Jahren kamen eine ganze Reihe von Faktoren zusammen, die sich negativ auf O'Briens Arbeit auswirkten. Ein Punkt war der bereits angesprochene Kostenfaktor, der viele Produzenten abschreckte, so daß er nur noch wenige Aufträge bekam. Nach zwei kleineren Aufträgen - eine Katastrophensequenz für Ernest B. Schoedsacks *Der Untergang von Pompeji (The Last Days of Pompeji)*, USA 1935) und ein Piratenschiff in Lloyd Corrigans *Dancing Pirate* (USA 1936) - O'Bies erste Arbeit in Farbe - beschäftigte er sich 1938 mit dem Projekt *War Eagles* und 1941-42 mit *Gwangi*, die beide nicht realisiert wurden. Hauptperson in *War Eagles*, den Merian C. Cooper für MGM drehen sollte und für den er O'Bie für die visuellen Effekte verpflichtete, ist Hiram P. Cobb, ein Geschichtsprofessor, der sich auf die Wikinger spezialisiert hat, und fest davon überzeugt ist, daß deren Kultur am Nordpol die Zeiten überdauert hat. Da er die wissenschaftliche Gesellschaft nicht überzeugen kann, ihm eine Expedition zu finanzieren, heuert er auf eigene Faust den Piloten Jimmy Mathews an. Irgendwo im Polargebiet stürzt ihre alte Mühle ab, zufällig genau da, wo die letzten Wikinger in einer bergigen, gar nicht arktischen Landschaft leben. Sie schließen Freundschaft mit Atok, dem Häuptling, und Jimmy verliebt sich in die Wikingerprinzessin Naru. Die Wikinger haben Schneeadler, vier Meter groß, gezähmt und reiten auf ihnen durch die Lüfte, ins Tal der Alten, wo Dinosaurier ihr Unwesen treiben. Jimmy repariert das beim Absturz zu Bruch gegangene Radio und erfährt, daß die USA von einem ungenannten, aber offenbar teutonischen Aggressor bedroht werden, der über eine Waffe verfügt, die Elektrizität neutralisiert. Hiram und Jimmy können ihre neuen Freunde überreden, Amerika zu helfen. Über den Häuserschluchten von New York kommt es zur Entscheidungsschlacht zwischen den Kriegsadlern der

Wikinger und den Luftschiffen des Feindes. Nachdem bis zum 08. November 1941 bereits 134.000 \$ in MGM-Projekt Nr. 1134 investiert worden waren, wurde *War Eagles* aber abgebrochen, denn Cooper wollte den Zweiten Weltkrieg nicht als Filmproduzent mitmachen, sondern als Soldat und entschied sich für die Uniform eines Brigadegenerals. In *Gwangi*, der mit John Speaks von der RKO produziert werden sollte, geht es um einen Allosaurus, der von Cowboys in einem verbotenen Tal eingefangen und in einem Zirkus zur Schau gestellt wird, worauf er die Stadt zerstört und schließlich von einem Lastwagen eine Klippe hinuntergestoßen wird. Diese Story wurde 1956 als *Der Fluch vom Monte Bravo* (*The Beast of Hollow Mountain*, USA/MEX 1956) in Mexiko verfilmt, aber O'Bies Anteil beschränkte sich nur darauf, die Idee an den Produzenten Edward Nassour verkauft zu haben. An den Trickaufnahmen war er nicht beteiligt. Erst Ray Harryhausen brachte 1969 O'Bies ursprüngliche Idee als *Gwangis Rache* (*The Valley of Gwangi*, USA 1969) auf die Leinwand.

#### Ehre, wem Ehre gebührt

1942 ging O'Bie nach Chicago, wo er an einigen Propaganda-Filmen für die Navy mitarbeitete. Erst als Merian C. Cooper aus dem Krieg zurückkam, wurde er wieder für einen großen Film verpflichtet: *Panik um King Kong* (*Mighty Joe Young*, USA 1946), der unter der Regie von Ernest B. Schoedsack entstand. Darin geht es wieder um einen riesenhaften Gorilla, aber es treten keine Saurier auf.



