



John Buurman

Titelbild: Raumschlacht von - John Buurman

Impressum:

TERRACOM - Das eFanzine der PROC-Community Nr. 139 – November 2011

Redaktion:

Nils Hirseland

Layout: Kai Lanio

eMail: terracom@proc.org

Copyright: TERRACOM, das eFanzine der PROCCommunity (www.proc.org), erscheint monatlich als **nichtkommerzielle** Publikation unter: www.terracom-online.net

Die **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.

© 2011 der Gesamtausgabe by Nils Hirseland

Leserbriefe:

Bitte schickt eure Leserbriefe per **EMail an:** terracom@proc.org.

Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion das Recht auf Kürzung vor.

Perry Rhodan®, Atlan® und Mausbiber Gucky® sind eingetragene Warenzeichen der Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt.

www.perry-rhodan.net

*PERRY RHODAN erscheint wöchentlich seit dem 8. September 1961.*Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Titelbild: Raumschlacht von - John Buurman	1
Impressum:	2
TERRACOM - Das eFanzine der PROC-Community Nr. 139 – November 2011.....	2
Terracom-Vorwort	7
PROC-Inside.....	8
PROC Projekte:	9
DORGON-Report:	9
Wie geht es jetzt im November / Dezember weiter mit DORGON?	10
Perry Rhodan News	12
INTERVIEW MIT PERRY RHODAN-AUTOR HUBERT HAENSEL	12
WELTCON-BERICHT IN DER ARD-MEDIATHEK	12
FRANK BORSCH ÜBER SEINEN ERSTEN NEO-ROMAN	12
»IN MEMORIAM« ALS YOUTUBE-FILM	13
»ANDROMEDA«-SONDERAUSGABE ZU PERRY RHODAN	13
GAMOPOLIS INFORMIERT ÜBER DAS PERRY RHODAN-SPIEL	14
HANS KNEIFEL UND PERRY RHODAN IN DER »FEDERWELT«	14
PERRY RHODAN ZUR »BESTEN SERIE« GEWÄHLT	15
DER COLONIACON 20 STEHT VOR DER TÜR	15
WOHIN IN DER ZEIT?	16
PERRY RHODAN TAMER	16
Trailer und Hauptrollen zum interaktiven Hörspiel.....	17
Ric Croxton's podcast, The Book Cave, episode #150 is devoted to Perry Rhodan	17

Artikel: Neuroversum von Dr. Robert Hector - Part 2: 18

Die sterbende Sonne und die Konfrontation mit QIN SHI 18
 (PR 2611 – 2619) 18
 Der Weltcon..... 18
 Die STERNENFAUST-Mythologie..... 19
 Alaska Saedelaere im Reich der Harmonie..... 21
 Die BASIS in der Doppelgalaxis Chanda 22
 Schattenlicht 23
 Das Solsystem im anormalen Raum..... 24
 Die Anomalie 24
 Die Spenta und Ephemere Materie 25
 Die Löschung von Sol..... 26
 Die Planetenbrücke – das Grab einer Superintelligenz 28
 Die Schutzmacht soll nun ins Leben zurückgeholt werden. 29
 Exkurs: Raphael, der Unheimliche, und der Plan der Vollendung 29
 Reminiszenz: Der Stardust-Zyklus und die Aufspaltung von ES 31
 Exkurs: QIN SHI, der Kaiser von China 32
 Kritik und Perspektiven..... 33
 Perry Rhodan NEO: 33
 Das Neuroversum – ein Symbol für eine aus den Fugen geratene Welt? 34

Artikel: Svens Ausflüge in die Welt von Übermorgen von Sven Klöpping 35

Teil 3: Terrorfürsten!..... 35

Science Fiction & fantasy News 37

DSFP SF-Kurzgeschichten werden veröffentlicht!..... 37
Jeffrey Thomas - PUNKTOWN..... 37
Drifting Souls..... 37

Science Fiction & Fantasy Neuerscheinungen 38

SpecFlash takes the next step into the future 38
MARTIN COMPART – DIE LUCIFER-CONNECTION..... 39
EXODUS 28 soeben erschienen..... 40
ODEM DES TODES - Hommage an Edgar Allan Poe Erschienen..... 41
SCREAM, Band 3 - DIE WEIHNACHTSBRAUT erschienen..... 42

Rezensionen: Perry Rhodan Erstauflage	43
Perry Rhodan 2611 – Gegen den Irrsinn.....	43
Perry Rhodan 2612 – Zielpunkt BASIS.....	44
Perry Rhodan 2613 – Agent der Superintelligenz.....	46
Perry Rhodan 2614 – Navigator Quistus.....	48
Perry Rhodan 2615 – Todesjagd auf Rhodan.....	49
Perry Rhodan 2616 – Countdown für Sol.....	50
Perry Rhodan 2617 – Der dunkelste aller Tage.....	52
Perry Rhodan 2618 – Flucht von der Brückenwelt.....	53
Rezensionen Star Wars:	55
Rezension: Rebel Force 1 - Im Fadenkreuz von Alex Wheeler.....	55
Rezension: Star Wars Sonderband 63 Knight Errant – In Flammen - John Jackson Miller.....	56
Rezensionen andere Science Fiction:	57
Rezension: Assault Girls, Mamoru Oshii.....	57
Rezension: Hanky 2: Hanky und der Mächte von Marvin Roth.....	58
Rezensionen andere Fantasy	60
Die Selentrinkerin,.....	60
Die Selentrinkerin - Band 1: Brechende Seelen	60
Die Selentrinkerin - Band 2: Anima Migratio.....	63
Die Selentrinkerin - Band 3: Seelensüchtig	65
Rezensionen: Die Selentrinkerin - Band 3: Seelensüchtig	68
Ein paar Fragen an Frederic Brake.....	69
Rezension: Chronik der Unsterblichen 11 - Glut und Asche von Wolfgang Hohlbein.....	70
Rezension: Ariella Montero 2 - Das Jahr der Vampire von Susan Hubbard	71
Rezension: Demonica 1 – Verführt von Larissa Ione.....	73
Rezension: Cal & Niko 2 - Mondgeister von Rob Thurman.....	75
Rezension: Engel 2 – Seelenglanz von Brigitte Melzer.....	76
Rezension: Sheila Cargador 1 - Todesruf der Höllenengel von Francis Brown.....	78
Rezension: Totenmaar von Jörg Kleudgen & Michael Knoke.....	79

Rezensionen Comics	81
Rezension: Farscape 1 - Der Anfang vom Ende des Anfangs	81
Rezension: Batman Sonderband 32.....	83
Rezension: Green Arrow 1 - Brightest Day (von 3) - Tief im Wald	84
Rezension: 100% DC 31 - Green Lantern: Ohne Sünde.....	85
Rezension: Die Neuen Wächter 2 - Green Lantern Sonderband 24 - Brightest Day.....	86
Rezension: Die Wiedergeburt der Kriegerin.....	87
Rezension: 100 % Marvel 56 - Wolverine: Waffe X – Die Zukunft stirbt heute	88
Rezension: World War Hulks 1 (von 3) - Hulk 9.....	90
Rezension:Hulk 10 - World War Hulks 2 (von 3)	92
Rezension: X-Men Sonderband – New Mutants 4	93
Rezension: X-Men Sonderband: X-Campus Das Ende der New Mutants	94
Rezension: Angel präsentiert 2: Spike – Der Dämon an Deiner Seite!.....	96
Rezension: Supernatural: Die Judasschlinge.....	97
Rezensionen Magazine:	99
Rezension: Exodus 28.....	99
Exodus 28 Themenband „Von fernen und anderen Reisen“	102
Veranstaltungskalender	104
Darmstadt Spielt.....	104
21. Dreieicher Rollenspieltreffen.....	104
mucCON.....	104
Dark Side of Daedalus.....	104
Marburg-Con 2012.....	104
HOM Buch.....	104
9. Science Fiction Tage in Grünstadt.....	104
DFDF - Das Frühlingsfest der Filksmusik.....	104
20. ColoniaCon.....	104
FC4 4. Perry Rhodan Franken Con.....	104
SpaceDays 2012.....	104
Filkcontinental 2012.....	104
Die Letzte Seite:	105
Grafik: Moonlight von Norbert Reichinger	105

Terracom-Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

herzlich willkommen zur Novemberausgabe der Terracom.

Einen Monat nach dem WeltCon und kurz nach der Buchmesse ist der Alltag ins Perry Rhodan Leben wieder eingekehrt.

Die November-TC beschäftigt sich wieder mit der Erstauflage.

Dazu gibt es Zusammenfassungen und Rezensionen.

Auch der Science-Fiction und Fantasy-Teil ist dank dem Rattus Libri Team wieder gut vertreten.

Der PROC hat nun ein Kalendermodul auf der Homepage.

Wir testen auch die Registrierung und das interne Forum.

Eigentlich geht es hauptsächlich noch um das Layout des Forums und einiger Bereiche.

Ich bin nicht der CSS-Spezialist.

Wenn es jemand gibt, der uns als Webmaster für die PROC-Homepage unterstützt, würde uns das freuen.

Ebenso suchen wir einen zusätzlichen Betreuer für die PROC-Stories und natürlich

auch Mitarbeiter für die Terracom (gerade im PR-Bereich wäre das klasse). Der Neuaufbau des PROC-Portals läuft besser, als ich zuerst dachte, aber es müsste noch mit Leben gefüllt werden. Und hier natürlich weiterhin mein Angebot: Wir machen das für euch, für Fans von Fans:

Ihr könnt es gerne nutzen und uns ansprechen, egal, ob es sich um Veranstaltungshinweise, Stories, Grafiken oder News handelt.

Die Special-Edition von DORGON läuft gut an. Im Moment arbeite ich noch an Band 3 „Der Silberne Ritter“. Auch dieser wird komplett neu geschrieben, weshalb es etwas länger dauert. Ich hoffe, den Lesern gefallen die alten, neuen Romane. Ich empfinde sie als deutlich interessanter als die Originale. Mehr dazu berichte ich im DORGON-Report.

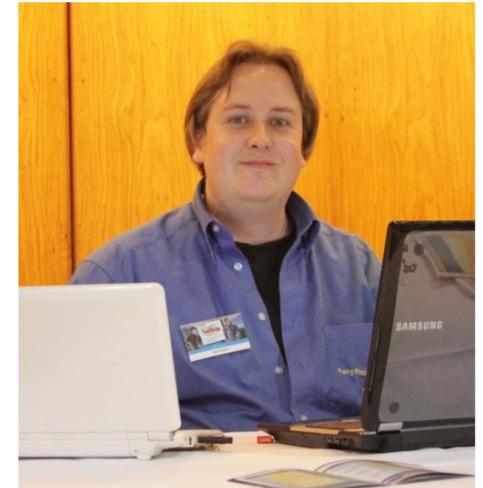
Die nächste Terracom erscheint übrigens erst am 23. Dezember. Das ist ja schon traditionell mit der Weihnachtsausgabe.

In diesem Jahr möchte ich dazu aufrufen, uns Stories, Bilder und SF-Anekdoten zum Thema Weihnachten zu schicken. Wenn ihr etwas habt, dann mailt sie uns an info@proc-community.de!

Also, wir freuen uns auf einige weihnachtliche oder feierliche Beiträge für die TC.

Bis dahin, viel Spaß bei der Novemberausgabe

Nils Hirsland



PROC-Inside



Das Portal der Perry Rhodan Online Club Community nimmt langsam Gestalt an. Wir haben ein **neues Kalendermodul** installiert. Hier könnt ihr nun Veranstaltungen und Erscheinungstermine von Büchern, Romanen und Fanzines sehen. Der Kalender lebt natürlich von eurer Mithilfe, also wenn ihr Termine veröffentlichen möchtet, schickt sie uns oder meldet euch in der Community an. Die Registrierung ist noch unter Verein & Community versteckt, aber ich hoffe, dass wir Ende des Jahres damit an die Öffentlichkeit gehen können. Natürlich suchen und brauchen wir Hilfe

und Unterstützung. Gerade das **interne Forum** bereitet mir vom Layout noch Kopfzerbrechen. Hierfür suchen wir jemand, der sich eben mit Joomla und CSS ein wenig auskennt, um das Design zu bearbeiten. Das wäre eine enorme Hilfe. Das neue PROC Forum soll auf kurz oder lang das Science-Fiction Forum ersetzen, da dort die Technik leider überhaupt nicht mehr läuft. Hierbei gilt übrigens: „Nur“ weil der PROC dann das neue Forum stellt, heißt es nicht, dass kein anderes SF erlaubt ist. Ganz im Gegenteil, alle SF und Fantasy Foristen sind herzlich willkommen. Letztlich ist die neue Technik aber von Vorteil. Eine Registrierung reicht aus, dann ist man für die PROC Community und das Forum freigeschaltet.

Neben dem Forum möchten wir auch die **PROC-Stories verbessern**. Im Moment liegt die Sektion leider völlig brach. Hier suchen wir Unterstützung in Form eines Betreuers für die PROC-Stories, der

Alex Nofftz hilft. Und natürlich suchen wir auch Autoren. Wer also Lust hat, Storys zu schreiben oder den Bereich redaktionell zu betreuen, bitte bei uns melden!

Ich habe eine Erweiterung in der **Mediathek** installiert, die bald ausgetestet wird. Das Erstellen von Galerien ist dadurch viel einfacher und ich denke, dass im November einiges an neuen und alten Grafiken noch dazukommen wird im Mediathekbereich.

Der Fandombereich kann natürlich nur wachsen, wenn die Kollegen von den Stammtischen, Fanzines und Fanclubs mir Infos zukommen lassen. Es wäre doch schön, wenn wir eine aktuelle Übersicht von Stammtischterminen, Fanzineerscheinungen und Clubvorstellungen hätten, oder?

Soviel zu den Neuigkeiten vom Perry Rhodan Online Club. Schaut einfach bei uns unter www.proc.org oder www.facebook.com/PROC.Community vorbei.

PROC Projekte:

DORGON-Report:

Der dritte Band der DORGON-Special-Edition ist in Arbeit und wird vermutlich um den 07. November herum erscheinen.

Er trägt den Titel „Der Silberne Ritter“ und stammt von Nils Hirsland.

Der Roman bildet den Abschluss der Trilogie um die Entstehung des Silbernen Ritters Cauthon Despair.

Was wir 1999 in zwei Heften abgehandelt hatten, haben wir nun auf drei Hefte verteilt.

Die Geschichte ist reicher im Detail, stimmiger und nimmt sich mehr Zeit für die Charaktere, deren Entwicklung und Geschichte.

Außerdem haben wir schon erste Hinweise auf die kommende DORGON-Handlung gelegt.

Die Politik und Gesellschaft der Milchstraße in der Zeit zwischen den Perry Rhodan Romanen 1799 und 1800 spielt eine viel größere Rolle.

Durch den Chronisten Jaaron Jargon aber auch durch den eher durchgeknallten Trivid-Moderator Bekket Glyn wird dem Leser immer wieder ein Einblick in diese Zeit

gegeben, die Robert Feldhoff in seinem PR-Roman 1800 „Zeitraffer“ durch Hoschpians Chroniken beschrieben hat.

Es ist eine Zeit, in der sich die Völker der Milchstraße voneinander entfernen, wo Misstrauen und Nationalismus regiert – eine wohl logische Konsequenz nach der Tyrannei durch Monos.

Dieses Thema fanden wir schon damals sehr interessant und haben darauf aufgebaut.

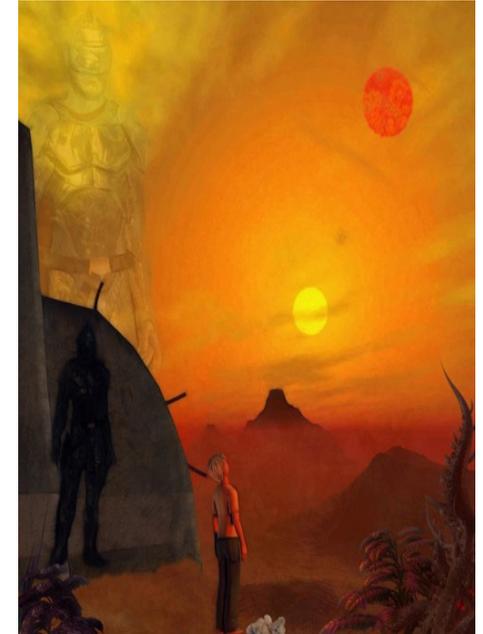
Es ist ein wichtiger Bestandteil für die spätere Gründung des Quarteriums.

Mit Einführung der Welt Mashratan und seiner Bevölkerung, dem illustren Anführer Oberst Kerkum haben wir etwas neues in die Special-Edition eingeführt.

Mashratan wird im Kampf zwischen der Mordred gegen Camelot eine wichtige Rolle spielen und uns bis zum Ende des Zyklus beschäftigen.

Trotz der Veränderungen bleiben wir der Storyline natürlich treu.

Das Titelbild von Dorgon 2.



*Cauthon Despair blickt auf die Sonnen von Mashratan.
Gezeichnet von Lothar Bauer.*

Wir wollen DORGON nicht neu erfinden, sondern einfach inhaltlich und stilistisch verbessern.

Ich denke, wenn man die ersten drei neuen Hefte mit den alten vergleicht, dann ist uns das ganz gut gelungen.

Besonders möchte ich dabei einmal ausdrücklich unser Team loben.

Jürgen Freier und Thomas Gruber machen

hervorragende Arbeit als Lektoren und Redakteure.

Mein Bruder Jens hilft mir als dritter Korrekturleser ebenfalls sehr weiter. Raimund Peter, Gaby Hylla, Lothar Bauer und John Buurman haben neue, tolle Grafiken für die ersten überarbeiteten DORGON-Romane gezeichnet bzw. gerendert.

Zwei der neuen Bilder möchten wir euch nicht vorenthalten.

Die Entwicklung von Cauthon Despair zum Silbernen Ritter.



Im Hintergrund Cau Thon. Gezeichnet von Gaby Hylla.

Das Cover zu Dorgon Band 4 von Raimund Peter gezeichnet



Perry Rhodan und die LONDON.
Raimund Peter hat die LONDON komplett neu visualisiert.

Da ich leider nicht mehr mit allen Autoren Kontakt habe:
Falls ihr das lest; ihr seid jederzeit herzlich dazu eingeladen, eure alten Romane zu überarbeiten.
Meldet euch einfach bei mir!

Wie geht es jetzt im November / Dezember weiter mit DORGON?

Ich habe mir zumindest vorgenommen, dass wir bis Ende des Jahres die ersten zehn DORGON-Romane veröffentlichen. Die Überarbeitung der LONDON-Romane dürfte einfacher sein. Sie müssen nicht neu geschrieben werden, sondern nur stilistisch verbessert und inhaltlich hier und da mal überarbeitet werden. Die Entscheidung, die beiden LONDON-Prequels in die Serie zu integrieren, lag übrigens auf der Hand. Viele Charaktere wurden in LONDON I und II eingeführt. Die Story hatte etwas mit MODROR und Rodrom zu tun. Damals war mir das nicht klar, als ich die Hefte schrieb (da dachte ich noch nicht an DORGON), aber die LONDON Romane waren der Grundstein für DORGON. Deshalb verdienen sie es auch in der Hauptserie aufzutauchen.

Wir werden einige kleinere Veränderungen natürlich bei den LONDON-Romanen einführen. Ähnlich wie bei den ersten drei neuen DORGON-Romanen werden wir Ähnlichkeiten zu anderen Storys abändern. Außerdem wird es eine Verbindung zur

Mordred geben.

Da wir die Romane in chronologische Reihenfolge gebracht haben, ist das auch recht einfach.

Im Jahre 1285 NGZ ist dem Leser das Wirken der Mordred bereits bekannt.

Er kennt den Silbernen Ritter Cauthon Despair, kennt die Mashraten und weiß um die Ziele, die Organisation Camelot zu schwächen.

In Heft 2 haben wir bereits einige Charaktere, die uns im neuen DORGON 4 über den Weg laufen, bereits eingeführt. Allen voran die junge Rosan Mulltok, deren Vater ein terranischer Geschäftsmann auf Arkon war.

Die Halbarikonidin Rosan wird als Erwachsene eine wichtige Rolle in der Serie spielen – so ist sie ja in den Heften des Riffzyklus die ungewollte Imperatrice des Quarteriums.

Die Storyline um Rosans Vater ist übrigens alt, wir haben sie einfach nur niederschrieben.

Weitere Handlungsträger waren Spector Orbanashol, dessen Diener Hermon da Zahrt, Uwahn Jenmuhs, Arno Gatton und Michael Shorne.

Diese illustre Truppe an galaktischen

Gaunern wird bei den LONDON-Romanen eine wichtige Rolle spielen – bis auf Uwahn Jenmuhs, dafür aber dessen Zwillingbruder Hajun.

Wir haben in Band 2 und auch teilweise in Band 3 damit aufgezeigt, dass es eine starke Interessengemeinschaft an „Lemurer-Abkömmlingen“ gibt, die sich nach einem starken Imperium der Menschen sehnen oder zumindest kritisch gegenüber Extratresstieren und der Politik von LFT und dem Kristallimperium stehen. Es sind mächtige Männer und einige von ihnen werden an der Gründung des Quarteriums beteiligt sein. Andere sterben viel früher.

Wir werden natürlich auch die Verbindungen zwischen Rodrom und Saggittor etwas genauer darstellen.

Als „Rhodans Odyssee“ 1997 geschrieben wurde, sollte MODROR mehr ein Chaotarch sein, statt ein Kosmokrat.

Diese Idee kam erst ein paar wenige Jahre später.

Lasst euch überraschen, was wir im November und Dezember präsentieren. Natürlich ist der Riffzyklus nicht vergessen, doch wir möchten erst einmal die Special-Edition zuende bringen.

Das wird wohl noch knapp ein Jahr dauern. Die späteren Romane werden schnell gehen, deshalb wird der Großteil der Arbeit bis Heft 29 der alten Hefte liegen, wobei wir auch Handlungsbedarf in den Romanen von 30 bis 74 noch haben.

Das wird aber hauptsächlich sich auf stilistische Fehler konzentrieren.

Ich wünsche weiterhin viel Spaß bei der DORGON-Serie!

Rosan Orbanashol und im Hintergrund die LONDON.



Gezeichnet von Gaby Hylla.

Perry Rhodan News

INTERVIEW MIT PERRY RHODAN-AUTOR HUBERT HAENSEL

Der SF-Basar und der Schriftsteller über PERRY RHODAN und seinen Geburtstag

In einem Interview, das Werner Karl führte, gibt der PERRY RHODAN-Autor Hubert Haensel interessante Details aus seiner schriftstellerischen Arbeit preis. Gesprochen wird auch über die fünf Jahrzehnte, die es die PERRY RHODAN-Serie jetzt gibt, sowie über Filme, Frauen in der Science Fiction und Kontakte zu echten Außerirdischen.

Hier geht's zum Interview:

<http://sfbasar.filmbesprechungen.de/sciencefiction/interview-mit-perry-rhodan-autor-hubert-haensel/>

WELTCON-BERICHT IN DER ARD-MEDIATHEK

Die SWR-Landesschau berichtete über das PERRY RHODAN-Wochenende

Mit leicht ironischem Unterton berichtete die »Landesschau« des Südwest-Fernsehens über den PERRY RHODAN-WeltCon 2011. Der Bericht ist jetzt in der ARD-Mediathek zu sehen - das Anschauen lohnt sich tatsächlich!

**Hier geht's zum PERRY RHODAN-
Beitrag:**

<http://www.ardmediathek.de/ard/servlet/content/3517136?documentId=8382116>

FRANK BORSCH ÜBER SEINEN ERSTEN NEO-ROMAN

Nachdenkliche Bemerkungen im Blog des PERRY RHODAN-Autors

»Es war ein langer Weg für unseren Helden - und ein langer Weg für mich.« In seinem Blog »bloße worte« gibt Frank Borsch einen spannenden Einblick in die Gedanken und Überlegungen, die ihn vom PERRY RHODAN-Fan zum Chefautor von PERRY RHODAN NEO werden ließen.

Der Schriftsteller erzählt, wie er als Jugendlicher seine ersten Romane las und wie ihn die Faszination für PERRY RHODAN über Jahrzehnte hinweg begleitete. Es ist ein sehr subjektiver Text - und ein Text, der einen Leser nachdenklich zurücklässt. Die Lektüre lohnt sich!

Hier geht's zum Blog: <http://www.blosse-worte.de/?p=952>

»IN MEMORIAM« ALS YOUTUBE-FILM

Im Rückblick einer der Höhepunkte des
PERRY RHODAN-WeltCons 2011

»Thank You For Being You ...«

Die Musik der Con-Band Cosmolodics, die
Stimme der Sängerin Jasmin Eisl, dazu die
Abfolge der Bilder:

Während des PERRY RHODAN-WeltCons
2011 war der Programmpunkt »In
Memoriam« einer der emotionalen
Höhepunkte.

Noch einmal waren die Bilder aller
verstorbenen Autoren, Zeichner, Redakteure
und Übersetzer zu sehen, verbunden mit
der Musik, die an diese PERRY RHODAN-
Schöpfer erinnerte.

Die Präsentation der Bilder sowie die
Originalmusik gibt es jetzt in einem eigens
erstellten Youtube-Clip zu sehen: ein
besinnlicher Rückblick auf fünfzig Jahre
PERRY RHODAN!

Hier geht es zum Film:

[http://www.perry-
rhodan.net/aktuell/news/2011100602.html](http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2011100602.html)

»ANDROMEDA«- SONDERAUSGABE ZU PERRY RHODAN

Der Science-Fiction-Club Deutschland e.V.
veröffentlicht ein Magazin zur Serie

Unter dem Titel »Fiktion in Serie - 50 Jahre
PERRY RHODAN« veröffentlichte der
Science-Fiction-Club Deutschland e.V. die
Nummer 151 seines Fanzines
»Andromeda«.

Pünktlich zum fünfzigsten Geburtstag der
PERRY RHODAN-Serie widmet sich der Club
also der größten Science-Fiction-Serie der
Welt.

Zitat aus dem Informationsschreiben:

»Es ist bei weitem keine unreflektierte
Jubelnummer, sondern eine kritische
Auseinandersetzung, aber zugleich auch
eine respektvolle Würdigung der Leistung
derer, die hinter der Serie stehen und
standen.

Es ist ein Magazin nicht nur für
hartgesottene Fans, sondern für alle, die
sich mit der Serie PERRY RHODAN schon
beschäftigen oder mehr beschäftigen
wollen.«

Marianne Ehrig, die als Marianne Sydow

lange Zeit an der Serie mitgeschrieben hat,
beschreibt zum Beispiel, wie der Heftroman
nach Deutschland gekommen ist und
warum der Science Fiction in einigen
Kreisen der Literaturkritik immer noch der
Geruch des Trivialen anhaftet.
Kees van Toorn erzählt über seine Arbeit als
Übersetzer von PERRY RHODAN.

Dazu kommen Beiträge über den
Schriftsteller William Voltz, ein geplantes
PERRY RHODAN-Rollenspiel und die ATLAN-
Serie; ebenso finden sich in dem Magazin
zahlreiche Fotos aus fünf Jahrzehnten.

»Fiktion in Serie« spannt einen Bogen von
1961 bis in die Gegenwart. Jede Dekade
wird einzeln betrachtet; nicht nur wichtige
Ereignisse in der Serienhandlung, sondern
auch aus der realen Welt werden
aufgezeigt. Über das ganze Heft verteilt
finden sich als »Streiflichter« eine Vielzahl
von Zitaten aus und zu PERRY RHODAN.

Das Heft hat 136 Seiten im A4 Format und
kostet 7,90 Euro.

Es kann über Andreas Kuschke bezogen
werden. Einfach eine E-Mail an
jaktusch@sfgd.eu senden - und die
Lieferung erfolgt auf Rechnung zuzüglich
Versandkosten als Büchersendung.
Mitglieder des Vereins erhalten das Heft im
Rahmen ihres Mitgliedsbeitrages.

GAMOPOLIS INFORMIERT ÜBER DAS PERRY RHODAN- SPIEL

»PERRY RHODAN - Kampf um Terra« ist jetzt in der Entwicklung

Die Berliner Computerspiele-Firma Gamopolis stellte auf dem PERRY RHODAN-WeltCon 2011 die ersten Informationen zu ihrem geplanten Spiel vor.

Es heißt »PERRY RHODAN - Kampf um Terra« und richtet sich frei nach Motiven der PERRY RHODAN-Serie.

Im Verlauf des Spiels dringt der Spieler durch den Einsatz von neu erworbenen außerirdischen Technologien immer weiter in das Sonnensystem vor, wo er auf weitere bekannte Charaktere und außerirdische Völker trifft.

Der Spieler muss Einheiten bauen, um seinen Stützpunkt gegen die Flotten der Angreifer zu verteidigen.

Im Laufe des Spiels kann er durch Einsatz neuer Technologien seine eigene Flotte verbessern.

Das ganze ist eine Mischung aus Action- und Strategiespiel, und es erzählt weder einen Roman noch einen Zyklus nach. Gleichzeitig verspricht das Spiel viel

Unterhaltung und Action.

Es wird für Geräte mit einem Touch-Display - iPad, iPhone und Android-Smartphones - erhältlich sein.

Erste Informationen gibt es auf der Gamopolis-Seite, wo auch ein Newsletter abonniert werden kann.

Die Diskussion mit den Spielern wird über die Plattform von Facebook geführt.

Mehr Infos unter:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/logbuecher/2011102701.html>

HANS KNEIFEL UND PERRY RHODAN IN DER »FEDERWELT«

Das Magazin »Federwelt« versteht sich als »Zeitschrift für Autorinnen und Autoren« und ist ein stets empfehlenswertes Blatt für diejenigen, die gerne schreiben und veröffentlichen.

Es gibt Ratschläge für Autoren, es werden Texte veröffentlicht, und immer wieder neue Reportagen widmen sich den unterschiedlichsten Bereichen der Schriftstellerei.

Das zeigt auch die aktuelle Ausgabe 90, die Anfang Oktober 2011 erschienen ist.

Auf 60 Seiten geht es beispielsweise um Literaturwettbewerbe und die Arbeit von Herausgeberinnen.

Unter dem Titel »Auf der Milchstraße zum Schreiberfolg« werden außerdem der Autor Hans Kneifel und die PERRY RHODAN-Serie präsentiert.

Darüber hinaus vermittelt das Magazin einige Ratschläge, wie man es schaffen könnte, PERRY RHODAN-Autor zu werden; dabei wird der PERRY RHODAN-Autor Marc A. Herren zitiert.

Hier geht's zur Internetseite von »Federwelt«: <http://www.federwelt.de/>

PERRY RHODAN ZUR »BESTEN SERIE« GEWÄHLT

Am Wochenende wurde der Deutsche Phantastik-Preis 2011 verliehen

Am Samstag, 15. Oktober 2011, wurde auf dem Buchmesse-Con in Dreieich bei Frankfurt der Deutsche Phantastik Preis verliehen.

Dabei handelt es sich um einen Publikumspreis, an dessen Wahl sich diesmal rund 5000 Personen beteiligt haben.

Als bester deutschsprachiger Roman wurde »Judastöchter« von Markus Heitz ausgezeichnet.

Der PERRY RHODAN-Gastautor ist auf diesen Preis schon fast »abonniert«; seine Romane sind zu Recht bei vielen Fans sehr beliebt.

Gesa Schwartz wurde mit ihrem Fantasy-Roman »Grim - Das Siegel des Feuers« mit dem Preis für das beste deutschsprachige Romandebüt bedacht.

Als besten internationalen Roman wählten die Abstimmenden »Der lächelnde Odd und die Reise nach Asgard« von Neil Gaiman.

Weitere Preise gab es für die beste deutschsprachige Kurzgeschichte und die beste Kurzgeschichtensammlung, für den besten Grafiker - hier kam Arndt Drechsler auf Band 4 -, das beste Hörspiel, die beste Internet-Seite und für das beste Sekundärwerk.

Als beste Serie setzte sich PERRY RHODAN unter anderem gegen »Mark Brandis« und »Maddrax« durch.

Den Preis nahm PERRY RHODAN-Chefredakteur Klaus N. Frick entgegen.

Eine vollständige Übersicht der diesjährigen Gewinner gibt es unter: www.deutscher-phantastik-preis.de

DER COLONIACON 20 STEHT VOR DER TÜR

Am 26. und 27. Mai 2012 wird Köln wieder zum Treffpunkt der SF-Fans

Vor bald dreißig Jahren gab es den ersten ColoniaCon in Köln - im Sommer 1982 trafen sich Fans in der Domstadt, um sich über Science Fiction zu unterhalten und gemeinsam zu feiern. Wenn also am 26. und 27. Mai 2012 wieder ein ColoniaCon veranstaltet wird, kann ein Jubiläum gefeiert werden.

Es ist zudem der ColoniaCon 20 - und der Veranstaltungsort ist wie seit vielen Jahren der Jugendpark (Sachsenbergstraße, 51063 Köln) am Deutzer Rheinufer.

Bis zum 31. Dezember 2011 bieten die Veranstalter noch einen Rabatt: Die zwei Tage kosten inklusive des Con-Buches dann nur zwölf Euro.

Weitere Informationen zum Con gibt es auf der entsprechenden Website; über die Seite kann man sich bereits anmelden. Zudem stehen dort viele Informationen zu vergangenen Cons zur Verfügung

Link: <http://www.coloniacon.eu/>

WOHIN IN DER ZEIT?

Die Leser von PERRY RHODAN sind gefragt

Im PERRY RHODAN-Journal 135 (Band 2618) geht es um die uralte und (auch aufgrund aktueller wissenschaftlicher und philosophischer Erkenntnisse) immer wieder neue Frage:

Was ist die Zeit?

Ist sie, wie schon Albert Einstein meinte, nur eine große Illusion?

Gründe für und gegen diese radikalen Überlegungen werden im nächsten PERRY RHODAN-Journal ausführlich vorgestellt. Und in einer späteren Ausgabe wird es um ein beliebtes Thema der Science Fiction gehen, das auch die Physiker heute mehr denn je beschäftigt:
Sind Zeitreisen möglich?

Kurt Gödel, einer der bedeutendsten Mathematiker des 20. Jahrhunderts und ein Freund Einsteins meinte:

Ja.
Und rechnete aus, wie das ganze Universum eine Zeitmaschine sein könnte. Gödel hielt übrigens genau deswegen die Zeit auch für eine Illusion.

Angenommen also, Zeitreisen wären tatsächlich möglich - nicht nur in Gedanken oder spannenden SF-Stories, sondern ganz real:

In welche Zeit würde man dann gerne reisen wollen?

Die Journal-Redaktion hat zwar keine Zeitmaschine zu bieten, nimmt aber wenigstens einen Wunschzettel entgegen: Jeder Leser darf sich ein bestimmtes Jahr (oder eine Epoche) aussuchen.

Beginnen soll die Zuschrift mit »Ins Jahr ..., um ... was zu tun?«.

Möglich ist ein weiterer Satz, falls dies zum Verständnis unerlässlich ist. Einsendungen sind bis zum 1. Dezember 2011 erwünscht mit dem Betreff QUAESTIO an journal@perry-rhodan.net.

Wir veröffentlichen eine Auswahl der Antworten im übernächsten Journal und hier auf perry-rhodan.net.

Bitte den Vor- und Nachname nicht vergessen!

PERRY RHODAN TAMER

Unterstützer für das interaktive Hörspiel werden gesucht

»PERRY RHODAN: Tamer«, das interaktive Hörspiel, schreitet immer weiter voran. Es gibt bereits einen ersten Trailer, der am 1. Oktober 2011 auf dem PERRY RHODAN-WeltCon 2011 in Mannheim zu sehen war. Wer mag, kann ihn jederzeit auf Youtube anschauen.

Fans von interaktiven Hörspielen und PERRY RHODAN-Fans haben nun auch die Möglichkeit, sich direkt einzubringen. Audiogent hat auf startnext.de, einem sogenannten Crowdfunding-Portal für Künstler, Kreative und Erfinder, zum »Fundraising« aufgerufen.

Robert Lübke von Audiogent erklärt hierzu: »Nachdem wir bereits seit Monaten an diesem Titel arbeiten, haben wir festgestellt, dass wir dabei sind, eine größere Geschichte zu erzählen als ursprünglich geplant. Wir wollen diese Geschichte umsetzen, daher setzen wir auf startnext.de, um weitere Gelder für die Realisierung dieser fantastischen Geschichte zu sammeln.«

Tino Kreßner von startnext.de ergänzt:
»Es ist schön zu sehen, dass inzwischen auch Verlage und Produzenten mit bekannten Marken wie PERRY RHODAN auf Crowdfunding setzen.« Robert Lübke und Tino Kreßner starteten auf der Buchmesse in Frankfurt die sogenannte Fundingphase.

Wer Audiogent mit 47 Euro unterstützt, erhält eine von 300 CDs, die eine lineare Fassung des interaktiven Hörspiels enthalten.
Diese exklusive CD wird es nie im Handel geben, sie ist ausschließlich für Unterstützer und Teammitglieder gedacht.

Weitere Informationen gibt es auf der Startnext-Seite:
<http://www.startnext.de/perryrhodan>

Trailer und Hauptrollen zum interaktiven Hörspiel

Darüber hinaus wurde jetzt bekannt gegeben, welche Charaktere eine wichtige Rolle spielen werden - und wer diese spricht.

Für PERRY RHODAN-Fans sicher interessant: Ronald Tekener, der Galaktische Spieler, hat eine wichtige Rolle. Gesprochen wird er von dem Schauspieler Michael-Che Koch.

Mit Tekener in den Einsatz geht Kylie Kaelis, eine junge Agentin des Terranischen Liga-Dienstes. Sie wird von Nana Spier gesprochen, die als die Stimme von »Gossip Girl« und der Schauspielerin Sarah Michelle Gellar (»Buffy«) bekannt geworden ist.

Das erste interaktive PERRY RHODAN-Hörspiel für iPhone und andere Smartphones wird von der Audiogent GmbH und Audionym produziert.
Die Veröffentlichung der ersten Folge, die den Namen »Paket 47« tragen wird, ist für Ende 2011 geplant.

Mehr zu TAMER inkl. Trailer:

<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2011102701.html>

Ric Croxton's podcast, The Book Cave, episode #150 is devoted to Perry Rhodan

Ric and his fellow host Art Sippo, talk With guests about Perry Rhodan and of other stuff

Listen to it here:
<http://thebookcave.libsyn.com/the-book-cave-episode-150-perry-rhodan>

Artikel: Neuroversum von Dr. Robert Hector - Part 2:

Die sterbende Sonne und die Konfrontation mit QIN SHI

(PR 2611 – 2619)

Der Weltcon

Höhepunkt der letzten beiden Monate war der PR-Weltcon im Kongresszentrum Rosengarten in Mannheim vom 30. September bis 2., Oktober 2011.

Fazit:

Der Con war für alle Besucher ein Fest, mit der 50-Jahres-Feier konnten alle zufrieden sein.

Uwe Anton und Klaus Frick gaben in dem Vortrag „Kurs 3000“ einen Ausblick auf die Zukunft der Serie.

