



*das eFanzine des Perry Rhodan Online Clubs
Nr. 66 – Ausgabe 06/2004*

Liebe TERRACOM-Leser,

wenn ihr diese Zeilen lest, habt ihr ja bereits bemerkt, dass sich beim Terracom wieder einiges getan hat. Ab dieser Ausgabe erscheint das Terracom nur noch als PDF-Ausgabe (***allerdings in zwei Versionen: eine einspaltige, low-tech-Ausgabe und eine dreispaltig-layoutete Ausgabe***). Der doch erhebliche Arbeitsaufwand für die parallele Erstellung von zwei Ausgaben (HTML und PDF) hat mich zu diesem Schritt bewogen - oder man könnte auch sagen, gezwungen. Bestärkt hat mich in meinem Entschluß auch das Ergebnis der Terracom-Umfrage, in der sich sehr viele für die PDF-Ausgabe ausgesprochen haben. Auch die anderen Antworten der Umfrage wurden sorgfältig ausgewertet und sind teilweise schon in das aktuelle Terracom eingeflossen. Übrigens war es für mich sehr erfreulich, dass sich insgesamt 28 Leser an der Umfrage beteiligt haben. Vielen Dank dafür. Die Gewinner der Preise, die unter den Teilnehmern verlost wurden sind: Gernot Lodemann (Edition Terrania #11 *Kampf um Para-City*), Esther Huck (PR 2202 *Der Hyperschock* signiert von Susan Schwartz) und Petra Hofmann (CD *Perry Rhodan - Hymne an die Zukunft* von Peter Thomas).

Aber zurück zum aktuellen Terracom. Am Layout habe ich wieder einiges geändert. Seht einfach selbst. Über Feedback bin ich natürlich dankbar (terracom@proc.org). Wichtiger als die äußere Form sind aber natürlich die Inhalte. Und da haben wir wieder so einiges zu bieten. Highlight ist sicherlich das Interview mit Michael Marrak, das Tobias Schäfer geführt hat. Auf die beiden ersten Atlan Obsidian Bände wird ausführlich mit mehreren Rezensionen eingegangen. Desweiteren finden sich Kritiken zu Perry Rhodan, Bad Earth, der Fanserie *Nebular* und ein Conbericht zum FrankenCon II in Schwanstetten. Nils geht in seiner umfangreichen Multimedia-Ecke auf aktuelle Filme, DVD's und Musik ein.

Ad astra!

Stefan Friedrich

P.S.: Auf die Photostory im letzten Terracom gab es zahlreiche positive Reaktionen - auch aus Rastatt, was mich natürlich besonders gefreut hat. :-)

Liebe Leserinnen und Leser,

herzlich willkommen zur Juni-Ausgabe des Terracom. Nach einer Pause im letzten Monat melde ich mich nun auch wieder zu Wort. In diesem Monat steht der ColoniaCon vom 18. Juni bis 20. Juni in Köln an. Zu den Ehrengästen zählen Perry Rhodan-Redakteur Klaus N. Frick, die Autoren Hubert Haensel, Rainer Castor, Uschi Zietsch, Thomas Ziegler und Uwe Anton sowie die Zeichner Swen Papenbrock und Al Kelsner. Auch etliche Mitglieder des Perry Rhodan Online Club werden vertreten sein, nicht zuletzt, weil die Mitgliederversammlung des PROC e.V am Samstag um 11 Uhr ansteht. Wir sehen uns also vielleicht auf dem Con! Der ColoniaCon findet im Kölner Jugendpark, "Im Rheinpark/Zoobrücke", Sachsenbergstraße, 51063 Köln, statt.

Mit Bedauern habe ich den Rücktritt von Ernst Vlcek vom regelmäßigen Schreiben an der Perry Rhodan-Serie

Impressum

TERRACOM

Nr. 66 – Ausgabe 06/2004

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

www.terracom-online.net

Verantwortlicher Chefredakteur:

Stefan Friedrich

Hütweg 38 B, 84518 Garching a.d. Alz

terracom@proc.org

Titelbild:

»Bionischer Kreuzer SCHWERT« von
Lothar Bauer

Textbeiträge:

Lothar Bauer, Stefan Friedrich, Nils Hirseland,
Ralf König, Alex Nofftz, Wolfgang Ruge, Tobias
Schäfer

Grafiken:

Lothar Bauer, Frank Grenda, Thomas Rabenstein,
Stephan Stangl

Copyright:

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

© 2004 by Perry Rhodan Online Club e.V.