Kinoplakat zu "Mighty Joe Young"

Jill Young (Lora Lee Michael), die kleine Tochter eines in Afrika lebenden weißen Farmers, kauft von zwei Eingeborenen einen kleinen Gorilla, den sie Joe nennt. Zehn Jahre später lernt sie (jetzt dargestellt von Terry Moore) einen amerikanischen Großwildjäger kennen, der glaubt, daß der inzwischen riesengroß gewordene Joe in den USA zu einer Rummelplatzattraktion werden könnte. Sie geht mit Joe nach Amerika und verdient viel Geld, aber es gefällt ihr nicht, daß Joe zu einer Art Zirkusclown herabgewürdigt wird. Als einige junge Leute Joe reizen, bricht er aus und schafft einige Verwirrung. Während man ihn verfolgt, rettet er ein kleines Mädchen aus einem brennenden Haus. Joe ist der Held des Tages. Jill kehrt mit ihm in seine alte Heimat zurück.



Jill und Joe

Für seine Arbeit an *Mighty Joe Young* bekam O'Bie 1950 den Oscar für Special Effects verliehen, der in diesem Jahr zum ersten Mal vergeben wurde. (Anmerkung: *Mighty Joe Young* steht in keinem Zusammenhang zu *King Kong*. Der deutsche Titel ist aber wieder mal ein Beweis dafür, wie findig deutsche Verleiher sein können!)

#### Gescheiterte Projekte

In seinem nächsten Projekt, *The Valley of the Mist* (USA, 1949-50), sollte es wieder um eine prähistorische Echse gehen, die von einem mexikanischen Jungen entdeckt wird. Doch der steinalte Produzent und Filmpionier Jesse L. Lasky war nicht mehr in der Lage, die Produktion zu finanzieren. Auch eine 1952 in Angriff genommene Neuverfilmung von *King Kong* im Breitwandverfahren Cinerama scheiterte, als der zuständige Kameratechniker überraschend starb.

#### Letzte Projekte

In den fünfziger Jahren wurde O'Bie gelegentlich für kleinere Stop-Motion-Szenen herangezogen. Am Anfang von Irwin Allens naturhistorischer Dokumentation *Die Tierwelt ruft* (*The Animal World*, USA 1956) gibt es eine etwa zehnminütige Sauriersequenz, die von O'Bie konzipiert und von Ray Harryhausen animiert wurde. Auch die titelgebende Kreatur in Edward Ludwigs *The Black Scorpion* (USA 1957), die von Pete Peterson in Szene gesetzt wurde, geht auf O'Bie zurück. Für den Film *Das*

*Ungeheuer von Loch Ness* (*Behemoth the Sea Monster*, GB 1959), der unter der Regie von Eugene Lourié und Douglas Hickox entstand, überwachte O'Bie wieder die Trickarbeiten von Pete Peterson. Hier geht es um einen prähistorischen Saurier, der, durch Atomversuche vor Küste von Cornwall zum Leben erweckt, plötzlich aus der Themse steigt und in London diverse Gebäude zertrampelt, bevor man ihn von einem U-Boot aus mit einem Torpedo erledigt. Dann wurde er 1960 von Irwin Allen als technischer Berater für das Remake des Stummfilmklassikers *Lost World* engagiert, der unter dem Titel *Versunkene Welt / Urupara, die versunkene Welt* (*The Lost World*, USA 1960) realisiert wurde. Doch O'Bies Vorschläge fanden im fertigen Film keine Verwendung, da Allen schließlich ohne jede Stop Motion arbeitete, statt dessen zu Dinosauriern aufgeplusterte Eidechsen präsentierte. O'Bies letztes Projekt mit den Arbeitstitel *King Kong vs. Frankenstein* (später wurde daraus *King Kong vs. The Ginko* und *Prometheus vs. Frankenstein*) sollte einen Kampf zwischen dem Gorilla und einem Riesenmonster in San Francisco zeigen. Der RKO-Justitiar Daniel O'Shea gab ihm den Tip, sich an den Produzenten John Beck zu wenden. Als der die Idee in die Hände bekam, verkaufte er sie ohne Wissen O'Bies nach Japan an die Produktionsfirma Toho, wo sie von Inoshiro Honda als *Die Rückkehr des King Kong* (*King Kong tai Gojira*, J 1962) realisiert wurde. O'Bie erlebte jedoch nicht mehr, wie seine Idee auf die Leinwand kam - er starb am 08. November 1962 an einem Herzschlag, während er gerade einige Szenen für Stanley Kramers *Eine total, total verrückte Welt* (*It's a Mad Mad Mad Mad World*, USA 1963) animierte.