Anfang 2019 wird Band 3000 erscheinen.

Ein zentrales Ziel Perry Rhodans ist die Einigung der Milchstraße.

Anscheinend werden die Terraner eine Möglichkeit finden, sich dem Zugriff der Hohen Mächte wie Kosmokraten und Chaotarchen zu entziehen.

In der Milchstraße treten seltsame Phänomene auf: ganze

Planetenbevölkerungen verändern sich, ein

Relikt aus ferner Vergangenheit tritt auf. Dieser Gefahr kann nicht mit Waffengewalt entgegengetreten werden.

In Anthuresta wird es neue Entwicklungen geben.

Warum gab es hier Völker der Tryonischen Allianz wie Barkoniden oder Shuwashen, und was hat es mit dem Zweiten Galaktischen Rätsel auf sich?

Das Polyport-Netz wird eine Rolle spielen. Bekannte Geheimnisse der Vergangenheit werden in einem neuen Licht erscheinen.

Es war klar, dass Anton und Frick keine detaillierten Informationen geben würden. Die kosmische Bestimmung der Menschheit wird möglicherweise unbestimmt bleiben. Es wird wohl kein neues revolutionäres Handlungskonzept geben, eher ist Kontinuität angesagt.

„Perry Rhodan hat eine Vision“, damit begannen Uwe Anton und Klaus Frick die einzelnen Episoden ihres Vortrags. Altbundeskanzler Helmut Schmidt pflegte zu dem Wort „Visionen“ zu kommentieren: „Wer Visionen hat, soll zum Psychiater gehen“.

Soll Perry Rhodan zum Psychiater gehen? Schützt sein Zellaktivator ihn eigentlich vor

psychischen Erkrankungen wie Depression oder Schizophrenie?

Aus Sicht der biologischen Psychiatrie lautet die Antwort:

ja.

Denn Störungen im Neurotransmitterhaushalt von Serotonin, Noradrenalin oder Dopamin kann die 6-D-Strahlung des Aktivator sicherlich beheben. Und auch gegen die Alzheimer-Erkrankung mit ihren pathologischen Proteinkonglomeraten dürfte ein ZA nützlich sein.

Andere Frage:

Kann ein Perry Rhodan wahnsinnig werden? Eindeutig ja, denn sonst hätte er ja am Berg der Schöpfung ohne Probleme die Antwort auf die Dritte Ultimate Frage entgegennehmen können.

Aber er hatte Angst, dass sich sein Geist heillos zerrüttet, wenn er der Antwort gewahr wird.

Aber warum ist KOLTOROC nicht wahnsinnig geworden, denn die negative SI hat angeblich die Antwort bekommen (die Leser haben sie aber nicht erfahren, wie unfair von Uwe Anton).

In der Rhodan-Serie haben Visionen die Funktion, die Leser auf kommende

Ereignisse neugierig zu machen. Perry Rhodan sieht eine geeinte Milchstraße vor sich. Nun ja, erst sollten die Terraner sie mal erforschen, die Sterneninsel mit 100 000 Lichtjahren Durchmesser, da könnten sich noch einige Überraschungen verbergen.

Und dann die Vision, dass die Terraner sich dem Zugriff der Kosmokraten entziehen. Als ob es nicht Millionen anderer Völker im Universum gibt, die sich als Diener der Kosmokraten verdingen könnten.

Ich glaube, die Menschen haben eine zu anthropozentrische Sichtweise bezüglich der Kosmokraten.

Das Problem „Hohe Mächte“ kann nur in einem wahrhaft kosmologischen Beziehungsgefüge (Urknall, Inflation, Vorgänger-Universum) befriedigend geklärt werden.

Aber da in einer Heftromanserie nicht Urknall gespielt werden sollte (sozusagen Ping Pong auf kosmologisch), sollte man mit diesem Thema sehr vorsichtig umgehen.

Das Konzept „Thoregon“ endete desaströs, was nicht allen Lesern gefallen hat, aber meiner Meinung nach der einzig vernünftige Ausweg war.

Wenn wir schon beim Thema „Kosmologie“ sind:

Die SF-Serie „Sternenfaust“ aus dem Bastei-Verlag hat hierzu in Band 174 („Die Große Leere“) einen richtigen Knüller geliefert.

Die STERNENFAUST-Mythologie

Vor einer Million Jahren waren die „Toten Götter“ oder „Erhabenen“ das technisch führende Volk der Milchstraße.

Es kam zu einem internen Krieg zwischen den Wissensbewahrern und den Wissensvernichtern.

Damit ihr Wissen nicht in unbefugte Hände fällt, erschufen die Wissensvernichter die Orphanen, Kunstwesen, welche dafür sorgten, dass sich kein galaktisches Volk über ein bestimmtes technisches Niveau hinaus entwickeln konnte.

Nachdem die Menschen die Orphanen besiegt hatten, kamen mehrere hochstehende Völker aus ihren Schlupflöchern.

Die Wanagi waren Nachfahren der Wissensbewahrer, die Kad`Chie die Nachfahren der Wissensvernichter. Beide Völker bekriegten sich.

Nachdem die Wanagi einen undurchdringlichen Schutzschirm um die Erde gelegt haben, töteten sie vier

Milliarden Menschen töten, indem sie ihren Opfern die Prana-Energie entzogen und damit ihre eigenen Kampfverbände bestückten.

Währenddessen verfolgen die Kad`Chie, Wesen aus dem hyperdimensionalen Raum und von hyperdimensionalen Dissolvierung bedroht, unnachgiebig ihren grausamen Plan, mithilfe von Sphären den Normalraum der Galaxis zu verändern und zu verformen, damit sie in ihn zurückkehren können (ähnlich wie in „Star Trek: Enterprise“ im Xindi-Zyklus die transdimensionalen Wesen mit Hilfe von Sphären die „Ausdehnung“ erzeugten und dabei den Normalraum veränderten). .

Auf der Erde wird in der Hoffnung auf Rettung der Milchstraße die Nullraumenergie gezündet.

Die Nullraumenergie ist eine Art umgekehrte Urknall. Der Urknall führte zu Spaltung in Energie, Materie und Informationsmuster.

Die Nullraumenergie führt zu einer Umkehrung:

Energie, Materie und Informationsmuster verwandeln sich zurück in einen Nullraum. Durch den Einsatz der Nullraumenergie entsteht die „Große Leere“, die Milchstraße ist vernichtet.

Die Große Leere wurde einst von der „KOSMISCHEN DYARCHIE“ beschlossen. Sie war und ist unvermeidlich. Es begann kurz nach dem Urknall Damals herrschten im sich ausweitenden All extreme Zustände. 380 000 Jahre nach dem Urknall hatte sich der Kosmos so weit abgekühlt, dass sich elektrisch neutrale Atome bilden konnten. Das Nachleuchten der Urexplosion verglomm, und im All wurde es finster, das Dunkle Zeitalter begann. Das damalige Gas bestand aus Wasserstoff und Helium. Zugleich bildeten sich erste Elemente der Dunklen Materie. Das Ur-Gas verband sich mit der Dunklen Materie und erschuf ein kosmisches Bewusstsein; ein Bewusstsein, das aus zwei Grundprinzipien bestand, die unser Universum bis heute bestimmen: Chaos und Ordnung, physikalisch könnte man von Zufall und Gesetzmäßigkeit oder von Wahrscheinlichkeit und Zwangsläufigkeit (Kausalität) sprechen. Diese beiden Grundrichtungen bildeten das Fundament für die Realität, wie wir sie heute erfahren.

Die KOSMISCHE DYARCHIE war entstanden, und sie wacht noch heute über unser Universum. Es entwickelte sich ein KOSMISCHER HOFSTAAT, mit Königen, Bischöfen, Herzögen, Grafen, die in ihrer Gemeinschaft oder im Gedankenkollektiv gerne als KÖNIGTUM, KIRCHE, FÜRSTENTUM, GRAFSCHAFT usw. genannt wurden.

Unter dem Einfluss der Kosmischen Dyarchie entstand ein wabenartiges Netz aus Materieklumpen. Sie wurden zu Saatkörnern der Sterne und Galaxien.

In unserer Galaxie sind die Mächte von Chaos und Zufall sehr stark vertreten. Nun ist aber eine kosmische Gesetzmäßigkeit, dass ein allein vom Chaos beherrschtes System sich früher oder später selbst vernichten wird. Im schlimmsten Fall wird es sogar andere Systeme in den Abgrund reißen. In zwei Milliarden Jahren würden Milchstraße und Andromeda-Galaxis miteinander kollidieren. Deshalb wurde die GRAFSCHAFT beauftragt, dafür zu sorgen, dass sich unsere Galaxis selbst vernichtet.

Im Zentrum der Galaxis, im „Auge des Universums“, existierte eine Sammelentität, eine Kollektivintelligenz, die einst aus den Toten Göttern hervorgegangen war. Diese Entität nannte sich auch „Meister des Zeitstroms“. Sie sehen den Zeitstrom des Universums. Daher wussten sie bereits vor sehr vielen Jahren, dass die Große Leere kommen wird. Zu diesem Zweck wurde die Kosmische Barriere gebildet. Sie umgibt das Zentrum der Galaxis und schützt das Auge des Universums.

Eines dieser Wesen ist Daniel, welcher sich Dana Frost, der Kommandantin der STERNENFAUST, offenbart. Daniel: „Du kannst dir hier alles neu erschaffen. Du kannst die Geschichte neu erschaffen.“ Er erwähnt den STERNENFAUST-Zwischenfall. Im Jahr 2254 wurde die STERNENFAUST II in den hyperdimensionalen Raum gezogen. Die Kad`Chie steckten dahinter. Sie füllten die Speicherbänke der STERNENFAUST mit Daten der Toten Götter. Diese erst führten dazu, dass die Menschen die Wandlertechnik entwickelten und dass Professor von Schlichten zusammen mit den Ptolemäern die Fixstrom-Technik ausbaute. Und dies wiederum machte die Orphanen auf die Menschen aufmerksam.

Die Menschen besiegten die Orphanen, woraufhin sich die Wanagi und die Kad`Chie aus ihrem Versteck wagten.

Daniel zu Dana Frost:

„Wir könnten den STERNENFAUST-Zwischenfall ungeschehen machen.

Bist du bereit, alles zu opfern, was du seit damals erreicht und erlebt hast?“

Dana Frost durchlebt die Ereignisse aus dem Jahr 2254 nochmals, und der Lauf der Geschichte ändert sich...

Neben den drei- und überdimensionalen Räumen existiert ein weiterer Raum, eingebettet in die vorhandenen.

Eine Art Strukturraum, welcher über die Faktoren Raum und Zeit das Wo und Wann aller Teilchen protokolliert.

In diesem Raum werden nicht nur die Art der Teilchen und ihre energetischen Zustände gespeichert, sondern auch die Beziehungen der Teilchen untereinander. Diese Muster können verändert, aber nicht beliebig erweitert oder reduziert werden.

Die Realität, wie sie sie wahrnehmen, ist nur eine Ausprägung der entsprechenden Muster, sozusagen ihre Manifestation, wobei die Ausprägungen selbst wiederum auf die Muster Einfluss nehmen und dieser wiederum mit den Ausformungen

rückkoppeln.

Es ist ein ständiges Wechselspiel.

Die Muster sind in erster Linie Wahrscheinlichkeitsmuster mit einer mannigfaltigen Bandbreite an Konkretisierungspotenzial, welche sich auf die eine oder andere Weise entfalten können.

Es gibt eine Verbindung zwischen Leben, Wahrnehmung und Bewusstsein. Das Bewusstsein ist mehrfach rückgekoppelte Wahrnehmung. Wahrnehmung wiederum besteht aus rückgekoppelten Informationsmustern. Und das Leben wiederum ist eine Rückkopplungsschleife aus Energie, Materie und Informationsmustern.

Dieser „Musterraum“ ist sozusagen die Blaupause für unsere Realität.

Man konnte ihn als quantenphysikalischen Zustandsraum ansehen, wobei aus quantenmechanischen Potenzialitäten (Superpositionen) durch den Akt der Beobachtung Faktizitäten, also beobachtbare physikalische Realitäten, werden.

Es könnte sich auch um ein Kosmonukleotid des Moralischen Kodes handeln, in dem aus einem Reigen von Informationsquanten physikalische Ereignisse generiert werden.

„STERNENFAUST“ wagt das Spiel mit alternativen Zeitlinien.

Perry Rhodan NEO ebenfalls.

Wobei der entscheidende Punkt der Geschichte der 19. Juni 1971 ist, als Rhodan mit der Stardust zum Mond aufbrach.

Wie steht diese Zeitachse in Beziehung zu den Ereignissen um Neil Armstrong am 20. Juli 1969?

Walter Ernsting gab in einem PR-Taschenbuch („Die andere Welt“) hierzu eine faszinierende Antwort.

Alaska Saedelaere im Reich der Harmonie

Als Alaska das Reich der Harmonie erreicht, kann er zwar dessen Herzogin retten und Sholoubwa, den Konstrukteur, finden, doch macht er sich zugleich verdächtig, weil sein Cappinfragment ungeahnte Auswirkungen auf andere hat.

Jeder, der sich in Saedelaeres Umgebung aufhält, muss nun gegen den Irrsinn kämpfen.

Begleiter von Alaska ist der Zwergandroide Eroin Blitzer.

Als Excalianer bezeichnen sich die Bürger des Reichs der Harmonie, benannt nach ihrer Heimatgalaxis Escalian.

Alaska sucht nach Frau Samburi Yura. Diese gehört zum Volk der Enthonen, Humanoide mit alabasterweißer Haut und schwarzen Augen und Haaren.

Die Enthonen gehörten zu den wichtigsten Hilfsvölkern der Superintelligenz LICHT VON AHN in der Galaxis Ahn-Aarhoven.

Das LICHT starb allerdings im Kampf gegen die Negasphäre des Herrn der Elemente, und nur 329 Enthonen überlebten.

Sie zogen sich ins Rosella-Rosado-System zurück, wo auch das LICHT VON AHN seine letzte Ruhestätte fand, und gründeten zusammen mit Kamuko die Organisation der Friedensfahrer.

Sie wollten unabhängig von den Hohen Mächten sein, wurden aber von Cairol II entdeckt.

Als Preis der Nichteinmischung der Kosmokraten in ihre Angelegenheiten mussten sie Samburi Yura, das einzige nach dem Ende des LICHTS geborene Kind, als Tribut an die Kosmokraten überstellen.

Die BASIS in der Doppelgalaxis Chanda

Die Doppelgalaxis Chanda besteht aus den Teilgalaxien Dosa und Zasao.

Verbunden sind sie durch die Materiebrücke Do-Chan-Za, eine 80 000 Lichtjahre lange und 20 000 Lichtjahre durchmessende Region mit Sternentstehungsgebieten und gewaltige Hyperstürmen.

Ein mysteriöses Paraflimmern durchzieht diese Sterneninsel, blaue Hyperkristalle kommen hier vor.

Chanda (identisch mit der Polyport-Galaxis Alkaga) ist im Vergleich zu anderen Galaxien des Polyport-Netzes durch höherdimensionale Einwirkungen geprägt. In Andromeda.

Anthuresta und der Milchstraße hatten sich die aufgewühlten Hyperstürme vor zehn Millionen Jahren (also nach Abklingen der Ersten Hyperdepression) wieder beruhigt.

Ein System von Hyperschlünden entstand und blieb stabil. Hyperorkan-Riffe, auch Tryortan-Riffe genannt – in Chanda als Viibad-Riffe bezeichnet – bauten sich auf. Sie haben relativ stabile Positionen und sind seit Jahrhunderttausenden auch in sich selbst stabil, aber weiterhin extrem gefährlich.

Die BASIS materialisierte am Rande des Kollaron-Viibad.

Im Laufe der Zeit wurde ein Transportsystem entwickelt, das die in Chanda herrschenden hyperenergetischen Kräfte nutzte.

Es ähnelt dem Polyport-Netz, hatte aber eine rohe, wilde Form.

Die Badakk dienten der negativen Superintelligenz QIN SHI seit geraumer Zeit als Techniker und Ingenieure.

Die relativ stabilen Viibad-Riffe wurden bis zu einem gewissen Grad beherrschbar gemacht.

Eine Transittechnik mit Transitparketts entstand.

QIN SHI war eine negative parasitäre Superintelligenz.

Die Spuren ihres verderblichen Wirkens ließen sich in ganz Chanda feststellen.

Ennerhahl ist ein Agent der Superintelligenz.

Das BOTNETZ ist nicht nur für Ennerhahl von besonderem Interesse.

Für QIN SHI ist das BOTNETZ von ausschlaggebender Bedeutung.

In der Galaxis Totemhain entdeckte Ennerhahl das Versteck des BOTNETZES, aber er konnte nicht in das Versteck eindringen.

Später, auf der Suche nach dem BOTNETZ, entdeckte Ennerhahl eine Werft, die APERAS KOKKAIA genannt wurde.

Die Werft ist eine von mehreren Großbaustellen, an denen QIN SHI arbeiten lässt.

Die Werft würde dazu dienen, ein Raumschiff umzubauen, das das Multiversum-Okular enthalten sollte. Die Superintelligenz benötigte dieses

seltsame Instrument als Ergänzung zum BOTNETZ, und den Anzug der Universen zur Bedienung des Okulars.

Beides befindet sich in einem besonders geschützten Raum des gesuchten Raumschiffs.

Xylthen und andere Hilfsvölker QIN SHIS hatten in Erfahrung gebracht, dass die BASIS jenes Schiff war, in dem der Anzug der Vernichtung und das Multiversum-Okular versteckt sein sollten.

QIN SHIS genialen Technikern war es gelungen, über einzelne Bestandteile des Polyport.

Netzes von Chanda Zugriff auf das übrige System zu bekommen.

QIN SHI hatte ein gut funktionierendes Spionagesystem in der Milchstraße etabliert.

Konnte Perry Rhodan Ennerhahl trauen?
Wer ist der Auftraggeber des Geheimnisvollen, und welche Rolle spielt Delorian im Kampf um das BOTNETZ?

Laut Ennerhahl handelt es sich bei Chanda um Alkagar, also um eine der beiden Galaxien, deren Polyport-Höfe nicht einmal vom anthurianischen Ur-Controller zu erreichen sind.

In den Controlleranzeigen wurden die beiden Sterneninseln Zagadan und Alkagar

genannt, 37 Millionen Lichtjahre von Anthuresta entfernt.

Die BASIS war in einer Transitblase entführt worden, einem violett schimmernden Feld. Der Aureoleneffekt mit dieser Raum-Zeit-Blase arbeite ähnlich wie das System des Polyport-Netzes auf sechsdimensionaler Basis.

Die an einen Fiktivtransmitter erinnernde Bauweise lässt eine Hyperröhre entstehen.

Die BASIS wurde in 100 Teile zerlegt. Verborg sich hinter des sichtbaren Substanz des riesigen Schiffs etwas Neues? Womöglich auf einer anderen Energieebene, in einem anderen Universum?

Raphael, der Unheimliche erscheint: „Das Thanatos-Programm leitet das Ende des BASIS ein.

Der Anfang vom Ende wurde eingeleitet. Konfiguration Phanes bringt die Wiedergeburt“

Der Sublunare Fertigungssektor namens Gernyr C-VIII-128-P scheint eine Rolle zu spielen.

Schattenlicht

Auf der Suche nach der BASIS verbindet sich Perry Rhodan mit Ennerhahl und begegnet Navigator Quistus.

Die Xylthen sind weißhäutige Humanoide von muskulöser Statur, mit einem haarloser Schädel.

Die RADONJU ist ein dosanthischer Zapfenraumer von 4050 Metern Länge. Die RADONJU bedeutete schon für viele Feinde von Protektor Kaowen den Tod – der Arm des Xylthen ist stark und lang.

In der Kriegen heimgesuchten Sterneninsel Chanda muss Perry Rhodan Informationen sammeln, um den Rückzug zur Milchstraße zu finden.

Er gerät in die Fänge der Xylthen, die als Soldaten der geheimnisvollen Macht QIN SHI dienen.

Ihr Anführer Kaowen bläst nun zur Todesjagd auf Perry Rhodan. Das Finale findet auf einer Giftgaswelt statt.

Iothonen sind Wasserstoffatmer, die dank ihrer telekinetischen Fähigkeiten in der Atmosphäre heißer Gasriesen mit umfangreichem festem Kern schwebend leben.

Der Anzug der Universen hat fantastische Eigenschaften.

Für den Träger des Anzugs weitet sich das Blickfeld in besonderer Art.

Er kann das eigene Universum sehen, die kosmischen Strukturen, riesige Galaxienhaufen (Sloan Great Wall, 1,5 Milliarden Lichtjahre, ein Zehntel des Universums), und kosmische Leeren. Aber der Träger kann mit viel Konzentration immer tiefer in die Tiefen einsteigen bis hin auf die Ebene des Quantenschaums, der das gesamte Universum erfüllt. Und er kann Blicke in andere Universen erhaschen

Das Solsystem im anormalen Raum

Das Solsystem wurde von unbekanntem Kräften in ein abgeschottetes Miniaturuniversum verbannt.

Die Auguren beeinflussen Kinder und Jugendliche, um die Menschheit neu zu formatieren.

Tausende werden unter den Augen von Regierung und Öffentlichkeit von den Sayporanern spurlos entführt.

Die Sayporaner setzen alles daran, um die entführten Kinder der Menschheit auf dem Planet der Formatierer zu manipulieren.

Die Anomalie

Das Solsystem hat es in eine Anomalie verschlagen, ein Miniaturuniversum mit eigener Raumzeit-Struktur.

Es handelt sich um einen Anarchischen Raum oder Irr-Raum.

Das Solsystem befindet sich in einer 143 Lichtjahre durchmessende Raumblase, einem fast sternlosen separierten Miniaturuniversum mit 47 Sonnen.

Die Anomalie ist ein Raum, in dem sich die Naturgesetze neu gestalten oder neu gestaltet werden, von wem oder was, ist unbekannt.

Das Raumzeitgefüge der Anomalie könnte sich allmählich konsolidieren, im Bereich

des Solsystems oszilliert es auf Quantenebene

Drei Ursachen der Entstehung der Anomalie werden diskutiert:

Erstens:

Der hiesige Raum ist traumatisiert, geschädigt oder leidet unter raumzeitlicher Materialmüdigkeit

Zweitens:

der Raum wurde durch die Implantation des Slsystems geschädigt.

Die Zone der Schädigung ist das Solsystem

Drittens:

die Raumzeit ist nicht degeneriert, sondern entsteht erst jetzt; sie ist noch instabil.

Die Auswirkungen der Anomalie sind vielfältig:

Bombardement durch Objekte aus dem Kuiper-Gürtel oder der Oortschen Wolke. Die Nebelkuppel auf Talanis lässt sich nicht nutzen auf Talanis, der Kristallschirm lässt sich nicht aktivieren.

Eine unsichtbare Dunkelheit tritt auf.

Müdigkeit der Menschen.

Fehlfunktion der Sinne.

Gravospaltung:

die Schwerkraft ist erniedrigt oder erhöht, es erscheinen deformierte, oft ellipsoide Areale.

Gravoerratik:

Objekte werden im Raum eingefroren.

Energetische Konvergenzpunkte entstehen.

Das Nirvana-Phänomen tritt auf:
Materie löst sich in Nichts auf.

Die Spenta und Ephemere Materie

Die Menschen auf der Erde wissen nicht, wo sich das Solsystem aufhält.

Die fremdartigen Spenta oder „Sonnenhäusler“ manipulieren die Sonne – sie betrachten den Stern als Ort des Frevels und wollen ihn auslöschen.

Für sie ist der psimaterielle Korpus der Superintelligenz ARCHETIM Schmutz, weil er im sakralen Sinne etwas entweicht – die Sonne an sich.

Die Spenta haben eine eigenartige Physiologie – keinen physischen Körper und keine physischen Organe, wohl aber entsprechende Äquivalente.

Sie haben ein mental-digestives Organ oder Werkzeug, eine Art Mischung aus Traumgenerator und Verdauungssystem, mit dessen Hilfe sie sich Dinge in fast visionärer, traumhafter Klarheit vorstellen sowie Energie nach dieser Vorstellung in Masse verwandeln können.

Hierzu entnehmen sie der Sonne Energie und schaffen damit eine psimaterielle Schablone.

Je mehr Spenta an diesem Prozess der Traumverdauung beteiligt sind, desto deutlicher tritt das Objekt hervor und umso funktionstüchtiger ist es.

Dieser Stoff von flüchtiger Konsistenz ist von relativ ephemerer Stabilität.

Als „Ephemere Materie“ wird flüchtige, vergängliche Materie (Erinnerungen an den Film „Inception“, in dem es um Traumrealitäten geht, werden wach).

An Bord der Nagelschiffe der Spenta befinden sich Proto-Maschinen, die in der Sonne mit Energie angereichert werden. Sie unterstützen den Traumverdauungsprozess der Spenta.

Die Ephemere Materie der Spenta integriert fünf- oder sechsdimensionale Energien – der geistige Fingerabdruck des jeweiligen Erträumers.

Die ephemeren Maschinen transformieren solare Energie in hyperphysikalische Wirkungen.

Es handelt sich um eine besondere Art von Formenergie, bei den Hathor Strukturen genannt – ein Material aus strukturverdichteter, feldstabilisierter Energie.

Bei den Erranten wurde dies als Materieprojektion bezeichnet. Materieprojektionen sind in

pseudomaterielle Objekte umgewandelte Energie, geeignete Musterprogramme vorausgesetzt (siehe das „Holodeck“ bei Star Trek).

So lässt sich künstlich eine entsprechende hyperenergetisch konfigurierte Matrix erzeugen. Hypermathematisch betrachtet, wird die dritte reale Ableitung der Hyperfunktion im raumzeitlichen Kontinuum materiell.

Diese unterscheidet sich in ihrer Feinstruktur extrem von normaler Materie

Nur unsere groben Sinne nehmen sie als stofflich stabil und fest wahr. Tatsächlich handelt es sich aber um eine Projektion, die beliebig verschoben, aufgelöst, neu gestaltet oder umgruppiert werden kann – auf makroskopischer und mikroskopischer Ebene.

Problem ist die Stabilisation, damit die durch Abstrahlungsschwund bedingten Auflösungserscheinungen in Grenzen gehalten werden.

Die Erranten in MATERIA sprachen von strukturimmanenter Halbwertszeit, die durch Energiezufuhr ausgeglichen werden muss.

Die Ephemeren Maschinen der Spenta arbeiten als Transformatoren und verwandeln beträchtliche Mengen solarer Energien in diverse hyperphysikalische

Wirkungen.
Aber derartige Transformationsprozesse sind nur in der Nähe des Sonnenkerns möglich, wo die dimensionale Verflechtung des konventionellen Sterns mit seinen hyperphysikalischen Äquivalenten am engsten ist.

Die Spenta richteten nach dem vergeblichen Versuch, ARCHETIM aus der Sonne zu lösen, den Maschinenpark aus Ephemerer Materie darauf, die Sonne zu löschen.

Dazu muss nicht nur die Kernfusion gestoppt werden, sondern auch der uralte Photonenstrom unterbrochen werden.

Die geschieht in drei Phasen: Kartografierphase (Ortung des psimateriellen Korpus von ARCHETIM und Vermessung), Netzphase (Netz aus ephemerer Materie wird aufgebaut), und schließlich Initiierung des entscheidenden Impulses.

Auf das Fimbul-Netz folgt der Fimbul-Impuls, und hieraus resultiert Fimbul-Winter.

Wenn die Sonne erlischt, hätte das massive Auswirkungen auf die Zivilisation. Meere, Seen und Flüsse vereisen, Pflanzen erfrieren, die Nahrungskette würde unterbrochen.

Terranische Wissenschaftler denken an

Kunstsonnen wie Hundertsonnenwelt der Posbis.

Die Löschung von Sol

Nagelraumschiffe der geheimnisvollen Spenta sind in das Solsystem eingedrungen.

Diese „Sonnenhäusler“ betrachten Sol als Frevel, denn in die Sonnenmaterie ist der Leichnam der Superintelligenz ARCHETIM eingebettet.

Um diesen Körper von der Sonne zu trennen, versuchen sie den Stern zu löschen.

Der Erde und den benachbarten Welten droht ein Winter, in dem alles Leben gefriert.

Reginald Bull befindet sich in einem verzweifelten Kampf. Die Gefahr des Fimbul-Winters, hervorgerufen durch die Spenta, ist bedrohlicher denn je.

Kann Bull es schaffen, die mysteriösen Sonnenhäusler von ihrem Tun abzubringen, ehe das SOLsystem in Kälte erstarrt?

In der AMATERASU setzt der terranische Resident alles in Bewegung, um die Heimat der Menschen vor dem Tod zu bewahren.

Im Solsystem leben im Jahr 1469 NGZ 11,65 Milliarden intelligente Wesen:

- | | |
|---------------------------------------|-----------------|
| 1. Erde | 8,35 Milliarden |
| 2. Venus | 995 Millionen |
| 3. Merkur | 40 Millionen |
| 4. Luna | 1,12 Milliarden |
| 5. Mars | 630 Millionen |
| 6. Handelsplanet Jupitermonde | 150 Millionen |
| 7. Saturn | 290 Millionen |
| 8. Uranusmonde | 45 Millionen |
| 9. Neptun-Monde | 20 Millionen |
| 10. Stationen, Asteroiden Planetoiden | 10 Millionen |

Eine Schockfront entstand in der Strahlungszone Sols.

Es handelt sich um den Fimbul-Impuls, wodurch das Fimbul-Netz fertig gestellt wurde.

Die Spenta kartografierten die Sonne, orteten den psimateriellen Korpus von ARCHETIM.

Es folgte die Netzphase, in der ein Netz aus Ephemerer Materie aufgebaut wurde. Da die Spenta der Korpus der SI nicht aus der Sonne lösen konnten, richteten sie ihren Maschinenpark aus Ephemerer Materie darauf ein, die Sonne zu löschen.

Sollte Jupiter in eine neue Sonne verwandelt werden, eine Kernfusion in Gang setzen?

Es existieren Aggregate aus der Antarktis, die in die Matrix des Mondes integriert werden sollen.

Dazu kommen die Hochleistungs-Biopositroniken OTHER und WISE mit ihren bioplasmatischen Komponenten und ihrer hypertoyktischen Verzahnung, die zu OTHERWISE vernetzt werden sollen. Die Zündung Jupiters zur neuen Sonne wird vorbereitet.

20 Kilometer unter der Oberfläche des Mondes, senkrecht unter Galileo City, war ein drei Kilometer langer und 500 Meter dicker Asteroid verankert worden.

Der Sonnenforschungssatellit AMATERASU und der Sonnenforscher Mofidul Huq werden aktiv.

Die Spenta entnehmen der Sonne Energie und erzeugen quasimaterielle Schablonen, Maschinen als Transformatoren.

Sie verwandeln die Energie der Sonne in weitere Ephemere Materie und pumpen diese in den Sonnekern.

Dieser wird inflationär aufgebläht, der Druck lässt nach, die Kernfusion kommt zum Stillstand.

An der Oberfläche der aufgeblähten Sonne, innerhalb der Fotosphäre, geschehen noch andere Veränderungen.

Die Sonne überzieht sich mit einer Fimbul-Kruste.

Die Ephemeren Transformatoren erzeugen am Rand des gewaltig aufgeblähten Sterns eine hauchdünne, als zweidimensional anzusehende Schicht.

Die Fimbul-Kruste ist eine Ephemere Membran.

In ihr ist die dritte Dimension geschmolzen und damit auch die Zeit. Raum und Zeit geben der Welt keine Ordnung mehr.

Photonen befinden sich an mehreren Orten gleichzeitig, weil es keinen Zwischenraum mehr gibt.

Alle Photonen sind in dieser Fimbul-Kruste gefangen.

Sie befinden sich dort wie in einem eigenen Universum.

Die Planck-Länge beträgt 10^{-35} Meter, die Kruste ist noch unendlich kleiner.

Die dort gefangenen Teilchen merken nicht, dass Zeit vergeht, sie sind in Teilchenewigkeiten gefangen.

Die zeitartigen Linien in der Kruste sind zu raumartigen Linien verbogen.

Die Zeit ist zum Raum mutiert.

Wenn die AMATERASU versuchen würde, in die Ephemere Membran einzudringen, würde sich die Welt ringsum in eine allumfassende Mauer verwandeln, auf die sie sich in alle Ewigkeit zubewegen würden.

Die Spenta wollten die Sonne zwar löschen, um den Korpus aus seiner Verschränkung bergen zu können.

Die Mosaikintelligenz wollte jedoch den Zugriff behalten, eine Öffnung, durch die Korpus abtransportiert werden konnte.

Eine schwarze Sonne stand am Himmel, 35 Millionen Kilometer im Durchmesser.

Der Fimbul-Winter hatte eingesetzt, der dunkelste aller Tage begonnen.

Der 30. September 1469 NGZ.

Die Planetenbrücke – das Grab einer Superintelligenz

Reginald Bull hatte eine Expedition ausgesandt, um den merkwürdigen Kosmos der Anomalie zu erforschen. Der Stoßtrupp entdeckt ein seltsames Planetensystem in der Nähe, das zwei durch eine Brücke verbundene Planeten aufweist. Die Sonne Fa wird von elf Planeten umlaufen, wobei sich an dritter Stelle ein Doppelplanet befindet, bestehend aus der erdähnlichen Sauerstoffwelt Faland und dem Planet Shathfauth, die durch eine Planetenbrücke verbunden sind. Die Planetenbrücke wird von den Bewohnern, den Favaradei, tagsüber Shathrona und nachts Fermushath genannt. Die zylinderförmige Brücke ist 224 000 Kilometer lang und 1000 Kilometer dick. Sobald sich ein Raumschiff der Brücke nähert, versagt die Technik.

Das Geheimnis der Favaradei ist ihr Totenhirn. Wenn sie sterben, werden bestimmte Hirnsegmente entnommen und dem Totenhirn beigefügt, einer riesenhaften Ansammlung organischen Materials auf der Großinsel Holpogha in der Stadt Amgheuc, einer riesigen Nekropole nördlich des Polkontinents des Planeten Faland. Die Hirnmasse wird das „Kontinuierliche

Sediment“ genannt.

Es kommt zur Konfrontation mit der Allgegenwärtigen Nachhut, und die Terraner betreten das Grab zwischen den Planeten. Das FATROCHUN-Netz besteht aus verschiedenen Metalldrähten, die die gesamte VAHANA überzogen, an allen Kreuzungspunkten und teilweise auch dazwischen durchsetzt mit den seltsamen blauen Kristallen der Favaderei. Es entsprach einem hyperphysikalischen Faradayschen Käfig für die Entladungen aus dem Potenzialfeld, das für die technischen Ausfälle zuständig war.

Die Schutzmacht existierte schon vor Urzeiten- Ihr Name war ALLDAR. Sie hat nicht nur Shath bewacht, sondern das gesamte Universum. Überall, wo Not herrschte, erschienen ALLDARS Avatare. Sie schlichteten Streitigkeiten, brachten Frieden. Irgendwann kam es jedoch zur Katastrophe, zum Tombarsischen Schock. ALLDAR starb, sein unsterblicher Leichnam wurde im Inneren des Shath begraben. Seitdem ruht sie in der Gruft NIMMERDAR, bewacht und behütet von der Allgegenwärtigen Nachhut. Die heute mächtigen Grabwächter waren einstmals ALLDARS schnelle Eingreiftruppe.

Um die Gruft besser schützen zu können, haben die Mitglieder der Allgegenwärtigen Nachhut vor langer Zeit entschieden, das Shath mitsamt seinem Sonnensystem aus dem angestammten Raum-Zeit-Gefüge an den jetzigen Ort zu versetzen.

ALLDAR soll das gesamte Universum bewacht haben. ALLDAR ist tot, ihr Leichnam ruht in einer Gruft im Shat. Und Shat wurde in dieses Miniaturuniversum versetzt, weil die Wächter der Meinung waren, hier sei alles sicher. Aber inzwischen wurde das Solsystem ebenfalls in diesen anormalen Weltraum verschlagen. Und sechsvierzig weitere Systeme befanden sich hier.

Fa-System mit seinen elf Planeten wurde einst in diese Raumblase versetzt. ALLDAR sollte in aller Pracht wiederauferstehen, ein Zeitalter neuen Glücks sollte anbrechen.

Die Völker des Universums kannten keinen Streit. Es gab keine Not, und wo immer Katastrophen geschahen, waren ALLDARS Avatare zur Stelle, um zu helfen und neu aufzubauen, um Schmerz und Leid zu

lindern. Jene Zeit war die Blüte des Universums. Wissenschaft und Künste erfreuten sich regen Zuspruchs. Bis das Unglück geschah, in dessen Folge ALLDAR starb und mit ihm alle Avatare und das Reich zerfiel.

Die Schutzmacht soll nun ins Leben zurückgeholt werden.

Es wird erwartet, dass unsere Welt endlich wieder so wird, wie sie tiefer Vergangenheit war. Eine Welt ohne Kriege und Tod, ohne Hass, Neid und Aggressionen.

Ein neues altes Reich, in dem alle Intelligenzwesen des Universums vereint zusammenleben werden, wie es in Alldar-Shat heute schon Realität ist.

Es mehren sich die Anzeichen dafür, dass ALLDAR selbst ihren Raanimaitonsprozess eingeleitet hat.

NIMMERDAR ist die Gruft, in der ALLDARS Leichnam begraben liegt.

Im NIMMERDAR werden die Sucher nur die sterblichen Überreste der Schutzmacht finden, sondern auch ALLDARS Archiv. Die Sucher wollen Informationen über den Anarchischen Raum, der eine Anomalie darstellt.

Die Gruft enthält wesentliche Informationen.

Der Avatar wird ALLDARS Wiedergeburt

beschleunigen

Revolutionäre Kräfte haben versucht, dem Gesandten ALLDARS zu entführen. In ALLDARS Archiv lagerte möglicherweise das Wissen von Äonen, Daten Geschehnisse, Veränderungen aus der Frühzeit des Universums, vielleicht auch Wissen über die Entstehung der ersten Superintelligenzen, über ihre Weiterentwicklung zu Materiequellen und Materiesenken, zu Kosmokraten und Chaotarchen.

Die ins Netz eingewobene große Landmasse war eine Insel mit mehreren Kilometern. Ein Tor wies den Weg nach NIMMERDAR.

Der Schrein sah aus wie ein aus unendlich vielen nanofeinen Fäden gesponnenes Netz aus.

Das Netz erschien wie ein Schattenwurf aus mehreren Dimensionen, der Schatten eines sterblichen Korpus.

ALLDAR war tot.

Der Leib der toten Superintelligenz existierte nur in der Vergangenheit, in der Gegenwart gab es ihn nicht mehr, jedenfalls nicht mehr an diesem Ort.

War Der Leichnam zerfallen, auferstanden oder geraubt?

Die Allgegenwärtige Nachhut – hatte sie als Grabwächter der Superintelligenz versagt?

Die Allgegenwärtige Nachhut setzt alles daran, die Frevler festzusetzen, die ALLDARS Verschwinden enthüllt haben.