Leserbriefe:

Leserbriefe richtet bitte an terracom@proc.org. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion das Recht auf Kürzung vor.

Quellangaben der News:

PR-InfoTransmitter	www.perry-rhodan.net
HJB-News	www.hjb-shop.de
Eins A Medien	www.eins-a-medien.de
ESPost	www.prsm.clark-darfton.de
SF-News Epilog	www.epilog.de
Astronews.com	www.astronews.com
NASA	www.nasa.gov
ESA	www.esa.int/export/esaCP/Germany.html
Wissenschaft Online	www.wissenschaft-online.de

Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlag Pabel-Moewig KG, Rastatt.

gelesen. Ernst gehörte zu den besten Autoren der Serie. An dieser Stelle möchte ich nicht nur seine Arbeit würdigen, sondern ihm auch für die vielen schönen Romane danken. Immerhin wird er uns ja mit mindestens einem "Perry" pro Jahr noch erhalten bleiben.

Gespannt bin ich auf den Gastroman von Thomas Ziegler, der ein guter Autor bei Perry Rhodan war, gleichwohl aber ein ebenso schlechter Exposéautor in meinen Augen. Sicherlich sehr interessant zu lesen, wie sich Thomas Ziegler weiter entwickelt hat.

Diese Ausgabe ist mit vielen interessanten Infos gespickt.

Viel Spaß beim Lesen!

Nils Hirseland***, 1. Vorsitzender des PROC e.V

Dorgon 110 »Totes Terra«

Im aktuellen Band von Roman Schleifer erfährt Alaska Saedelaere die finstere Vergangenheit der Welt »Insektopia« ...

Das Titelbild stammt von Lothar Bauer, die Illustrationen von Nadja Isak.

Dorgon Extra 1 »VETRA«

Der Band von Leo Fegerl bildet den Auftakt zu einer Space Opera an Bord der IVANHOE, die man ja bereits aus Dorgon kennt.

Es handelt sich dabei um einen Roman, der zwar im Universum der Dorgon-Serie spielt, jedoch auch ohne Vorwissen über die Serie gelesen werden kann.

Die Reihe »Dorgon Extra« wird in unregelmäßigen Abständen fortgesetzt und sowohl abgeschlossene, als auch mehrteilige Geschichten enthalten.

Die Story kann wie immer in acht verschiedenen Formaten heruntergeladen werden: www.stories.proc.org

-an-

Gastspiel von Thomas Ziegler

Nach fast zwanzig Jahren meldet sich der Wahl-Kölner Thomas Ziegler mit Band 2235 »Die Todesspiele« mit einem Gastauftritt in der Perry Rhodan-Serie zurück.

Der Roman spielt auf der CASINO UNIVERSO, einem Casino-Raumschiff, auf dem sich zahlreiche Aliens sammeln, um ihrer Spielleidenschaft nachzugehen.

Der Gastroman in der Heftserie bleibt aber nicht der einzige aktuelle Beitrag Zieglers zum Perryversum. Derzeit arbeitet er an dem Roman "Die letzten Tage von Lemuria", seinem Beitrag zur sechsbändigen Taschenbuch-Miniserie "Perry Rhodan: Lemuria", die ab Herbst 2004 im Heyne-Verlag erscheinen wird.

Da bin ich gespannt, ob Ziegler noch den gleichen abgedrehten Humor hat, wie vor zwanzig Jahren ...

Quelle: VPM

Figuren zur Perry Rhodan-Serie

Ab Dezember 2004 erscheinen neue Perry Rhodan-Figuren exklusiv im HJB-Shop. Swen Papenbrock entwickelt derzeit die ersten beiden

Masterfiguren für Perry Rhodan und einen Blue. Die Figuren werden aus Metall gefertigt und handbemalt. Weitere Figuren sind in Vorbereitung.

Doch wohl eher etwas für Hardcore PR-Sammler ...

Quelle: www.perry-rhodan.net

Neuer Perry Rhodan-Kalender

Im Juli erscheint der neue Perry Rhodan-Kalender 2005 im Moewig-Verlag. Gezeichnet wurden die zwölf großformatigen Bilder vom PR-Illustrator Dirk Schulz. Seine Firma *Animagic* zeichnet darüber hinaus auch für die komplette Gestaltung verantwortlich. Der Kalender kostet 11,90 Euro (ISBN 3-8118-7670-8).