Von : **Erich Mangelmann**



**DER AUTOR**

Boris Koch, Jahrgang 1973, machte sein offizielles Debüt als Schriftsteller mit einer Erzählung in der Anthologie "Der Alp" (Hrsg.: Jörg Bartscher-Kleudgen). Das war 1993. Inzwischen hat er mehrere Bücher publiziert, darunter "Ein Mann ohne Gesicht" (Festa Verlag, 2004) und "Dionysos tanzt" (Medusenblut, 2003). Mit seinem Beitrag "Der Tod im Maisfeld" ist er in der deutsch-italienischen Anthologie "Psycho Ghost" vertreten (hierzulande bei UBooks Verlag, 2004, erschienen).

Boris Koch hat sich auf unheimliche, groteske und sciencefictioide Geschichten spezialisiert. Zwei davon - "Terraforming" und "Der Tod im Maisfeld" - haben ihm viel Lob und Anerkennung gebracht (Deutschen Phantastik Preis, Kurd Laßwitz Preis, Deutschen Science Fiction Preis). Er ist das Herz des kleinen Phantastikverlags Medusenblut, sitzt in der Redaktion des Magazins Mephisto (<http://www.dunkle-welten.de>) und spielt in der Dada-Pop Combo AKW zusammen mit Eddie M. Angerhuber und Thomas Wagner.

Koch lebt als freier Autor in Berlin. Näheres auf <http://www.boriskoch.de> und <http://www.medusenblut.de>.

**ZUM INHALT**

**DIONYSOS TANZT** ist die dritte Sammlung mit phantastischen Erzählungen von Boris Koch.

Storys:

Dionysos tanzt

Ich war dabei

Monoleben

Lesen bildet

Manneskraft

Jo

Die Knochenfrau

Spiegel

Psiegel II – Epilog

Martina

**REZENSION**

DIONYSOS TANZT war der erste komplexe Band von Boris Koch, den ich gelesen habe. Er startet mit einer „Art Vorwort“, das sich als Titelstory entpuppt und den Leser sofort an den Band fesselt. Dionysos, der griechische Fruchtbarkeitsgott, aber auch der des Rausches, der Lust & der Musik, der Antagonist von Apollon, der sich für Intellekt und Vernunft verantwortlich zeichnet. Ein sehr gelungener Auftakt,

einer erfreulich unterhaltsamen

Kurzgeschichtensammlung.

Dionysos tanzt... mit ihm der Leser in einen Band, der seinen ganz eigenen „Rhythmus“ hat.

Geschickt verquickt Boris Koch dabei alte Mythen mit der Moderne, die Plots sind voll aus dem Leben gegriffen, ebenso die Protagonisten. Sie sind keine Helden a la Hollywood, sondern Menschen wie du und ich – mit allen Fehlern und Schwächen - in allen Facetten geschildert. Denn Boris Koch vermag es vortrefflich mehrdimensionale Charaktere zu schaffen. Seine Protagonisten sind lebendig, fast greifbar. Was zeigt, daß hier ein Autor am Werk ist, der schreiben kann und von dem man mehr lesen möchte.

Boris Koch schreibt kurz und fesselnd, was mich persönlich besonders erfreut. Hier ist kein schwafelnder Seitenfüller am Werke, hier sitzt (fast) jedes Wort, hier schreibt einer mit viel Liebe zum Detail. Seine erotischen Szenen sind freimütig und dynamisch, ebenso die übernatürlichen Passagen. Dennoch wirkt nichts an seinem Stil „aufgesetzt“ oder „bemüht“ oder „betont forsch“. Er ist eigenwillig, geprägt von manchmal recht grotesken Ideen, mit einer Prise skurrilem Wortwitz. Und er ist eindeutig GUT.

Für mich zählen „Manneskraft“, „Jo“ und „Die Knochenfrau“ zu den besten Geschichten, aber im Grunde – und auch das macht die Qualität dieses Bandes aus – gibt es keine wirklichen Schwächen. In "Manneskraft" greift der Autor zwar ein gängiges Thema auf: den Pakt mit dem Teufel, verbindet es aber - mit einem Augenzwinkern- mit einem Problem, das jeden Mann in Bedröille bringen kann: dem vorzeitigen Samenerguß. Was dem Protagonist nach dem Pakt, der bezeichnenderweise mit Sperma und nicht mit Blut geschlossen wird, bleibt, ist eine Dauererektion, die ein fast noch größeres Problem wird und zu einer Lösung führt, die sich als ganz persönliche Hölle für den „Heimgesuchten“ entwickelt...