Exkurs: Raphael, der Unheimliche, und der Plan der Vollendung

3581 n. Chr.:

Erde und Mond sind auf der Flucht vor den Laren mit einem Sonnentransmitter im Mahlstrom der Sterne gestrandet.

Einige Jahrzehnte nach der Stabilisierung der Erde in einem Orbit um Medaillon bewirkt eine bis dahin unerkannte Komponente in der 5-D-Strahlung dieser Sonne eine psychische Alteration der Menschen.

Durch den so genannten Waringer-Effekt verlieren die Terraner die Fähigkeit, Gefühle zu empfinden.

Eine strenge, eiskalte Logik der Vernunft wird zum obersten Prinzip, die Zeit der „Aphilie“, der Lieblosigkeit, beginnt.

Im Jahr 3540 kommt es zum Eklat. Gegen die verhängnisvolle Sonnenstrahlung sind einige Menschen von Natur aus immun, außerdem alle Zellaktivatorträger - mit einer Ausnahme. Reginald Bull. Sein Zellaktivator neutralisiert aus unbekanntem Gründen die Strahlung der

Sonne nicht.

Ehe die anderen Regierungsmitglieder aufmerksam werden, kommt es zur Revolte.

Alle Immunen werden gefangen genommen, Bull übernimmt die Macht. Er lässt vor der Weltöffentlichkeit einen fingierten Schauprozess ablaufen, schließlich werden alle Angeklagten von der Erde verbannt.

Sie werden auf das kurz vorher fertig gestellte Fernraumschiff SOL deportiert.

Eine Rückkehr zur Erde ist ihnen unter Androhung des Todes untersagt.

Die Positionsdaten der Milchstraße wurden vorher aus SENECA, dem Bordgehirn der SOL, gelöscht.

Vierzig Jahre später, im Jahre 3580, hat das Aphilie-Regime, das kein Mitleid und keine Menschenliebe kennt, seine Position gefestigt.

Allerdings leiste eine im Untergrund agierende Gruppe von Immunen der Regierung großen Widerstand. Diese „Organisation Guter Nachbar“ (OGN) wird von Roi Danton geleitet.

Die Zentrale der OGN liegt im Dschungel der Insel Borneo; zu der Gruppe gehört auch der Franziskaner-Pater „Vater Ironside“.

Auf der Erde kursiert ein seltsames BUCH mit Überlieferungen aus der Zeit vor der

Aphilie.

Die Menschheit wird von einem erbarmungslosen Terrorregime beherrscht. Jedem Menschen wird kurz nach der Geburt ein Kodegeber, der PIK, implantiert. Mit dessen Hilfe kann die Regierung jederzeit den Aufenthaltsort eines jeden Menschen feststellen.

In Stummhäusern werden alte Menschen, die für die Gesellschaft nicht mehr nützlich sind, in den Tod getrieben.

Outsider, in denen die Aphilie besonders stark ausgeprägt ist, betätigen sich als Kopffäger auf Immune.

In Imperium-Alpha, dem „Nervenzentrum“ des ehemaligen Solaren Imperiums, kommt es zu einem Zwischenfall:

Roboter ohne Bioplasma-Anteil halten sich an die Asimovschen Robotgesetze und gehorchen den Gesetzen der Menschlichkeit.

Sie zetteln eine Revolte an.

Breslauer, Bulls Bedienungsroboter, bringt ein Nebenaggregat seiner Hauptpositronik zur Explosion, die dabei entstehende Schockwelle befreit Bull von der Aphilie.

Bull kann sich aus Imperium-Alpha absetzen und gelangt in die Zentrale der OGN.

Auf Ovarons Planet, einer im Mahlstrom liegenden Welt, auf die im Jahre 3540 etwa 2000 immune Frauen und Kinder evakuiert wurden, wird eine Ausweichzentrale der OGN gegründet.

Als Terraner auf der Paradieswelt Signal landen, erhalten einige der Raumfahrer von den zwergenhaften Eingeborenen, den „Dukes“, ein Gebräu, das die Aphilie von ihnen abfallen lässt.

Bevor jedoch alle Menschen der Expedition geheilt werden können, greift Trevor Casalle ein.

Er wird in der Folgezeit zum Alleinherrscher über Terra.

Um seine Diktatur zu festigen, will er der Menschheit durch die „Operation Gehirnwäsche“ mittels parapsychisch wirksamer Suggestivfelder eine Pseudo-Erinnerung aufpfropfen.

Dann greift er nach der Unsterblichkeit und will Bulls Zellaktivator in seinen Besitz bringen.

Dieses Vorhaben wird jedoch durch Vater Ironside und seine Anhänger, die die Armutsquartiere der Städte bevölkern, vereitelt.

Inzwischen driftet die Erde immer schneller auf den Schlund zu.

In dieser Zeit der Wirrnisse schließen die Aphiliker mit der OGN ein Zweckbündnis,

um die Erde zu evakuieren.
Doch dieser Plan wird von Raphael, einer Projektion des Mondgehirns NATHAN, durchkreuzt.

Unterdessen taucht überall auf Terra ein Medikament, die PILLE, auf, die die Menschen von der Aphilie befreit.
Hinter den Ereignissen steht ES, das den „Plan der Vollendung“ eingeleitet hat.
Dieser Plan sieht die Rettung von mehr als 20 Milliarden Terranern vor.
Als Terra und Luna am 2. September 3581 im Schlund entmaterialisieren, nimmt ES die menschlichen Bewusstseine in sich auf.
Einige Immune, darunter Bull und Danton, verlassen rechtzeitig die Erde und fliegen zu Ovarons Planet, der ihnen als Ausweichquartier dient.
Die letzten Menschen im Mahlstrom der Sterne regen eine rote Riesensonne mit Hilfe eines Feldpulsators zu Leuchtfeuersignalen an, um zukünftig eintreffenden terranischen Schiffen den Weg zu Ovarons Planet zu weisen.

Reminiszenz: Der Stardust-Zyklus und die Aufspaltung von ES

ES konnte sich aufgrund von Schwächungen in der Vergangenheit (Abspaltung von Anti-ES, Hyperimpedanz, Manipulationen von Taurec an DORIFER und daraus folgende ES-Verwirrungen, Proto-Negasphäre von

Hangay) nicht die beiden fragmentierten Teile seiner Mächtigkeitsballung in der Lokalen Gruppe und den Fernen Stätten halten.
ES wollte auch unbedingt die Entwicklung zu einer Materiequelle verhindern.
Mit Hilfe der gigantischen Menge an Psi-Materie im PARALOX-ARSENAL spaltete sich ES auf:
in ES für die Lokale Gruppe und TALIN für die Fernen Stätten.

Das PARALOX-Arsenal fügte sich in der Schneise von Anthuresta aus achtzehn Fragmenten zu einem 1088 Kilometer durchmessenden Riesendiamant aus purer Psi-Materie zusammen.
Vorher war es räumlich in zwanzig Zeitkörner fragmentiert und zeitlich zu einer Ährenspindel aufgefächert.
Insgesamt handelt es sich um einen raumzeitlichen „Zeitspeer“, auch „Mächtige Garbe“ genannt.
Als PARALOX-ARSENAL wird die gesammelte Psi-Materie der Vatrox bezeichnet.
Vorher die Psi-Materie letztlich stammt, ist unklar.
In der Galaxis Anthuresta gab es umfangreiche Lagerstätten von Hyperkristallen.

ES verfolgte mit dem PARALOX-ARSENAL

einen großen Plan.
Was vermuteten die Leser?
Einen Angriff auf die Kosmokraten?
Die Manipulation eines Kosmonukleotids?
Eine Beeinflussung des Psionischen Netzes?
Die Trennwand zwischen den Universen abdichten?
Oder das Reich diesseits der Materiequellen vom Reich jenseits der Materiequellen abschotten?

Nichts dergleichen.
ES spaltete sich in zwei Teile auf.
Das war nicht gerade originell, das war eine triviale Lösung.
Und was war PARALOX-ARSENAL?
Eine Ballung von Psi-Materie, die die Vatrox in Anthuresta aufgesammelt hatten.

Man stelle sich vor: das PARALOX-ARSENAL hat einen Energieinhalt, der dem eines ganzen Universums entspricht.
Warum sammelten die Vatrox die Psi-Materie?
Woher kam letztlich die Psi-Materie?
Warum die Geheimhaltung von ES – warum sollten die Kosmokraten den Plan nicht kennen?
Die Kosmokraten können auf andere Materiequellen im Universum zurückgreifen

Der Stardust-Zyklus war von einem nebulösem Etwas namens Psi bestimmt war.

Das Vamu der Vatrox, das Innere der Handelssterne, die Feueraugen, Psi-Dispenser.

ARCHETIMs Psi-Korpus, die 20 000 Scheibenwelten, das PARALOX-ARSENAL, ES – alles war Psi.

Die Vatrox (sogar ihre Ahnen!) vergeistigten zu den VATROX-Entitäten, die Anthurianer vergeistigten zu ESTARTU. Und als Höhepunkt der Psi-Manie der 1088 Kilometer große psimaterielle Riesendiamant namens PARALOX-ARSENAL.

Dazu geistige Inkarnationen von ES: der Revolverheld Piet Rawland, die Altmutanten, dazu Fellmer Lloyd und Ras Tschubai, aus dem goldenen Funkenregen hervorgegangenen Funkenleute – da glitzert es so richtig.

Die Stardust-Felsennadel, die 1000 Kartuschen, : Sextadimschleier, Oldtimer.Maschinenhalle, Silberkugeln, Talanis, die Insel der Schmetterlinge, das zweite galaktische Rätsel, zwei Zellaktivatoren, Ambur Karbush – alles Mysteriositäten, bei denen nie klar war, was das alles zu bedeuten hatte.

Die Vatrox wurden von der tiotronischen Prior-Welle der Soberer erleuchtet – ja, und weiter?

Und was wollte VATROX-VAMU mit dem

PARALOX-ARSENAL erreichen?
Und warum war ES für zwei weit entfernte Mächtigkeitsballungen zuständig?
Nur weil ESTARTU einst nach seinen Ursprüngen suchte?

Der Stardust-Zyklus (warum eigentlich dieser Name? – er hätte auch Psi, ES- oder Frequenzfolger-Zyklus genannt werden können) fiel durch Ungereimtheiten auf, die entscheidende, finale Auflösung in Band 2599 war trivial.

Die Handlung war fragmentiert und unübersichtlich. Dennoch: nach der lahmen ersten Hälfte (2500 bis 2549) nahm der Zyklus ab Heft 2550 an Fahrt auf. Die ES-Ebene in Anthuresta regte die Fantasie an. Den Autoren gelang es, das Thema „ES“ wieder mit neuem Leben zu füllen.

Exkurs: QIN SHI, der Kaiser von China

QIN SHI Huang war der erste Kaiser des Vereinigten China. Er ist berühmt für die Terrakotta-Armee, die mit ihm begraben ist. Er wurde in die Zeit der Streitenden Reiche hineingeboren und einigte das zerstrittene China.

Aber das Elixier der Unsterblichkeit konnte

er trotz intensivster Bemühungen seiner Gelehrten nicht finden.

Aus Angst vor seinem kommenden Ende ließ er unmittelbar nach seiner Thronbesteigung mit dem Bau einer Grabanlage beginnen.

Eine Armee sollte ihm Schutz im Jenseits garantieren.

Die Herstellung der als Terrakotta-Armee berühmt gewordenen Grabfiguren begann.

QIN SHI will den Anzug der Universen und das Multiversum-Okular.

Deuten diese Begriffe auf das übergreifende Thema „Multiversum“ hin?

QIN SHI negative parasitäre Superintelligenz.

Er hat das BOTNETZ.

Unter einem Bot (vom Begriff „robot“ abgeleitet) versteht man ein Computerprogramm, das weitgehend selbstständig sich wiederholende Aufgaben abarbeitet, ohne dabei auf eine Interaktion mit einem menschlichen Benutzer angewiesen zu sein.

Ein Botnetz ist eine Gruppe von Software-Bots.

Die Bots laufen auf vernetzten Rechnern, deren Netzwerkanbindung sowie lokale Ressourcen und Daten ihnen zur Verfügung

stehen.

Ein Bot stellt dem Betreiber eines Botnetzes je nach Funktionsumfang verschiedene Dienste zur Verfügung.

Derweil mehren sich multifunktional einsetzbare Botnets.

Der Botmaster kann so flexibel auf andere Einsatzmöglichkeiten umschwenken.

Ist QIN SHI eine aus Viren (laut dem Virenforscher Quiupu handelt es sich um „Maschinchen“) entstandene Entität.

Ist QIN SHI aus dem Virenimperium hervorgegangen?

QIN SHI als Viren-Superintelligenz?

Kritik und Perspektiven

QIN SHI, die negative parasitäre Superintelligenz, will den Anzug der Universen und das Multiversum-Okular in seinen Besitz bringen.

Wie bedeutsam sind beide Objekte?

In der Anomalie, in die das Solsystem entführt wurde, befinden sich 48 Sonnen.

Mit möglicherweise 48 toten Superintelligenzen – die 48 Blütenblätter der Zeitrose?

Was hat es mit dem Multiversum-Okular auf sich?

Geht es um die Bindungskräfte, die das

Multiversum zusammenhalten?

Dienen die Leichen der Superintelligenzen als Bindungskräfte, um den Kosmos zu stabilisieren, um ein neues Reich der Harmonie zu erschaffen?

Wie hieß es am Beginn des Zyklus:

„Wir erwarten, dass unsere Welt endlich wieder so wird, wie sie tiefer Vergangenheit war.

Eine Welt ohne Kriege und Tod, ohne Hass, Neid und Aggressionen. Ein neues altes Reich, in dem alle Intelligenzwesen des Universums vereint zusammenleben werden.“

Die Sonne könnte erlöschen.

Wird Jupiter eine zweite Sonne sein können?

778 Millionen Kilometer von Sol entfernt, linear also 628 Millionen km von der Erde weg (viermal soweit wie die Sonne entfernt ist), dazu etwa zehnmal kleiner als die Sonne, dazu die Strahlungsformel, nach der die Intensität der Energie exponentiell mit der Energie abnimmt – Jupiter kann die Sonne nie ersetzen können.

Selbst in Arthur C. Clarke`s „Odyssee 2“ wurde Jupiter nur zur Sonne für den Mond Europa, welcher Aliens beherbergen sollte.

Das Solsystem in der Anomalie, die BASIS in der Doppelgalaxis Chanda, die von einem Paraflimmern durchdrungen ist.

Alles wirkt irgendwie hyperphysikalisch verändert.

Uwe Anton als Philip K. Dick-Fan, dazu der Begriff „Neuroversum“: wird hier eine ungeheure Spiegelfechterei betrieben?

Ist QIN SHI ein kosmokratischer Schurke, der mit Strangeness-Variablen und multiversalen Manipulationen spielt?

Werden hier die Gehirne der Terraner manipuliert, dass sie etwas wahrnehmen, was in Wirklichkeit ganz anders ist?

Perry Rhodan NEO:

Die Zukunft beginnt von vorn.

Eine Neuinterpretation der klassischen Geschichte mit einer komplett neuen Handlung.

Das Jahr 2036: Krieg, Terror, Naturkatastrophen.

Die Menschheit steht vor dem Untergang.

Doch dann trifft ein Mann auf Außerirdische. Sein Name: Perry Rhodan.

Sein Ziel:

Die Rettung der Menschen., die Erforschung fremder Welten.

Neue Leser sollen mit dieser Idee gewonnen werden.

Doch die heutigen Kids spielen lieber am Computer, als Heftromane zu lesen.

Der Witz bei den Romanen ist, dass man sich in der eigenen Fantasie ausmalt, wie etwa die Arkoniden ausgesehen haben.

Im allerersten Rhodan-Abenteuer sind die Außerirdischen auf dem Mond gestrandet, weil sie eine Panne hatten. Aber sie kümmern sich um Nichts auf ihrem Schiff, weil sie dauernd mit Computerspielen beschäftigt sind. Die Arkoniden werden als degeneriertes Volk beschrieben:

„Was machen ihre Begleiter eigentlich?“ fragte Rhodan.

Crest: „Das übliche Simulator-Spiel. Es ist an unserem geistigen Niedergang maßgeblich beteiligt.“

Milliarden Arkoniden liegen täglich vor den Schirmen.

Es handelt sich um Fiktiv-Spiele, jeweils ausgedacht von einem anderen Meister.

Es ist die bildliche und akustische Verdeutlichung des Gedankeninhalts.

Mein Volk geht darin auf.

Es wird immer schlimmer.

Es sind nur fünfzig Leute an Bord.

Ich sehe sie sehr selten, denn die meiste Zeit liegen sie verzückt vor den Fiktiv-Schirmen.

Unsere Dekadenz bewegt sich nicht im

Rahmen eines Sittenverfalls, sondern in einem allmählichen Erschlaffen der Willenskraft.

Man wird gleichgültig gegen alles.

Nichts regt auf, nichts interessiert.

Das Werk eines neuen Simulator-Künstlers geht immer vor.

Man hat unendlich viel zu tun, um neues künstlerisches Schaffen schnellstens zu genießen...”

Karl-Herbert Scheer erwies sich hier als Visionär.

Heute hängen erschlafte und übergewichtige Kinder und Jugendliche vor Gameboys, Computern und DVD-Playern (den Fiktivbildschirmen unserer Zeit) und ziehen sich Filme, Videospiele und sonstigen Schrott rein.

Steve Jobs von Apple ist gerade gestorben. Der Mann, der die Zukunft erfand. Der Apple Macintosh mit seiner grafischen Benutzeroberfläche mit Maussteuerung, der iPod zum Abspielen von Musik, das iPhone mit Touchscreen und Gestensteuerung, der App Store, der iPad als Tablet-Computer – alles Fiktivbildschirme, erschaffen, um die

neuronalen Geflechte der Jugendlichen zu berieseln, um die Gehirne neu zu formatieren, wie die Auguren und Sayporaner. Bill Gates mit Microsoft, Larry Page mit der Internet-Suchmaschine Google, Jeff Bezos mit dem Internetversandhändler Amazon, Mark Zuckerberg mit dem sozialen Netzwerk Facebook – wird hier nicht ein fiktives Neuroversum kreiert, das die Terraner ähnlich wie die Arkoniden in den Untergang führt?

Hallo Uwe, hier könntest Du dich mit Karl-Herbert Scheer verbünden und etwas Großartiges erschaffen.

Nicht eine Kritik der reinen Vernunft, sondern eine Kritik der Fiktivbildschirme.

Steve Jobs, Jahrgang 1955.

Bill Gates, Jahrgang 1955.

Uwe Anton, Jahrgang 1956.

Die Welt wird ständig neu formatiert.

Die Piraten. Occupy Wall Street.

Das Neuroversum – ein Symbol für eine aus den Fugen geratene Welt?

Artikel: Svens Ausflüge in die Welt von Übermorgen von Sven Klöpping

Teil 3: Terrorfürsten!

11. 02. 3438

Der dreiundachtzigste Klon von Osamah Bin Laden wird im Kaukasus von russischen Milizen mit einer Wünschelrute aufgestöbert und mehrmals erschossen, bis auch sein künstliches Herz aufgehört hat zu schlagen. Nachdem er die Sicherheitskräfte jahrelang immer wieder hinters Licht geführt und im Stillen seine Anschläge geplant hatte, denen unter anderem der Lieblingspudel des US-Präsidenten zum Opfer gefallen war (der Pudelgott sei ihm gnädig!), machte er den entscheidenden Fehler, als er das Gartenlaub in seiner Vorstadtvilla mit einer Maschinenpistole wegpusten wollte, was die Nachbarschaft dann doch aufhorchen ließ, obwohl sie den Mann mit dem Turban und dem komischen Bart schon lieb gewonnen hatten.

Medienberichten zufolge handelte es sich um eine humane und schmerzfreie Tötung, nach welcher die Leiche gevierteilt und den Steppenwölfen zum Fraß vorgeworfen wurde.

24. 07. 3615

Während des Chinesischen Volksaufstandes macht sich ein gewisser Xen Hu gleichermaßen zum Helden und zum Topterroristen, als er den von allen bloß „Staatsfreund Nr. 1“ genannten Manager eines Erdgaskonzerns in einer konzertierten Aktion „beseitigt“.

Sein Name geht in die Geschichte des Revolutionären Volkes ein, welches Teile Chinas gegen den Willen der Einheitspartei kontrolliert. Mehr davon könnt ihr in der MegaFusion-Story „Staatsfreund Nr. 1“ lesen, die ich bald schreiben werde. Der Chinesische Volksaufstand ist einer der letzten großen Kriege der Menschheit, bevor sie beschließt, gemeinsam statt gegeneinander zu arbeiten.

04. 03. 4123

Der Terrorismus gilt nun offiziell als besiegt. Nach 2022 Jahren erbittertem, US-Marine-angeführtem Kampf gegen die Achse des Bösen ist es den internationalen Streitkräften um General Moses Aaron Bishop nun endlich gelungen, sämtliche Feinde auszumerzen und die spärlich vorhandenen Sympathisanten mit so genannten „Uhrwerk Orange“ Aggressionstrainings ins System einzugliedern.

Die ganze Aufmerksamkeit gilt nunmehr dem Kampf gegen den Internationalen Terrorismus, bei dem illegale, nicht artgerechte Terrarien mit außerirdischen Spüralligatoren aufgestöbert und die darin befindlichen Reptilien verfüttert, eingeschläfert oder zu Modeschmuck verarbeitet werden.

Ihre Besitzer erhalten lediglich eine Geldstrafe.

Fazit

Wenn wir künftig verhindern wollen, dass Menschen dazu angestachelt werden, sich aus unlogischsten Gründen einen Sprengstoffgürtel umzuschlappen und hinauszuziehen, um sich ahnungslose Opfer zu suchen, müssen wir bei uns selbst anfangen, müssen auf Fremde(s) zugehen und dürfen uns nicht hinter unseren Gardinen verstecken und denken, dass sich da draußen sowieso nichts ändert. Denn es ändert sich ständig was. Wir dürfen nur nicht zulassen, dass die Welt so wird wie Sven Klöpping es in einigen seiner MegaFusion-Storys schildert, in denen Terroristen wahllos Menschen killen oder in denen die Staatsmacht ausufernde Formen annimmt, um ihre Bürger totalitär zu überwachen.

Sven Klöpping?

In seiner Jugend eher den Linken zuzurechnen und auch bei diversen Chaostagen und Punkertreffen anwesend, ist er jetzt etwas in die Mitte aller möglichen politischen Gesinnungen gerückt und agiert vernünftiger und gesellschaftskompatibler. Am 11. September 2001 hat er in einer Frankfurter Werbeagentur gearbeitet und war TV-Zeuge der furchtbaren Anschläge von Manhattan. Damals dachte er noch, es wäre alles nur eine große Verschwörung gewesen, aber mittlerweile hat er begriffen, dass nur die CIA und der Mossad dafür verantwortlich sein können (Satire OFF). Mehr zu ihm findet ihr auf <http://www.svenklöpping.de>, mehr zu MegaFusion auf einer speziellen MF-Homepage, zu erreichen über die Autorensseite. Sven Klöpping ist SF-Autor, trinkt Weißbier und lebt im Schwarzwald.

PS

Nach Diktat verreist, um Flugstunden zu nehmen.

Science Fiction & fantasy News

DSFP SF-Kurzgeschichten werden veröffentlicht!

Der SFCD vergibt seit 1985 einen Literaturpreis.

Am Anfang hieß er noch SFCD-Literaturpreis.

Heute ist es der Deutsche Science-Fiction-Preis, kurzDSFP .

Dotiert mit je 1000 Euro für die beste SF-Kurzgeschichte und den besten SF-Roman deutscher Provenienz des vorangegangenen Jahres.

Die Idee ist nicht neu.

In Bezug auf die prämierten Romane ist sie aussichtslos und auch nicht zielführend, aber im Hinblick auf die preistragenden Kurzgeschichten gibt es mehr als einen guten Grund, die Idee nicht fallen zu lassen.

Und wir haben es nicht getan.

Für 2012 ist es vorgesehen, die seit 1985 (bis 2011) im SFCD-LP und DSFP prämierten Kurzgeschichten gesammelt wieder zu veröffentlichen, geballtes,

preiswürdiges deutsches SF-Schriftsteller-Schaffen, darunter Autoren wie Mielke, Cunis, Erler, Prokop, Findig, Stöbe, Fieberg, Eschbach, Marrak, Iwoleit, Armer, Hammerschmitt, Haubold, die Schmidt und der Falke. Und ...

Richtig.

Der Jeschke.

DER Jeschke.

Der deutsche Kurzgeschichten-Jeschke, der Mann, der zeit seines verlagsaktiven Lebens die Kurzgeschichte hochgehalten hat. Und der Jeschke, der nicht nur 2011 nochmal den Kurzgeschichten-DSFP (sic!) mitgenommen hat, sondern auch genau der Jeschke, der gemeinsam mit dem Motor Ralf Boldt die Herausgeberschaft übernehmen wird.

Das Buch wird 2012 erscheinen.

Details folgen.

We'll keep you informed.

Jeffrey Thomas - PUNKTOWN

<https://www.facebook.com/FestaVerlag>

Wunderbar, mit viel Liebe gemachte Webseite für alle Jeffrey-Thomas-Fans. Planet Punktown - Chooming soon...

www.planet-punktown.de

Drifting Souls

Du suchst die Herausforderung?
Dann bist Du hier richtig!



Drifting Souls präsentiert sich erstmals auf der Daedalus-Con in Bochum vom 4.-6.November 2011

Science Fiction & Fantasy Neuerscheinungen

SpecFlash takes the next step into the future

Die Zukunft des SpecFlash Magazins hat begonnen:

Es wird ab sofort als Flash Flipbook (ePaper) erscheinen!

Damit ihr schon vorab die Möglichkeit habt, euch an dieses Format zu gewöhnen und reinzuschnuppern, habe ich die Ausgabe 9, welche am 01.07. erschienen ist, umkonvertiert und in Netz gestellt.

Einer der Vorteile des neuen Formats ist, dass die Unterstützung von HTML5 und iPhone/iPad schon integriert ist, wir also bestens für die Zukunft gerüstet sind.

Von Thomas Rabenstein kam inzwischen die Rückmeldung "Funktioniert perfekt auf dem iPad2".

Würde mich freuen noch weitere Reaktionen zu bekommen.

Da wir jetzt doch etwas schneller mit der Umstellung waren als geplant, wird auch die Ausgabe 10 des SpecFlash Magazins nicht erst im nächsten Jahr erscheinen, sondern schon in diesem.

Wir möchten euch ja nicht länger warten lassen als nötig und so wird es am 23.12.2011 eine Weihnachtsausgabe geben, welches übrigens auch das Top-Thema der Ausgabe sein wird.

Zum Top-Thema möchte ich gleich noch anmerken, dass wir zukünftig versuchen werden, das jeweilige Thema noch stärker zu behandeln und einzubeziehen.

Für die nächsten Ausgaben sind geplant:

1. Erotik in Fantasy, Science Fiction und Horror?
2. Jenseits von Harry Potter: Spekulative Prognosen, wo die nächste Hit-Serie der Phantastik herkommen wird
3. Science Fiction Comedy
4. Esoterik
5. Prähistorie
6. Roboter/Zukunftstechnologie
7. Die Zukunft von Gestern

In welcher Reihenfolge diese Themen abgehandelt werden ist noch offen, wir suchen aber auf jeden Fall Beiträge jedweder Art für diese Themengebiete (primär natürlich erst mal zu Weihnachten).

Solltet ihr eine Kurzgeschichte, einen Artikel, eine Grafik, ein Cartoon, eine Rezension oder was auch immer zu einem der obigen Themen haben, immer her damit.

Selbstverständlich dürft ihr mir auch Beiträge zu anderen Themen schicken, solange sie sich in die Spekulative Fiktion einordnen lassen.

Ein weiterer Punkt ist unsere Suche nach neuen Mitstreitern.

Wenn also einer von euch Lust und Interesse hat an dem Magazin mitzuwirken, soll sich bei mir melden.

Gesucht werden Redakteure, Lektoren, Rechercheure, Layouter, Koordinatoren, egal ob weiblich oder männlich.

Momentan schon vergeben sind die Posten des Redakteurs für Kurzgeschichten, welchen zukünftig Markus Kügler ausüben wird und der Posten des Redakteurs für Rezensionen, welchen Kai Krzyzelewski einnimmt.

Außerdem wird es eine feste Kolumne von Alisha Bionda geben, wobei wir da noch auf der Suche nach einem Namen sind. Wer also Interesse hat unser Team zu

verstärken bitte bei mir melden. Wir haben auch viele kleine Aufgaben, die erledigt werden müssen.

Zum Schluss noch ein Anliegen von mir. Da das neue Format des Magazins nicht mehr kostenlos herzustellen ist, suchen wir Sponsoren und Spender, die uns finanziell unter die Arme greifen.

Sollte jemand sich angesprochen fühlen, darf Er oder Sie sich gerne bei mir melden. Wir können aber leider keine Spendenquittung ausstellen, dies nur vorneweg.

Was jetzt noch fehlt, ist der Link zur neuen Ausgabe: Er lautet <http://www.specflash.de/epaper09>

Oder ihr legt euch gleich die Adresse <http://epaper.specflash.de> als Favorit ab, welche euch immer zur neuesten Ausgabe leitet.

Viel Spaß beim Stöbern und über zahlreiche Rückmeldungen würden wir uns sehr freuen :-)

Rainer Schwippl
Chefredakteur
Internet: <http://www.specflash.de>

E-Mail: redaktion@specflash.de

MARTIN COMPART – DIE LUCIFER-CONNECTION

Der zweite Roman von Deutschlands "Krimipapst" Martin Compart: Massengräber, Satanisten, Mafia-Staaten und die Hölle auf Erden – im finstersten Afrika.

Gill ist Sicherheitsexperte, Ex-Söldner und ehemaliger Stasi-Agent. Er lebt gefährlich – und sorgt mit seinem Kumpel "Karibik-Klaus" dafür, dass auch Verbrecher nicht in Ruhe leben können. Als er auf einen Fall von "Catnapping" angesetzt wird, ahnt aber nicht einmal er, was sich daraus entwickeln wird ... Die Dortmunder Polizei findet ein Massengrab voll ermordeter Kinder und beginnt gegen eine weltweite Satanistenverschwörung zu ermitteln.

Die Spur führt nach Sierra Leone, zu Kannibalen und Kindersoldaten. Gill besinnt sich auf seine tödlichen Kenntnisse und zieht los – ins dunkle Herz Afrikas, in die Londoner Unterwelt und zur schwarzen Seele Wiens.

Martin Compart's zweiter Gill-Thriller ist ein gnadenlos zorniges Buch, das keine Rücksicht auf politisch korrekte Befindlichkeiten nimmt.

Neben seinem spannenden Krimi-Plot erzählt der Autor vom alten Imperialismus und den neuen Mafia-Staaten, von der absoluten Korruption und Perversion der herrschenden Klasse – und von einer Welt, die so aus den Fugen geraten ist, dass das Böse darin selbst die Seelen der letzten Einzelkämpfer schwärzt. Die Lucifer-Connection zeigt uns das, was Mächtige und Massenmedien vor uns verbergen wollen.

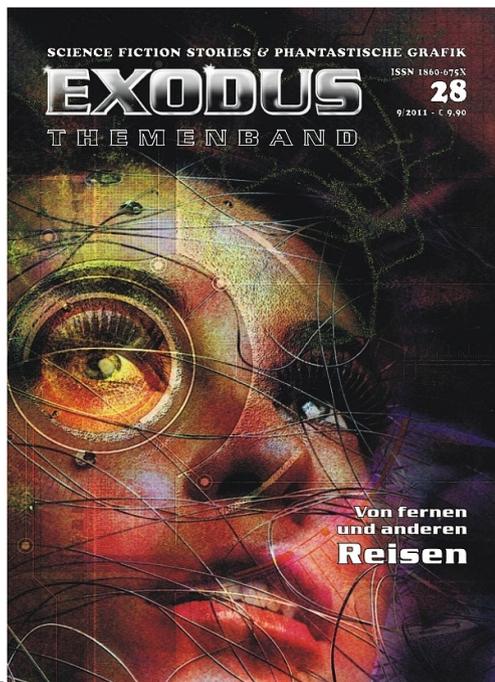
Und sie macht dabei keine Gefangenen.

Martin Compart – Die Lucifer-Connection. 396 Seiten, € 16,80
ISBN 978-3-9502558-4-3

erhältlich auf unserer Website: www.evolver-books.at
oder im Buchhandel über unsere Verlagsauslieferung:
BLS Buch-Liefer-Service
Fax: +49/(0)6746/803652
Mail: buch-liefer-service.de

Weitere Informationen finden Sie auf unserer Presse-Seite
www.evolver-books.at/presse_main.php
ein Rezensionsexemplar können Sie via Mail gern anfordern.

EXODUS 28 soeben erschienen



Die neue Dimension der phantastischen Science Fiction:

- Bernard Crow: Prüfung Hoffnung-19 – doch die Erlösung liegt nicht auf fernen Planeten, sondern in den Herzen der Menschen
- Matthias Falke: Die Geschichte der MORNING DOVE
- Havarie auf der Eiswelt – in dem großen Schiff entsteht ein neues

- Menschengeschlecht
- Frank W. Haubold: Am Ende der Reise
Die ›Orpheus‹ im Bann der Dunklen Sphäre – und die Besucher von ›drüben‹ erscheinen
- Antje Ippensen: Quanten Qata Ringelrei bei Saturn – ein Abenteuer mit Yarissa Tekk, der Sternenbuchhalterin
- Rolf Krohn: Silberlicht
Unheimliche Erscheinungen in der Vaskonensee – die Erzählung des römischen Tribuns Quintus Salvius
- Helmuth W. Mommers: Goodbye James!
»Gestatten, mein Name ist Bond, James Bond – und ich komme aus der Zukunft!«
- Frank Neugebauer: Rückreise
Der seltsame Fall des Konstantin Antonescu – ein zeitinverses Leben
- Gundula Sell: Der Grünspan
Ein Sommernachtstraum in Orsinien – und die Zeitschaft mit dem verbotenen Dichter
- Erik Simon: Thalassa! Thalassa!
Von Okzitanien an den Hof des chinesischen Kaisers – die Lebensgeschichte des Marcus Paulus
- Wolf Welling: Venezia muore

Der Tod in Venedig – Aschenbachs Aufzeichnungen vom Weltende 2060

Mit vielen hervorragenden Illustrationen von Oliver Engelhard, Mario Franke, Thomas Franke, Mark Freier, Thomas Hofmann, Andrä Martyna, Raven of Light, Klaus G. Schimanski, Chris Schlicht und Hubert Schweizer.

Außerdem: die grosse »GALERIE«: 12 phantastische farbige Werke von LOTHAR BAUER mit einer Einführung von Michael Haitel.

»Kosmischer Löwenzahn«
Ein Essay zu den EXODUS-Ausgaben 25 bis 27 von Antje Ippensen

Softcoverformat - jetzt vorbestellen!

102 Seiten

Preis Inland: 9.90€ | Preis Ausland: 11.00€
(incl. Versand) ISSN 1860-675X

<http://www.exodusmagazin.de/bestellformular.php>



ODEM DES TODES - Hommage an Edgar Allan Poe Erschienen

Die von Alisha Bionda herausgegebene Anthologie ODEM DES TODES ist bei Voodoo Press erschienen.

Die reich bebilderte

Kurzgeschichtensammlung mit farbigen Grafiken auf der Klappenbroschur ist eine Hommage an Edgar Allan Poe.

Das Besondere an diesem Band ist, dass jede der Geschichten wahre Stationen und Begebenheiten aus dem Leben des "Meisters des Grauens" beinhaltet. Er also selbst in den Texten "agiert".

ODEM DES TODES

Hrsg. Alisha Bionda

Voodoo Press

Anthologie - Düstere Phantastik

Klappenbroschur, 268 Seiten - 13.95 EUR

ISBN: 9783902802064

Oktober 2011

Cover- und Innengrafiken: Crosvalley Smith

Amazon:

http://www.amazon.de/Odem-Todes-Phantastik-Felix-Woitkowski/dp/3902802065/ref=sr_1_1?ie=UTF8&s=books&qid=1319736135&sr=1-1

Diese düster-phantastische Kurzgeschichtensammlung, die sich rund um das Leben und Schaffen von Edgar Allan Poe dreht, beinhaltet Kurzgeschichten, Novellen und einen Essay, die mit Grafiken

zu jedem Beitrag versehen sind.

Das Besondere an diesem Band ist, dass jede der Geschichten wahre Stationen und Begebenheiten aus dem Leben von EAP beinhaltet, sprich er selbst Prota- oder Antagonist in den Texten ist.

Optisches Schmankerl:

Auf der Klappenbroschur befinden sich zwei Grafiken in farbig.

Kunst ist die Wiedergabe dessen, was die Sinne in der Natur durch den Schleier der Seele erkennen.
Edgar Allan Poe

Christian Endres, Nicolaus Equiamicus, Andreas Flögel, Erik Hauser, Florian Hilleberg, Désirée Hoese, Dave T. Morgan, Sören Prescher, Michael Schmidt, Dieter Winkler, Felix Woitkowski, Arthur Gordon Wolf und Damian Wolfe verfassten ihre ureigene Hommage an Edgar Allan Poe, indem sie den Meister des Grauens in ihren Geschichten agieren lassen.

Crossvalley Smith setzte seine Huldigung künstlerisch dazu.

Mit einem Essay von Florian Hilleberg

Weitere Informationen hier:

<http://www.littera.info/buecher/buch.php?id=7404>

Rezensionsexemplare können - mit Angabe des Mediums/Onlineportals - bei der Herausgeberin angefordert werden. (alisha_bionda(at)yahoo.de)

SCREAM, Band 3 - DIE WEIHNACHTSBRAUT erschienen

Mit dem düster phantastischen Roman DIE WEIHNACHTSBRAUT von Barbara Büchner erscheint der dritte Band der von Alisha Bionda herausgegebenen Horrorreihe SCREAM bei Voodoo Press. Die künstlerische Gestaltung der Reihe betreut Mark Freier.

DIE WEIHNACHTSBRAUT ist ein Roman in lovecraftscher Tradition – meristerhaft von Barbara Büchner erzählt.

DIE WEIHNACHTSBRAUT
Barbara Büchner
Voodoo Press
Roman -SCREAM, Band 3, Horror
Broschiert, 200 Seiten - 14.90 EUR
ISBN: 9783902802088
Oktober 2011
Hrsg. Alisha Bionda
Cover- und Innengrafik/ Buchumschlagsgestaltung: Mark Freier

Kaum hat Fiona den etwas wunderlichen Maurice Mersenbeck kennengelernt, da lädt er sie schon ein, Weihnachten bei ihm und seinem Cousin zu verbringen.

Wer wird zu Weihnachten nicht gerne eingeladen?

Da erfährt Fiona, dass Maurice schon mehrmals kurz vor Weihnachten Bekanntschaftsanzeigen aufgegeben hat, man seine "Verlobten" aber nach Weihnachten nie wiedersah.