Quelle: www.perry-rhodan.net

PAX TERRA Online erhältlich

Die 1996 veröffentlichte »Weltraumoper« von Christopher Franke war lange Jahre nicht mehr erhältlich. Seit kurzem ist »Perry Rhodan: PAX TERRA« nun wieder erhältlich. Für €9,99 ist das komplette Album als MP3-Download im eBook-Shop auf der PR-Homepage zu erhalten.

Zusammen mit dem Berlin Film Symphonic Film Orchestra spielte Christopher Franke *Pax Terra* zum damaligen 35jährigen Jubiläum der Perry Rhodan-Serie als beeindruckendes Konglomerat aus orchestraler Tonmalerei und sphärischer Synthese ein.

Absolut empfehlenswert!

Quelle: www.perry-rhodan.net

Ernst Vlceks Ruhestand

Nach 33 Jahren verkündete der Wiener-Autor im April bei der Autorenkonferenz in Rastatt seinen vorläufigen Rückzug vom aktiven Schreiben für die Perry Rhodan-Serie.

Nach über 170 Hefromanen und Dutzenden von Taschenbüchern möchte sich Vlcek eine Pause gönnen. Der Österreicher will aber künftig wie Hans Kneifel einmal im Jahr einen PR-Gastroman schreiben.

Darüber hinaus arbeitet Ernst an einem neuen Dämonenkiller-Roman und will einige Projekte realisieren, die in den letzten Jahrzehnten aus Zeitgründen zu kurz kamen.

Sein vorerst letzter »regulärer« PR-Roman ist Band 2231 »*Der Klang des Lebens*«.

Servus Ernst, du wirst uns in der PR-Serie fehlen!

Quelle: www.perry-rhodan.net

Aus für die Autorenbibliothek

Die Reihe Autorenbibliothek wird von VPM nicht fortgesetzt. Band 5 »Quinto Center« von Susan Schwartz war somit der vorerst letzte der »kleinen Silberlinge«.

Nach *Moewig fantastic* wurde somit eine weitere Buchreihe auf grund des fehlenden wirtschaftlichen Erfolgs eingestellt.

Die Autorenbibliothek-Reihe war relativ, d.h. relativ geringer Umfang, dafür relativ teuer und die Qualität der Romane relativ mittelmäßig. Mit anderen Worten: relativ überflüssig.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Michael Nagula jetzt auch Verleger

Am 2. April 2004 haben Michael Nagula, Autor und Übersetzer, und der Verleger Frank Festa die *Festa Verlag KG* gegründet (nicht zu verwechseln mit dem Festa Verlag!). In dem neuen Kleinverlag soll qualitativ hochwertige SF veröffentlicht werden.

Die Taschenbuch-Reihe trägt den Titel **FESTA SF** und wird im November 2004 mit zwei Titeln starten. Der Schwerpunkt liegt auf solide und spannend erzählter Literatur. Zweimonatlich erscheint ein weiterer Titel, zur Mitte 2005 ist die Umstellung auf monatliches Erscheinen geplant.

Den Anfang macht die Novellensammlung »*Welten und Zeit genug*« von Dan Simmons. Im gleichen Monat erscheint »*Enders Schatten*« von Orson Scott Card - Band 1 des neuen Ender-Vierteilers. Als dritte Ausgabe der SF-Reihe erscheint »*Die Neanderthal-Parallaxe*« von Robert J. Sawyer. Der vierte Band von FESTA SF ist »*Der Himmel, so weit und schwarz*«, eines der bedeutendsten Werke des Amerikaners John Barnes.

Quelle: www.perry-rhodan.net

Kurd Laßwitz-Preis 2004

In der Kategorie »Bester Roman 2003« hat Andreas Eschbach mit »*Der Letzte seiner Art*« mit grossem Vorsprung den Kurd Laßwitz-Preis gewonnen.

Frank Böhmert belegte mit »*Die Sternenhorcher*«, dem vierten Band der Taschenbuchminiserie »*Perr Rhodan Andromeda*«, den dritten Platz.

Ausführlichere Informationen unter www.kurd-lasswitz.de

Eschbachs fünfter Kurd Laßwitz-Preis - zu Recht!