"Jo" ist der etwas „eigenartige“ Freund von Tom, der beim Sex seine Frauen durch Halsbisse tötet, und somit ein Vampir ist. Aber keiner, der nur auf das Blut seiner Opfer bedacht ist, sondern dessen spezieller Kick Sex ist. Tom setzt mehr als einmal sein Leben aufs Spiel, als er versucht seinen Freund davon abzuhalten, bei Vollmond weiteren Opfer das Leben zu nehmen. Auf seine ganz spezielle Art und Weise. Das Besondere dieser unterschwellig homoerotischen Vampirgeschichte ist, daß selbst das Böse darin menschlich wirkt.

"Die Knochenfrau" ist eine völlig „durchgeknallte“ Traumwelt-Geschichte, in der es um den Wunsch nach der wahren sexuellen Befriedigung geht. In dieser Story stellt Boris Koch meines Erachtens seine außerordentliche Phantasie am deutlichsten

unter Beweis. Ich will nichts vorwegnehmen, man muß sie einfach LESEN!

Fazit: Der Kurzgeschichtenband ist großartig und hebt sich durch seine lebendige Erzählkraft von vielen anderen Titeln dieses Genres ab. Kaufen!!! und Lesen!!!

Alisha Bionda, HEADLINE, <http://www.alisha-bionda.de>

### Leseprobe:

Doch der Text lässt sich nicht fassen. Er liest den ersten Satz des Kapitels wieder und wieder. Die halbnackten Trachtenelfen sind aus seiner Einbildung verschwunden, aber sein Hirn kann den Text einfach nicht aufnehmen. Klaus klebt seine Nase praktisch auf die Seiten, stiert mit den Augen auf die widerspenstigen Buchstaben und nimmt sogar seinen rechten Zeigefinger zu Hilfe. Wie in der ersten Klasse, ein unbeholfener Grundschüler, der das Lesen neu erlernt. Er will die Buchstaben auf ihrem Platz festnageln, doch sie winden sich auf den Seiten wie Schlangen, ein kleiner Strich eines großen "E" löst sich, lässt ein neu geformtes "F" zurück und kriecht zu einem "I", mit dem zusammen er einen neuen Buchstaben bildet, ein "L". Und dann scheint es, als würde die oberste Schicht von dem Papier herunterfließen, das schwarz gesprenkelte Weiß rinnt aus dem Buch, sickert in sein blaues Kopfkissen und hinterlässt dort Flecken, große milchige Flecken, als hätte ein Gott in sein Bett masturbiert. Er wundert sich über diese Assoziation, aber das Geschehen ist zu unglaublich, um jetzt über schräge Bilder nachzudenken oder den Blick länger von den Seiten zu heben. Unter der abgelösten Schicht kommt etwas Neues hervor, ein Text, dessen Buchstaben er so wenig kennt wie die auf dem Diskos von Phaistos. Und doch versteht er die fremde Schrift intuitiv, nachdem die vertraute Sprache ihm fremd geworden ist, unlesbar. Klaus liest und schüttelt sich, der Text spricht von Chaos, Nihilismus, Blut, seelenlosen Städten, Schleim, Qualen und dem menschlichen Niedergang, von der Wahrheit hinter den Dingen, von der Substanz unter dem Lack des industrialisierten Lebens. Klaus blickt auf. Nicht nur die Schrift, das ganze Zimmer hat sich verändert. Eine Flüssigkeit rinnt in zähen Bahnen die Wände hinab. Die Farbe der trockenen Partien blättert ab. Die neuen Plakate sind rissig und zeigen andere Szenen. Amelie blutet aus Nase und Mund in die Seine und über die Szene hinaus, die Tropfen fallen auf den toten Shrek und seine ihn ausschlachtenden Freunde darunter. Die

Prinzessin nimmt das Geld, der Esel brät Leber und Nieren, und Klaus schreit.