Und sie erfährt auch, dass Weihnachten bei den Mersenbecks mit einem viel älteren Kult als dem Christentum zu tun hat...

Weitere Infos:

<http://www.literra.info/buecher/buch.php?id=9277>

Rezensionsexemplare können - mit Angabe des Mediums, in dem die Besprechung erscheint - bei Alisha Bionda (alisha_bionda(at)yahoo.de) angefordert werden.

Rezensionen: Perry Rhodan Erstaufgabe

Perry Rhodan 2611 – Gegen den Irrsinn



Autor: Marc A. Herren
Zeichner: Alfred Kelsner

Er ist die einzige Hoffnung und die größte Bedrohung – Saedelaere im moralischen Konflikt

Handlung:

Alaska Saedelaere und Eroln Blitzer dringen in den Verwaltungspalast ein.

Ihre Ankunft bleibt nicht unbemerkt, aber alle Soldaten, die sich ihnen nähern, leiden sofort unter der immer stärker werdenden Ausstrahlung seines Cappin-Fragments und können ihn nicht aufhalten.

Sie beginnen zu halluzinieren und zu toben, bei einigen kommt es zu Organversagen. Die Herzogin befiehlt den Einsatz von Kampfrobotern, aber Pridon widersetzt sich der Anweisung und entsendet Sholoubwa als Unterhändler, denn nur der Terraner kann den Palast aus der Anomalie lenken. Der Cyborg deaktiviert seine biologischen Komponenten und kann sich dem Terraner deshalb relativ unbeschadet nähern. Saedelaere erhält Zutritt zur Zentrale und startet den Antrieb.

Der Palast beschleunigt mit Minimalwerten. Er wird die Anomalie zwar aus eigener Kraft verlassen können - bis dahin wären aber vermutlich alle Escalianer durch den

schädlichen Einfluss des Cappin-Fragments tot.

Während sich der Palast langsam dem Rand der Anomalie nähert, fallen auch die Herzogin und Pridon der Irrsinnstrahlung zum Opfer.

Als Saedelaere verhindert, dass die Herzogin wie von Pridon geplant mit dessen Raumschiff flieht, dreht der Gardeleutnant durch und lässt sich von Sholoubwa zur Zentrale tragen.

Da erscheint die LEUCHTKRAFT. Die Kosmokratenwalze steht noch unter Fallun Vieraufs Kontrolle und schiebt den Palast an.

Doch auch dieses mächtige Raumschiff wird durch die in der Anomalie herrschenden chaotischen Bedingungen schwer beeinträchtigt.

DAN reagiert nicht mehr. Plötzlich verschwindet das Walzenschiff, als ob es nie existiert habe.

Pridon erscheint und feuert auf Saedelaere. Mel-anta-Sel stürzt sich auf den Escalianer und lenkt dessen Waffenarm nach unten. Der Schuss geht fehl und vernichtet

Sholoubwa. Pridon erleidet schwere Verbrennungen.

Der Palast erreicht die Librationszone jetzt in kurzer Zeit.

Die Irrsinnstrahlung erlischt sofort. Die Verhältnisse im Palast normalisieren sich.

Pridon wird behandelt und hat gute Überlebenschancen, aber Sholoubwa ist nicht zu retten.

Ein Firibirim-Stock wird geortet. Mel-anta-Sel könnte zu seinem Volk zurückkehren, will aber lieber bei Saedelaere bleiben.

Der Terraner soll nun ins Reich der Harmonie gebracht und geprüft werden - die Herzogin vertraut ihm noch immer nicht.

Eroin Blitzer scheint den Verlust der LEUCHTKRAFT nicht verkraftet zu haben.

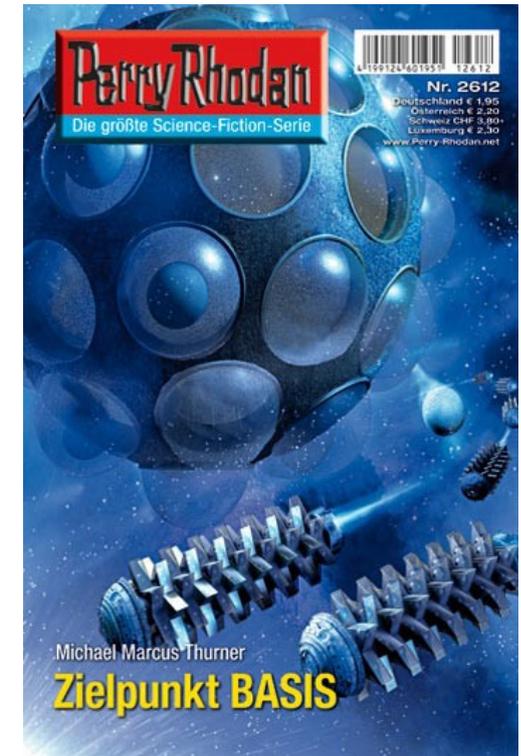
Er versinkt in Apathie.

Quelle: Perrypedia



*Innenillustration von
Michael Wittmann.*

Perry Rhodan 2612 – Zielpunkt BASIS



Autor: Michael Marcus Thurner
Zeichner: Dirk Schulz

*In der Doppelgalaxis Chanda - Perry
Rhodan sucht sein verschwundenes
Raumschiff*

Handlung

Die BASIS wurde von den Dosanthi erobert. Die Besatzung ist mit den Beibooten geflohen.

Einige Galaktiker sind jedoch zurückgeblieben, darunter der Ertruser Trasur Sargon und der terranische Gärtner Gamma Oulhaq. Nachdem die von den Dosanthi verursachten Panikattacken abgeklungen sind, aktivieren die beiden einen Daniel-Roboter. So erfahren sie, dass sich auch Konteradmiral Erik Theonta noch an Bord befindet.

Protektor Kaowen aus dem humanoiden Volk der Xylthen, Oberhaupt der QIN-SHI-Garde, leitet die Eroberung der BASIS. Er muss um jeden Preis den Anzug der Universen und das Multiversum-Okular in seinen Besitz bringen. Die Suche nach den beiden Objekten gestaltet sich schwierig, zumal Kaowen keine Ahnung hat, worum es sich dabei handelt.

Der Protektor befiehlt den Transport des gekaperten Schiffes zum ursprünglichen Zielort, der Werft APERAS KOKKAIA.

Perry Rhodan, Gucky und Nemo Partijan brechen mit MIKRU-JON auf, um die BASIS

zu suchen.

Mondra Diamond bleibt auf Orontes zurück. Sie betreut Ramoz, der die endlosen medizinischen Untersuchungen satt hat, die er seit seiner Verwandlung erdulden musste, und nur noch Rhodans Freundin an sich heranlassen will.

Die BASIS befindet sich nicht mehr an ihrer letzten bekannten Position, aber der Speicherkristall, den Rhodan von Ennerhahl erhalten hat, weist den Weg zu einer Sonde.

Den darin gespeicherten Daten zufolge wurde die BASIS in den Sektor Kollaron-Viibad gebracht.

Dort toben Hyperstürme, die vermutlich durch Wolken blauer Hyperkristalle stabilisiert werden - möglicherweise bereits seit tausenden von Jahren.

Die so genannten Viibad-Klüfte sind stabile Hyper-Wirbelstürme, die in Tryortan-Schlünden enden und den Raumsektor wie Säulen durchziehen.

MIKRU-JON erreicht die in der Sonde gespeicherten Koordinaten am 25. September 1469 NGZ.

Hier befinden sich sowohl die 149 Kilometer durchmessende kugelförmige Werft APERAS KOKKAIA (wahrscheinlich ein umgebauter

Handelsstern) als auch die BASIS. Das terranische Fernraumschiff ist zerlegt - aber nicht nach dem dafür vorgesehenen Schema.

Und offenbar ist der Prozess noch immer nicht abgeschlossen. Partijan geht davon aus, dass sich aus den Fragmenten ein neues Objekt unbekannter Form bilden wird. Jedes Fragment ist durch einen Energieschild vor den Flotten des Feindes geschützt.

Für Rhodan steht fest, dass es sich um eine Folge des von Delorian eingeleiteten Thanatos-Programms handelt. Ennerhahls Datenträger gibt weitere Informationen frei, die eine Modifikation von MIKRU-JONS Schutzschirmen ermöglichen. MIKRU-JON kann sich den BASIS-Fragmenten danach unbemerkt nähern.

Rhodan folgt einer aufgezeichneten Botschaft Ennerhahls zu einem Treffen in einem bestimmten Fragment. Der Anzug der Universen ermöglicht es ihm, den Schutzschirm des Fragments zu durchdringen, und erweitert seine Wahrnehmungsmöglichkeiten. Ennerhahl hat bereits auf Rhodan gewartet.

Während die beiden miteinander sprechen,

verändert sich das Innere des Fragments.
Die Materie scheint zu schmelzen und bildet neue Formen. Rhodans nächstes Ziel ist der Graue Raum.

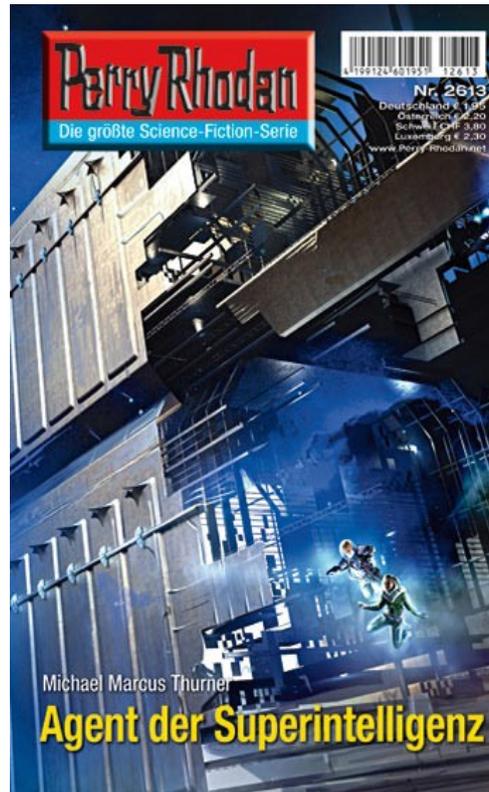
Irgendwo in dessen Nähe materialisiert Raphael.



*Innenillustration von
Dirk Schulz und Horst Gotta.*

Quelle: Perrypedia

Perry Rhodan 2613 – Agent der Superintelligenz



Autor: Michael Marcus Thurner
Zeichner: Dirk Schulz

*Er ist ein undurchsichtiger Humanoider -
und er wirkt im Auftrag höherer Mächte*

Handlung

Mit der Hilfe des Daniel-Roboters finden Trasur Sargon und Gamma Oulhaq weitere in der BASIS zurückgebliebene Besatzungsmitglieder, darunter den Kommandanten Erik Theonta. Dieser ist verwundet und überlässt dem Ertruser die Führung der Gruppe. Als sich herausstellt, dass sich die Parafähigkeit der ebenfalls in den BASIS-Fragmenten gestrandeten Dosanthi erschöpft hat, plant Trasur Sargon den Gegenschlag. Derweil zerlegt sich die BASIS immer weiter, bis von einzelnen Segmenten nur noch winzige Fragmente übrig sind.

Perry Rhodan und Ennerhahl suchen erfolglos nach dem Grauen Raum, in dem vermutlich das Multiversum-Okular versteckt ist.

Es gelingt Rhodan immer besser, mit dem Anzug der Universen zu kommunizieren. Über ihn erhält er kurzen Kontakt zu Raphael, der sich überrascht über die Aktivierung des Thanatos-Programms äußert - ES habe dies nicht angeordnet. Er sagt, die Konfiguration Phanes leite die »Wiedergeburt« ein.

Die Aktivitäten der beiden Männer bleiben den Xylthen nicht verborgen.

Die Eindringlinge werden geortet und mit Traktorstrahlen in Protektor Kaowens Flaggsschiff RADONJU geholt. Ennerhahl lässt es geschehen und bleibt selbst dann noch unbeeindruckt, als Reparat Mastarmo mit Folter droht. Ennerhahl lässt Rhodan hierbei den Vortritt, doch Kaowen entscheidet sich für Ennerhahl. Jetzt erst setzt Ennerhahl sein in einem unscheinbaren Armband verborgenes Waffenarsenal ein und aktiviert ein Temporalfeld, das den Zeitablauf für ihn und Rhodan extrem beschleunigt.

Ennerhahl demütigt Kaowen, indem er ihm obszöne Bilder ins Gesicht ätzt. Rhodan und Ennerhahl fliehen, verlassen das Schiff jedoch noch nicht. Stattdessen erzählt der dunkelhäutige Humanoide dem Terraner seine Lebensgeschichte, soweit sie ihm selbst bekannt ist.

Ennerhahls Erinnerungen setzen angeblich erst mit dem Beginn einer harten Ausbildung ein, die ihm sein einziger Gefährte, der Roboter Anarch-Gamas, auf dem Planeten Begin angedeihen lässt.

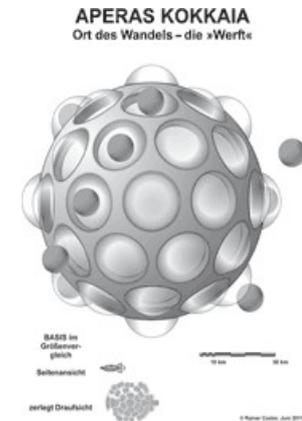
Für einen unbekanntem Auftraggeber mit

undurchschaubarer Moral und rätselhaften Zielen, den er Schattenlicht nennt, erledigt Ennerhahl danach einige Missionen. Eines Tages erhält er von einem Androiden den Auftrag, das BOTNETZ für seinen Auftraggeber wiederzubeschaffen. Zu diesem Zweck erhält er eine verbesserte Lichtzelle und eingeschränkten Zugriff auf die Zeitbrunnen. Seine Suche führt ihn nach Totemhain, wo er Alaska Saedelaere begegnet, und schließlich in die Galaxie Chanda, die mit Alkagar identisch ist. Diese Galaxie hätte zum Polyport-Netz gehören sollen, ist aber nicht erreichbar und wird seit 1463 NGZ nicht einmal mehr von den Controllern angezeigt. In der Werft APERAS KOKKAIA begegnet er einem Fremden (Delorian Rhodan), der das BOTNETZ für sich selbst gewinnen will, und muss gegen ihn kämpfen.

Schließlich erfährt er von der geplanten Versetzung der BASIS zur Werft und sabotiert diesen Vorgang, um Perry Rhodan Zeit für Gegenmaßnahmen zu verschaffen.

Ennerhahl bittet Rhodan nach dem Ende seiner Erzählung einmal mehr um Kooperation, hält aber nach Meinung des Terraners wichtige Informationen zurück. Bevor Rhodan dies klären kann, ereignet sich eine Explosion. Gas dringt ein und

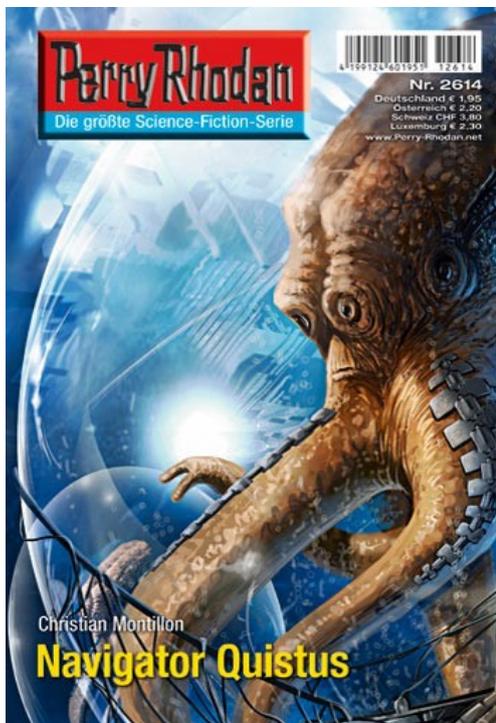
lähmt die beiden Männer. Ihr Versteck wurde entdeckt.



Innenillustrationen von Dirk Schulz, Horst Gotta und Rainer Castor.

Quelle: Perrypedia

Perry Rhodan 2614 – Navigator Quistus



Autor: Christian Montillon

Zeichner: Dirk Schulz

*In der BASIS und der RADONJU -
Schicksalswege verflochten sich*

Handlung

Trasur Sargons in der BASIS zurückgebliebene Gruppe beschließt, zum Gegenschlag überzugehen, denn die Parafähigkeit der Dosanthi ist versiegt und auch ihre körperlichen Kräfte lassen nach. Die Galaktiker geraten jedoch in große Gefahr, als sich die BASIS-Fragmente weiter aufteilen.

Ennerhahl verfügt über gewisse Mittel und Möglichkeiten, die ihm und Perry Rhodan einmal mehr die Flucht ermöglichen. In einem neuen Versteck wird der Bordrechner der RADONJU angezapft. So können die Standorte der Beiboote auskundschaftet werden. Ein solches wollen Ennerhahl und Rhodan nutzen, um von Protektor Kaowens Flaggschiff zu entkommen. Während sie Kaowen über das Netzwerk beobachten, bemerken sie, dass der Xylthe einen besonders abgesicherten Raum aufsucht, in dem offenbar etwas versteckt ist.

Als Rhodan und Ennerhahl dorthin vordringen, begegnen sie Quistus und dessen Gefährtin Serume, zwei intelligenten Wesen aus dem Volk der Iothonen.

Die Iothonen gleichen vierarmigen Tintenfischen mit vier Augen. Diese Wesen sind Wasserstoffatmer, denen für den Aufenthalt in der RADONJU zwei Überlebenskapseln zur Verfügung gestellt wurden. Die Iothonen sind Telekineten. Sie setzen diese Fähigkeit unbewusst ein, um sich schwebend fortzubewegen, sind aber auch in der Lage, Objekte bewusst per Telekinese zu manipulieren. Außerdem besitzen sie die Fähigkeit, sich ohne technische Hilfsmittel im All zu orientieren. Sie können sogar in Hyperstürmen navigieren. Quistus und Serume wurden vor geraumer Zeit von Kaowen gefangen genommen und gefoltert. Sie hätten als Navigatoren der BASIS eingesetzt werden sollen, außerdem hat Kaowen vermutlich noch andere Ziele, die er mit ihrer Hilfe erreichen will.

Rhodan und Ennerhahl befreien die beiden und fliehen mit ihnen zu einem Beiboot. Unterwegs greifen Kampfroborer an. Dabei kommt Serume ums Leben. Obwohl Quistus seine Parafähigkeit einsetzt, um die Roboter abzuwehren, ist die Übermacht zu groß. Ennerhahl bleibt zurück und nimmt Kaowens Gestalt an, um die Gegner abzulenken. Somit starten nur Rhodan und Quistus mit

dem Beiboot, aber mit dem Schiff ist etwas nicht in Ordnung.

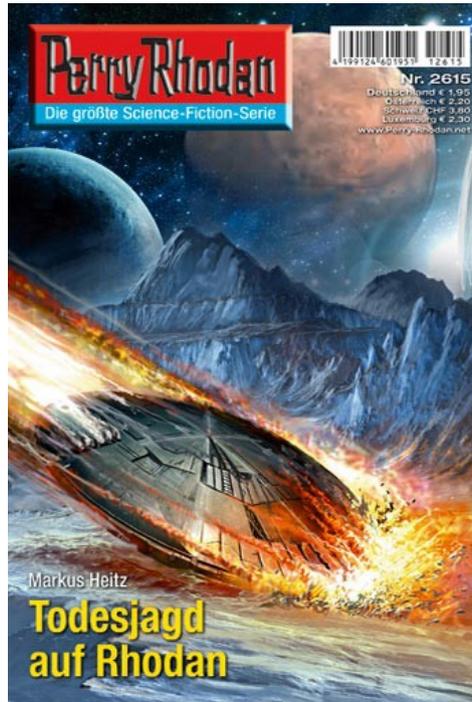
Das Schiff fällt von selbst aus dem Linearraum und stürzt über einer Wasserstoffwelt ab.



Innenillu von Horst Gotta und Dirk Schulz.

Quelle: Perrypedia

Perry Rhodan 2615 – Todesjagd auf Rhodan



Autor: Markus Heitz
Zeichner: Dirk Schulz

*Der Protektor verfolgt zwei Flüchtlinge –
das Finale auf der Giftgaswelt*

Handlung

Perry Rhodan und Quistus verlieren die Kontrolle über ihr Fluchtschiff. Es stürzt auf einer Wasserstoffwelt ab. Dort stört ein unbekannter Einfluss jegliche höhere Technik oder legt sie ganz lahm, außerdem wird die Parafähigkeit des Iothonen behindert. Das Schiff wird beim Aufschlag zerstört.

Rhodan und Quistus überleben und entfernen sich zu Fuß von der Absturzstelle. Sie verstecken sich in einer Höhle. Kaowen folgt den beiden persönlich. Tatsächlich hat er ihre Flucht inszeniert, denn er beschäftigt sich schon seit geraumer Zeit mit dem Planeten. Er glaubt, dort sei ein besonderes Transitparkett versteckt, das er unbedingt in seinen Besitz bringen will.

Rhodan und Quistus sollen es für ihn finden – und keiner seiner Untergebenen darf etwas davon erfahren.

Da er die Gegebenheiten auf dem Planeten gut kennt, hat sich Kaowen mit einem besonders abgeschirmten Gleiter, einem Schwert und Dolchen ausgerüstet. Durch einen im Körper des Iothonen verborgenen Peilsender kann der Xylthe seiner Beute trotz aller Widrigkeiten, denen

auch er sich auf dem Planeten ausgesetzt sieht, jederzeit folgen.

Mit dem Anzug der Universen erkennt Rhodan, dass in der Atmosphäre riesige Hohlkugeln treiben, bei denen es sich um intelligente Kollektivwesen handelt. Nachdem der Terraner und Quistus einen ersten Angriff Kaowens überstanden haben – Quistus kann seine Aktiv-Telekinese inzwischen wieder einsetzen – nimmt Rhodan Kontakt mit den Hohlkugeln auf. Er und Quistus können sich im Inneren eines dieser Wesen in Sicherheit bringen. Das Wesen berichtet von einem fremden Einfluss, der seinesgleichen Schmerzen zufügt.

Für Rhodan ist klar, dass es sich um dieselbe Störstrahlung handelt, die seinen SERUN beeinträchtigt. Das Wesen bringt Rhodan und Quistus zur Quelle der Strahlung. Die beiden entdecken eine Kaverne, in der keine Beeinträchtigungen mehr bemerkbar sind.

Dort steht ein betriebsbereites Transitparkett. Erneut greift Kaowen an. Mithilfe des Iothonen behält Rhodan die Oberhand. Dann fliehen die beiden durch das Transitparkett.

Kaowen, dessen Schutzanzug beschädigt wurde, so dass die Giftgasatmosphäre eindringt, will ihnen folgen. Doch Rhodan hat die Selbsterstörungsanlage aktiviert. Das Transitparkett explodiert.



Innenillustration von Dirk Schulz und Horst Gotta.

Quelle: Perrypedia

Perry Rhodan 2616 – Countdown für Sol



Autor: Arndt Ellmer
Zeichner: Swen Papenbrock

Die Sonne soll sterben – Reginald Bull in verzweifelmtem Kampf

Handlung

Korbinian Boko und seine Zwillingsschwester Lia sind »Funkenkinder« - ihre Mutter wurde einst vom Goldenen Funkenregen berührt.

Lia ist Nahdistanz-Teleporterin, aber Korbinian scheint keine Parafähigkeit zu haben.

Die Kinder wachsen auf dem Planeten Aveda im Stardust-System auf. Ihre Eltern haben psychische Probleme und schotten die Familie ganz von der Umwelt ab. Im Juli 1415 NGZ - die Zwillinge sind sechs Jahre alt - brennt das Haus der Familie nieder.

Lia sucht nach ihrem spurlos verschwundenen Bruder und erleidet aufgrund der Rauchvergiftung einen Hirnschaden.

Korbinians Vater findet seinen Sohn später in den Trümmern des Hauses.

Das Kind kauert völlig unversehrt unter einem Tisch und hat einige Spielsachen bei sich, darunter auch die Steuereinheit der Haus-Servoeinheit, die den Brand eigentlich hätte verhindern sollen.

Es ist klar, dass der Junge das Gerät irgendwie ausgebaut haben muss, was eigentlich unmöglich ist, und somit die Katastrophe unwissentlich verursacht hat. Aber wie konnte er den Brand überleben?

Drei Jahre nach dem Brand zieht die Familie nach Zyx um.

Lia ist schwerstpflegebedürftig, sie liegt im Wachkoma.

Im Alter von zwanzig Jahren erfährt Korbinian durch einen Abschiedsbrief seiner Eltern, die mit einem Gleiter verschwinden und vermutlich Selbstmord begehen, was seinerzeit wirklich geschehen ist. Ihm ist klar, wie er überleben konnte, denn im Verlauf der Jahre hat er entdeckt, dass er parabegabt ist.

Er kann eine Art Miniaturuniversum erschaffen, das ihn selbst und alle Objekte aufnimmt, die er mitnehmen will. Diese »Klausen«, wie er sie nennt, kann er mit einiger Übung immer weiter vergrößern. Korbinian zieht nach Terra um und kümmert sich in den folgenden Jahren mit Hilfe einer ferronischen Pflegerin Namens Ve um Lia. Er gibt die Hoffnung auf Besserung nie auf. Er wird zu einem Sternekoch in einem angesehenen Restaurant und verliebt sich in Ve.

Durch die Vermittlung befreundeter Terraner begegnet Korbinian im Jahre 1468 NGZ dem Sayporaner Stradprais.

Dieser behandelt Lia mit Musik aus seiner Phenube.

Zur Überraschung aller Ärzte verbessert sich Lias Zustand schnell.

Sie kommt zu Bewusstsein und kann nach einiger Zeit wieder ein annähernd selbstständiges Leben führen. Stradprais verlangt kein Geld, sondern eine besondere Gegenleistung.

Korbinian muss seinen Job im Restaurant kündigen und bei der Flotte anheuern.

Seine neue Arbeitsstelle ist die Forschungsstation AMATERASU im Sonnenorbit, deren Besatzung er bekocht. Zu gegebener Zeit, so erfährt Korbinian von Ve, die offenbar ebenso im Bann des Sayporaners steht wie seine terranischen Freunde, wird er durch einen Mikro-Empfänger in seinem Ohr ein Signal erhalten.

Dann muss er aktiv werden.

Nach der Entführung des Solsystems kommen Reginald Bull und Shanda Sarmotte nach AMATERASU.

Die Nagelschiffe der Spenta erscheinen und beginnen mit der Konstruktion des Fimbul-Netzes, das die Sonne auslöschen soll. Während auf allen solaren Planeten verzweifelte Notfallmaßnahmen eingeleitet werden, versucht Shanda mehr über die Sonnenhäusler herauszufinden. Am 13. September 1469 NGZ treffen weitere elf Nagelraumer ein, so dass das Fimbul-Netz bald vor der Vollendung steht.

Shanda kann zwar mentalen Kontakt mit den Spenta halten, aber die versammelten Kampfschiffe der Terraner sind nicht in der Lage, die Nagelraumer oder die Netzstationen zu orten.

Als Shanda deren Standorte endlich bestimmen kann, erweist es sich als unmöglich, diese Information an die Flotte zu funken.

AMATERASU befindet sich im Inneren der von Korbinian erschaffenen Klausen. Kurz danach wird der Fimbul-Impuls ausgelöst...



Innenillustration von Swen Papenbrock.

Quelle: Perrypedia

Perry Rhodan 2617 – Der dunkelste aller Tage



Autor: Hubert Haensel

Zeichner: Swen Papenbrock

Gefangene eines sterbenden Sterns – der Fimbul-Winter im Solsystem

Handlung

Die Sonne erlischt nicht sofort nach dem Fimbul-Impuls, sondern erst zwei Wochen später.

In der Zwischenzeit gelingt es Shanda Sarmotte, den Urheber des seltsamen Miniatur-Universums ausfindig zu machen, in dem AMATERASU gefangen ist.

Korbinian Boko scheint schlafend in seiner Kabine zu liegen, ist der Realität jedoch entrückt.

Shanda glaubt, Kontakt mit ihm aufnehmen zu können, wenn sie die Station verlässt.

Sie wird dabei von Reginald Bull begleitet.

Die beiden dringen in Bokos Traumwelt vor.

Dort durchlebt der Stardust-Terraner immer wieder den von ihm verschuldeten Brand des elterlichen Hauses, bei dem seine Schwester Lia schwer verletzt worden ist.

Shanda nimmt Lias Gestalt an und holt Boko in die Realität zurück.

Er materialisiert in seiner Kabine, gleichzeitig erlischt die »Klausen«. Bull und Shanda erscheinen leicht angesengt in einer Schleuse.

Die Station befindet sich plötzlich wieder in der Sonnenkorona, kann diese aber nicht verlassen, denn die Sonne wird von der Fimbul-Kruste umhüllt, einer zweidimensionalen Membran aus ephemerer Materie, die keine Photonen durchlässt und auch für AMATERASU undurchdringlich ist.

Derweil trifft sich auf Terra die Society of Absent Friends - eine von Homer G. Adams ins Leben gerufene Gruppe. Zu dieser Gesellschaft gehört auch die Whistler-Robotikerin Toja Zanabazar. Die junge Frau ist Direktorin des Whistler-Museums in Terrania und hat verschiedene kunstvolle Roboter erschaffen, darunter den immer »menschlicher« werdenden Pollux und die auf VARIO-1000-Bauplänen basierenden Maschinen OTHER und WISE mit der Form riesiger Eiszapfen. Im Auftrag von Adams überbringt sie Botschaften an den Plophoser Flint Surtland, den in der Arktis lebenden Einsiedler Vergil Rifeshyd und Enoch Godolphin, Chef des Syndikats Sykonpha. Mit der Springerwalze LADY LAVERNA reist Toja zur einer gigantischen Baustelle im All. Dort arbeitet die Synkopa an der Rekonstruktion des im Jahre 1461 NGZ vernichteten Jupitermondes Ganymed. OTHER und WISE setzen sich zu einem Superrechner zusammen, der zum Zentralcomputer des Kastells wird, einer Kontrollstation im Inneren des in Entstehung begriffenen Mondes.

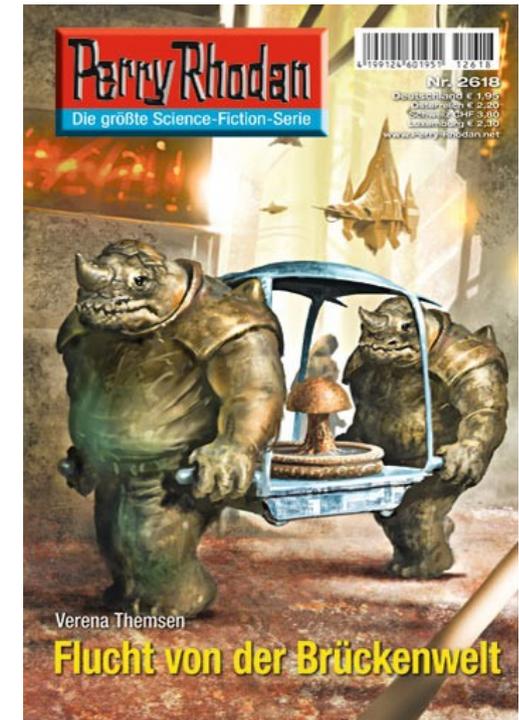
Am 29. September 1469 NGZ beginnt sich die Sonne zu verfinstern. Da sie sich außerdem aufbläht, wird die jenseits der Fimbul-Kruste gefangene AMATERASU an den Rand der Vernichtung

gebracht. Shanda nimmt mentalen Kontakt mit dem im Sterben liegenden Boko auf und bringt ihn dazu, ein letztes Mal die »Klause« zu erschaffen. Im Schutz dieses invertierten Raumes kann AMATERASU die Fimbul-Kruste am 30. September durchstoßen. Boko stirbt. Von außen gesehen gleicht die Sonne einer gigantischen schwarzen Kugel...



Innenillu von Swen Papenbrock
Quelle: Perrypedia

Perry Rhodan 2618 – Flucht von der Brückenwelt



Autorin: Verena Themsen
Zeichner: Swen Papenbrock

Unter Glückswaisen und Plaudermeistern – die Allgegenwärtige Nachhut schlägt zurück

Handlung

Jenke Schousboe und die anderen Galaktiker haben festgestellt, dass ALLDARS Korpus verschwunden ist. Nachdem sie die Gruft NIMMERDAR verlassen und sich in Sicherheit gebracht haben, wird diese Information öffentlich verbreitet.

Es kommt zu Unruhen und gewalttätigen Auseinandersetzungen der Bevölkerung mit der Allgegenwärtigen Nachhut.

Der ehemalige Hohe Marschgeber Mareetu wird entmachtet und lobotomisiert, der Fagesy Phocallu wird sein Nachfolger. Der Oberste Marschgeber Facao verkündet, die Galaktiker hätten ALLDARS Korpus gestohlen.

Dennoch gehen die Kämpfe weiter. Die Schergen der Allgegenwärtigen Nachhut bekämpfen die aufständische Bevölkerung mit aller Härte.

Jenke Schousboe fällt Facaos Häschern in die Hände und wird brutal verhört.

In der VAHANA wird ein Funkspruch der BOMBAY aufgefangen, dem zufolge die Allgegenwärtige Nachhut bereits Städte auf Faland angreift.

Die VAHANA wird ebenfalls angegriffen. Ein Fagesy dringt in den SKARABÄUS ein und wird getötet, Teile seiner Körpersubstanz leben aber noch und verschwinden irgendwo im Schiff.

Danach wird Jenke befreit und zurück zur VAHANA gebracht. Von Zachary Cranstoun, der noch immer im Totenhirn lebt, erhalten die Galaktiker eine wichtige neue Information.

Es gibt verschiedene Steuerzentralen für das dysfunktionale Feld, welches die Technik der BOMBAY stört.

Sogar die Standorte sind bekannt. Nachdem ein Kommandotrupp eine dieser Zentralen

ausgeschaltet hat, kann die VAHANA ins All fliehen.

Raumschiffe, die an Galeonen mit einem humanoiden Aufsatz und vier ausgebreiteten Armen erinnern, greifen an. Die VAHANA kann in letzter Sekunde von der BOMBAY aufgenommen werden. Damit holen sich die Galaktiker aber womöglich ein trojanisches Pferd an Bord, denn die Überreste des Fagesy sind immer noch zugegen.

Am 30. September macht sich das Schiff auf den Heimweg ins Solsystem.

Facao sucht den Auguren Gaztraid auf und teilt ihm mit, dass die Kriegs-Ovula einsatzbereit sind und die Verbindung hergestellt haben. Gaztraid hält das für sehr gute Nachrichten - alles verläuft nach Plan.

Quelle: Perrypedia

Rezensionen Star Wars:

Rezension: Rebel Force 1 - Im Fadenkreuz von Alex Wheeler

Star Wars: Rebel Force 1: Target, USA, 2009
(c) Lucasfilm Ltd., USA, 2009
Panini Books, Stuttgart, 05/2009
TB, SF, 978-3-8332-1878-1, 171/795
Aus dem Amerikanischen von Dominik Kuhn
Titelgestaltung von tab indivisuelle, Stuttgart
www.paninicomics.de
www.starwars.com
www.lucasart.com

Luke Skywalker steht auf der Fahndungsliste des Imperiums an erster Stelle. Seine Schergen suchen fieberhaft nach dem Piloten, der für die Zerstörung des Todessterns verantwortlich ist. Die Rebellen haben aber noch ein ganz anderes profanes Problem: Fast ihr gesamtes Vermögen befand sich auf dem Bankensystem des zerstörten Planeten Alderaan. Die Allianz verfügt allerdings noch über geheime Geldkonten auf Muunlist, diese Welt steht allerdings unter imperialer Beobachtung.

So ist es ein großes Wagnis, das Luke und seine Freunde eingehen, um die nötigen

Geldmittel zu besorgen. Hilfe bekommen sie von einem neuen Rekruten der Allianz, der sich als wertvolles Mitglied erweist. Tobin Elad hat jedoch ein grausiges Geheimnis, und die Kameraden dahnern nicht, dass er auch unter der Bezeichnung X-7 arbeitende Söldner wie ein Damoklesschwert über ihnen hängt.

Der Band spielt nach den Ereignissen aus „Episode IV“ und erzählt, wie sich Luke, Leia, Han Solo, Chewbacca und die Droiden C-3PO und R2D2 zusammenraufen. In Tobin Elad scheinen sie einen Gleichgesinnten gefunden zu haben. Leider ist er ein Spion des Imperiums, der auf Befehl von allerhöchster Ebene auf die Rebellen angesetzt wurde. Sein Ziel ist es herauszufinden, wer den Todesstern zerstört hat.

Es bleibt spannend im „Star Wars“-Universum. Mit der Figur des Tobin Elad alias X-7 stößt ein gerissener, skrupelloser und daher sehr gefährlicher Feind direkt ins Herz der Rebellion vor. Dabei sind Luke, Han und Leia die Vorzeigehelden, wenn es um die Rekrutierung neuer Rebellen geht.

Die nächsten Bände werden verraten, ob die Freunde die Gefahr rechtzeitig erkennen. Wird es ihrem Gegner gelingen, Zwietracht und Misstrauen in die Reihen der Rebellen zu bringen? Luke Skywalker, der seine Jedikräfte noch nicht vollends beherrscht und weniger damit umzugehen weiß als die Padawane im ersten Jahr, scheint eine der Hoffnungen bzw. Säulen zu sein, auf denen die Story beruht. Vielleicht werden ihm seine Sinne eine Erschütterung in der Macht zeigen, damit Tobin als Verräter entlarvt wird.

Fans dürfen spekulieren und sich über eine neue Reihe freuen, die die Helden der ersten Stunde als Hauptpersonen wählte.

Es ist wie der Besuch bei alten, lieb gewonnenen Freunden. Die Leser können sich auf weitere erholsame, spannende Stunden im „Star Wars“-Universum freuen.

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: Star Wars Sonderband 63 Knight Errant – In Flammen - John Jackson Miller

*Star Wars: Knight Errant 1 - 5, © Lucasfilm
Ltd. & TM, USA, 2010/11*

Panini Comics, Stuttgart, 08/2011

*PB, Comic, SF, 978-3-86201-111-7,
124/1295*

*Aus dem Amerikanischen von Michael
Nagula*

Titelillustration von Joe Quinones

*Zeichnungen von Federico Dallochio, Ivan
Rodriguez, Michael Atiyeh*

www.paninicomics.de

www.starwars.com

www.lucasart.com

www.farawaypress.com/

<http://joequinones.blogspot.com/>

<http://atiyehcolors.blogspot.com/>

Die beiden Sith-Brüder Lord Odion und Lord Daiman sind hoffnungslos miteinander verfeindet. Dies kommt ihrem unterdrückten Volk zugute. So schlüpfen den Lords doch immer wieder unbemerkt einzelne Personen durch die Finger, da sie ihren ganzen Hass dafür benutzen, einander zu bekämpfen.