Quelle: www.perry-rhodan.net

»Eine Trillion Euro«

Vor kurzem erschien bei Bastei-Lübbe die Anthologie »*Eine Trillion Euro*«, die von Andreas Eschbach herausgegeben wird und die z.Zt. wohl wichtigsten SF-Autoren der Euro-Zone versammelt.

Vertreten ist auch PR-Autor Leo Lukas mit seiner Story *Chip ahoi!*

In diesem Zusammenhang sei auch die Lektüre von Andreas' Werkstattbericht zu »Eine Trillion Euro« in phantastisch! 14 empfohlen.

Quelle: www.andreaseschbach.de

»Ich prügele mich 365 Tage im Jahr mit meinem inneren Schweinehund ...«

Interview mit Michael Marrak, geführt von Tobias Schäfer

Michael Marrak, Jahrgang 1965, lebt seit Anfang 2001 in Hildesheim bei Hannover und arbeitet freiberuflich als Schriftsteller und Illustrator. Seine erste Erzählung wurde 1990 veröffentlicht, seither erschienen zahlreiche Erzählungen und Illustrationen in Magazinen und Anthologien. 1997 debütierte er mit seinem ersten Roman »Die Stadt der Klage«. Ende 2000 erschien schließlich der Roman »Lord Gamma«, mit dem er ein Jahr später den Kurd-Laßwitz-Preis und den Deutschen Phantastikpreis für den besten deutschen SF-Roman des Jahres gewann. In »H. P. Lovecrafts Bibliothek des Schreckens« erschien 2002 der Roman »Imagon«, der ebenfalls den Kurd-Laßwitz-Preis für den besten Roman erhielt. Bei Bastei-Lübbe wurde »Imagon« in diesem Jahr als Taschenbuch veröffentlicht.

Weitere Informationen finden sich im Internet auf www.marrak.de

In den letzten Jahren gab es zwei sehr erfolgreiche Romane von dir. Im Rückblick auf LORD GAMMA und IMAGON: Hättest du den großen Erfolg der beiden Romane erwartet?

Was LORD GAMMA betrifft: Nein. Ich hatte lediglich gehofft, dass sich deutlich mehr Leute für das Buch interessieren würden als die wenigen hundert Stammleser, die ich damals (in meiner Kleinverlagszeit) noch hatte. Die LORD GAMMA-Originalauflage im SHAYOL-Verlag betrug gerade mal 300 Exemplare. Davon, dass der Roman zwei Jahre später als Buchtipp des Monats bei Lübbe veröffentlicht werden würde, träumte ich zu dieser Zeit noch nicht einmal. Im Mai 2002 erschien LORD GAMMA schließlich in fünfstelliger Auflage als Lübbe-Taschenbuch, und bereits im Startmonat verkauften sich knapp 4000 Exemplare. Erst da dachte ich: Oha, das könnte interessant werden ...

Allerdings wehre ich mich gegen den Trugschluss, IMAGON und LORD GAMMA seien Erfolgsbücher, nur, weil ich für sie einige Preise erhalten habe. Erfolg hat nichts mit einem (zumal undotierten) SF-Literaturpreis zu tun. Erfolg rechnet sich in meiner jetzigen Situation als freier Schriftsteller einzig und allein durch Absatzzahlen

und darüber, ob ein Buch für den Verlag rentabel ist oder der Autor schlicht und einfach seine Vorschüsse nicht einspielen kann, weil sich seine Bücher nicht verkaufen.

Das Schlimmste, was mir als Autor bei einem großen Verlag wie Lübbe passieren könnte, ist, dass ich bei den Buchhaltern den Makel eines Autors bekomme, der seine Garantiesumme nicht wert ist. Seine Vorschüsse einzuspielen ist wichtiger als jeder eventuelle Preisgewinn eines Kurd Laßwitz oder was auch immer. Zumal sich die deutschen SF- und Phantastikpreise definitiv noch nie groß auf die Verkäufe ausgewirkt haben. Also bitte einem Buch nicht sofort einen Erfolgsstempel aufdrücken, nur weil Literaturpreis draufsteht.

Was dachtest du, als LORD GAMMA rechtzeitig zum Kurd Laßwitz Preis nicht mehr lieferbar war?