Es riecht metallisch, schimmelig, dreckig. Er denkt an frisch aufgebrochene Wunden, die von den Klammern mühsamer Chirurgie nicht mehr gehalten werden können. Kleine, schwarze Insekten krabbeln über die Wände, nuckeln an der sirupartigen Masse. Ein ölig schillernder Käfer landet rauchend auf seiner Hand. Klaus schüttelt ihn ab, kann ihn nicht erschlagen, will jede Berührung vermeiden. Ekel würgt ihn, etwas tropft in sein Haar.

aus: Lesen bildet





## ZWERGGALAXIEN

### And IX Geheimnisvolle Dunkelmaterie-Galaxien

Die Milchstraße und Andromeda sind von einem Schwarm lichtschwacher Zwerggalaxien umgeben, die nur wenige Sterne und Gas enthalten und fast ausschließlich aus Dunkler Materie bestehen. Die Entstehung dieser Systeme stellte Astronomen lange Zeit vor Rätsel. Jetzt werfen Computersimulationen ein neues Licht auf die Vergangenheit der Dunkelmaterie-Galaxien.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-012.shtml>



## SUPERNOVAE

### SN 2002bo Kosmische Entfernungsmesser

Kosmologen sind zur Erstellung ihrer Modelle des Universums auf möglichst exakte Entfernungsmessungen angewiesen. Nur so konnten sie beispielsweise feststellen, dass sich die Expansion unseres Weltalls beschleunigt. Als Entfernungsindikator diente den Forschern ein ganz bestimmter Supernova-Typ. Doch ist dieser auch wirklich für diese Aufgabe geeignet? Offenbar schon, wie europäische Astronomen jetzt feststellten.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-007.shtml>



## SEA LAUNCH

### Sea Launch Zenit-Rakete beim Start explodiert

Das Unternehmen Sea Launch, das Raketenstarts von einer umgerüsteten Ölbohrplattform anbietet, steht vor einer ungewissen Zukunft: In der Nacht explodierte eine Zenit 3SL-Rakete noch auf der Startplattform. Menschen kamen nicht zu Schaden, über den Zustand der Plattform und die Ursache des Unglücks ist allerdings noch nichts bekannt.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/01/0701-025.shtml>



## LCROSS

### LCROSS Grünes Licht für Crash-Mission zum Mond

Ehe die NASA Astronauten zum Mars schickt, will sie zunächst zum Mond zurückkehren. Bevor aber die erste bemannte Mondmission des 21. Jahrhunderts startet, sind unbemannte Mondmissionen geplant. Eine davon ist LCROSS, der Lunar Crater Observation and Sensing Satellite. Dieser soll die Staubwolke beobachten, die ein auf den Mond stürzendes Raketenteil aufwirbelt und dann selbst auf den Mond stürzen.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-003.shtml>



## ULYSSES

### Ulysses Zum dritten Mal über Südpol der Sonne

Die Sonnensonde Ulysses, die von ESA und NASA gemeinsam betrieben wird, kann einen weiteren Höhepunkt in der Geschichte ihrer inzwischen mehr als 16-jährigen Mission zur Erkundung der Sonne verzeichnen: Gestern überflog Ulysses zum dritten Mal den Sonnensüdpol. Eigentlich war die Sonnensonde nur für eine fünfjährige Missionsdauer ausgelegt.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-006.shtml>



**SPITZER****Helix-NebelKometenkollisionen im Helix-Nebel**

Kometen können den Tod ihres Zentralsterns überleben, geraten dabei aber gehörig aus ihren Bahnen. Zu diesem Ergebnis kamen jetzt Astronomen, die mit Hilfe des Weltraumteleskops Spitzer den Helix-Nebel beobachteten. Dieser ist von einem Ring aus Staub umgeben, der vermutlich bei Zusammenstößen von Kometen freigesetzt wird.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-010.shtml>

**HUBBLE****Abell S0740Galaxienvielfalt in Abell S0740**

Das Hubble Heritage-Projekt veröffentlicht regelmäßig eindrucksvolle Aufnahmen aus den Archiven des Weltraumteleskops Hubble - in diesem Monat einen Blick auf den Galaxienhaufen Abell S0740. Der über 450 Millionen Lichtjahre entfernte Haufen wird dominiert von der elliptischen Riesengalaxie ESO 325-G004, die von einem Schwarm Kugelsternhaufen umgeben ist.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-005.shtml>