Mitten hinein in diese Gefechte gerät die blutjunge Jedi Kerra Holt. Sie schließt sich einer Jedi-Gruppe um Meister Treece an und gelangt weit hinter die feindlichen Linien in eine Ecke der Galaxis, die bisher kaum registriert wurde.

Die Jedi wollen der friedlichen Kolonie auf der Minenwelt Chelloa zur Hilfe kommen.

Aber die Mission geht schief. Kerra ist die einzige Überlebende und muss sich nun alleine mit den Problemen auf Chelloa herumschlagen.

Überraschend erhält sie Hilfe von einem weiteren Überlebenden, dem es gelang, seine Identität vor den Sith-Lords zu verbergen.

Er ist ein Jedi, den es nicht an einem Ort hielt und der außerhalb des Ordens agierte. Er gehört zu den sogenannten „Knight Errant“.

Mit einer frischen Idee wird das „Star Wars“-Universum um eine weitere Variante bereichert. Im Mittelpunkt steht die weibliche Jedi Kerra Holt, die ihre Ausbildung gerade erst beendet hat. In einer fremden Welt und ganz auf sich allein gestellt, muss sie Verbündete suchen, die ihr gegen die Sith-Lords beistehen. Dazu braucht sie allen Mut, den sie aufbringen kann. Nur gut, dass sie die

Macht auf ihrer Seite hat.

Die Story spielt Tausend Jahre vor den Ereignissen um Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker und zeigt, dass die Sith schon immer eine Bedrohung für die Galaxis waren.

Der Begriff „Knight Errant“ orientiert sich an den fahrenden Rittern, die im Mittelalter von Burg zu Burg zogen und den dortigen Burgherren ihre Dienste antrugen.

Die Zeichnungen zeigen, wie brutal die Sith-Lords agieren.

Detailreich werden die dynamischen Kämpfe in spektakulären Szenen gezeigt. Dabei wird das gesamte Farbspektrum voll ausgenutzt.

Mit einer Cover-Gallery wird der Band um die neueste „Star Wars“-Reihe abgerundet.

Man darf hoffen, dass auch die Fortsetzung genauso interessant und gleichzeitig informativ weiter geführt wird.

Fans des „Star Wars“-Universums werden von der Idee begeistert sein. Schwerträger ab 12 Jahre werden sich von den Comics angesprochen fühlen.

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezensionen andere Science Fiction:

Rezension: Assault Girls, Mamoru Oshii

Japan, 2009

WVG Medien GmbH, Hamburg, 09/2011

1 DVD im Amaray-Case, SF, Laufzeit: ca. 67
Min., 10/11 gesehen für EUR 13,99

PAL, Regionalcode 2, Bildformat: 16:9 – 1.77:1
Sprachen/Tonformat: Deutsch (Dolby Digital
2.0), Deutsch (Dolby Digital 5.1), Japanisch
(Dolby Digital 2.0), Japanisch (Dolby Digital
5.1); Untertitel: Deutsch

Darsteller: Yoshikazu Fujiki, Rinko Kikuchi,
Meisa Kuroki u. a. Bonus: Trailer, Behind the
Scenes, Interviews, Kurzfilme
FSK 16

www.wvg.com

<http://assaultgirlsmovie.com>

www.oshiimamoru.com/index.htm

Eine öde Wüste, garstige Monstren und drei
hübsche Mädels, die diesen Monstren zu
Leibe rücken – unterstützt von einem
Einzelgänger mit sehr großer Waffe.
Ziel ist es, die Monstren zu besiegen, um zu
überleben. Und um Punkte zu sammeln ...
Aber nicht immer sind Verbündete wirklich
Verbündete ...

Kurz, sehr kurz fällt diese

Zusammenfassung aus, und doch möchte

man an dieser Stelle nicht mehr schreiben,
um keine Details aus dem Film zu verraten.
Wobei ... Nun ja, besonders viel könnte ich
auch gar nicht verraten, denn im Grunde
war es das schon.

Eigentlich wäre das ein ziemlich öder Film,
so öde wie die Wüste zu Beginn des
Streifens.

Wenn ... Ja, wenn da nicht das wohl lange,
aber keinesfalls langweilig gesprochene
Intro wäre, welches die Geschichte der
Menschheit aus Sicht eines zukünftigen
Kommentators nacherzählt.

Bis zu jenem Punkt, an dem jeder SF-
Kenner sofort die Ohren spitzt und sich
senkrecht in seinem sonst so bequemen
Lehnstuhl aufrichtet.

Denn die Menschen spielen ein Spiel, um
ihren Neigungen nachzugeben.

Eines, das sie ganz in eine Welt eintauchen
lässt, in dem sie ihr Ich einbringringen
können.

Avalon.

Spätestens jetzt sollte auch jedem Leser
dieser Rezension klar sein, womit man es
zu tun hat: Mamoru Oshii griff sein bereits
2001 behandeltes Thema wieder auf und
entführt die Zuschauer erneut in die ‚Welt
der Neun Schwestern‘, ‚des Gamemasters‘

und eben ... „Avalon“.

Schon die im Intro gezeigten Szenen lassen
wohlige Erinnerungen an diesen vielleicht
unterschätzten SF seit „Blade Runner“
aufkommen.

Aber anders als in seinem Ursprungsfilm
geht es Mamoru nicht erneut um die Frage,
was eigentlich real ist und was nicht.

Auch spielt Ash leider keine Rolle mehr in
diesem Film. Diesmal entschloss sich
Mamoru dazu, ein Szenario aus Avalon zu
beleuchten, das Spiel nicht zu verlassen
und dicht bei den Figuren zu bleiben.

Es geht um die öde Welt, Monstren und
Punkte – sowie um Verrat und
Zweckbündnisse.

Auch wenn sich die Figuren über ihr Leben
außerhalb Avalons unterhalten und so eine
Brücke zwischen Spiel und Realität
geschlagen wird.

Der Streifen ist spannend in Szene gesetzt
und weiß vor allem mit großartigen Bildern
und gelungenen Effekten zu überzeugen.
Der größte Bonus des Films dürfte aber
nach wie vor Avalon sein, denn allein das
Wissen um die Geschehnisse im Original
verleihen dem Film eine zusätzliche Würze.
Es lohnt sogar „Avalon“ noch einmal zu

schauen, bevor man „Assault Girls“ einlegt. Wer das Original von 2001 nicht kennt, sollte dies ohnehin tun!

Die zusätzlichen Inhalte fallen diesmal üppig aus und wissen zu gefallen; sie werten den Film noch einmal deutlich auf.

**Endlich zurück in „Avalon“!
Ein anderer, aber guter Film, der
hoffen lässt, dass Mamoru seine Fans
auch weiterhin mit Szenen aus dieser
phantastischen Spielwelt beglückt.**

Quelle: Rattus Libri Team
Gunter Arentzen

Rezension: Hanky 2: Hanky und der Mächte von Marvin Roth

*Fantasy Productions (FanPro), Erkrath,
Originalausgabe: 07/2011*

*TB, SF-Thriller, 978-3-89064-998-6,
398/1000*

Titelillustration von Arndt Drechsler

www.fanpro.com

<http://arndtdrechsler.com>

„Hanky und der Mächtige“ ist der zweite Roman Marvin Roths, der in den USA lebt und schreibt, aber in Deutschland veröffentlicht.

Wie bereits in seinem Debütroman „Hanky und der Tausendschläfer“ (FanPro 99001, 2009) steht auch in dem vorliegenden Roman, wie der Titel bereits unmissverständlich deutlich macht, Hanky Berson im Mittelpunkt der Handlung. In „Hanky und der Tausendschläfer“ war er zunächst ein dreißigjähriger Mann mit dem intellektuellen Niveau eines Kleinkindes. Durch den Kontakt mit dem „Tausendschläfer“, einem außerirdischen Wesen, das geraume Zeit auf der Erde ruhte (nomen est omen!), erfährt Hanky

einen Entwicklungssprung, der ihn zu einem Telepathen macht.

In „Hanky und der Tausendschläfer“ nimmt er den Kampf gegen jenes Wesen auf. „Hanky und der Mächtige“ spielt etwa Jahr nach den Ereignissen im ersten Band. Hanky lebt in New York und erhält einen Brief des FBI-Agenten Roger Thorn, in dem er von seinen Ermittlungen in einer Mordserie berichtet, die ihn in die bewaffnete, nationalistische Gruppe ‚Phönix‘ führte, die offenbar von FBI-Mitarbeitern und Regierungsmitgliedern unterstützt wird (ein Phänomen, das bereits Scully und Mulder eine Reihe von Problemen bereitete!) und verbrecherische Experimente an Menschen durchführt. Hanky beginnt, gegen ‚Phönix‘ zu ermitteln, nicht nur mit Roger Thorn sondern auch mit seinen Freunden Walter Kessler und Paul Green, dem Journalisten Richard Miller und seiner Ehefrau Rita.

Sie decken eine Verschwörung von überlebenden Nazis auf, die die Macht in den USA übernehmen wollen.

Es geschieht natürlich noch mehr in dem Roman: Schießereien zwischen der Polizei und den Verschwörern, Einsätze von geheimen Kommandotrupps und von Elitesoldaten, ein blutiger Machtkampf in den Reihen der Nazis.

Das mutet klischeehaft an und ändert auch

nichts daran, dass „Hanky und der Mächtige“ ein schwafeliger Roman ist. Es scheint, als wäre der Autor dermaßen verliebt in seine Schreibe, dass er sich nicht dazu überwinden konnte, den Roman auf eine Länge zu kürzen, die dem absurden Plot angemessen ist. Selbst wenn die Nazis die Regierung der USA ausschalten könnten, würden eine Unzahl von nachgeordneten Dienststellen, die Bundesstaaten und vor allem die Streitkräfte verbleiben, die sicherlich keine Söldnermentalität an den Tag legen würden.

Andererseits entspricht dieser Plan, zugegeben, durchaus der Selbstüberschätzung, die die Nazis in der realen Welt und Historie gezeigt haben.

Auch ihre verbrecherischen Experimente setzen die Nazis in „Hanky und der Mächtige“ fort.

Das müssen sie, denn anderenfalls wären sie zur Zeit der Handlung nicht mehr am Leben ...

Doch anstatt dies als literarische Konstruktion, die den Lesern wohl das Gruseln lehren soll, schlicht für sich stehen zu lassen, bemüht sich der Autor um Political Correctness, verliert sich aber nur in Selbstverständlichkeiten:

„Die Konfrontation mit den damaligen

Geschehnissen (im Zweiten Weltkrieg und vorher, Anm. des Rezensenten) hat Hilflosigkeit in mir erzeugt, die sich nach einiger Zeit in Abscheu gegen fundamentalistischen Terror jeder Art verwandelte“ (Seite 397).

Der Autor zeigt außerdem stilistische (Wortwiederholungen in kurzen Abständen) und handwerkliche Schwächen; so deckt nicht etwa Hanky die Identität des „Mächtigen“ auf, sondern der Autor unvermittelt, zu Beginn eines neuen Kapitels, selbst.

Die Protagonisten, besonders Hanky und seine Mitstreiter, werden nicht einmal ansatzweise charakterisiert.

Wie die Nazis und ihre Schergen dargestellt werden, liegt auf der Hand, ist aber genauso eindimensional. Die PSI-Fähigkeiten diverser Protagonisten – neben Hanky auch Walter Kessler, der die Telekinese zu beherrschen beginnt, und Paul Green, der als „*indianischer Traumseher*“, Seite 5) durch Raum und Zeit reisen kann –, die in dem Kampf gegen die Nazis eingesetzt werden, lassen „Hanky und der Mächtige“ phasenweise als niedergeschriebener Comic erscheinen.

„Hanky und der Mächtige“ scheitert

nicht an einer unsensiblen Behandlung des Nazi-Themas, sondern an seinen zahlreichen (anderen) Mängeln.

Quelle: Rattus Libri Team
Armin Möhle

Rezensionen andere Fantasy

Die Selentrinkerin,

so der Name des Bildes das Ausschlag gebend war für eine Ausschreibung. Anders an dieser Ausschreibung war das sich die Autoren an diesem Bild orientieren sollten.

Für das Cover zeigte sich der Künstler Jumpfish verantwortlich. Bis jetzt ist unbekannt wer hinter diesem Pseudonym steckt.

Wer genau hinschaut kann den richtigen Namen des Coverkünstlers in diesem Artikel entdecken.

Verantwortlich für diese drei Bände ist Michael Haitel mit seinem Verlag p.machinery:
<http://blog.pmachinery.de/2011/05/20/die-seelentrinkerin-tritt-ins-licht/>

Die Seelentrinkerin - Band 1: Brechende Seelen

(SFCD/ p.machinery)
Am Anfang gab es nur das Bild. Und eine Aufgabe.
Und dann schrieben sie ihre Geschichten:

Matthias Falke über den Jahrmarkt am Ende der Zeit, Carmen Matthes über den Seelenkasten, Lucie Moenikes über die Seelentrinkerin, Arndt Waßmann über den Kristall, Corinna Griesbach über Feenglas, und Verena Freiwald über brechende Seelen.

Für den Science Fiction Club Deutschland (SFCD) publiziert der Verlag p.machinery seit einiger Zeit die Reihe AndroSF, in deren Rahmen in diesem Jahr die dreibändige Anthologie Die Seelentrinkerin erschien. Als Inspiration diente den Autorinnen und Autoren lediglich jenes Bild, das später für das Cover der Geschichtensammlung Verwendung fand (größere Version). Außerdem bestand die Anforderung, dass es sich um SF-Stories mit Horrorelementen bzw. Horrorstories mit SF-Elementen handeln sollte. Auf 226 Seiten versammelt der erste Band, welcher den Titel Brechende Seelen trägt, insgesamt sechs Geschichten von Matthias Falke, Carmen Matthes, Lucie Moenikes, Arndt Waßmann, Corinna Griesbach und Verena Freiwald, die inhaltlich und qualitativ zum Teil recht unterschiedlich ausfallen.

Die Ehre, den Geschichtenreigen zu eröffnen, hat dabei Matthias Falke. Der Stellung des Autors innerhalb der deutschen SF-Literaturszene, er schrieb bislang über 40 Bücher und gewann 2010 den Deutschen Science Fiction Preis für die beste Kurzgeschichte, wird man damit

durchaus gerecht, jedoch gehört seine Erzählung nicht unbedingt zu den Highlights dieses Buches.

Was Falke hier unter dem Titel *Der Jahrmarkt am Ende der Zeit* anbietet, ist ein Strudel von surrealen Szenen und Handlungsfragmenten, die sich konsequent räumlich und zeitlich entgrenzt geben und dabei logischen Maßstäben eine Absage erteilen.

Falke schwelgt in sowohl großartigen wie auch absurden Bildern, lässt es dabei jedoch zu, dass seine Geschichte in einzelne Sequenzen zerfällt, die er auch zum Ende hin nicht wieder befriedigend zusammenführen kann.

Die Geschichte ist sicherlich eine Herausforderung für den Leser, sprachlich durchaus von hohem Niveau, kann inhaltlich aber leider nicht überzeugen.

Was das Setting angeht, so gibt sich *Der Seelenkasten* von Carmen Matthes da schon wesentlich bodenständiger, denn die Autorin siedelt ihre Geschichte in einem deutschen Provinznest unserer Tage an. Die Handlung hat es jedoch in sich, denn es geht um die recht ungewöhnliche Beziehung zwischen einer notgelandeten weiblichen Außerirdischen und einem psychopathischen Serienkiller. Matthes beschreibt sehr detailreich den Umgang des Mörders mit seinen Opfern,

was zu teilweise drastischen Szenen führt, die sicherlich nicht jedem gefallen werden. Sehr geschickt lenkt die Schriftstellerin, die erst Ende 2009 mit dem Schreiben anfing, ihr Publikum in eine ganz bestimmte Richtung und schürt gezielt beim Leser Abscheu gegenüber den handelnden Personen, um dann im Finale alles noch einmal auf den Kopf zu stellen. Eine sehr mutige, spannende und dabei kurzweilige Geschichte.

Lucie Moenikes hat sich zu einer Coming-of-Age Geschichte der etwas anderen Art inspirieren lassen und schildert in *Die Seelentrinkerin*, wie ein Mädchen nach dem Zurücklassen ihrer menschlichen Hülle von Aliens dazu ausgebildet wird, im Moment des Todes eines Menschen dessen Seele in sich aufzunehmen, sie anschließend zu reinigen und einen Teil davon wieder an die Welt zurückzugeben.

Die Erzählung behandelt intensiv jene Ängste, Hoffnungen, Herausforderungen und Entscheidungen, die auf jeden Teenager in diesem Lebensabschnitt zukommen, gibt ihnen jedoch einen spannenden Rahmen und schafft es nachhaltig, dass man sich als Leser für das Schicksal der Hauptfigur interessiert. Teenager und SF gehen oftmals nicht besonders gut Hand in Hand, doch hier funktioniert die Mischung sehr gut.

Mit *Der Kristall* hält im Anschluss die Space Opera Einzug in den ersten Band der Anthologie.

Arndt Waßmann schickt seine Hauptfigur zunächst in die Weiten des Alls, um dort einen wertvollen Kristall zu bergen. Zurück auf der Erde stellt sich jedoch heraus, dass weit mehr hinter der Sache steckt, als es zunächst den Anschein hatte. Diese Geschichte ist eine willkommene Abwechslung zu den anderen Beiträgen und stützt sich auf beide Elemente des Bildes, das den Autoren zur Inspiration vorgelegt wurde. Die Handlung wird zwar recht gradlinig erzählt, kann aber mit einer Protagonistin aufwarten, die zwar nicht unbedingt eine Heldin ist, dafür jedoch sehr viel Identifikationspotential besitzt. Bei aller Action gönnt sich die Geschichte auch ruhigere Momente, die gut genutzt werden, dem Leser Einblicke in die innere Verfasstheit der Hauptfigur zu gewähren. Insgesamt eine runde Sache, die Arndt Waßmann hier vorlegt.

Gerade einmal vier Seiten braucht Corinna Griebach für ihre Kurzgeschichte *Feenglas*, die vor allem den Fehler hat, dass sie in keiner Hinsicht eine SF-Geschichte ist. Wirklich schade, dass der Schriftstellerin und Herausgeberin des Literaturmagazins *Haller* nicht mehr eingefallen ist als dieser

Fantasy-Quickie, der von der Bildvorlage kaum inspiriert scheint.

Es drängt sich die Frage auf, wie diese Geschichte es in die Anthologie schaffen konnte.

Vielleicht war die Bekanntheit der Autorin ein Grund dafür.

Vom Umfang her den größten Raum nimmt die Geschichte der gerade einmal 21-Jährigen Verena Freiwald ein, denn fast 90 Seiten hat Herausgeber Michael Haitel für Brechende Seelen reserviert.

Freiwald mag zwar noch jung sein, schreibt aber schon wie eine Große, denn ihr gelingt es mühelos, den Spannungsbogen die gesamte Zeit über zu halten.

Die Hauptfigur namens Ane ist dabei ambivalent angelegt.

Zunächst Opfer, wird sie anschließend zur Täterin, dabei stets von einem nachvollziehbaren Wunsch angetrieben.

Wie man zu Ane und ihrem Vorgehen steht, kann man durchaus kontrovers diskutieren, worin auch der besondere Reiz der wohldurchdachten Story liegt, die abermals nicht ohne drastische Schilderungen von Gewalt auskommt, welche zart besaiteten Mitmenschen sicher auf den Magen schlagen könnten.

Davon abgesehen, ist dies eine wirklich reife Leistung, die die junge Autorin abliefern, von der man in Zukunft

hoffentlich noch weitere SF-Geschichten dieser Qualität zu lesen bekommt.

Die Seelentrinkerin Band 1 – Brechende Seelen ist ein Buch mit sehr viel Licht, aber auch etwas Schatten.

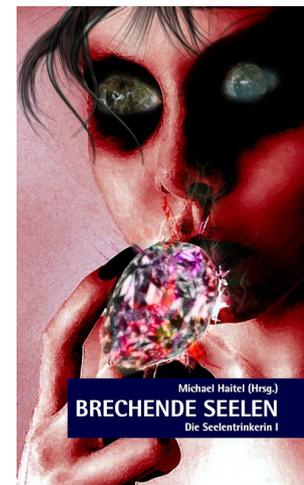
Bemerkenswert ist, dass die Erzählungen von Newcomern wie Carmen Matthes oder Verena Freiwald absolut überzeugen können, während die Beiträge von bekannten Namen wie Matthias Falke oder Corinna Freiwald hingegen teilweise deutlich hinter den Erwartungen zurückbleiben.

Der Klappentext ist etwas unglücklich formuliert, denn aus ihm geht die Projektanforderung nicht vollständig hervor, weshalb mancher Leser über den zuweilen hohen Gewaltanteil der Storys irritiert sein dürfte.

Insgesamt wurde hier eine gelungene wie abwechslungsreiche Sammlung von Geschichten unterschiedlicher Stile veröffentlicht, die man gerne auch noch ein zweites Mal zur Hand nimmt.

Die Fakten:

Titel: Brechende Seelen (Die Seelentrinkerin – Band 1)



Erschienen als Band 9 der Reihe AndroSF
Verlag: p.machinery (<http://www.pmachinery.de>) für den SFCD (<http://www.sfcd.eu>)

Herausgeber: Michael Haitel
Autoren: M. Falke, C. Matthes, L. Moenikes, A. Waßmann, C. Griesbach und V. Freiwald
Umfang: 226 Seiten
Format: Taschenbuch
Erscheinungsjahr: 2011
Preis: 13,90 Euro
ISBN: 978 3 942533 16 4

Quelle:

<http://scifiwatchman.blogspot.com/2011/09/rezension-die-seelentrinkerin-band-1.html>

Christian Loges

Die Seelentrinkerin - Band 2: Anima Migratio

(SFCD/ p.machinery)

Am Anfang gab es nur das Bild. Und eine Aufgabe.

Und dann schrieben sie ihre Geschichten:

Bettina Ferbus über den Bermuda-Quadranten, Nicole Sälzle über Schlüssel zur Vergangenheit, Fajo Hof über die Seelenbrecherin, Michael Pick über die Anima Migratio, Matthias Töpfer über die Herrin der Ameisen, und Gabriele Behrend über Sunny.

Mit Brechende Seelen erlebte die dreibändige Anthologie Die Seelentrinkerin, die der Verlag p.machinery für den SFCD publiziert, einen Eröffnungsband, der über weite Strecken überzeugen konnte, wobei jedoch zwei der sechs Erzählungen inhaltlich deutlich hinter den Erwartungen zurückblieben.

Der Band 2 mit dem Titel Anima Migratio gibt sich in dieser Hinsicht deutlich homogener, was auch für die Länge der erneut sechs Geschichten gilt, denn kaum eine der Erzählungen fordert mehr als 50 der insgesamt 225 Seiten für sich allein.

Die erste Geschichte des zweiten Bandes trägt den Titel Der Bermuda-Quadrant. Bettina Ferbus schickt darin ihren

Protagonisten Hanno, in einen berüchtigten Sektor des Weltalls, wo dessen Partnerin Lisa, die Liebe seines Lebens, mit ihrem Schiff verschollen ist.

Die Rettungsmission endet unvermittelt damit, dass sich der Astronaut in einem mentalen Gefängnis wiederfindet, das sich als goldener Käfig entpuppt.

Er muss sich entscheiden, ob der dort bleiben oder in die harte Realität zurückkehren will.

Der Grundkonflikt ist nicht neu, wird aber von der Autorin interessant in Szene gesetzt.

Dass die Geschichte anspricht, liegt vor allem an der Charakterisierung der Hauptfigur und deren Motivation, die für den Leser nachvollziehbar ist.

Emotion und Rationalität stehen die gesamte Zeit über in einem Spannungsverhältnis, dass nicht zum Ausgleich gebracht, sondern nur auf Kosten einer Seite aufgelöst werden kann.

Im wahrsten Sinne des Wortes eine Tragödie für den Protagonisten, jedoch gute Unterhaltung für den Leser.

In Schlüssel zur Vergangenheit steht wiederum ein einzelner Mann im Mittelpunkt des Geschehens, doch hängt diesmal von seinen Entscheidungen nicht nur das eigene Schicksal ab, sondern auch das Überleben unzähliger weiterer

Menschen.

Die junge Schriftstellerin Nicole Sälzle macht den kleinen Dieb Shokan dabei zur zentralen Figur, dem ein Medaillon mit ungeahnten Fähigkeiten in die Hände fällt. Ehe er sich versieht, sind gleich mehrere Parteien hinter ihm her.

Im großen Finale entscheidet sich dann die Zukunft des Universums.

Was die Geschichte so reizvoll macht, ist die Tatsache, dass Sälzle einen in sich geschlossenen Kosmos nebst Historie entwirft und mit einer fein ausgearbeiteten Mythologie rund um die Seelentrinkerin aufwarten kann.

Die Charaktere sind vielschichtig gezeichnet und der Ausgang der Handlung nicht vorhersehbar.

Auch sprachlich legt die 23-Jährige Autorin hier eine bemerkenswerte Erzählung von hoher Reife vor, die es durchgängig schafft, ihre Leser zu fesseln.

Eine interessante Struktur hat Fajo Hof seiner Story Die Seelenbrecherin gegeben. Den Rahmen bildet eine SF-Erzählung, in die wiederum zwei Kurzgeschichten aus dem Horror-Genre eingebettet sind und den Kern der Erzählung ausmachen.

Während diese sehr viel Spaß machen und an Episoden aus Twilight Zone oder Tales from the Crypt erinnern, ist die Rahmenhandlung eher schwach und fällt

daher im Vergleich zum Rest stark ab. Möglich, dass Hof sie nur deshalb geschaffen hat, um der Projektanforderung gerecht zu werden, dass es sich um eine SF-Story mit Horrorelementen bzw. eine Horror-Geschichte mit SF-Aspekten handeln sollte.

Da die Kurzgeschichten sehr schön gelungen sind, weil es den Leser bei der Lektüre ordentlich gruselt, bleibt Fajo Hof's Beitrag zu diesem Band der Anthologie weiterhin lesenswert.

Michael Pick entführt das Publikum in Anima Migratio dann erneut ins Weltall und lässt auf einer Raumbasis den demotivierten Ermittler Sirius im Fall einer ermordeten Agentin ermitteln.

Die Führungskräfte der Station machen ihm dabei seinen Job nicht gerade einfach und eine mysteriöse Frau verkompliziert die Aufklärung zusätzlich.

Atmosphärisch hat der Autor seine Story gut im Griff und auch von den Akteuren her fehlt es nicht an schillernden Charakteren, die der Leser nur schwer einschätzen kann, was für zusätzliche Spannung sorgt. Leider mangelt es der Erzählung sprachlich und von der Logik der Ereignisse her an Reife.

Die Logikschwäche wiegt deshalb so schwer, weil dadurch das Finale der Story ad absurdum geführt wird.

Gegen Ende des Plots wird der Prozess des Seelentauschs erläutert und bald darauf kommt es dann zu eben einem solchen. Als Resultat davon bleibt eine der beiden Beteiligten als seelenlose Hülle zurück, was aber genau jenem Konzept der Seelentrinkerin widerspricht, das erst kurz zuvor etabliert wurde.

Schade, denn durch diesen Fehler ohne Not eine Story ruiniert, die bis dahin durchaus kurzweilig und sehr unterhaltsam war.

Als Horrorgeschichte mit vereinzelt SF-Elementen kommt Die Herrin der Ameisen von Matthias Töpfer daher. Dabei orientiert sich die Erzählung am Motiv des Haunted House, wie man es zum Beispiel von Amityville kennt. Im aktuellen Fall spielt die Handlung jedoch in unseren Breiten. Der Autor beherrscht die Klaviatur des Genres durchaus gekonnt, greift dabei zum Teil auf bekannte Schemata zurück, die er wiederum spannend variiert.

Dadurch schafft er eine Stimmung des Unabsehbaren, die neugierig auf das Finale der Geschichte macht, welches mit einer tollen Wendung aufwarten kann. Die Protagonisten hat Töpfer gut unter Kontrolle, sein Gefühl für Geschwindigkeit an einer Stelle hingegen nicht. Seine Formulierung, dass ein Auto mit „fast vierzig Stundenkilometern um die lang

gezogene Kurve geschossen“ kam, ist doch stark übertrieben.

Davon abgesehen ein insgesamt sehr gefällig geschriebener Beitrag, der eine erfrischende Variation der Thematik rund um die Seelentrinkerin darstellt. Vor allem auch deshalb, weil der der Autor die zur Inspiration dienende Grafik von Jumpfish, die anschließend auch als Cover der Anthologie Verwendung fand, in Form eines Gemäldes in seine Story eingebracht hat. Eine gute Idee.

Den Abschluss des zweiten Bandes der Geschichtensammlung bildet dann Sunny von Gabriele Behrend.

Die Erzählung wird bestimmt von zwei Personen, Sunny und Brennecke, denen das Leben tiefe psychische Wunden beigebracht hat.

Das Schicksal will es, dass sich ihre Wege kreuzen.

Die Autorin geizt nicht mit Schilderungen von Gewalt und sexuellen Praktiken, die jedoch nicht Selbstzweck sind, sondern Einblick in die innere Verfasstheit der Figuren geben sollen.

Eine erschreckende Sinnlosigkeit liegt über dem Verhalten der Protagonisten, denn es sind lediglich Ersatzhandlungen, deren Ursprung in der Unfähigkeit begründet ist, sich aus den seelischen Fesseln zu befreien,

die jeglichen Lebensmut zu ersticken drohen.

Die Story überzeugt durch atmosphärische Dichte und sprachliche Qualität. Dass einzelne Aspekte an Der Seelenkasten von Carmen Matthes aus dem ersten Band der Anthologie erinnern, tut dem positiven Gesamteindruck keinen Abbruch.

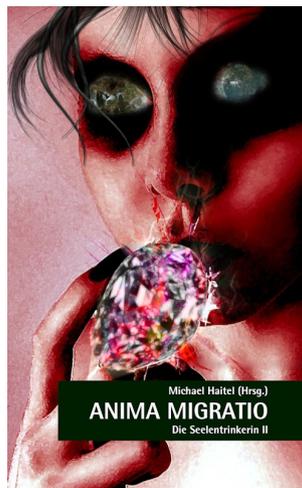
Die Seelentrinkerin – Band 2: Anima Migratio ist ein gelungenes Buch, dessen Geschichten thematisch breit gestreut sind und ein ansprechendes Niveau haben, obwohl sicherlich in Einzelfällen noch Steigerungspotential vorhanden wäre. Mit etwas mehr Feinschliff durch das Lektorat hätten geholfen, einige Schwachstellen zu vermeiden.

Es findet sich jedoch kein Beitrag, der komplett misslungen ist.

Insgesamt stellt dieser Band eine anregende und unterhaltsame Lektüre dar und für manche Erzählungen nimmt man dieses Buch auch gerne noch ein zweites Mal in die Hand.

Die Fakten:

Titel: Anima Migratio (Die Seelentrinkerin – Band 2)



Erschienen als Band 11 der Reihe AndroSF Verlag:
p.machinery für den SFCD
Herausgeber: Michael Häitel
Herstellung: Books on Demand (BoD)
Autoren: G. Behrend, B. Ferbus, F. Hof, M. Pick, N. Sälzle und M. Töpfer
Umfang: 225 Seiten
Format: Taschenbuch
Erscheinungsjahr: 2011
Preis: 13,90 Euro

ISBN: 978 3 942533 17 1

Quelle:

<http://scifiwatchman.blogspot.com/2011/10/rezension-die-seelentrinkerin-band-2.html>

Christian Loges

Die Seelentrinkerin - Band 3: Seelensüchtig

(SFCD/ p.machinery)

Am Anfang gab es nur das Bild. Und eine Aufgabe. Und dann schrieben sie ihre Geschichten: Christian Künne über Energielevel, Frederic Brake über New Jersey, Gernot Schatzdorfer über Seelensucht, Sven Lenhardt über dein Selbst, Elisabeth Meister über die Straßenschläferin, und Stefan Goebels über Serpentize.

Nach Brechende Seelen und Anima Migratio findet die Anthologie Die Seelentrinkerin, die der Verlag p.machinery im Rahmen der Reihe AndroSF des Science Fiction Club Deutschland (SFCD) herausgibt, mit dem Band Seelensüchtig ihren Abschluss. Auf 210 Seiten finden sich wieder sechs SF-Stories mit Horrorelementen bzw. Horrorstories mit SF-Elementen, inspiriert von jenem Bild des Künstlers Jumpfish, das anschließend auch für die Coverillustration aller drei Teilbände genutzt wurde.

Zum Einstieg mischt Christian Künne, der seit 2007 Kurzgeschichten veröffentlicht, für seine Erzählung Energielevel Elemente der SF mit jenen des Krimis und garniert das Ganze mit einer Prise Horror und Mystery. Seine Seelentrinkerin ist eine Übeltäterin wider Willen, ein einsames und

verunsichertes Wesen auf der Suche nach Vergebung, deren Schicksal den Leser durchaus berührt.

Die ansprechende Handlung leidet allerdings darunter, dass der Autor seiner Leidenschaft für Ausflüge in die Gedankenwelt der Akteure zu sehr frönt, weshalb der Erzählfluss immer wieder ins Stocken kommt.

Darum liest sich Energielevel nicht so flüssig, wie es der ansonsten recht gradlinige Plot es erwarten lassen würde.

Christian Künne ist allerdings nicht der einzige Autor, der in seiner Geschichte Gesetzeshüter ermitteln lässt.

Auch in Um deiner Selbst Willen von Sven Lenhardt sind es Polizisten, die im Zentrum des Geschehens stehen und die in das Bewusstsein eines Zeugen eintauchen müssen, um die Verantwortliche für eine bizarre Mordserie dingfest zu machen.

Der SF-Aspekt ist hier zwar nur schmückendes Beiwerk und die Geschichte würde auch ohne dieses unverändert funktionieren, doch erhält die Story dadurch eine interessante Note.

Dessen ungeachtet orientiert sich der Plot zu sehr an bekannten Vorbildern, um noch wirklich Neues bieten zu können, vor allem auch deshalb, weil Lenhardt, der schon ein Dutzend Veröffentlichungen vorzuweisen hat, die Handlung ohne überraschenden

Wendung zu Ende bringt.

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei und darum verwundert es nicht, dass es sich bei der Hauptfigur in Elisabeth Meisters Erzählung Die Straßenschläferin um einen weiblichen Cop namens Kera handelt, die von ihrer Dienststelle für eine verdeckte Operation abgestellt wird, welche unerwartete Folgen für die Protagonistin hat.

Mit ca. 60 Seiten ist Die Straßenschläferin die umfangreichste Erzählung dieses Bandes und die Autorin, deren Kurzgeschichte Die Andere für den Deutschen Science-Fiction-Preis 2009 nominiert wurde, nutzt den ihr zur Verfügung stehenden Raum in geeigneter Weise, um ihre Figuren und ihre Umwelt eingehend und anschaulich zu beschreiben. Es entwickelt sich ein spannender Plot, der allerdings überstürzt beendet wird und den Leser daher mit mehr Fragen als Antworten zurücklässt.

Bei aller sonst vorhandenen erzählerischen Qualität wurde dadurch die Gelegenheit für eine rundum begeisternde Geschichte leider verpasst.

Zu einer thematisch vollkommen anders gelagerten Story hat sich Frederic Brake inspirieren lassen. Seine Erzählung New Jersey ist

Zombiehorror in Reinkultur und geizt weder mit düsterer Endzeitstimmung noch mit Gewalt, was man von Geschichten dieses Genres allerdings auch erwartet.

Der Stil der Geschichte ist schnörkellos und zumeist plotorientiert, wobei immer noch Raum für Ausflüge in die Psyche der Akteure bleibt.

Dem Aspekt der Seelentrinkerin widmet sich der Autor zwar erst ganz zum Schluss, nutzt diesen aber für ein packendes Finale, indem er den Leser zunächst absichtlich auf die falsche Fährte setzt, ehe die Story dann ihren bitteren Höhepunkt findet.

Wer öfters Zombiengeschichten liest oder sieht, für den bietet New Jersey außer der Frage, wie die Seelentrinkerin in dieses Szenario passt, allerdings kaum Neues, denn die Klischees und Handlungsschemata, die hier zur Anwendung kommen, sind hinlänglich bekannt.

Davon abgesehen ist diese Geschichte ein erfreulicher Beitrag zu der Anthologie insgesamt und eine gern gesehene Abwechslung in diesem Band.

Seelensüchtig ist das wirkliche Highlight des dritten Bandes dieser Geschichtensammlung.

Der österreichische Autor Gernot Schatzdorfer präsentiert hier eine bemerkenswerte Space Opera, die sowohl stilistisch wie auch inhaltlich vollauf

überzeugen kann. Während in vielen Geschichten die Figur der Seelentrinkerin durchweg negativ besetzt ist, legt Schatzdorfer sie ambivalent an, denn die Protagonistin ist erst Opfer, dann Täterin und zum Schluss in einer Beschützerrolle. Ihre Wandlung und die auftretenden inneren Konflikte sind dabei die zentralen Aspekte eines fein gewebten Handlungsfadens, der aus wechselnden Perspektiven geschildert wird. Der Autor wirft in seiner Geschichte darüber hinaus die reizvolle Frage auf, wann die Schwelle überschritten wird, an der man nicht mehr von künstlicher Intelligenz sprechen kann, sondern diese als selbstbestimmte Lebensform anerkennen muss. Die Antwort kann durchaus komplex sein und inspiriert dazu, sich seine eigenen Gedanken zu machen.

Die Seelentrinkerin - Band 3: Seelensüchtig klingt mit der Story Serpentize aus, die über weite Strecken im Cyberspace spielt. Autor Stefan Goebels, als Mediengestalter mit dem Internet bestens vertraut, hat in diese Erzählung zudem seine Erfahrungen als Musiker eingebracht, bleibt jedoch die Erklärung schuldig, was er in seiner Geschichte eigentlich erzählen will. Die Hauptfigur lässt er durch digitale Spähren wandeln, ein richtiges Ziel gibt er

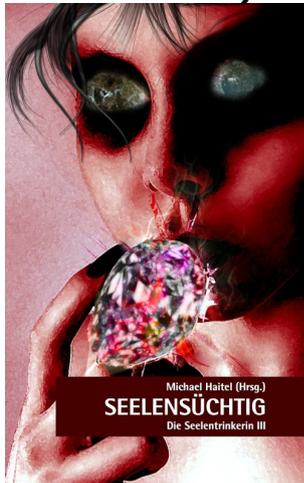
allerdings nicht vor und auch ihre Motivation wird nur rudimentär erläutert. Die Handlung bleibt fragmentarisch und vermag es leider überhaupt nicht, den Leser für das Geschehen wirklich zu interessieren, denn notwendige Bezugspunkte fehlen nahezu gänzlich. Horror überkommt hier den Leser überhaupt nur dann, wenn er sich die Flut von Fachbegriffen aus der Computerwelt vor Augen hält, die hier über ihn hereinbricht. Zum Schluss und ebenfalls wenig überzeugend, bringt Goebels auch noch die Seelentrinkerin ins Spiel, doch an diesem Punkt ist es dem Publikum wahrscheinlich schon komplett egal, welche Rolle ihr der Autor zgedacht hat. Wirklich schade, dass der Schlusspunkt der Anthologie gerade mit dieser äußerst schwachen Geschichte gesetzt wird.