**XMM-NEWTON****Abell 1689Mehr Kalzium im Universum als erwartet**

Das Universum enthält deutlich mehr Kalzium als bislang angenommen. Zu diesem Ergebnis kamen niederländische Astronomen mit Hilfe des europäischen Röntgensatelliten XMM-Newton. Die Wissenschaftler bestimmten die Häufigkeit verschiedener Elemente in insgesamt 22 Galaxienhaufen. Außerdem scheinen sich weitaus mehr Supernovae in Doppelsternsystemen zu ereignen.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-004.shtml>

**EXTRASOLARE PLANETEN****HD 209458bBlick in die Atmosphäre einer fernen Welt**

Mit Hilfe des Hubble-Weltraumteleskops gelang Astronomen ein Blick tief in die Atmosphäre eines extrasolaren Planeten. Bei HD 209458b entdeckten die Forscher eine 1.000 Kilometer dicke und 5.300 Grad heiße Zone in einer Höhe von 8.500 Kilometern. Vermutlich beginnt hier das Abströmen heißen Wasserstoffs aus der Planetenatmosphäre ins Weltall, was zur Ausbildung eines kometenartigen Schweifs bei dem Planeten führt.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-001.shtml>

**SOFIA****SOFIAFliegende Sternwarte auf Kurs**

Noch im letzten Jahr sah es alles andere als rosig aus für das Stratosphären-Observatorium SOFIA, das gemeinsam von NASA und DLR entwickelt wird und später auch betrieben werden soll. Nun aber scheint die Zukunft gesichert: NASA und DLR unterzeichneten ein Abkommen, das den Betrieb des Teleskops im Jumbojet für die kommenden zehn Jahre sicherstellt.

<http://www.astronews.com/news/artikel/2007/01/0701-024.shtml>



**XMM-NEWTON: Das Geheimnis von AB Aurigae**

Schweizer Astronomen könnten mit Hilfe des europäischen Röntgenteleskops XMM-Newton ein 20 Jahre altes Rätsel um den Stern AB Aurigae gelöst haben. Die Beobachtungen halfen den Forschern nämlich zu klären, woher die Röntgenstrahlung stammt, die um den Stern beobachtet wurde.

mehr: <http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-017.shtml>

*Das Röntgenbild vom Satelliten XMM-Newton der ESA zeigt einen kleinen Ausschnitt des Taurus-Auriga-Gebiets im Sternbild Fuhrmann.*

**EXTRASOLARE PLANETEN: Trockener und staubiger als gedacht**

Astronomen, die sich mit der Entdeckung und Erforschung von Planeten um andere Sonnen beschäftigen, haben von unerwarteter Seite Unterstützung bekommen: Mit Hilfe des Infrarot-Weltraumteleskops Spitzer gelang es nun erstmals, Spektren der fernen Welten aufzunehmen und so mehr über die Zusammensetzung der Atmosphäre der Exoplaneten zu erfahren. Dabei gab es manche Überraschung.

mehr: <http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-016.shtml>

So stellt sich ein Künstler Planeten wie HD 209458b oder HD 189733b vor. Bild: NASA / JPL-Caltech

**VLT: AMBER beleuchtet Anfang und Ende der Sterne**

Mit Hilfe von AMBER, einem neuen Instrument am Very Large Telescope Interferometer der ESO auf dem Paranal in Chile, gelangen Astronomen nun eindrucksvolle Einblicke in die frühe und späte Lebensphase von Sternen. Die Forscher untersuchten unter anderem so genannte Be-Sterne sowie den extrem massereichen und leuchtkräftigen veränderlichen Stern Eta Carinae.

mehr: <http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-015.shtml>

**THEMIS: Polarlicht-Mission erfolgreich gestartet**

Die THEMIS-Satelliten zur Erforschung der Polarlichtstürme sind erfolgreich gestartet. Eine Delta II-Rakete brachte Sonntagmorgen um 0.01 Uhr MEZ erstmals fünf Satelliten gleichzeitig in den Weltraum. Rund zwei Stunden nach dem Start wurden die ersten Signale der Satelliten empfangen. In Deutschland und Österreich wartete man nun gespannt auf die Inbetriebnahme der Magnetfeldmessgeräte und deren wissenschaftliche Daten.