Die sechs Geschichten, welche in Die Seelentrinkerin - Band 3: Seelensüchtig versammelt wurden, geben ein heterogenes Bild ab, da die Qualität der Beiträge zwischen hochkarätig (Seelensüchtig), grundsolide (New Jersey) und enttäuschend (Serpentize) schwankt. Nicht immer hat man den Eindruck, dass die Autoren die Vorgaben, insbesondere das Potential der Illustration von Jumpfish, für ihre Storys richtig zu nutzen wussten.

Erfreulich ist, dass erneut unterschiedliche Teilgebiete der Science-Fiction abgedeckt wurden und die Erzählungen zusammengenommen eine abwechslungsreiche und überwiegend kurzweilige Lektüre bieten. Bei aller Kritik sei dem Leser daher auch dieser Band unterm Strich empfohlen, nicht zuletzt, um sich ein eigenes Bild zu machen.

Die Fakten:

Titel: Seelensüchtig (Die Seelentrinkerin – Band 3)



Erschienen als Band 14 der Reihe AndroSF
 Verlag: p.machinery für den SFCD
 Herausgeber: Michael Haitel
 Autoren: F. Brake, S. Goebels, C. Künne, E. Meister, S. Lenhardt, G. Schatzdorfer
 Umfang: 210 Seiten
 Format: Taschenbuch
 Erscheinungsjahr: 2011
 Preis: 13,90 Euro

ISBN: 978 3 942533 18 8

Quelle: <http://scifiwatchman.blogspot.com/2011/10/rezension-die-seelentrinkerin-band-3.html>
 Christian Loges

Rezensionen: Die Seelentrinkerin - Band 3: Seelensüchtig

(SFCD/ p.machinery)

Am Anfang gab es nur das Bild. Und eine Aufgabe. Und dann schrieben sie ihre Geschichten:

Christian Künne über Energielevel, Frederic Brake über New Jersey, Gernot Schatzdorfer über Seelensucht, Sven Lenhardt über dein Selbst, Elisabeth Meister über die Straßenschläferin, und Stefan Goebels über Serpentize.

Ein Bild streut tausend Worte

Am Anfang war das ... Bild. Und eine Aufgabe. Die Aufgabe, inspiriert durch das Bild eine Geschichte zu schreiben.

Eine Mischung aus Horror und SF, dem Thema der Seelentrinkerin gewidmet.

Es ist erstaunlich, wie unterschiedlich die Ansätze der Autoren waren, sich diesem Thema zu nähern, noch dazu, ohne sich in den philosophischen Abgründen zu verlieren – was ist die Seele? -, die ein solches Thema leicht hätte auf tun können. So reichen die Ansätze von Energielevel über Enzyme bis zu puren Gedanken, die Settings vom Weltraum bis in den Psychokosmos.

Allen Geschichten ist zu eigen, dass sie sich flüssig lesen lassen, wenn gleich auch manches Nachlesen der einen oder anderen Stellen Not tut.

Die Autoren sind mehr oder weniger eingeführte Autoren der SF, weitestgehend nicht unbekannt in der Szene.

Die Storys im einzelnen:

Energielevel von Christian Künne: Die Story kommt in klassischem Gewand daher, eindeutig SF, eindeutig Horror, eindeutig berührend.

Nicht so eindeutig ist die Bedeutung dessen, was man liest.

Diese Geschichte erschließt sich nicht immer sofort dem Leser und lädt dazu ein, darüber nachzudenken.

Konsequent im Stil und gut zu lesen.

New Jersey von mir:
 Aus verständlichen Gründen keine Rezension

Seelensüchtig von Gernot Schatzdorfer: Gernot Schatzdorfer ist relativ neu im Reigen der SF Autoren, was man seiner Geschichte auch anmerkt.

Im Ersten Teil sehr stringent erzählt, mit klassischem, aber gut in Szene gesetztem Setting.

Im zweiten Teil gleitet die Geschichte leider ab in die Austauschbarkeit.

Die Protagonisten werden plötzlich flach und entziehen sich dem Zugriff des Lesers. Mehr Unterfütterung der Figuren, ihre Ausarbeitung hin zu dem was, was sie in das –seltsam sentimentale und nicht zur Story passende Ende- treibt. Flüssig geschrieben ist sie dennoch gut zu lesen.

dein Selbst von Sven Lehnhardt:

Ein Ausflug in den Psychokosmos, gewissermaßen Psychopunk, wenn es dieses Wort gibt. Geschichten und Romane –allen voran „die Psychonauten“- gibt es jedenfalls genug, die in einem Gehirn spielen, um ein eigenes Genre zu rechtfertigen.

Die Geschichte selber hat einen eigenartig gehetzten Stil, der es manchmal schwer macht, ihr zu folgen.

Lässt man sich darauf ein, belohnt sie den Leser jedoch mit einigen sehr feinen, wohldurchdachten Pointen. Schön zu lesen.

Die Straßenschläferin von Elisabeth Meister: Erzählt aus der Sicht der Protagonisten ist sie gradlinig und ohne Wendungen zu Ende erzählt.

Das ist gut so, eine überraschende Wende wäre unglaublich gewesen, dazu liegt das Ende zu früh fest.

Die Geschichte liest sich gut und unterhält.

Serpentize von Stefan Goebels: Cyberpunk mit der konsequenten Weiterentwicklung der heutigen social network Gesellschaft. Leicht sozialkritisch und dem Thema Seelentrinken einen neuen Aspekt abringend.

Und ein verwirrendes Ende. Ist es nur der „kleine Tod“? Man weiß es nicht. Ebenfalls flüssig geschrieben und trotz der teilweise in bemüht wirkende Cyberslang Ausdrücke gut zu lesen. Unterhaltsam.

Alles in allem macht die Anthologie einen sehr guten Eindruck.

Die Geschichten sind dem Thema nicht ausgewichen, sondern schön verarbeitet. Das Lektorat war wie erwartet vorbildlich. Mir bleibt nur abzuwarten ob und wie mein Beitrag gelobt oder verissen wird.

Quelle:

Frederic Brake

<http://hinterhofderfantasie.wordpress.com/2011/08/10/ein-bild-streut-tausend-worte/>

Ein paar Fragen an Frederic Brake

Lothar Bauer:

Was hat dich veranlaßt bei dieser Ausschreibung mitzumachen?

Frederic Brake:

Veranlasst haben mich zwei Sachen: Zum einen die Aufgabe, ein Bild in Worte umzusetzen, zum anderen das Bild selber.

Lothar Bauer:

Welche Storys oder Romane schreibst Du ansonsten hauptsächlich?

Frederic Brake:

Ich schreibe vorwiegend in Fantasy oder SF. Ganz wenig Horror oder Krimi.

Die Prototypenstory ist eine Dystopie (ich gebe zu, ich bin einer der Schwarzseher der SF), die das Schicksal eines namenlosen Soldaten in einer Welt des endlosen Krieges beschreibt.

Ich bin eigentlich nicht auf ein Subgenre festgelegt, obwohl die Dystopien überwiegen. Siehe auch meine Geschichte "flüchtige Gedanken", 3. Platz beim 2009'er William-Voltz-Award.

Die Seelentrinkerinstory war eine

schöne Gelegenheit, einen Genremix zu schreiben.

Die Inspiration des Titelbildes gab da ja einiges her.

Was ich immer versuche, ist eine Art grimmigen Humor in die Geschichten zu legen.

Das siehst du auch dort. Am besten, du liest ein paar meiner Geschichten auf kg.de (Nick ist Dave Nocturn), oder hörst dir die vertonten Geschichten auf meinen youtubeblog (ebenfalls Dave Nocturn) an.

Lothar Bauer:

Was hast Du als nächstes geplant?

Frederic Brake:

Ich arbeite parallel im Moment an vielen Projekten.

2 Hörspielskripte sind in der Endproduktion, im Space Rocks Band bin ich mit einer humorigen Novelle dabei, ich schicke Michael diese Woche noch einen Beitragsversuch für die Steampunk-Ausschreibung. Für nächstes Jahr ist eine Reihe geplant.

Es wird eine Dark-Fantasy-Reihe (keine Vampiere, keine Werwölfe, nur).

Lothar Bauer:

Viel darf ich noch nicht zur geplanten Dark-Fantasy-Reihe verraten. Möglich das Frederic diese nicht alleine schreiben wird.

Und möglich oder eher wahrscheinlich das keine Vampiere oder Werwölfe vorkommen werden.

Rezension: Chronik der Unsterblichen 11 - Glut und Asche von Wolfgang Hohlbein

Egmont-LYX, Köln 10/2009
HC mit Schutzumschlag und Lesebändchen, Fantasy, Krimi, 978-3-8025-8247-9, 446/1995

Titelgestaltung von HildenDesign, München/Thomas von Kummant unter Verwendung eines Motivs von Jedruzek,

www.morano.pl

Autorenfoto von www.hohlbein.net

www.egmont-lyx.de

www.hildendesign.de

Die Unsterblichen Andrej Delány und Abu Dun versuchen, im London des Jahres 1666 eine unheimliche Mordserie aufzuklären.

Die Bevölkerung und Augenzeugen erzählen, dass ein furchterregendes Schattenwesen die Verantwortung für die schrecklichen Taten trägt.

Bei ihren Recherchen verstricken sich die beiden Freunde zunehmend in ein Netz aus Lügen und Intrigen. Dabei schwimmt die Grenze zwischen Gut und Böse immer mehr.

Ein abscheulicher Verdacht kommt auf:
Der Mörder agiert wie ein Unsterblicher!

Obendrein wird Andrej mit seiner Vergangenheit konfrontiert. Mitten in ihren Ermittlungen bricht ein Feuer aus. Dieser Brand ist so gewaltig, dass er droht, ganz London in Schutt und Asche zu legen. Wenn es den Freunden nicht bald gelingt, den Urheber der mysteriösen Vorkommnisse zu entlarven, sieht es düster aus für die Unsterblichen.

Das Buch wurde mit einem Schutzumschlag und einem Lesebändchen versehen. Das Cover zeigt einen Krieger mit Tattoo, dessen Gesicht mit Schmutz verschmiert ist. Dabei hält er ein Schwert fast beschützend und liebevoll im Arm. Der hervorgehobene Titel des Buches wurde mit Goldbronze-Farbe geschrieben. Auch der Buchrücken wurde mit dieser Farbe verziert, sodass ein sehr edler Eindruck entsteht.

Wolfgang Hohlbeins „Chronik der Unsterblichen“ geht bereits in die elfte Runde und hat dennoch nichts von ihrer Faszination verloren. Die einzelnen Protagonisten werden detailliert und dynamisch beschrieben. Sie agieren ihren Motivationen entsprechend, was sie glaubhaft und sehr lebendig wirken lässt.

Vor allem die Schauplätze rund um und in London zeichnen das Bild einer Zeit, wie sie so noch nicht dargestellt wurde. Dies bildet einen interessanten Rahmen für die Handlung und lässt die Taten des Killers noch erschreckender erscheinen. Nebelige verhangene Straßen und Gassen, dazu das typische englische Wetter bewirken ein unheimliches Szenario.

So entsteht eine Kombination aus Fantasy und zeitgeschichtlichen Begebenheiten, die den Leser einfängt und in eine atemberaubende Welt entführt. Hohlbein-Fans werden nicht enttäuscht, und insbesondere die Leser der „Chronik“ bekommen wieder eine Story, die zeigt, dass die Geschichten über „die Unsterblichen“ noch lange nicht zu Ende erzählt sind.

Alle Fantasy-Fans, die Mystik und Horrorelemente lieben, werden mit diesem Buch spannende Mußestunden verbringen - eben ein typischer Hohlbein!

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: Ariella Montero 2 - Das Jahr der Vampire von Susan Hubbard

The Year of Disappearances, USA, 2008
cbj-Verlag, München, 1. Auflage: 10/2011
TB, Jugendbuch, Horror, 978-3-570-40088-3, 414/899

Aus dem Amerikanischen von Anja Galic
Titelgestaltung von Geviert – Büro für
Kommunikationsdesign, München unter
Verwendung von Fotos von plainpicture/C&P
(Federn), plainpicture/Ableimages (Gesicht)
Autorenfoto von Steven Garfinkle
www.cbj-verlag.de
www.susanhubbard.com

Ariella Montero ist 14 Jahre alt und halb Mensch, halb Vampir, wobei der letztere Anteil dominant ist. Nachdem sie und ihr Vater, dem sie das Vampir-Erbe verdankt, bei einem Feuer beinahe ums Leben gekommen wären, hat sich Raphael Montero nach Irland zurückgezogen und unterhält nur brieflichen Kontakt zu seiner Familie. Ariella kam bei ihrer Mutter Sara und deren Freundin Dashay unter, die beide zu Vampiren gewandelt wurden.

In Homosassa Springs, einem kleinen Nest in Florida, wo sich die drei jungen Frauen niederließen, lernt Ariella Mysty, Autumn und deren Bruder Jesse kennen. Eines Tages verschwindet Mysty spurlos – sie ist nicht die Erste, und landesweit werden immer mehr Jugendliche vermisst. Der Verdacht fällt sowohl auf Jesse, der mit ihr ein Date hatte, sich aber kaum noch an die Vorkommnisse in jener Nacht erinnern kann, und auf Ariella, denn schon einmal wurde eine Freundin von ihr, Kathleen, ermordet.

Die Bewohner von Homosassa Springs lassen das Mädchen spüren, dass man sie für die Mörderin hält, so dass die Eltern beschließen, Ariella aufs College zu schicken. Dank ihrer Kenntnisse, die sie durch den Unterricht ihres Vaters erlangte, und eines gefälschten Ausweises wird sie in Hillhouse, wo einst ihre Mutter studierte, aufgenommen. Dort freundet sich Ariella mit ihrer Mitbewohnerin Bernadette und dem attraktiven Walker an, in den sie sich schließlich verliebt.

Doch das Unheil folgt Ariella auf dem Fuße: Immer mehr Studenten und Jugendliche greifen zu einer unheimlichen Droge, Autumns Besuch endet mit ihrem Tod,

Ariella überrascht Walker und Bernadette im Bett, Malcolm, der zugab, Kathleen ermordet zu haben, taucht auf und enthüllt einen Plan, der das Verschwinden der Jugendlichen und den um sich greifenden Drogenkonsum in einem völlig neuen Licht erscheinen lässt. Auch auf Ariella hat es die Organisation, die hinter allem steckt, abgesehen ...

Man muss nicht „Das Zeichen des Vampirs“ gelesen haben, um sich in dem Folgeband „Das Jahr der Vampire“ zurechtzufinden. Beide Romane sind in sich abgeschlossen: anderer Ort, andere Handlungsträger, andere Konflikte. Zweifellos werden weitere Bücher folgen, darauf weisen ein Cliffhanger und ein neuer Love-Interest hin („The Season of Risks“ liegt in den USA bereits vor).

Was die Romane verbindet, ist das Grundthema: Unter den Menschen leben unerkant Vampire. Nicht alle jedoch streben nach friedlicher Koexistenz und dämmen ihren Blutdurst durch Ersatzstoffe ein. Es gibt Gruppierungen mit mehr oder minder diffusen Zielen, und die Nebulisten wollen sogar die Menschheit unter ihre Kontrolle bringen, um die Umwelt zu retten. Dabei gehen sie äußerst skrupellos vor, wie

Ariella und ihre Freunde schon bald erfahren müssen.

Da sie sich nur Ihresgleichen anvertrauen kann, ist die Vierzehnjährige weitgehend auf sich allein gestellt. Wieder muss sie Enttäuschungen und Verluste verkraften, doch da sie für ihr Alter äußerst gebildet, abgeklärt und mit vampirischen Gaben gesegnet ist, gelingt ihr vieles, woran so mancher Erwachsener fast verzweifelt oder gar gescheitert wäre. Zusammen mit ihren Eltern und Dashay kann sie die Zusammenhänge aufdecken, aber der Gegner ist damit natürlich längst nicht geschlagen und bewahrt einige seiner Geheimnisse. Die Gefahr für Ariella wird sogar noch größer.

Ariella, aus deren Sicht die Geschehnisse beschrieben werden, wirkt manchmal schon zu altklug und zu ‚super‘. Aber es muss ja einen Grund geben, weshalb sie in den Augen der Nebulisten etwas Besonderes ist, und diese Fähigkeiten verleihen ihr gegenüber anderen einen Vorsprung.

Auch wenn es keine Action-Szenen gibt und die komplexe Handlung ruhig vor sich hin plätschert, sehr wohl mit einem sanften Spannungsbogen versehen, da die Tragödien rund um Ariella eskalieren und

sie sich zunehmend fragen muss, wer Freund und wer Feind ist, zieht das Buch Leserinnen ab 14 Jahre in den Bann, und man möchte es erst aus der Hand legen, wenn man die letzte Seite umgeblättert hat.

Dem jungen Publikum wird ein vertrauter Hintergrund geboten – Schule, Familie, Freundschaften, Zickenkriege, Liebe -, der durch das phantastische Element aus dem Alltäglichen gehoben wird und in Folge so manche Überraschung verspricht.

Die Lektüre ist kurzweilig und macht Lust auf die Fortsetzung.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: Demonica 1 – Verführt von Larissa Ione

Pleasure Unbound, USA, 2008
Egmont-LYX, Köln, dt. Erstausgabe:
06/2011
TB mit Klappbroschur, Romantic Mystery,
Horror, 978-3-8025-8378-0, 446/999
Aus dem Amerikanischen von Bettina Oder
Titelgestaltung von HildenDesign,
München/Bettina Gitschier unter
Verwendung eines Motivs von millan/istock
Autorenfoto von Paul Harris
www.egmont-lyx.de
www.larissaione.com
www.hildendesign.de

Tayla arbeitet für die Organisation Aegis als Wächterin und macht Jagd auf Dämonen. Während einer Mission verliert sie ihre Partnerin und wird schwer verletzt in ein Krankenhaus eingeliefert, das ausgerechnet auf dämonische Patienten spezialisiert ist. Eidolon, der behandelnde Arzt, ist ein überaus attraktiver Seminus-Dämon. Beide fallen ungewollt in Leidenschaft übereinander her – unter anderen Umständen hätten sie einander getötet.

Eidolon sorgt sogar dafür, dass Tayla unbeschadet in ihre Wohnung zurückkehren kann.

Die junge Frau dankt es ihm, indem sie ihn niederschlägt und gefangen nimmt. Allerdings bringt sie es nicht fertig, ihn der Aegis auszuliefern, denn zum einen glaubt sie, ihm etwas schuldig zu sein, und zum anderen wurden ihre Zweifel an der Organisation geweckt, da sie mit eigenen Augen sehen musste, wie brutal menschliche Organhändler gegen Dämonen vorgehen – und die Aegis könnte beteiligt sein.

Dennoch lässt Tayla sich benutzen, um Eidolon eine Falle zu stellen und den Ort, an dem die Dämonen-Klinik verborgen ist, der Entdeckung preiszugeben. Womit sie jedoch nicht rechnet, ist, dass man sie ebenfalls opfern will. Im letzten Moment durchschaut sie den Verrat und kann das Schlimmste verhindern, doch damit sind die hässlichen Überraschungen noch längst nicht vorbei:

Tayla erfährt, dass sie zur Hälfte selbst eines der Geschöpfe ist, die sie abgrundtief hasst, und einen Wandel durchlaufen oder sterben muss. Eidolon steht unmittelbar vor der ‚S’genesis‘, die ihn zu einem zeugungsfähigen Inkubus machen wird, der nur noch ein Ziel kennt, nämlich alle Frauen mit seiner Nachkommenschaft zu schwängern, sofern er sich nicht an eine

Partnerin bindet.

Doch so sehr sie einander auch begehren und langsam mit anderen Augen zu sehen beginnen, weitere Enthüllungen machen es beiden schier unmöglich, einander zu vertrauen – oder gar zu lieben ...

Larissa Ione macht keinen Hehl daraus, dass sie ein Fan der „Buffy“- , „Angel“- und anderer phantastischer Reihen sowie von Krankenhaus-Serien ist. Sowohl in ihrem Profil und Nachwort als auch in dem vorliegenden Roman weist sie darauf hin und spart nicht mit Anspielungen.

Allerdings steht „Demonica“, was den Hintergrund betrifft, „Angel“ näher als „Buffy“, denn die Geschehnisse werden überwiegend aus der Sicht der Dämonen geschildert, die nicht alle gefährlich sind oder mordend über hilflose Menschen herfallen.

Natürlich werden sie nicht verharmlost oder als durchweg ‚gut‘ beschrieben, im Gegenteil. Aber die Wächter/Jäger, die vorgeblich die Menschen beschützen wollen, agieren sehr viel grausamer.

Die meisten Dämonen folgen lediglich ihrer Natur, während die Mitglieder der Aegis oft von Rachegefühlen zerfressen sind, sie wirtschaften in die eigene Tasche und töten zum Spaß.

In Folge sympathisiert man als Leser tatsächlich mehr mit den Dämonen, die zu humanitären Handlungen fähig sind, als mit den Menschen, die ihren Verstand ausschalten und blinde Befehlsempfänger oder eiskalte Mörder sind. Letztlich haben beide Spezies ihre dunklen und hellen Seiten, doch sind Vorurteile, Misstrauen und Hass nicht so leicht auszumerzen, wie der Seminus-Dämon und Arzt Eidolon und die Halbdämonin und Wächterin Tayla feststellen müssen.

Lange wollen sie es nicht wahrhaben, dass das Schicksal sie einander als Partner bestimmt hat. Sie hassen und sie lieben sich, sie prügeln und sie f.... sich, aber erfahrene Leser zweifeln keinen Moment daran, dass sie schließlich zusammen kommen – die Frage ist das Wie. Unverhoffte Enthüllungen und schreckliche Ereignisse schweißen sie zusammen, und als es darauf ankommt, sind sie füreinander da.

Die Handlung ist explizit, und das trifft auf die Gewalt-Szenen genauso zu wie auf die erotischen Momente, die aufgrund der derben Sprache nicht allzu romantisch wirken.

Viele Fragen bleiben offen und stellen die Weichen für die Fortsetzung, „Entfesselt“,

die im November erscheinen soll und in der Shade, einer von Eidolons Brüdern, im Mittelpunkt stehen wird.

„Verführt“, der erste Band der „Demonica“-Serie, wendet sich an die Leser von Reihen wie Lara Adrians „Midnightbreed“ oder J. R. Wards „Black Dagger“, in denen deftiger Sex und eine vulgäre Sprache vor einer spannenden, phantastischen Handlung rangieren.

Diese ist zwar vorhanden, dient aber nur als Kulisse für erotische Szenen, seien sie nun nachvollziehbar oder aufgrund der Situation völlig unangebracht. Allerdings dürften die eingefleischten Horror-Fans mittlerweile gelernt haben, welche Reihen sie meiden sollten, so dass niemand diesen Punkt hinterfragt – und die Zielgruppe wird gut bedient.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: Cal & Niko 2 - Mondgeister von Rob Thurman

Nightlife, USA, 2007

Piper Verlag, München, dt. Erstausgabe:
01/2011

TB, Urban Fantasy 6735, Horror, 978-3-
492-26735-9, 412/995

Aus dem Amerikanischen von Barbara Röhl
Titelgestaltung von Guter Punkt, München
unter Verwendung eines Motivs von Chris
McGrath/Uwe Luserke

www.piper-fantasy.de

www.robthurman.net/

www.guter-punkt.de

Die Halbbrüder Cal und Niko Leandroas sind
einstweilen sesshaft geworden und haben
Freunde gefunden, die ihnen beistehen,
wenn wieder einmal dämonische Kreaturen
Jagd auf sie machen, denn Cal ist ein
Hybride - halb Mensch, halb Auphe – und
scheint in den Plänen ihrer Gegner eine
wichtige Rolle zu spielen.

Allerdings sind die beiden durch die feste
Bleibe und ihre Helfer auch verletzlicher
geworden, zumal nicht alle so wehrhaft und
gerissen wie die Vampirin Promise und der
Puck Goodfellow sind.

Prompt wird das hübsche Medium George
entführt – ausgerechnet bevor Cal ihr sagen
kann, was er für sie empfindet.

Die Chance ist vertan, und vielleicht kommt
sie nie wieder.

Zusammen mit Niko, Promise und
Goodfellow lässt er sich mit einer Bande
Werwölfe ein, die etwas über Georges
Verbleib wissen könnte.

Diesen geht jedoch um weit mehr als den
Sturz des gegenwärtigen Anführers, der
selbst für einen Werwolf ein wahres Monster
ist, und es kommt noch schlimmer ...

Man muss „Nachtgeister“, den ersten Band
der Serie um „Cal & Niko“, nicht gelesen
haben, um in die Handlung des zweiten in
sich abgeschlossenen Romans hinein zu
finden, aber die Kenntnisse erleichtern die
Lektüre. Als roter Faden hält die Frage, aus
welchem Grund ein Auphe mit einer
menschlichen Frau eine Hybride zeugte und
was die Dämonen mit Cal vorhaben, die
einzelnen Teile zusammen.

In den jeweiligen Büchern geht es um
kleinere Konflikte mit klassischen Figuren
der Fantasy und des Horrors, darunter
Vampire, Werwölfe, Pucks, Trolle, Dämonen
u. a. m.

Auch diesmal ist nicht alles so, wie es auf
den ersten Blick hin scheint.

Cal und Niko sollen für einen Werwolf die
Kohlen aus dem Feuer holen, indem sie den
Anführer ausschalten.

Nachdem George zu einem unbekanntem

Zweck entführt wurde, eskaliert die
Situation, und die Brüder stellen fest, dass
der Hintergrund ein ganz anderer und ihr
Auftraggeber nur ein Strohhalm ist.
Die Zeit rinnt ihnen davon ...

... und wird dem Leser manchmal etwas
lang, da die Geschehnisse aus Cals Sicht
beleuchtet werden, der nicht mit
Kommentaren, wie sie für einen
aufmüpfigen Teenager typisch sind, spart,
wobei er sich oft wiederholt und in
Situationen kalauert, in denen Ernst
angebracht wäre.

Um George zu befreien, ist er zu allem
bereit, auch sich selbst zu opfern – und
seine Kameraden stehen zu ihm, retten ihm
mehr als nur einmal Kopf und Kragen.

Beim Lesen hat man oft das Gefühl, dass
nicht eine Autorin sondern ein Autor hinter
der Story steckt und ein eher männliches
Publikum anzusprechen versucht, da das
'Gefasel' der Hauptfigur und die
gelegentlich recht blutigen Szenen – auch
Cal und Niko foltern ihre Gefangenen, um
Informationen zu erhalten, wodurch sie an
Sympathiepunkten einbüßen – nicht
unbedingt den Nerv der Leserinnen treffen,
die sich stattdessen sicher ein wenig mehr
Romantik erhofft hätten.

Diese hat jedoch nur einen geringen Anteil

an dem Gesamten und wird nicht weiter ausgeführt: die Beziehung von Niko und Promise, das Katz' und Maus-Spiel von Cal und George.

Dafür sind die amourösen, unerfüllten Ambitionen von Goodfellow schon so etwas wie ein Running Gag, der sich zunehmend abnutzt.

Alles in allem bietet „Mondgeister“ eine Menge Action und Spannung, aber auch sehr viel Gerede und nicht immer treffenden Humor.

Die Charaktere wahren eine gewisse Distanz zum Leser, teils weil sie sich nicht weiter entwickeln, teils wegen ihres brutalen Vorgehens.

Eingefleischte Horror-Fans dürften an der Serie mehr Spaß haben als die von romantischen Vampiren verwöhnten Leserinnen.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: Engel 2 – Seelenglanz von Brigitte Melzer

*Otherworld Verlag, Graz (A), dt. Erstveröffentlichung:
09/2011
TB, Romantic Mystery, Urban Fantasy, 978-3-8000-9544-5,
430/1695
Titelgestaltung Hanna Hörl Designbüro, München und Ursula
Kothgasser www.Koco.at, unter Verwendung eines Motivs
von iStockphoto, Elena Vizierskaya
Autorenfoto von Lalo Jodbauer
www.otherworld-verlag.com
www.brigitte-melzer.de*

Jules Leben ist dank ihrer alkoholkranken Mutter nicht eben ein Zuckerschlecken.

Die junge Frau übernimmt daher den Haushalt und geht mehreren schlechtbezahlten Jobs nach, um den Lebensunterhalt zu sichern. Ihr großer Traum hilft ihr jedoch, das alles durchzuhalten.

Sie geht zur Schule, um verschiedene Abschlüsse zu bekommen.

Darüber bleibt keine Zeit für Freunde. Doch eines Tages kommt es knüppeldick, und vor lauter Verzweiflung weiß sie nicht mehr ein noch aus.

Ein gutaussehender Fremder bietet ihr eine scheinbare Lösung an. Jules soll ihre Seele eintauschen gegen ein Leben voller Luxus, Gesundheit und Freude.

Kyriel hasst seinen Job als Schutzengel über alle Maßen und macht auch seinen Mitschutzengeln gegenüber keinen Hehl daraus.

Unverhofft übergibt man ihm die Aufgabe, eine junge Frau zu kontaktieren, um sie über ihre Herkunft aufzuklären.

Als er sie findet, kann er gerade noch verhindern, dass sein erklärter Erzfeind Shandraziel deren Seele für die Hölle an Land zieht.

Statt ihm allerdings dankbar um den Hals zu fallen, ist die Frau stinksauer.

Es handelt sich dabei um keine andere als Jules!

Nun steckt Kyriel in der Zwickmühle, denn eigentlich spioniert er auf Geheiß des Morgensterns, besser bekannt als Satan, die himmlischen Reihen aus. Jules geht ihm jedoch unter die Haut, und er entwickelt Gefühle für das Mädchen.

Shandraziel gibt allerdings keine Ruhe und versucht nun alles, um Jules doch noch davon zu überzeugen, ihm ihre Seele zu überlassen.

Was Jules nicht ahnt, ist, dass sie ist eine Nephilim und daher so wertvoll für alle Beteiligten wie keine andere Seele ist. Kyriel und Jules raufen sich zusammen und nehmen den Kampf um ihre Zukunft gemeinsam in die Hand.

Dabei gehen sie im wahrsten Sinne des

Wortes durch die Hölle.

Brigitte Melzer liefert mit „Seelenglanz“ eine interessante, phantastische Geschichte, der man anmerkt, dass dabei die Muse die Autorin geküsst hat.

Mit leichter Hand breitet sie eine Welt vor den Augen der Leser aus, die gefährlich und gleichzeitig faszinierend und glaubwürdig erscheint.

Gezielt setzt sie die Attribute ihrer Protagonisten ein, so dass man Jules und Kyriel schnell in sein Herz schließt.

Vor allem der rebellische Kyriel wirkt mit all seinen Konflikten sehr überzeugend.

Jules ist das genaue Gegenteil des über die Stränge schlagenden Engels.

Ihr Verantwortungsbewusstsein ist sehr ausgeprägt.

Sie stemmt ihr Leben, weil sie die Hoffnung durchtränkt, eines Tages aus der miesen Situation herauszukommen.

Nur ein Moment der größten Verzweiflung konnte sie dazu bringen, das Angebot, ihre Seele zu verkaufen, überhaupt in Erwägung zu ziehen.

Shandraziel ist seit ewiger Zeit der größte Konkurrent Kyriels. Genau wie dieser folgte er einst dem Morgenstern - das Wort ‚Satan‘ hasst selbiger wie die Pest -, um der Menschheit zu helfen.

Im Laufe der Jahrtausende wurde Morgenstern durch seine Macht korrumpiert und hat längst seine hehren Ziele aus den Augen verloren.

Kyriel ist der beste Freund des Morgensterns und kämpft für dessen einstige Überzeugung mit aller Leidenschaft.

Diese Freundschaft ist Shandraziel schon lange ein Dorn im Auge.

Eifersüchtig überwacht er daher jeden Schritt seines Feindes, um ihn bei seinem Herrn zu diskreditieren.

Mit Jules scheint er endlich die Waffe gefunden zu haben, um Kyriel vom Morgenstern zu entfremden und endlich den ihm zustehenden Platz an der Seite seines Herrn einzunehmen.

Die rasante Story darf als weiterer Meilenstein in der Karriere der Autorin gewertet werden.

Die Fortsetzung ihres Buches „Rebellion der Engel“ verdient Applaus.

Mit ihrer „Vampyr“-Reihe feierte sie ebenfalls schon einen großen Erfolg.

Wer mehr von der Autorin lesen möchte, sollte auch ihre Website besuchen oder sich Titel wie „Die Dämonenseherin“ und „Wisper - Königin der Diebe“ zulegen.

Wer Engel liebt und ein Faible für gutgemachte Fantasy-Geschichten hat wird

diesen Band verschlingen.

Ähnlich angelegte Storys wie „Schattenschwingen“ von Tanja Heitmann beleben die Welt der Bücher und sorgen dafür, dass die All Age-Schiene gut bedient wird.

Junge Erwachsene ab 16 Jahre werden von dieser Story ebenso in den Bann gezogen wie ein deutlich reiferes Publikum.

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: Sheila Cargador 1 - Todesruf der Höllenengel von Francis Brown

Atlantis Verlag, Stolberg, 08/2005
PB, Mystery-Thriller, Horror, 978-3-936742-37-4, 98/690
Titelillustration von Timo Kümmler
www.atlantis-verlag.de
<http://timokuemmel.wordpress.com>

„Sheila Cargador“ ist eine Heftroman-Serie, die bereits in den 1980er Jahren in den „Silber Grusel Krimis“ des Zauberkreis Verlags erschien, 2005 vom Atlantis Verlag neu aufgelegt, aber nach nur einem Band der Romantruhe überlassen wurde.

Francis Brown (Frank Bruns) veröffentlichte insgesamt 11 Romane, teils unter dem Titel „Sheila Cargador – Im Auftrag meiner Regierung“. Interessanterweise gibt es stellenweise Bezüge zu der Mystery-Serie „Larry Brent“.

Die Titelheldin unterhält eine Detektei, für die ausschließlich junge Frauen arbeiten, welche sich durch ungewöhnliche Talente auszeichnen.

Diese brauchen sie auch, denn ihre Gegner sind nicht immer menschlich.

Während Sheila zusammen mit anderen Prominenten in einem abgeschiedenen Schloss weilt und ein Gast nach dem

anderen sein Leben verliert, geraten ihre Kolleginnen an den Orten ihrer Ermittlungen in große Gefahr.

Schnell entdecken die Detektivinnen die Zusammenhänge und nehmen es mit dem Herrn der Finsternis auf, der endlich einen Weg gefunden hat, sich zu befreien und die Erde zu unterwerfen ...

„Sheila Cargador“ zeichnet sich durch alles aus, was man früher an Mystery-Heftromanen schätzte: toughe Heldinnen im Stil eines „James Bond“, denen durch kleine Macken Individualität verliehen wird; tragische Einzelschicksale, die als Reißer zu Beginn des Buches die Neugierde wecken; Todesfälle im Stil der „zehn kleinen Negerlein“; das Auftauchen von phantastischen Wesen wie Banshees, Skeletten usw.; Action und Grusel.

Die Handlung spult sich flott und an wechselnden Schauplätzen mit mehreren Protagonisten ab, bevor die einzelnen Stränge verknüpft werden und das Rätsel gelöst wird.

Francis Browns Stil liest sich angenehm, er kombiniert mehrere Ideen zu einem gelungenen Ganzen – kein Wunder, dass die Serie neu aufgelegt und fortgesetzt wurde.

Mag man die Heftromane aus ,der

guten alten Zeit‘, wird man von „Sheila Cargador“ bestens unterhalten.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: Totenmaar von Jörg Kleudgen & Michael Knoke

BLITZ-Verlag, Windeck, 03/2011
HC mit Schutzumschlag, Mystery-Thriller aus der Eifel, 978-3-89840-319-1, 238/1595
Titel- und Innenillustrationen von Mark Freier
www.blitz-verlag.de
www.literature.the-house-of-usher.de/
www.freierstein.de

„Ich erinnerte mich so deutlich an diesen Ort, als hätte ich ihn erst gestern aufgesucht!
Der See hatte eine dunkle, furchterregende Faszination in mir ausgelöst, die ich bis heute tief in meinem Herzen trug.
Und das, obwohl ich dieses Erlebnis im Lauf der rasch dahineilenden Kindheitsjahre irgendwie verdrängt hatte.“

Von einer unbestimmten Krankheit geplagt wird Roland Bock von seiner Arbeit freigestellt.
Es drängt ihn, die Orte seiner Kindheit aufzusuchen, wobei ihm stets ein schwarzgekleideter Mann zu folgen scheint.
Zunächst ziellos erkundet Roland die Eifel, bis er in einem Reiseführer auf eine Abbildung des Totenmaars stößt.
Die Fotografie weckt in Roland unbestimmte Erinnerungen und das Gefühl der Bedrohung.

Hier vermutet er die Ursache seiner ungewissen Bedrücktheit.

„Ich war fest davon überzeugt, schon einmal am Ufer dieses Sees gestanden zu haben.
Damals musste ich noch sehr jung gewesen sein, denn die Erinnerungen, die ich aus der Mottenkiste meines Gedächtnisses hervorzukramen versuchte, wollte mir immer wieder entgleiten.“

Wie die Protagonisten eines Michael Siefener ist Roland Bock ein menschenscheuer Einzelgänger, getrieben von einer unbekanntem Macht.
Immer wieder verfällt er in Phasen tiefer Depression und Minderwertigkeitsgefühle, durchbrochen nur von kurzen Augenblicken der Zufriedenheit.
Selbst als er die Buchhändlerin Viola kennenlernt, die eindeutig Interesse an ihm zeigt, ist es ihm versagt, Ruhe und Glück zu finden.
Geplagt von Selbstzweifeln sieht er sich außerstande, ihr etwas bieten zu können, bevor er nicht Gewissheit hat über seinen zerrütteten Gemütszustand.
Antworten, so hofft er, erhält er am Totenmaar, dessen Bild ihn so seltsam berührt.

Lange Zeit mutet „Totenmaar“ ähnlich ziellos an, wie Michael Knokes „Im Wendekreis der Angst“.
Immer wieder wird Roland auf seiner Reise von Erscheinungen und Tagträumen gequält, die ein unbestimmtes, surreales Gefühl der Bedrohung aufkommen lassen.
Viele Stellen im Roman sind so – mit Blick auf die Stimmung – gestaltet, während ein stringenter Handlungsverlauf so gut wie nicht vorhanden ist.
Es scheint, als wäre Roland einem steten Wechsel zwischen Realität und einer unheilvollen Traumwelt ausgesetzt.
Als Roland endlich die Ursache seiner inneren Leere erfährt, entspinnt sich schließlich doch noch so etwas wie ein roter Faden, der Roland letztendlich zurück führt zum Totenmaar und zu dem Mann in Schwarz.

Bei den Schauplätzen des Romans bemerkt man, dass auch Jörg Kleudgen in der Eifel aufgewachsen ist und seine Heimat immer noch schätzt.
Mit Blick auf regionale Details schildert er Rolands Weg von Aachen bis nach Manderscheid.

Was also als Stimmungsbild einer zerrütteten Seele beginnt, entwickelt sich letztendlich zu einem düsteren Okkult-Thriller mit Heimatflair.

Wie alle Neuerscheinungen des BLITZ-Verlags erscheint auch „Totenmaar“ im handlichen Hardcover-Format. Für die Covergestaltung ist Mark Freier verantwortlich, der hier eine grandiose Grafik abgeliefert hat, die den Mann in Schwarz vor dem titelgebenden Totenmaar und der Kapelle zeigt, in der Rolands schicksalhafte Begegnung stattfindet. Im Hintergrund schwebt ein riesenhafter Totenschädel über der gesamten Szenerie. Weiterhin sind einige s/w-Innengrafiken – ebenfalls von Mark Freier – enthalten.

Quelle: Rattus Libri Team
Elmar Huber

Rezensionen Comics

Rezension: Farscape 1 - Der Anfang vom Ende des Anfangs

von Rockne S. O´Bannon, Keith R. A. DeCandido (Skript)

Farscape is copyright, The Jim Henson Company, USA, 2010
Panini Comics, Stuttgart, 4/2011

PB, vollfarbige Adaption der Fernsehserie im Comicformat,
SF, Fantasy, 978-3-86201-068-4 100/1495

Aus dem Amerikanischen von Gerlinde Althoff

Titelillustration von Joe Corroney

Zeichnungen von Tommy Patterson, Michael Babinski,
Marshall Dillon, Andrew Dalhouse, Zac Atkinson

www.paninicomics.de

<http://farscape.com/>

<http://decandido.net/>

[www.joecorroney.com/](http://joecorroney.com/)

www.michaelbabinski.com/

www.evilby.me

Die Crew des lebendigen Raumschiffs Moya versucht, den Tod von D´Argo zu verarbeiten.

Chiana gibt sich wilden Sexspielen hin, die ihren Partner Jothee schlicht überfordern.

Rygel plant, nach Hyneria zurückzukehren, um sich seinen angestammten Platz als Dominar zurück zu erobern.

Crichton, Aeryn und ihr Sprössling Deke müssen sich als Familie erst einmal

zusammenraufen, getreu nach dem Motto: Eltern werden ist nicht schwer, Eltern sein dagegen sehr.

Vor allem Aeryn leidet unter der Angst, eine schlechte Mutter zu sein.

All dies tritt jedoch in den Hintergrund, als Rygel, Chiana und Jothee auf Hyneria in einen Hinterhalt des noch amtierenden Dominars geraten.

Dieser Verrat wurde von keinem geringeren Strategen ausgeführt als Scorpius.

Crichton entwickelt mal wieder einen seiner berühmten Pläne.

Alle wissen jedoch, dass diese immer ‚Murphys Gesetz‘ unterliegen.

Alles was nur schiefgehen kann, wird auch schiefgehen.

In Mangel eines geeigneten Babysitters nehmen Aeryn und Crichton ihren Sohn Deke einfach mit auf ihre Rettungsmission.

Na, dann kann es ja losgehen - mitten hinein in ein neues, aufregendes Abenteuer!

Die Fernsehserie „Farscape“ lief von 1999 bis 2004 mit Schauspielern wie Ben Browder (Crichton) und Claudia Black

(Aeryn) und schwächelte zur letzten Staffel hin doch enorm.

Vor allem das unbefriedigende Ende rief die Fans auf den Plan.

So gelang es, noch einen Film, „Farscape: The Peacekeeper Wars“, zu drehen, der rasant und spektakulär mit einem für alle Seiten akzeptablem Schluss aufwartete. Hier hält Crichton seinen neugeborenen Sohn in die Luft und sagt: „Das ist dein Spielplatz.“

Was liegt da näher, als die trauernde Fangemeinde mit einer neuen Staffel zu erfreuen?

Diesmal allerdings zeichnerisch.

Das Prinzip wurde auch schon erfolgreich bei Serien wie „Angel, der Jäger der Finsternis“ und „Buffy, die Vampirjägerin“ angewendet.

Laufende Serien wie „Eureka“ oder „True Blood“ profitieren ebenfalls von dieser Variante.

Der Comic knüpft nahtlos an die Ereignisse im Film an.

Die neuen Abenteuer der Crew von Moya versprechen interessant und weiterhin mit

Überraschungen gespickt erzählt zu werden.

Die Figuren wurden so gestaltet, wie sie aus der Fernsehserie bekannt sind.

Chiana, die blauhäutige, ehemalige Diebin mit ihrem wilden, zügellosen Temperament, lebt nun mit D´Argos Sohn Jothee zusammen.

Der Luxaner ist seiner Gefährtin gegenüber deutlich im Nachteil, da er ihren Launen scheinbar hilflos gegenübersteht. Allerdings ist er sich der prekären Situation durchaus bewusst, da Chiana immer noch um seinen Vater trauert.

Rygel hat sich deutlich positiv entwickelt, bedenkt man sein Benehmen in den ersten Staffeln.

Immerhin kann er jetzt von sich behaupten, Freunde zu haben.

Die Crew Moyas besteht aus Verzweifelten und Verfolgten, Deserteuren und Wesen, die sich hart an der Grenze des Gesetzes bewegen.

Allerdings sind sie alle im Laufe der Zeit zu einer Familie zusammengeschweißt worden.

Moya, die mit Pilot in Symbiose lebt, hat Crichton und seine Mannen ebenfalls adoptiert und beschützt die einzelnen Mitglieder.

Zeichnerisch wurde die Serie konsequent umgesetzt.

Zwar halten sich die Ähnlichkeiten mit den realen Protagonisten deutlich in Grenzen, aber dies ist nicht zwingend erforderlich.

Bekannte Gegner wie Scorpius sorgen dafür, dass die Freunde nicht, wie geplant, durchatmen können und sich einen Planeten suchen, auf dem sie sesshaft werden können.

Vielleicht haben sie ihre wahre Heimat schon längst gefunden - und zwar im Raumschiff Moya.

Geheimnisvolle Gestalten, wie der mit einem Umhang verhüllte Kapuzenmann, bieten Platz für neue Spekulationen. Zu guter Letzt wartet Deke mit einer interessanten Kraft auf.

Er kann die Zeit verlangsamen, was Crichton das Leben rettet.

Wer weiß, welche Fähigkeiten der Nachkomme Aeryns und Crichton noch parat hat, immerhin ist er ja erst wenige Wochen alt.

Das Fazit, das aus diesen Informationen gewonnen werden kann, ist eindeutig: Freude der Serie dürfen sich auf weitere Abenteuer freuen. Neueinsteiger sollten sich so schnell wie möglich die Reihe anschauen und auch den Abschlussfilm nicht vergessen.

Diese rasante Serie ist es bestimmt wert, dass man sich eingehend mit ihr befasst.

Alle SF-Fans, die verrückte Zukunftsstorys mit schwarzem Humor mögen, werden an „Farscape“ ihren Spaß haben.

Die verrückte Technik und die liebenswerten, chaotischen Gestalten machen es einem leicht, auch im Comic verfolgen zu wollen, wie es mit der Besatzung der Moya weiter geht.

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: *Batman Sonderband 32*

von Judd Winick

Red Hood: The Lost Days 1 - 6, DC, USA, 2010/2011
Panini Comics, Stuttgart, 09/2011
PB, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, SF, Action,
Fantasy, 148/1695
Aus dem Amerikanischen von Steve Kups
Titelillustration und Zeichnungen von Pablo Raimondi,
Farben: Brian Reber
www.paninicomics.de
www.frumpy.com/
www.pabloraaimondi.com/
<http://daikaiju.deviantart.com/>

Ra's Al Ghul ist stinksauer auf seine Tochter Talia, denn sie fand Jason Todd alias Robin II nach seiner Auferstehung von den Toten.

Dieser Umstand wurde durch einen nicht näher erklärten Impuls ausgelöst, verursacht von Superboy Prime, der Schläge auf die Realität losließ. Jasons Geist ist in seinem Körper gefangen, und er ist zu Handlungen fähig, die seiner Verteidigung dienen.

Talia ist die einzige, die es schafft, Zugang zu Jasons Geist zu erlangen. Sie entwickelt Gefühle für ihn - wie einst zu seinem Mentor Batman. Dieser ist und bleibt ihre große Liebe, die Bruce Wayne aber nicht erwidert. So entschließt sie sich zu einem Wagnis:

Sie setzt Jason dem Effekt der Lazarusgrube aus, jener Grube, die es ihrem Vater ermöglicht, immer wieder aus dem Reich des Todes auszubrechen und weiter zu leben.

Tatsächlich kommt der junge Mann wieder zu sich.

Natürlich ist er reichlich verwirrt und empfindet großen Hass, sowohl seinem Mörder, dem Joker, wie auch Batman gegenüber.

Rache ist alles, was er nun will.

Talia hilft ihm dabei, indem sie ihn mit den größten Meistern ihres Faches zusammenbringt.

Da gibt es Giftmischer, Bombenleger und Kampfsportexperten.

Jason erfährt zudem während seiner ‚Trainingseinheiten‘ eine Menge über seine jeweiligen Lehrmeister.

Sobald diese sein moralisches Empfinden stören, tötet er sie kompromisslos mit ihren eigenen Waffen.

Eines Tages gelingt es ihm endlich, seinen Mörder zu stellen ...

Die Story der Entstehungsgeschichte des Red Hood wird rasant erzählt. Dabei ist vor allem die Figur der geheimnisvollen Talia einfallsreich integriert worden. Spektakuläre Szenarien werden von einer

gut durchgängigen Story unterstützt und versetzen den Leser in Jasons Welt. Er agiert dabei so wie ein Rächer, ganz ohne die moralischen Grundsätze, denen Helden wie Batman sich unterwerfen. Red Hood rottet das Übel der Welt aus. Dabei foltert und tötet er im Namen der ihm eigenen Gerechtigkeit.

Die großartigen, gewohnt gefälligen Zeichnungen unterstützen mit unglaublicher Ausdruckskraft die Erzählung.

Die Qualität ist mittlerweile so gut geworden, dass sogar ein Drei-Tage-Bart sehr echt wirkt.

Der Leser denkt wo bleibt der Rasierapparat?

und möchte dem Protagonisten zurufen, Junge, du hast es echt mal wieder nötig!

Fans von „Batman“ und den diversen Spinn Offs dürfen sich auf ein aufregendes, durchweg spannendes Abenteuer freuen mit künstlerisch hochwertigen Illustrationen.

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: Green Arrow 1 - Brightest Day (von 3) - Tief im Wald

von J. T. Krul

Green Arrow (Vol. 5) 1 - 4, DC, USA, 2010

Panini Comics, Stuttgart, 07/2011

PB, vollfarbiger Comic, Superhelden, SF, Fantasy, Action,
keine ISBN, 108/1295

Aus dem Amerikanischen von Josef Rother

Titelillustration und Zeichnungen von Diogenes Neves,
Vicente Cifuentes, Ulises Arreola

www.paninicomics.de

www.krulworlds.com/

<http://diogenesneves.blogspot.com/>

<http://aiold.deviantart.com/>

<http://ulises-arreola.deviantart.com/>

Green Arrow alias Oliver Queen durchstreift den geheimnisvollen Wald, den die White Lantern im Herzen der zerstörten Stadt Star City entstehen ließ.

Indem er Rache an Prometheus übte, verlor er seine Freunde und - besonders bitter - seine große Liebe Dinah Lance alias Black Canary.

Nach einem Gerichtsprozess wurde der Ex-Bürgermeister aus Star City verbannt.

Seither ist der Wald sein neues zu Hause.

Green Arrow trifft auf Galahad, der ihn beschützt, nachdem er von einem Pfeil getroffen wurde.

Dabei offenbart sich ein weiteres Geheimnis des Waldes.

Mittlerweile macht sich Green Lantern alias Hal Jordan große Sorgen um seinen Freund Oliver.

Als er den Wald überfliegt, bekommt sein Ring eine Fehlfunktion, und er stürzt hinab ins geheimnisvolle Geäst.

Derweil wurde Queen Industries Opfer einer verschleierte Übernahme.

Die neue Besitzerin Isabel Rochev gibt sich geheimnisvoll und präsentiert sich nur in einer roten Robe und mit maskiertem Gesicht.

Es gibt also reichlich mysteriöse Vorkommnisse und Geheimnisse, die es zu lösen gilt.

Der Sonderband zur Storyline „Brightest Day“ beinhaltet die amerikanischen Comics „Green Arrow (Vol. 5) 1 - 4“. Zum besseren Verständnis der Geschichte sollte man die Comicbände „DC Premium 70: Justice League – Cry for Justice“ und „DC Premium 71: Justice League – Rise and Fall“ zu Rate ziehen.

Die Autoren erzählen wieder einmal eine Story, die wahrlich geheimnisvoll ist. Diesmal wird der grünbestrumpfte Held mit Pfeilen gespickt, und ein Ritter der Tafelrunde rettet ihn. Interessante Rückblenden vertiefen den Einblick in Green Arrows Seelenqualen.

Zeichnerisch gibt es keinerlei Beanstandungen.

Die Cover der einzelnen Comics wurden vor jedem Kapitel eingefügt. Ganzseitige Zeichnungen sowie liebevoll ausgearbeitete Schauplätze zeigen, dass die Illustratoren sich richtig ausgetobt haben.

In Deutschland hatte Green Arrow seine ersten Auftritte in der als Comic-Heft konzipierten Reihe „Grüne Laterne“. Hal Jordan agierte dort meist mit dem ‚Grünen Pfeil‘ (Oliver Queen alias Green Arrow) und Blitzschwalbe (Dinah Lance alias Black Canary) zusammen.

1974 wurde Blitzschwalbe von dem Autor Robert Kanigher und dem Zeichner Carmine Infantino erfunden.

Die Figur wurde 2002 in der Serie „Birds of Prey“ von Lori Loughlin dargestellt. Den Green Arrow spielt in der Serie „Smallville“ Justin Hartley.

Wer die geheimnisvollen Vorgänge rund um den „Brightest Day“ weiter verfolgen möchte, kommt um diesen Comic-Band nicht herum. Die verschachtelte Story, in der auch Erinnerungen aus Ollies Kindheit zu sehen sind, sowie die gewohnt qualitativ hochwertigen Zeichnungen sind auf jeden Fall einen Blick wert. Ohne Vorkenntnisse ist man allerdings verloren. Letztlich zeigt der Comic, wie viel Spaß die Macher an der Zusammenarbeit hatten, so das Neueinsteiger animiert werden, sich ältere Bände zu besorgen, um die Zusammenhänge besser zu verstehen.

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: 100% DC 31 - Green Lantern: Ohne Sünde

von David Hine

*The Brave And The Bold 19 - 22, USA, 2009
Panini Comics, Stuttgart, 02/2010
PB, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat, Superhelden,
SF, Fantasy, keine ISBN, 96/1295
Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss
Titelillustration und Zeichnungen: Doug Braithwaite,
Tusche: Bill Reinhold, Farben: Art Lyon
www.paninicomics.de
<http://users.ox.ac.uk/~hine/>
http://lambiek.net/artists/b/braithwaite_doug.htm
<http://billreinhold.deviantart.com/>
www.artlyonart.com/*

Phantom Stranger meldet sich bei Hal Jordan. Gemeinsam machen sie sich auf den Weg in eine Klinik, in der mehrere Kinder versorgt werden. Deren Mütter haben während der Schwangerschaft ein Medikament getestet. Die Vergütung für die Eltern war hoch. Damit wurde sich deren Stillschweigen erkaufte. Die Kinder verblieben in der Obhut Dr. Bernard Treves.

Dieser trägt schwer an seiner Schuld, zum Leiden der Kinder beigetragen zu haben. Vor allem die kleine Cora wurde so schwer missgebildet, dass sie nicht in der Lage ist,

sich auszudrücken. Erstaunlicherweise begann das Mädchen vor einiger Zeit, Botschaften zu schreiben, mit allem was ihr an Material in die Finger fiel. So schrieb sie den Leitspruch der Green Lantern an eine der Wände ihres Zimmers.

Stranger und Hal Jordan begeben sich nach Oa, um dieses Geheimnis zu ergründen. Dabei werden sie mit einer entsetzlichen Macht konfrontiert. Ein uraltes Wesen will Reinheit über die Galaxis bringen. Um dies zu erreichen, zerstört es kurzerhand alles, was ihm über den Weg läuft.

Derweil wird Green Arrow von Phantom Stranger dazu auserkoren, die kleine Cora sowie ihre Leidensgenossen während der Abwesenheit der Green Lantern zu beschützen. Unverhofft bekommt Ollie einen Job, der es in sich hat.

Die Botschaft in dieser Story ist leider sehr real. Die Leidtragenden von Versuchen sind so - wie auch im richtigen Leben - einmal mehr Kinder, die sich nicht wehren können; kleine Wesen, die großes Leid ertragen müssen, ohne Schuld an ihrer Situation zu haben.

Phantom Stranger lernt dabei, dass auch er noch Hoffnung in seinem Herzen trägt. Dr. Treves wird Dank ungewöhnlicher Umstände dazu verholphen, besser mit seiner Schuld umzugehen.

Einmal mehr wird das Privatleben einiger Green Lantern in die Story eingebaut. Dies trägt zum besseren Verständnis der Geschichte bei.

Die sehr menschlich wirkenden Personen bilden einen reizvollen Kontrast zu den phantastischen Welten in den Weiten des Alls.

Die farblichen Aspekte sehen sehr interessant aus, vor allem wenn es um die Geistwelt der einzelnen Wesenheiten geht. Diese Illustrationen werden von einem göttlich anmutenden Strahlen durchzogen. Eine Cover-Gallery rundet den Band gelungen ab.

Seit dem Kinofilm „Green Lantern“ ist der Hal Jordan, Held mit dem grünen Ring, wieder in aller Munde.

Schon immer war und ist der Protagonist ein Einzelgänger, der sein Vertrauen nicht leichtfertig verschenkt.

In Olliver Queen alias Green Arrow fand er einen Freund, dem er ohne Bedenken sein Leben in die Hände legen würde.

Das geheimnisvolle Phantom Stranger hat hier einen seiner seltenen Auftritte.

Alle, die gute Geschichten mit rotem Faden mögen und sich in faszinierende Welten entführen lassen möchten, die vor ungewöhnlichen Bildern nur so wimmeln, sind bei diesem „100% DC“-Band goldrichtig. Fans ab 16 Jahre können bedenkenlos zugreifen.

**Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage**

Rezension: Die Neuen Wächter 2 - Green Lantern Sonderband 24 - Brightest Day

von Geoff Jones

Green Lantern 57 - 62, DC, USA, 2010/11

Panini Comics, Stuttgart, 07/2011

PB, vollfarbiger Comic, Superhelden, SF, Fantasy, Action, keine ISBN, 148/1695

Aus dem Amerikanischen von Christian Heiss

Titelillustration und Zeichnungen von Dough Mahnke, Keith Champagne, Randy Mayor u.a.

www.paninicomics.de

<http://geoffjones.com/>

<http://keithchampagne.blogspot.com/>

<http://perpetualpanda.deviantart.com/>

Die Entitäten des Corps, die die Lanterns ausmachen, suchen nach Wirtskörpern, während Hal Jordan alias Green Lantern nach ihnen fahndet bzw. sie jagt. Adara, die Entität der Wahrheit, entschließt sich, einen Menschen als Wirtskörper zu erwählen. Batman, Superman und Flash sind ordentlich wütend auf ihren Freund Hal, der ein Einzelgänger und kein Teamplayer ist.

Jetzt wird es farbig im „Lantern“-Universum.

Zu den allgemein bekannten und besiegt Black Lanterns gesellen sich nun alle Farben des Kaleidoskops hinzu:

Orange, Pink, Blau - so erscheinen die Entitäten und halten den grünlastigen

Helden schwer in Schwung.

Leider macht er einen entscheidenden Fehler.

Da er es gewohnt ist, alles im Alleingang zu bewältigen, verzichtet er darauf, seine Freunde von der Justice League um Hilfe zu bitten.

Diese nehmen ihm das äußerst übel.

Immerhin sehen auch sie sich als Beschützer der Erde.

Batman, Superman und der Rote Blitz machen dies der Green Lantern sehr subtil klar.

Die Liebe lässt auch den so coolen Hal Jordan nicht zur Ruhe kommen.

Seine on/off-Beziehung mit Carol Ferris hat gerade wieder den Status:

Wir mögen uns.

Um es vorsichtig auszudrücken.

Seit Carol aber von den Star Sapphires auserwählt wurde, ihre Königin zu sein, ein Amt, das Carol bisher immer erfolgreich ablehnte, steht ihre Beziehung auf wackeligen Füßen.

Immer wenn ein Hauch von Romantik aufkommt, ist es wieder einmal Zeit, die Welt zu retten.

Eine der Entitäten vereint sich mit Carol. Keine einfache Sache für Green Lantern. Darüber hinaus ist es lustig und sehr erfrischend zu sehen, wie Hal Jordan das

Gesicht verzieht, weil Carol einen anderen küsst.

Natürlich hat dies rein berufliche Gründe. Trotzdem ist es den Zeichnern hervorragend gelungen, die Eifersucht des Protagonisten darzustellen.

Überhaupt kann der Fan diesmal erfreut feststellen, dass die Zeichnungen qualitativ hochwertig umgesetzt wurden.

Die Frauen wirken weiblicher und werden nicht so muskelbepackt dargestellt.

Vor allem die Gesichtszüge sind weicher.

Die rundum gelungene Story und die sehr farbigen Illustrationen, die vor allem den verschiedenen Entitäten zu verdanken sind, machen diesen Band zu einem echten Highlight.

Die Fans der „Green Lantern“ werden sowohl die Story als auch die Zeichnungen sehr interessant und unterhaltsam finden.

**Wer nicht genug von der „Green Lantern“ bekommen kann, sollte sich den Film im 3-D-Format, der dieser Tage in den Kinos läuft, auf keinen Fall entgehen lassen.
Sexy Ryan Reynolds ist auf jeden Fall sein Geld wert.**

Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage

Rezension: Die Wiedergeburt der Kriegerin

Red Sonja - Die Teufelin mit dem Schwert 7 von Brian Reed
Red Sonja - She Devil with a Sword 35 – 40, Dynamite Entertainment, USA, 2008

Nach den Erzählungen von R. E. Howard
Panini Comics, Stuttgart, 05/2011

PB mit Klappbroschur, vollfarbige Graphic Novel im Comicformat auf Kunstdruckpapier, Fantasy, 978-3-86201-058-5,132/1695

Aus dem Amerikanischen von Bernd Kronsbein
Titelbild von Mel Ruby
Zeichnungen von Walter Geovani

www.paninicomics.de

www.redsonja.com/

www.savagebreakfast.com/

www.klebs.com.br/estudio/vinicios.htm

http://lambiek.net/artists/m/marcos_pablo.htm

www.paulrenad.com/

Red Sonja opferte sich im Kampf gegen Kulan Gath und rettete so die Welt. Allerdings erlauben ihr die Götter nicht, tot zu bleiben.

Als Sonja, die Gemahlin des Fürsten Daniel Dorn, wird sie wiedergeboren, besitzt jedoch keine Erinnerung an ihre Vergangenheit.

Der Streit um Land mit dem Nachbarfürsten führt zu einer Tragödie:

Gedungene Piraten ermorden Sonjas Liebsten und werfen die sterbende junge Frau über Bord.

Erneut schlägt sie dem Schicksal ein

Schnippchen und wird von Oisin, inzwischen ein alter Mann, der einst einen gefährlichen Pakt einging, gefunden und zur Kämpferin ausgebildet.

Als sie die Gelegenheit erhält, Rache an den Mördern ihres Mannes und den Dorfbewohnern zu nehmen, erwacht die Seele der Kriegerin ...

Red Sonja ist gestorben, musste sich den Geistern jener, die durch ihre Hand fielen, stellen und wurde wiedergeboren. In ihrer Reinkarnation ist sie eine glücklich verheiratete Frau, die über das Anwesen ihres Mannes wacht, während dieser nach der mysteriösen Blutdynastie forscht. Sie muss erst schreckliches Leid erfahren, bevor sie zu der Kriegerin wird, die sie einst war.

Oisin, dem sie mit einem gewissen Misstrauen begegnet, weiß mehr, als er ihr verrät, doch sie selber ahnt zunehmend, was ihre Bestimmung ist.

In sechs Episoden wird von kurzem Glück und einer Tragödie erzählt, von einem Konflikt, der weit tiefer reicht und nicht nur ein Stück Land betrifft, von Verrat und Rache – und der Rückkehr von Red Sonja. Ein neuer Feind wird eingeführt und durch die Suche nach der Blutdynastie, die die Titelheldin vor ihrem Widersacher finden

will, eine neue Queste eingeleitet. Dabei steht Red Sonja ihr alter Freund Oisin, der offenbar ein großes Geheimnis hütet, als Mentor zur Seite.

Die Erweckung der Heldin und das Glück, das sie bei der Realisierung ihrer Pläne hat, mag manchmal etwas konstruiert wirken, aber so leicht ist es nun mal auch in einem Comic nicht, Verstorbene auf glaubwürdige Weise zurückzuholen. Man wird sich über diesen Punkt jedoch nicht weiter Gedanken machen, sobald das neue Abenteuer läuft und Red Sonja wieder ganz die alte ist.

Die Geschichte wurde sehr gefällig von Newcomer Walter Geovani gezeichnet. Eine Cover-Galerie mit ansprechenden Pin-Ups rundet gelungen ab.

Hat man ein Faible für schöne Frauen und Fantasy, kommt man an „Red Sonja“ nicht vorbei. Die Serie bietet alles, was man sich wünscht: spannende und tragische Abenteuer in einer phantastischen Welt, geheimnisvolle Krieger, finstere Gegner und vor allem farbenfrohe, realistisch-idealistische Illustrationen.

**Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann**

Rezension: 100 % Marvel 56 - Wolverine: Waffe X – Die Zukunft stirbt heute

von Jason Aaron

Wolverine: Weapon X 11 – 16, Marvel, USA, 2010
Panini Comics, Stuttgart, 06/2011
PB mit Klappbroschur, Comic, Superhelden, SF, Action,
Splatter, keine ISBN, 148/1695
Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz
Titelillustration von Ron Garney
Zeichnungen von Ron Garney, Davide Gianfelice, Jason
Keith, Matt Milla, Dave McCaig
www.paninicomics.de
<http://jasonaaron.blogspot.com/>
<http://minikiaturtle.blogspot.com/>
www.dave-co.com/

Eine Armee Cyborgs - die Deathlocks - kommt aus der Zukunft, um alle Personen zu eliminieren, die eine Bedrohung für ihre Ära darstellen.

Eine junge Frau namens Miranda Bayer, die seit einer geraumen Weile erschreckende Visionen hat, warnt Wolverine, dass das Schicksal der Erde besiegelt ist, wenn es nicht gelingt, den Tod von Captain America zu verhindern.

Aber welcher ist die Schlüsselfigur? Der einstige Sidekick Bucky, der nun das Kostüm trägt, oder dessen ursprünglicher Besitzer, der kürzlich aus der Vergangenheit zurückkehrte?

Wolverine nimmt Mirandas Worte ernst und kämpft schon bald Seite an Seite mit beiden Captain Americas und anderen Helden, die zwar nicht verstehen, was los ist, aber die Deathlocks aufhalten wollen. Das Eingreifen beider Gruppen hat schwerwiegende Folgen ...

Wolverine trauert um seinen Freund Nightcrawler, der im Kampf um die Zukunft der Mutanten gefallen ist. Während Wolverine den letzten Willen des Verstorbenen erfüllt, erinnert er sich an so manches ...

„100 % Marvel 56“ offeriert mit „Wolverine: Waffe X – Die Zukunft stirbt heute“ zwei voneinander unabhängige, in sich abgeschlossenes Abenteuer.

Das eine spielt in zwei Zeitebenen: In der Gegenwart versuchen die sogenannten Deathlocks die Zukunft des Konzerns zu sichern, der sie schuf und dank ihrer Hilfe die Welt beherrscht.

Zu diesem Zweck töten sie alle Personen, die der Entwicklung eine andere Richtung geben könnten. Jahrzehnte später kämpfen jene, die noch am Leben sind, gegen die Deathlocks und Roxxon und bemühen sich, durch geringfügige Manipulationen der Vergangenheit für eine bessere Zukunft zu sorgen.

Storys, die Zeitreisen thematisieren, sind immer eine zweiseitige Angelegenheit. Einerseits faszinieren sie durch den Blick auf eine mögliche Zukunft, auf der anderen Seite sind sie anfällig für logische Fehler und Paradoxa.

Leider schaffen es die Autoren nicht, diese zu vermeiden oder wenigstens aufzulösen. Die Zukunft wird weder ausgelöscht noch verändert, obwohl die Helden der Gegenwart durchaus etwas bewirken. Der Kreis schließt sich nur scheinbar, denn einige Fragen bleiben offen, und die Geschichte endet ohne große Überraschungen.

Am besten zerbricht man sich nicht den Kopf über das Paradoxon und genießt, sofern man ein Fan von Action und Splatter ist, Wolverine bei dem, was er am besten kann: snikt!

Ihm zur Seite stehen Spider-Man, Spider-Woman, The Thing, Powerman, Iron Fist u. a.

In der letzten Episode arbeitet Wolverine den Verlust seines Freundes Nightcrawler auf.

Beide Männer waren in vielen Dingen gegensätzlicher Meinung und doch kamen sie bestens miteinander aus. Während sich Wolverine als Killer sieht und

tut, was notwendig ist, war Nightcrawler ein gläubiger Christ, der Gewalt verabscheute und sich um das Seelenheil seines Kameraden sorgte. Er erteilt Wolverine noch nach seinem Tod eine Lektion.

Ein Autor und zwei Penciler waren hier am Werk, und der Kontrast zwischen Ron Garney und Davide Gianfelice fällt ziemlich ins Auge. Während der eine eher realistisch-idealistisch zeichnet, arbeitet der andere mit starkem, kantigem Strich, was seine Charaktere fast wie Karikaturen aussehen lässt. Insgesamt wurde „Wolverine“ von anderen Künstlern schon schöner umgesetzt.

Die Stärke des Bandes ist, dass man ihn gut lesen kann, ohne dass man vorherige oder nachfolgende Teile kaufen muss und man erst durch Action, dann durch eine Geschichte, die zum Nachdenken anregt, unterhalten wird. Quereinsteiger und Gelegenheitsleser fassen problemlos Fuß.

Treue „Wolverine“-Fans vergleichen natürlich mit anderen Abenteuern, und wer die Handlung hinterfragt, stolpert zwangsläufig über die Paradoxa und ungelösten Probleme. Trotzdem wird man das Paperback in der Sammlung nicht

missen wollen.

Wer wählerisch ist, sollte ein wenig in dem Comic blättern, um sich selber ein Bild zu machen, denn es gibt bessere „Wolverine“-Abenteuer.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: World War Hulks 1 (von 3) - Hulk 9

von ZebJeff Parker, Harrison Wilcox, Scott Reed, Paul Tobin

World War Hulks 1, Hulked-Out Heroes 1 + 2, Fall of the Hulks: Savage She-Hulks 2, Marvel, USA, 2010
Panini Comics, Stuttgart, 07/2011
PB, Comic, Superhelden, SF, Action, keine ISBN, 124/1495
Aus dem Amerikanischen von Josef Rother
Titelillustration von Scott Campbell
Zeichnungen von Zach Howard, Ben Oliver, Aluir Amancio, Ramon Rosanas, Ryan Stegman, Ig Guara, Humberto Ramos u. a.

www.paninicomics.de
www.parkerspace.com/
www.websbestcomics.com/
<http://paultobin.net/>
<http://j-scott-campbell.deviantart.com/>
<http://spacefriend-krunk.deviantart.com/>
<http://benoliverart.blogspot.com/>
<http://aluiramancio.wordpress.com/>
www.rosanas.com/
<http://ryanstegman.deviantart.com/>
<http://iqbarros.deviantart.com/>
www.humbertoramos.com/
<http://salvador-espin.deviantart.com/>
<http://jonboy007007.deviantart.com/>
<http://eraserx.deviantart.com/>
www.mvcreations.com/
<http://valstaples.deviantart.com/>
<http://guru-efx.deviantart.com/>
www.sotocolor.com/
www.edgardelgado.net/
<http://eldelgado.deviantart.com/>

„World War Hulks“ ist ein Crossover, das sich durch die Serien „Hulk“ und „She-Hulk“ sowie einige Sonderbände zieht. Leider steht man den Geschehnissen, die das erste von drei Paperbacks schildert, etwas ratlos gegenüber – trotz der Zusammenfassung zu Beginn der Story. Wer kein regelmäßiger Leser der genannten Titel ist, dem fällt es schwer, Fuß zu fassen, die Protagonisten einer Seite zuzuordnen und den mitunter skurril anmutenden Aktionen etwas abzugewinnen.

Die Hulks wurden von der Intelligencia, einer Organisation unter der Leitung des Leaders und Modoks, besiegt. Zusammen mit den sieben fähigsten Wissenschaftlern der Welt ist Bruce Banner ein Gefangener dieser Gruppe. Man macht sich ihre Kenntnisse zunutze und bedient sich des Roten Hulk, um durch seine Energie viele Helden in stupide Gamma-Monster zu verwandeln, ein Schicksal, das auch Deadpool ereilt und der als Hulkpool sein Alter Ego, das er mit Hilfe einer Zeitmaschine aufzuspüren hofft, töten will.

Unterdessen versuchen jene Gamma-Monster, die noch in Freiheit sind, die Pläne der Intelligencia zu vereiteln und ihre Kameraden zu befreien. Lyra schafft es, She-Hulk zu finden, doch

dann taucht der rote She-Hulk auf und greift an ...

„World War Hulk 1“ befasst sich nicht mit der Frage, *wie kam es zu dieser Situation?*, sondern beleuchtet die Folgen von Ereignissen, die allein den treuen Lesern bekannt sind.

Es gibt mehrere Handlungsebenen und zahlreiche Akteure in großen und kleinen Rollen, die vor allen in den „Hulk“-Titeln auftreten (Dr. Samson, Rick Jones), ihre eigenen Serien haben (Deadpool, Fantastic Four) oder regelmäßige Gastspiele in anderen Reihen geben (Hawkeye bei den Avengers, Namor bei den X-Men).

Über das ausführliche, krude Zeitreiseabenteuer von Hulkpool verliert man fast den roten Faden, doch verdeutlichen die Ereignisse in der Basis der Intelligencia zunehmend, wer auf wessen Seite steht.

Natürlich gibt es auch einige Überraschungen: Dr. Samson scheint stärker denn je und mit der Verbrecherorganisation verbündet zu sein. Das Verhalten des roten She-Hulk lässt eine Menge Spekulationen zu.

Aber wer ist sie?

Und wer ist der rote Hulk?

Die Antworten werden die nächsten Episoden geben – man muss also am Ball

bleiben.

Für diejenigen, die erst mit dem vorliegenden Band zur laufenden „Hulk“-Serie stießen, ist die Lektüre recht verwirrend.

Es empfiehlt sich, die Vorgeschichte zu kennen und zudem ein Faible für Reihen zu haben, die mehr auf einem militärischen und wissenschaftlichen Hintergrund fußen als die meisten anderen Superhelden-Titel, um Freude an der Story zu haben. Hinzu kommt, dass die Gamma-Monster i. d. R. Einzelgänger und bloß selten zu Team-Ups bereit sind, so dass sich ihre Auseinandersetzungen weniger abwechslungsreich gestalten lassen und fast nur aus heftigen Prügeleien bestehen. Obendrein verfügt kaum ein Hulk über die Eloquenz eines Bruce Banners oder Deadpools ...

„World War Hulks“ ist eine gewöhnungsbedürftige Lektüre, und dies gilt auch für die Illustrationen, die alles andere als homogen sind und vom 60er Jahre-Stil (Aluir Amancio) über mangamäßige (Salva Espin & Jonboy Myers) bis hin zu realistisch anmutenden Illustrationen (Ben Oliver) nahezu alles bieten.

Sofern man kein eingefleischter Sammler ist, blättert man am besten ein wenig in dem Comic, bevor man sich für oder gegen den Kauf entscheidet.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension:Hulk 10 - World War Hulks 2 (von 3)

von Greg Pak, Jeff Parker, Jeph Loeb

The Incredible Hulk 609 + 610, Hulk 32, Fall of the Hulks: Savage She-Hulks 3, Marvel, USA, 2010
Panini Comics, Stuttgart, 09/2011
PB, Comic, Superhelden, SF, Action, keine ISBN, 100/1295
Aus dem Amerikanischen von Josef Rother
Titelillustration von John Romita Jr.
Zeichnungen von Paul Pelletier, Salvador Espin, Jonboy Myers, Ed McGuinness, Dani Miki, Mark Farmer u. a.

www.paninicomics.de
www.gregpak.com/
www.parkerspace.com/
www.paul-pelletier.com/
<http://salvador-espin.deviantart.com/>
<http://jonboy007007.deviantart.com/>
<http://skage.deviantart.com/>
<http://eraserx.deviantart.com/>
<http://guru-efx.deviantart.com/>
www.sotocolor.com/

Während Lyra und She-Hulk mit allen Tricks gegen eine Armee Gamma-Monster kämpfen und endlich Verstärkung von einigen Kameraden erhalten, befindet sich Bruce Banner in einer virtuellen Welt, in der sein Leben einen glücklichen Verlauf nahm. Obwohl Victor von Doom behauptet, dass etwas nicht in Ordnung sei und er Bruce einen mysteriösen Eisenhandschuh aufnötigt, will dieser das Phänomen nicht untersuchen, da er ahnt, er könnte diese schöne, perfekte Welt verlieren. Doch dann passiert etwas ...

Derweil spitzt sich die Situation in der Realität zu:
Eine Armee roter Hulks greift Washington an, der rote She-Hulk taucht auf – als Freundin oder Feindin? -
, Dr. Samson sieht seinen Fehler ein und wendet sich von seinen Verbündeten, dem Leader und Modok, ab, die Basis der Intelligenza droht abzustürzen und Gamma-Energie freizusetzen ...

Man sollte die „Hulk“-Serie schon seit einer Weile verfolgen, um nachvollziehen zu können, was in Bd. 10 – „World War Hulks 2“ - passiert.
Ständig wechseln die Szenarien, zahlreiche Figuren sind involviert, manche sogar mit einem oder mehreren Alter Egos.
Wer mit den Charakteren und ihrem Hintergrund nicht vertraut ist, verliert sehr schnell den Überblick, wer wer ist und auf wessen Seite steht.