mehr: <http://www.astronews.com/news/artikel/2007/02/0702-013.shtml>



\*\*\* \*\*

### China testet Weltraumwaffe

Die Volksrepublik zerstört einen eigenen Satelliten. Damit steht vielleicht ein "Wettrüsten im All" bevor, das die internationale Raumfahrt vor große Probleme stellen kann.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?21012007163930>



### Thomas Reiter begeistert mit seinem ISS-Bericht

Die ISS, Symbol internationaler Zusammenarbeit, wurde mit dem Langzeitaufenthalt des ESA-Astronauten ein Stück internationaler. Am 18. Januar traf er zum ersten Mal nach seiner Rückkehr von der Mission „Astrolab“ die Medien im Europäischen Astronautenzentrum (EAC) in Köln.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?22012007123513>



### Indische Raumkapsel sicher gelandet

Nach 12 Tagen im Orbit landete die unbemannte indische Raumkapsel SRE-1 sicher im Indischen Ozean. Für die Indische Raumfahrtbehörde war die Mission ein wichtiger Erfolg.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?22012007205654>



### Was machen die Voyager-Sonden?

Seit gut 30 Jahren sind die Voyager Sonden nun unterwegs. Was ist aus ihnen geworden?

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?25012007133028>



### Rohbilder von New Horizons

Das Team der Plutosonde veröffentlicht Rohbilder seiner Sonde. Zur Zeit sind vor allem die Rotation vom Jupiter und dessen Monden zu sehen.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?26012007011002>



### Der Tag, an dem das Universum zerreit

Kosmologen haben ein neues, gewagtes Modell erdacht, wonach die dunkle Energie unser Universum am Ende in Milliarden neue Universen aufspalten knnte. Der ESA-Satellit Planck kommt gerade recht, die

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?09022007190735>



### Sonnenwind und Jupiters Magnetosphäre

Die Raumsonde New Horizons testet whrend ihres Jupiter-Vorbeifluges nicht nur ihre Instrumente, sondern erforscht auch den Einfluss des Sonnenwinds auf die Magnetosphäre des Gasplaneten- eine einmalige Gelegenheit fr Astronomen.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?12022007202545>



### Letzte Grüße eines Sterns

Das Hubble-Team reaktiviert die Wide Field Planetary Camera 2: Eines ihrer ersten neuen Bilder zeigt das letzte Aufbäumen eines Sterns ähnlich unserer Sonne.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?15022007093059>



### Kometenstaub im Helixnebel

Auf einem Foto des Helixnebels im Infrarotbereich, aufgenommen vom Spitzer-Weltraumteleskop, entdeckten Astronomen ungewöhnlich viel Staub um den Weißen Zwerg im Zentrum. Vermutlich stammt der Staub von kollidierenden Kometen.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?15022007184748>



### THEMIS startet auf Delta II

Eine Delta II trug die fünf THEMIS-Satelliten, die Polarlichter erforschen sollen, ins All.

<http://www.raumfahrer.net/sys/aktuell.pl?18022007021254>



### NASA gedenkt Apollo 1

Vor 40 Jahren verunglückten die Astronauten Gus Grissom, Edward White und Roger Chaffee während eines Tests auf der Startrampe.



Die Crew von Apollo 1.(Bild: NASA)

Am 27. Januar 1967 führte die Crew von Apollo 1 einen Test auf der Startrampe aus, bei dem die Trennung des Raumschiffs von der Startrampe simuliert wurde. Während die Astronauten Virgil (Gus) Grissom, Edward White und Roger Chaffee in dem Raumschiff saßen, brach in der Raumkapsel ein Brand aus. Die Astronauten starben innerhalb weniger Sekunden.

Heute, 40 Jahre nach dem Unglück, gedenkt die NASA der drei Astronauten sowie der Astronauten, die bei STS-51L - der Challenger-Explosion - und bei STS-107 - dem Columbia-Unglück - ums Leben kamen.

NASA-TV sendet heute von 16:00 bis 17:30 Mitteleuropäischer Zeit eine Sondersendung über Apollo 1.

Bei Raumfahrer.Net erschien zu diesem Anlass ein neuer, ausführlicher Artikel über Apollo 1.

[http://www.raumfahrer.net/raumfahrt/mondlandung/apollo\\_1.shtml](http://www.raumfahrer.net/raumfahrt/mondlandung/apollo_1.shtml)

### Links

NASA-TV [http://www.nasa.gov/multimedia/nasatv/MM\\_NTV\\_Breaking.html](http://www.nasa.gov/multimedia/nasatv/MM_NTV_Breaking.html)

Apollo 1 (AS-204) [http://www.raumfahrer.net/raumfahrt/mondlandung/apollo\\_1.shtml](http://www.raumfahrer.net/raumfahrt/mondlandung/apollo_1.shtml)

**Die Kurzmeldungen wurden vom Raumfahrer.net Portal (<http://www.raumfahrer.net/portal/isrn/home.shtml>) übernommen.**

**Raumfahrer.net gibt einen umfassenden Überblick über Geschichte und Gegenwart der Raumfahrt und bietet täglich aktuelle News aus dem Weltraum sowie Berichte über zahlreiche Raumfahrt- und Astronomie Themen.**

\*\*\* \*\*

### Deutsches Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR)

#### Kosmisches Überholmanöver und gemeinsamer Fototermin am Roten Planeten

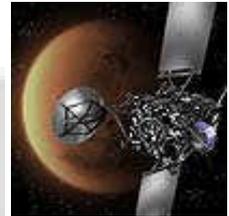
In der Nacht von Samstag auf Sonntag kommt es am Mars zu einem spannenden Raumflugmanöver: Die Kometensonde Rosetta der Europäischen Weltraumorganisation ESA wird auf ihrem insgesamt sieben Milliarden Kilometer langen Weg zum Kometen 67/P Churyumov-Gerasimenko um genau 02:54 Uhr MEZ den Mars einholen. Das Raumschiff wird dabei in nur 250 Kilometer Höhe über den Planeten fliegen, von seinem Schwerefeld gebremst und in Richtung des inneren Sonnensystems abgelenkt werden. Während dieses Vorbeiflugs wird Rosetta über mehrere Stunden Messungen mit unterschiedlichen Instrumenten durchführen. Wissenschaftler des Deutschen Zentrums für Luft- und Raumfahrt (DLR) sind an der Planung, dem Empfang und der Auswertung der Daten beteiligt.

Vollständiger Artikel unter:

[http://www.dlr.de/desktopdefault.aspx/tabid-11/129\\_read-7819/](http://www.dlr.de/desktopdefault.aspx/tabid-11/129_read-7819/)

DLR Rosetta-Sonderseite unter:

<http://www.dlr.de/rosetta/>



#### Erstes Bild: Rosetta-Kometensonde sieht Mars aus 23.000 km Entfernung ESA/ESOC Darmstadt.

Am heutigen Abend um 19:32h MEZ hat die ESA-Kometensonde im Anflug auf den Mars ein faszinierendes erstes Bild mit ihrer Navigationskamera "Navcam" aufgezeichnet. Bei einer Anfluggeschwindigkeit von ca. 36.000 km/h hatte Rosetta noch 23.000 km Entfernung zum Roten Planeten. Im Laufe der Nacht wird Rosetta ein komplexes "Swing-by" Manöver am Mars ausführen. Dem schwarz-weiß Bild der Navcam werden noch weitere Bilder mit dem Instrumenten OSIRIS und VIRTIS folgen.

Das erste Rosetta-Bild vom Mars, weitere Bilder sowie alle Updates zu den Flugoperationen in nächsten Stunden unter:

<http://www.esa.int/rosetta>



„Abgestürzt und vergessen“ wurde der Kugelraumer offenbar auf dem tristen Planeten in dieser 3D Grafik.

Orientiert man sich am nahen Gebirge, dann handelte es sich vermutlich um ein Schlachtschiff der Imperiumsklasse.

Ob das Wrack arkonidischer oder terranischer Herkunft ist, wird in der Abbildung nicht deutlich, wohl aber der hohe Zerfallsgrad der Schiffszelle.

Einige Hundert, vielleicht Tausend Jahre muss es her sein, dass dieses Schiff – vermutlich nach einem Gefecht – auf dem Planeten abgestürzt ist.

Das die Erosion schon so weit fortgeschritten ist, deutet auf eine aggressive Atmosphäre oder auf Metall zersetzende Mikroben, die auf der Trockenwelt beheimatet sein könnten. ;- ) (Thomas Rabenstein, Bryce5)