Die Geschichte beinhaltet gleich mehrere überraschende und tragische Höhepunkte. Beispielsweise wird die Identität des roten Hulks und des roten She-Hulks gelüftet und ein Held, der fast seit Beginn der Serie ein Freund von Bruce Banner alias Hulk ist, gibt sein Leben, um eine Katastrophe zu verhindern.
Nachdem jedoch schon viele andere Wegbegleiter des Titelhelden gestorben und

wiederauferstanden sind, dürfen die Fans wenigstens hoffen, dass dies auch in seinem Fall eintreten wird.

Die Story endet offen, nachdem sich für Bruce Banner wieder einmal alles veränderte.
„Hulk 11“ wird zweifellos mit einem gewaltigen Showdown aufwarten, bei dem mehrere Hulks buchstäblich aufeinandertreffen.

„Hulk 10“ beinhaltet 4 Episoden aus verschiedenen Serien, d. h., es sind mehrere Künstler beteiligt, so dass die Illustrationen nicht homogen sind. Die Bandbreite reicht von karikaturhaft bis realistisch - was gefällt, ist Geschmackssache. Der Band wendet sich an eingefleischte Fans und Sammler. Gelegenheitsleser schlagen besser einen Bogen um die aktuellen „Hulk“-Ausgaben, sofern sie nicht gewillt sind, die vorherigen und die noch kommenden Teile zu kaufen, denn diese sind notwendig, um der Storyline folgen zu können.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: X-Men Sonderband – New Mutants 4

New Mutants (vol. 4) 15 – 19, Marvel, USA, 2010/11
Panini Comics, Stuttgart, 08/2011
PB, Comic, Superhelden, SF, Fantasy, Horror, Action, keine
ISBN, 124/1495

Aus dem Amerikanischen von Michael Strittmatter
Titelillustration von Dave Wilkins

Zeichnungen von Leonard Kirk, Guru EFX

www.paninicomics.de

<http://leonardkirk.comicbloc.com/>

<http://guru-efx.deviantart.com/>

Nachdem die New Mutants tapfer für das Überleben ihrer Spezies kämpften, schickt Cyclops das Team in Urlaub:

Innere und äußere Verletzungen brauchen Zeit, um zu heilen.

Auch muss die Kameradschaft gestärkt werden, seit sich neue Mitglieder anschlossen.

Das Idyll ist jedoch von kurzer Dauer, denn General Ulysses und seine Armee konnten aus dem Limbo entfliehen und suchen seither nach Magik und Pixie.

Es gelingt ihnen, Letztere in das magische Reich zu entführen und dadurch die New Mutants zu provozieren, ihrer Freundin zu folgen.

Schnell wird deutlich, dass der Gegner das Blutstein-Amulett vervollständigen und damit die Alten Götter herbei rufen will.

Als das Team die Basis angreift, stehen sie den Verbündeten des Generals gegenüber, Feinden, mit denen sie niemals gerechnet hätten.

Auch sie sind Mutanten - und Bekannte von früher!

Die New Mutants werden überwältigt und gefoltert.

Sie scheinen am Ende zu sein, vor allem weil Magik ihre eigenen Ziele über das Wohl ihrer Freunde stellt ...

Nicht zum ersten Mal ist vom „Ende der New Mutants“ die Rede – und noch immer sind sie in der einen oder anderen Besetzung wieder zurückgekommen, anderenfalls wäre dies nicht schon die vierte Reihe; außerdem basiert „X-Force“ ursprünglich auf der ersten „New Mutants“-Serie.

Diesmal könnte jedoch etwas dran sein, denn die jungen Mutanten befinden sich in den Händen gefährlicher und skrupelloser Gegner, die keinen Grund haben, ihre Gefangenen am Leben zu lassen, nachdem sie ‚ihren Spaß‘ mit den Wehrlosen hatten. Doch so schnell gibt das Team selbst in den kritischsten Momenten nicht auf. Der Hoffnungsschimmer verglimmt jedoch, als Magik die Maske fallen lässt. Ob sie wirklich ihre Kameraden im Stich

lassen will und diese ein tragisches Ende finden, wird der nächste packende Band verraten.

Wer die alten Hefte kennt (insbesondere das „Inferno“-Crossover, das auch die „Uncanny X-Men“ und „X-Factor“ mit einbezog), weiß, dass damals einige Fragen offen blieben, die nun beantwortet werden. Figuren, deren Schicksal lange ungewiss war, tauchen nun wieder auf. Der Kreis schließt sich.

Allein schon dass man sich an diese Lücke erinnerte und sie mit einer plausiblen Erklärung füllte, macht den Band zu einer großartigen Lektüre. Darüber verblasst sogar die frische Romanze, die nicht ganz unerwartet kam. Zudem beweist Zeb Wells mit diesem Genie-Streich, wie gut er sich im komplexen Marvel-Universum auskennt und dass nichts vergessen wird, selbst wenn Jahre vergehen.

Aber auch die Illustrationen rechtfertigen den Kauf des Bandes. Zwar reichen Leonard Kirks Zeichnungen nicht an die des Titel-Künstlers Dave Wilkins heran, aber man darf zufrieden sein mit den realistisch-idealistischen Bildern und einer atmosphärischen Kolorierung.

„New Mutants“ ist ein lesenswerter und ansprechend gezeichneter Spin Off der „X-Men“.
Bd. 4 endet mit einem gemeinen Cliffhanger, der die Wartezeit auf die Fortsetzung besonders lang erscheinen lässt.
Fans und Sammler werden zugreifen, und auch Quereinsteiger haben es bei dieser Storyline leicht, Fuß zu fassen.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: X-Men Sonderband: X-Campus Das Ende der New Mutants

**von Zeb Wells, Francesco Artibani,
Michele Medda**

X-Campus 1 a & b – 4 a & b, Marvel, USA, 2010
Panini Comics, Stuttgart, 08/2011
PB, Comic, Superhelden, SF, Urban Fantasy, Action, keine ISBN, 196/1995
Aus dem Amerikanischen von Jürgen Petz
Titelillustration von Todd Nauck & Javier Tartaglia
Zeichnungen von Denis Medri, Roberto Di Salvo, Alessandro Vitti, Gianluca Gugliotta, Marco Failla u. a.
www.paninicomics.de
http://xoomer.virgilio.it/michele_medda/
<http://toddnauck.com/>
<http://javiertartaglia.blogspot.com/>
<http://denismedriartworks.blogspot.com/>
<http://denism79.deviantart.com/>
<http://robdisalvo.blogspot.com/>
<http://alessandrovitti.blogspot.com/>
<http://www.gianlucaugliotta.it/>

Schon mehrere Male wurde die Entstehungsgeschichte eines Comic-Helden oder eines Teams neu und unter aktuellen Gesichtspunkten erzählt. Entweder folgte man dabei dem ursprünglichen Plot und konzentrierte sich darauf, diesen in zeitgenössischen Bildern umzusetzen, oder man beleuchtete das Geschehnis aus einer anderen Perspektive, fügte Details hinzu, die manche noch offene Frage beantworteten und Zusammenhänge

verdeutlichten.

Es gab aber auch tiefer greifende Neuerzählungen wie die „Ultimate“-Serien, in denen viel experimentiert und Entwicklungen ermöglicht wurden, die sich viele Fans wünschten und die bisher allenfalls als „What if ...“-Storys eine Chance hatten, da sie von den Vorgaben des regulären Marvel-Universums zu sehr abwichen.

„X-Campus“ ist ebenfalls eine solche Geschichte, die mit bekannten Figuren aus den „X“-Serien aufwartet, doch wurde aus den Protagonisten eine Gruppe Schüler von ca. 15 Jahre, die allesamt einen etwas anderen Background aufweisen und nach der heutigen Mode gestylt wurden. Ihre Probleme konzentrieren sich auf die Akzeptanz der gerade erwachten Fähigkeiten, auf familiäre und schulische Konflikte, die erste Liebe – und natürlich auch auf die Auseinandersetzung mit Feinden.

Die Story liegt komplett vor und ist in sich abgeschlossen. Man kann sie problemlos lesen, auch wenn man bisher nichts vom Marvel-Universum und den „X-Men“ gehört hat. Geschaffen wurde die achteilige Saga 2006 von italienischen Künstlern und gelangte

2010 in die USA, von dort aus 2011 nach Deutschland.

Die Macher versuchen gezielt, junge Leser anzusprechen, denen der Stil der animierten Superhelden-Reihen gefällt. Von daher sind die Zeichnungen relativ einfach und comic-/mangahaft gehalten und weniger aufwändig koloriert als viele andere Titel.

Eine Schule für begabte Jugendliche dient Professor Xavier und seinem Rivalen Magneto dazu, Mutanten auszubilden und sie für ihre unterschiedlichen Ziele zu gewinnen.

So mischen sich insgeheim unter ‚normale‘ Schüler auch solche, die besondere Fähigkeiten haben, mit denen sie umzugehen lernen müssen.

Zu ihnen gehören Anna Raven, Scott Summers, Ororo Munroe und Logan.

Nicht alle von ihnen sind gewillt, ihre Kräfte zu akzeptieren und leugnen sie, während andere sie zum persönlichen Nutzen anwenden.

Letztere sind prompt zugänglich für die Ideen Magnetos, der die Weltherrschaft der Mutanten anstrebt.

Professor Xavier hingegen möchte, dass seine Schützlinge ihre Gaben zum Wohle aller einsetzen.

Es dauert nicht lange, bis beide Parteien in Konflikt miteinander geraten, wobei das unüberlegte Handeln einiger Jugendlicher die Situation zusätzlich kompliziert.

Aber es kommt noch schlimmer, denn die Mutanten haben einen Feind, der sich unerkannt unter sie gemischt und ihre Eliminierung eingeleitet hat, wofür er die ‚normalen‘ Schüler missbraucht ...

Man kennt die Geschichte, teils aus den Comics, teils aus den Filmen – und wieder nicht, da doch so manches Detail anders ist. Beispielsweise ist Logan ein Teenie-Raubbold, Anna Raven freundet sich ausgerechnet mit Emma Frost und Sebastian Shaw an und entwickelt Gefühle für Donald Pierce, während Warren Worthington wiederum ein Auge auf Anna geworfen hat.

Jean Grey arbeitet als Lehrerin an der Schule, weiß dann jedoch durch ihr Geheimnis zu überraschen.

Ausgerechnet der Blob und Toad sind weitere Angestellte des Instituts ... Und das sind nur einige Beispiele für die leichten Modifikationen.

Auch die Feinde sind nicht unbekannt, doch verzichtete man darauf, zu viele Widersacher auftreten zu lassen. Die Kämpfe sollen nicht über ein bestimmtes Maß hinausgehen, denn das

Denken und Handeln der Jugendlichen ist das Hauptanliegen der Autoren. Wie wird jeder einzelne von ihnen damit fertig, dass er ein Mutant, eine Bedrohung für andere ist und von ‚normalen‘ Menschen gefürchtet wird?

Auf welche Seite werden sich die verwirrten jungen Leute schlagen, auf die von Professor Xavier oder die von Magneto?

Sind überhaupt noch Beziehungen zu ‚normalen‘ Menschen möglich oder bleibt man als Mutant besser unter sich?

Sind alle Gaben nützlich und kontrollierbar? Haben auch jene eine Chance auf ein annehmbares Leben, die optisch als Mutant erkennbar sind?

Die Antworten lassen sich alle in „X-Campus“ finden, das durchaus eine lohnenswerte Lektüre darstellt, da die Story der „X-Men“ einmal ganz anders angepackt und erzählt wird, selbst wenn die Zeichnungen sicher nicht den Geschmack von jedem Leser treffen werden.

Quelle: Rattus Libri Team
Irene Salzmann

Rezension: Angel präsentiert 2: Spike – Der Dämon an Deiner Seite!

Von Bill Williams

*Spike: The Devil You Know 1 - 4, Angel Special: Lorne,
USA, 2010*

Panini Comics, Stuttgart, 06/2011

*PB, vollfarbiger Comic nach der TV-Serie „Angel“, Horror,
Mystery, Urban Fantasy, 978-3-86201-100-1, 124/1695*

*Aus dem Amerikanischen von Claudia Kern, Christina
Seuffer,*

*Titelillustration und Zeichnungen von Chris Cross, John
Byrne, José Beroy, Marc Deering, Rhonda Pattison, Charlie
Kirchoff*

www.paninicomics.de

<http://chriscross-eternalkick.blogspot.com/>

www.byrnerobotics.com/

<http://charliekirchoff.com/>

„Spike - Der Dämon an Deiner Seite!“:

Der Trenchcoat tragende Vampir, der entdeckt hat, dass Detektivarbeit Spaß machen kann, schleppt eine Frau aus einer Bar ab.

Aus dem *gehen wir zu dir oder zu mir*-Geplänkel wird tödlicher Ernst, da die Dame ihn in einen Hinterhalt lockt.

Ihre Auftraggeberin bringt Spike in argen Zugzwang.

Kaum ist der blonde Vampir der Falle entronnen, beginnt er auch schon zu ermitteln.

Wer will ihn ans Messer liefern, und was zur Hölle denkt sich Eddie Hope dabei, ihm helfen zu wollen?

Spike muss aber einsehen, dass es durchaus etwas für sich hat, wenn da ein blauhäutiger Muskelmann mit Hörnern an seine Seite steht.

Ein wenig Rückendeckung kann auch der smarte Vampir gebrauchen.

„Lorne – „Die Musik der Sphären:“

Illyria in der Gestalt von Fred mischt gerade ein paar Vampire auf, als eine seltsame Figur erscheint und Töne von sich gibt, das sie meint, es würde sie mitten entzwei reißen.

Cordelia ist mittlerweile in der Gestalt eines Drachen mit dem Groosalugg unterwegs. Dieser ist beschäftigt, da er seine ganz

persönliche Stalkerin Carol Anne buchstäblich am Hals hat.

Angel kämpft ... äh ... nun so, wie er eben kämpft.

Lorne dagegen befindet sich nach einer durchzechten Nacht auf dem Boden seines Badezimmers.

Als sie von Freds bzw. Illyrias Zusammenstoß mit dem Wesen erfahren, ist es fast zu spät.

Dieses will mit Hilfe seiner ‚Brüder‘ dafür sorgen, dass alle Universen enden. Kein leichter Job für die Freunde, aber was soll's, wer so oft den Weltuntergang verhindert hat, kann auch mal die Universen retten, oder?

Wer hätte gedacht, dass ausgerechnet Spike einmal die bösen Buben bzw. Monster, Vampire etc. bekämpft und so in Angels Fußstapfen tritt.

Die sind ja bekanntlich sehr groß. Spike gelingt es jedoch bravourös, diese auszufüllen.

Lorne, der allseits beliebte Barbesitzer, hat es ebenfalls geschafft,, sich einen Platz im Herzen der Fans zu sichern.

Alles in allem ist es den Autoren und Zeichnern wieder einmal gelungen eine verrückte Geschichte zu entwickeln, die vor guten Ideen nur so strotzt.

Die Figur des Eddie Hope entspricht dem gängigen Muster der Serie und ergänzt Spike somit hervorragend.

Die lustigen Situationen wirken glaubhaft und werden auch nicht ins Lächerliche gezogen.

Die interessanten Zeichnungen wurden stilvoll in Szene gesetzt.

Dabei erkennt man Spike meistens sehr gut wieder.

Teilweise wurden die Gesichter zu knubbelig oder verzerrt dargestellt.

Allerdings soll damit wohl die jeweilige Situation, in der sich die Akteure gerade befinden, verdeutlicht werden.

Eine Cover-Gallery ist ebenfalls vorhanden.

Fans der beliebten Helden und Heldinnen des Buffy“-Universums werden durch den vorliegenden Titel bestens unterhalten.

Neueinsteiger sollten sich keinesfalls abhalten lassen, den Comic zu lesen.

Wem er zusagt, wird sich die TV-Serien und anderes Material in Form von Bücher und Comics schnellstens besorgen.

Die Storys haben eben einen hohen Suchtfaktor und wendet sich an junge Erwachsene ab 16 Jahre, die Horror-Geschichten mögen, in denen auch Comedy-Elemente enthalten sind.

Nach dem Aus für die TV-Serien „Buffy“ und

„Angel“ entschloss sich Joss Whedon, seines Zeichens Erfinder der beiden Reihen, diese in Comicform weiter zu erzählen.

Das war ein unglaublich erfolgreicher Schachzug, für die ihn seine Fans lieben. Buffy (Sarah Michelle Gellar), Willow (Allyson Hannigan), Angel (David Boreanaz) Cordelia (Charisma Carpenter) und Spike (James Marsters) leben in aufwendigen Illustrationen weiter und rocken die Comicwelt.

Mittlerweile haben sich viele Spinn Offs in dieser Form der Erzählung angenommen. Folglich leben die Storys auch nach dem Serien-Aus weiter.

Gewidmet wurde dieser Band Andy Hallett, dem Darsteller von Lorne. Er verstarb mit 33 Jahren im März 2009 in Los Angeles, Kalifornien.

Andy hatte mehrere Gastauftritte bei „Buffy“ und anschließend „Angel“.

In beiden TV-Reihen gelang ihm die Darstellung des Lorne so gut, das dieser bis zum Serienende als eine der Hauptfiguren agierte.

Die Figur Lorne wird dafür sorgen, das Andy ein fester Bestandteil im „Angel-Buffy“-Universum bleibt. Freunde, Kollegen und Fans werden sein Andenken in Ehren halten.

Quelle: Rattus Libri Team

Petra Weddehage

Rezension: Supernatural: Die Judasschlinge

von Joe Schreiber

Supernatural: The Unholy Cause, GB, 2011

Panini Books, Stuttgart, 07/2011

TB, TV-Serie, Mystery, Horror, Urban, Fantasy, 978-3-8332-2252-8, 312/995

Aus dem Englischen von Susanne Döpke

Umschlaggestaltung von tab indivisuelle, Stuttgart

www.paninicomics.de

<http://supernatural.warnerbros.com/>

Sam und Dean Winchester sind Dämonen-Jäger. Immer wenn sie etwas Verdächtiges bemerken, sind sie vor Ort, um die Unschuldigen zu beschützen.

Den Spukgestalten in Form von Dämonen, Vampiren oder Geistern geht es dabei meist an den Kragen.

Auf jeden Fall haben die beiden Brüder einen schlecht bezahlten, aber dafür ungewöhnlichen Job.

Gut, dass Reisen mit ungewöhnlichen Aufenthaltsorten dazugehört.

In einer Kleinstadt wird ein Angriff der Konföderierten nachgestellt.

Dabei verliert einer der Darsteller völlig die Kontrolle über sich.

Es kommt zu mehreren Toten, und auch der Täter befindet sich unter den Opfern.

Zeugen sagen aus, dass der Amokläufer kurz zuvor darauf bestanden hatte, wirklich Jubal Beauchamp zu sein, der Mann, den er

darstellte.

Bei ihren Ermittlungen scheinen Dean und Sam in ein Wespennest zu stechen. Sie müssen einfach schneller sein als das Wesen, bevor es weitere Opfer zu beklagen gibt.

Das Geschöpf tötet mit Hilfe der Judasschlinge, dem Seil, das einst dem Verräter an Jesus das Ende brachte.

Die Brüder sind extrem misstrauisch, auch wenn der Engel Castiel versucht, den beiden hilfreich zur Seite zu stehen. Sam und Dean haben auch schon leidvolle Erfahrungen mit dem himmlischen Wesen gemacht und gehen darum auf Nummer

sicher.

Die Jagd auf die mordende Kreatur beginnt.

Sie sind wieder da!

Die Winchester-Brüder Dean und Sam mischen auch in der Bücherwelt die Dämonen, Vampire, Geister und sonstige Wesen kräftig auf. In der TV-Serie „Supernatural“ wurde der Werdegang der superheißen jungen Männer Sam (Jared Padalecki) und Dean (Jensen Ackles) und ihrer Mitstreiter hinreichend erzählt. Selbst die Gegner wurden gut in Stellung gebracht, so dass eingefleischte Fans wissen, worauf sie sich bei dem Buch einlassen.

Neueinsteiger, die Storys aus der Welt der

Dämonen in Verbindung mit der heutigen realen Welt lieben, dürfen sich gleichfalls freuen, vergnügte Lesestunden zu erleben.

Die erfrischende und lockere Erzählweise des Autors sorgt für spannungsgeladene Unterhaltung. Die supercoolen Dämonen- Jäger bringen flapsige Sprüche, um so den Ernst der Lage ein wenig abzumildern. Der/die Leser/in bekommt einen interessanten Einblick in die Gefühlswelt der Brüder, die trotz vieler Querelen immer füreinander da sind.

**Quelle: Rattus Libri Team
Petra Weddehage**

Rezensionen Magazine:

Rezension: Exodus 28

Das Thema „Von fernen und anderen Reisen“ bietet erstaunlich viele Variationen. Die Herausgeber haben in ihrem Vorwort darauf hingewiesen, dass die Anzahl der Beiträge zu Themenbänden geringer, die Qualität aber deutlich höher ist. Die hier gesammelten Geschichten unterstreichen diesen nicht nach Eigenlob klingenden Tenor, nach der etwas schwächeren siebenundzwanzigsten Ausgabe gehört die neue Nummer zu den besten Heften der letzten Jahre.

Helmuth W. Mommers eröffnet den Reigen mit der unterhaltsamen Farce „Goodbye, James!“, in der die Verwechslung eines einfachen Koffers – Aluminium – die Welt eines einfachen, bodenständigen Handelsvertreters einstürzen lässt. Ausschließlich aus dessen subjektiver, nicht ganz ernster Perspektive erzählt spannt Mommers den Bogen von den James Bond Filmen – daher die Anspielung im Titel – zu klassischeren Science Fiction Sujets, die stilistisch erstaunlich offensiv und vor allem positiv verspielt kurzweilig miteinander

kombiniert.

Das Ende ist konsequent und vor allem nicht belehrend bemüht.

Eine seiner besten Geschichten, die vor allem inhaltlich auf allen Ebenen überzeugen kann.

Die zweite Zeitreisegeschichte aus der Feder Gundula Sells „Der Grünspan“ ist der umfangreichste Text der vorliegenden „Exodus“ Ausgabe.

Er zeigt die Stärken und Schwächen des Genres zugleich.

Wie Walt Disneys berühmter Zauberlehrling versuchen zwei Männer miteinander natürlich experimentellen Zeitmaschine im Verborgenen zu spielen.

Wie in zahllosen anderen Pointen getriebenen Geschichten ist am Ende trotz endloser Bemühungen nicht wieder alles so, wie es zu Beginn der Experimente gewesen ist. Während die grundlegende Erzählstruktur rückblickend zu genretypisch, zu wenig provokant originell ist, überzeugen allerdings Stil und Hintergrund.

Die Geschichte spielt in einer Art Steampunk Zeitalter der Erleuchtung, in

dem die Autorin zahlreiche verschiedene Elemente zusammengemischt hat. Impliziert hat der Leser den Eindruck, die erste Holzzeitmaschine vor Augen zu haben.

Darüber hinaus sind die Figuren in ihrer Tragik solide bis überzeugend gezeichnet. Die schwülstigen Dialoge sowie die spärlichen, aber effektiven Hintergrundbeschreibungen lassen den Leser den bekannten Plot während der Lektüre vergessen

Das Thema „Generationenraumschiffe“ bzw. die Suche nach einer zweiten bewohnbaren Erde fasziniert noch immer die Autoren.

Bernard Crows „Prüfung“ und Matthias Falkes „Die Geschichte der MORNING D“ behandeln diese beiden untrennbar mit einander verbundenen Themenkomplexe auf sehr unterschiedliche, aber trotzdem überzeugende Weise.

Während Crows geradliniger Dialoglastiger Text den Menschen als das schwächste Glied entlarvt, spielt Matthias Falke in den ersten Kapiteln seiner Geschichte dank Kloning ganze Lebenszyklen intensiv,

kompakt, aber auch distanzierter erzählt durch.

Es fällt schwerer, sich mit Matthias Falkes zahlreichen Protagonisten zu identifizieren, während Craws durch Schwächen gekennzeichnete tragische Figuren deutlich sympathischer, dreidimensionaler erscheinen. Verhalten optimistisch endet „Prüfung“ mit der fast zynischen Erkenntnis, dass es besser ist, keine wirkliche Entscheidung zu treffen und den Dogmen zu folgen als etwas zu riskieren. Matthias Falke dagegen entwickelt auf familiärer Ebene fast eine Vision Olaf Stapledon, in welcher der künstlich geschaffene Verbund der Großfamilie sich gigantischen Aufgaben widmet. Wie schon angesprochen zwei sehr gegenläufige Sichtweisen eines großen Themas, die vorallem in **der Gegenüberstellung durch Originalität und Stil Sicherheit überzeugen.**

Illustriert von Hubert Schweizer – „Die Geschichte der MORNING D“ sowie Raven of Light zwei sehr schöne Beiträge zum Hauptthema dieser Exodus Ausgabe.

Frank W. Haubolds „Am Ende der Reise“ fällt auch in die Kategorie einer Suche nach dem Unbekannten. Ein Kapitän hat sich mit seinem Raumschiff von der Zivilisation in die Unendlichkeit im

Grunde zum langsamen Sterben verabschiedet.

Ob ihm seine Vergangenheit real oder als Visionen – hier spielt der Autor mit einer Hommage an Lems „Solaris“, ohne explizierte Erklärungen abzugeben - erscheint, bleibt offen. Der Verlauf und auch das Ende der Geschichte sind vorhersehbar, aber wie bei vielen Haubold Texten ist der Plot seiner stilistischen Begabung untergeordnet. Wie nur wenige gegenwärtige deutsche Science Fiction Autoren kann er eine einzigartig melancholische, aber nicht nihilistische Atmosphäre mit bodenständigen wie überzeugend charakterisierten Protagonisten erzeugen. Emotional ohne ins Kitschige abzugleiten erzählt er von dieser letzten Reise in die Tiefe des Alls. Das ein Dialog mit einer künstlichen Intelligenz sich nahtlos in diese lebensmüde traurige Stimmung einreicht, unterstreicht Haubolds erzählerische Fähigkeiten. Antje Ippensen ist mit zwei Beiträgen in der vorliegenden Ausgabe vertreten. In ihrem Essay „Kosmisches Löwenzahn“ geht sie auf die bisherigen „Exodus“ Ausgaben 25 bis 27 ein. Sie reflektiert sowohl die graphischen Beiträge als das sie auch über die Kurzgeschichten philosophiert. Etwas zu optimistisch hebt sie einige

Kurzgeschichten trotz deren Mängel heraus. Der zu positive Grundtenor entwertet einige ihrer Aussagen, auch wenn ihre Hinweise auf die inzwischen beachtenswerte Vielfaltigkeit der „Exodus“ Ausgaben insbesondere im graphischen Bereich wirklich zum wiederholten Durchblättern und Betrachten der zahlreichen farbigen Arbeiten verführt.

„Quanten Quata“ ist eine Reise aus der Zukunft in eine ebenso ferne Parallelwelt. In dem Text steckt sicherlich eine deutlich größere Story. Der eigentliche Plot - Begegnungen der Protagonistinnen und ein Auftragsmord - ist im Grunde nicht sonderlich wichtig und dient eher als Basis für die Stimmungen, die Antje Ippensen mit ihren interessanten weiblichen Figuren ausdrücken möchte. Ein Hauch Sadismus – niemals expliziert - zieht genauso durch die Story wie die Überlegenheit der Frau gegenüber den eher dummen und naiven Männern. Die Hintergrundbeschreibungen sind exotisch und erinnern an die französischen Science Fiction Comics in den „Schwermetall“ Magazinen bzw. Luc Bessons „Das fünfte Element“, wobei die eigentliche Handlung nicht ganz befriedigend ist. Wolf Wellings „Venezia Muore“ gehört atmosphärisch zu den intensivsten und dichteten Texten dieser „Exodus“ Ausgabe.

Venedig ist durch die steigenden Meeresspiegel zum Untergang verdammt. Die Stadt ist evakuiert worden, der Protagonist hat sich durch die Absperrungen zum Sterben in die Stadt geschlichen.

Auf diesem fast nihilistischen Bilderreigen aufbauend hätte Welling mit weniger mehr erreicht. Vielleicht eine subtile, tragische Liebesgeschichte oder wie in Thomas Manns "Tod in Venedig" einen Moment des perfekten Glücks vor dem Eintreten des Todes.

Der Kult inklusiv der einer Farce ähnelnden Gerichtsverhandlung inklusiv des entsprechenden Urteils sind zu wenig vorbereitet, kommen aus der Luft und wirken zu stark konstruiert.

Das Ende mit der Erkenntnis, selbst zur Feder zu greifen, während alles perfekt überwacht und archiviert wird, ist zufriedener als bei einigen anderen Texten dieser "Exodus" Ausgabe, wirkt aber angesichts des sehr schönen, stimmigen Auftakts zu sanft, zu wenig emotional. Thomas Frankes Graphik wirkt angesichts der von Wolf Welling erzeugten Stimmung eher kontraproduktiv und lässt die Geschichte emotional kälter erscheinen als sie über weite gelungene Strecken in Wirklichkeit ist.

Für die Science Fantasy in dieser Ausgabe

ist Rolf Krohn mit "Silberlicht" zuständig. Eine stimmungstechnisch sehr intensive und atmosphärisch dicht geschriebene Geschichte, die leider zu offen aufhört, wenn der Autor den obligatorischen Schritt von der Exposition zum eigentlichen Plot machen sollte.

Der Ich- Erzähler begegnet zum ersten Mal auf einem im Wasser treibenden Segelschiff einem geheimnisvollen Licht, das anscheinend ein Tor zu anderen Welten sein könnte.

Es ist schade, dass dieser solide geschriebene und interessante Auftakt in Mutmaßungen endet.

Der Leser hat das unbestimmte Gefühl, als wenn dem Autoren ein Bild durch den Kopf geschossen ist, das er in Worte fassen, aber nicht in eine Geschichte umwandeln konnte oder wollte.

Thomas Hofmann hat aber eine schöne Graphik beigesteuert.

Erik Simons „Thalassa! Thalassa!“ kommt als „andere Reisen“ ohne phantastische Elemente aus.

Die von ihm erzähltechnisch gewählte Berichtsform kommt seinem nüchternen, distanzierten Stil entgegen.

Er beschreibt die Odyssee eines römischen Legionärs nach seiner Gefangennahme durch exotische Länder, anfänglich angetrieben durch seine Wächter, später

auch aus natürlicher Neugierde.

Wie bei einer Reihe anderer Texte endet dieser Bericht eher frustrierend offen. Kaum nähert sich der Erzähler den wirklich interessanten wie exotischen Gefilden, schließt er seine Erzählung ab und übergibt sie der Nachwelt.

Den Abschluss bildet erzähltechnisch Frank Neugebauers "Rückreise".

Ein Leben rückwärts zu leben - wie der Autor selbst ausdrückt - ist keine neue Idee.

Die Neugierde des Lesers wird auf den Punkt konzentriert, der auf die Geburt/den Tod folgt.

Während man anfänglich noch glauben könnte, dass Frank Neugebauers spärlich, aber interessant charakterisierter Erzähler unter Alzheimer leidet, schafft es der Autor nicht, bis auf einem ominösen Hebel und Gottes ungesichertes Refugium dem Plot wirklich neue Ideen beizufügen.

Immer wenn es bei dieser Art von Geschichten interessant wird, flüchten sich die Autoren nicht selten in ominöse wie offene Ende und befriedigen die Neugierde der Leser trotz manch interessanter Erzählstruktur - wie es bei "Rückreise" der Fall ist - zu wenig.

Michael Haitel stellt oder besser versucht den für die farblich graphische Seite verantwortlichen Künstler Lothar Bauer

vorzustellen.

Lothar Bauer hat in den letzten Jahren viele semiprofessionelle Magazine mit seinen Arbeiten futuristischer und exotischer erscheinen lassen.

Die zahlreichen in der bekannt sehr gehobenen Qualität abgedruckten Bilder geben einen kleinen Eindruck über die künstlerische Vielfältigkeit seiner Arbeiten, wobei – wie schon angesprochen – die Frauen eher exotischer als schön erscheinen.

Sie sind aber auch zusätzlich in den abgedruckten Beispiel zu „künstlich“, zu unnatürlich, während die fremdartigen Landschaften deutlich besser zur Geltung kommen.

Das Titelbild dieses Exodus Themenbandes ist allerdings die beste, das Auge des Betrachters sehr geschickt einfangende abgedruckte Arbeit Bauers.

Zusammengefasst präsentiert sich „Exodus 28“ aufgrund der die einzelnen Geschichten in interessanten Variationen verbindenden Gesamtthemas auf einem mindestens soliden, teilweise sehr guten Niveau mit den inzwischen obligatorischen überdurchschnittlichen, technisch sehr variablen Graphiken, aber auch einer Handvoll überdurchschnittlicher Geschichten.

Stilistisch gibt es keine Ausreißer nach unten. Einige Autoren haben noch

Schwierigkeiten, ihre interessant eingeleiteten und plotttechnisch originellen Geschichten mit einer überzeugenden Pointe oder zumindest einem nicht zu offenen Schluss zu beenden.

Gegenüber der letzten geschichtentechnisch eher durchschnittlichen Ausgabe eine deutliche Steigerung, zumal das Thema „Von fernen und anderen Reisen“ die Phantasie der hier versammelten Autoren sehr positiv beflügelt hat.

08. Okt. 2011 - Thomas Harbach
<http://www.literra.info/rezensionen/rezension.php?id=5397>

Exodus 28 Themenband „Von fernen und anderen Reisen“

René Moreau, Heinz Wipperfürth, Olaf Kemmler (Hrsg.)
Exodus 28 Themenband „Von fernen und anderen Reisen“
Magazin für Science Fiction Stories & Phantastische Grafik
Exodus, (D) 9/2011
ISSN 1860-675X
Umfang 100 Seiten
DIN A4, Softcover, viele s/w und vollfarbige Grafiken

s/w-Illustrationen von Oliver Engelhard, Mario Franke, Thomas Franke, Mark Freier, Thomas Hofmann, Andrä Martyna, Raven of Light, Klaus G. Schimanski, Chris Schlicht, Hubert Schweizer

...und in der Galerie: Lothar Bauer, 10 Farbgrafiken
www.exodusemagazin.de

Diese Ausgabe des Magazins beinhaltet wieder einmal eine ganze Reihe vielfältiger fantastischer Geschichten.
Allerdings dieses Mal als Themenband oder Anthologie unter dem Leitmotiv „Von fernen und anderen Reisen“.
Nun ist es ja gerade in der Fantastik nicht

schwierig, hierzu entsprechende Beiträge zu finden.

Einige wurden von den Autoren auch speziell für diese Ausgabe geschrieben.

Und wieder dürfen wir durch die Höhen und Tiefen des Alls, des Lebens und der Psyche der Protagonisten reisen.

Und durch die Vielseitigkeit und recht unterschiedliche Qualität der Autoren.

Leider auch durch einige weniger gut gelungene Arbeiten.

Aber darüber sollte sich jeder seine eigene Meinung machen und deswegen verzichte ich hier auf eine Bewertung.

10 Kurzgeschichten von ...

- Helmuth W. Mommers: „Goddbye James!“
- Bernard Crow: „Prüfung“
- Matthias Falke: „Die Geschichte der MORNING DOVE“
- Antje Ippensen: „Quanten Qata“
- Rolf Krohn: „Silberlicht“

- Wolf Welling: Venezia muore“
- Gundula Sell: „Der Grünspan“
- Erik Simon: „Thalassa! Thalassa!“
- Frank W. Haubold: „Am Ende der Reise“
- Frank Neugebauer: „Rückreise“

Von den durchweg gelungenen Grafiken Lothar Bauers gefallen mir „Last Rocket to the Stars“ und „My Thoughts disappear ...“ auf Seite 60 am besten.

Während das erstgenannte Bild fast schon eine ganze Geschichte erzählt, drückt Letzteres eine gut spürbare Melancholie aus. Von den Illustratoren haben mir besonders Hubert Schweizer, Thomas Franke und Oliver Engelhard gefallen. Mark Freiers Arbeit auf Seite 93 wäre der absolute Spitzenreiter, wenn er weniger zerstückelt hätte.

Hier wäre weniger mehr gewesen. Aber diese Art von Bildern – und die kräftigen Farben – mag ich sehr gerne; hat ein wenig von „The Twilight Zone“. Die überaus gelungene Coverarbeit, die ich wirklich saugut (´tschuldigung) finde, stammt ebenfalls von Lothar Bauer.

<http://sfbasar.filmbesprechungen.de/sciencefiction/exodus-28-themenband-%E2%80%9Evon-fernen-und-anderen-reisen%E2%80%9C/>

Veranstaltungskalender

2011-11-12 - 2011-11-13	Darmstadt Spielt	http://www.Darmstadt-Spielt.de	Darmstadium „Schloßgraben 1“, 64283 Darmstadt
2011-11-19 - 2011-11-20	21. Dreieicher Rollenspieltreffen	http://www.dreieichcon.de	Bürgerhaus Dreieich-Sprendlingen „Fichtestraße 50“, 63303 Dreieich
2011-11-06	mucCON	http://www.muc-con.de	Oberangertheater „Oberanger 38“, 80331 München.
2011-12-04 - 2011-12-06	Dark Side of Daedalus	http://www.darksidecon.com	Erich-Brühmann-Haus „Kreyenfeldstr. aße 36“, 44894 Bochum-Werne
2012-04-28	Marburg-Con 2012	http://www.Marburg-con.de	Bürgerhaus Niederweimar bei Marburg „Herborner Straße 36“, 35096 Weimar
2012-05-12	HOM Buch	http://www.Homburger-Buchmesse.de	Saarpfalz-Gymnasium „Unter Allee 75“, 66424 Homburg
2012-06-23 - 2012-06-24	9. Science Fiction Tage in Grünstadt	http://www.science-fiction-tage.de	Weinstraßencenter in Grünstadt „Kirchheimer Straße 2“, 67269 Grünstadt
2012-06-23 - 2012-06-24	DFDF - Das Frühlingsfest der Filksmusik	http://www.d-f-d-f.org/	Relaxa Hotel „An der Peesel 1“, 31162 Bad Salzdetfurth
2012-05-26 - 2012-05-27	20. ColoniaCon	http://www.coloniacon.eu	Kölner Jugendpark - „Im Rheinpark/Zoobrücke“ , „Sachsenbergstraße“, 51063 Köln
2012-06-02 - 2012-06-03	FC4 4. Perry Rhodan Franken Con	http://www.festak.de	„Schwanstetten bei Nürnberg ?
2012-08-18 - 2012-08-19	SpaceDays 2012	http://www.spacedays.de	Bürgermeister-Pohl-Haus „im Appensee 26“, 64291 Darmstadt-Wixhausen.
2012-09-28 - 2012-09-30	Filkcontinental 2012	http://www.filkcontinental.de	Jugendherberge Freusburg „Burgstrasse 46“, 57548 Kirchen-Freusburg

Dies ist ein neuer bestandteil Der Terracom: eines Veranstaltungskalender

Ihr wisst von einem SF / F event das hier reinpasst?

Melded euch unter:

info@proc-community.de

Die Letzte Seite:



NobbyR 2011

Grafik: Moonlight von Norbert Reichinger.