Ich habe mich geärgert. Bei der Preisverleihung in Dresden gab es das Novum, dass ein Phantomroman ausgezeichnet wurde: Die Originalauflage war vergriffen, die Neuauflage noch nicht erschienen. Zwar war damals bereits das Taschenbuch bei Lübbe geplant, aber bis zur Wiederveröffentlichung war es noch fast ein Jahr hin. Ich fürchtete, dass sich bis dahin kaum noch jemand an das Buch erinnern würde. Glücklicherweise war das am Ende nicht der Fall. Das Buch kletterte z. B. bei *Amazon.de* innerhalb weniger Tage bis auf Verkaufsrang 4. Ich war völlig baff, fand mein Buch plötzlich in Konkurrenz zu Romanen von Henning Mankell, Tom Clancy, Ken Follett und dem Dalai Lama. Das dauerte zwar nur zwei oder drei Wochen, begeisterte mich aber dermaßen, dass ich im wahrsten Sinne des Wortes zum Ranking-Surfer mutierte ...

ABYDOS ist der Arbeitstitel deines kommenden Romans. In welche Richtung wird es diesmal gehen, nach den zwei sehr unterschiedlichen Vorgängern? LORD GAMMA ist erstklassige Science Fiction, IMAGON laut Klappentext eine Mischung aus SF und Wissenschaftsthiller, wobei man ihm eine Horror-Komponente nicht absprechen kann - Was kommt als Nächstes?

Ein recht umfangreicher, phantastischer Roman, den ich aus dem Stehgreif nur sehr schwer definieren kann. Es ist ein Synergy-Projekt – ein Crossover aus SF, Phantastik, Horror und Wissenschafts-Thriller mit einem deftigen Schuss Religion und altägyptischen Mythen. Ich tue mich mit dem Einordnen des Stoffes ein wenig schwer, doch man könnte ihn vielleicht als eine Mischung aus Ian McDonalds Necroville, Farmers Flusswelt der Zeit und einer sehr modernen Version von Dantes Inferno beschreiben – falls irgendjemand Wert auf derartige Vergleiche legt. ABYDOS ist nicht ganz so hysterisch wie LORD GAMMA, aber auch nicht mehr so kalt und bedrückend wie IMAGON. Es wird – schon allein aufgrund des Handlungsumfeldes – ein sehr zynischer Roman mit einer gesunden Portion an schwarzem Humor ... und knietief Blut ... ;-)

ABYDOS ist eine heilige Stadt in Ägypten, ihr wichtigstes Gebäude ist der Sethos-Tempel. Laut Legende hatte in Abydos die Auferstehung des Gottes Osiris stattgefunden, dessen Kopf hier begraben wurde. Ist ABYDOS vielleicht doch nicht nur Arbeitstitel?

Doch, im Grunde schon. Die Stadt wird lediglich hin und wieder unter ihrem alten ägyptischen Namen Abdu erwähnt (Abydos ist der Name, den die Griechen der Stadt gaben – wie auch der Großteil aller uns bekannten ägyptischen Namen und Begriffe erst von den Griechen geprägt wurden). Die antike Tempelstadt Abydos ist die einstige Heimat einer meiner Hauptfiguren und kommt u. a. in einer Rückblende vor, besitzt im Roman jedoch keine tragende Rolle. Der tatsächliche Romantitel erinnert mehr an eines der fünf Bücher Moses ...

Die Erwartungen der Leser (und Redaktion) bezüglich ABYDOS sind durch deine bisherige Leistung sicher enorm. Belastet dich diese Erwartungshaltung?

Nein, eigentlich nicht. Ich ziehe, wie es so schön heißt, mein Ding durch. Die einzige Belastung, die enorm ist, ist mein weiterhin schmerzendes Handgelenk. Leider hat die Operation vor anderthalb Jahren nicht die erhoffte Verbesserung gebracht. Aber das ist eine andere Geschichte.

Ja, davon habe ich gehört. Du musstest die Arbeit an ABYDOS zeitweise einstellen. Ich wünsche dir alles Gute für die Genesung! War es schwer, nicht schreiben zu können, oder hast du die Pause auch genossen?

Genossen? Ich bin schier verrückt geworden! Die größte Pause gab es jedoch während der Arbeit an IMAGON. Damals erwischte es mich mitten im Roman. Bei ABYDOS konnte ich lediglich nicht mit dem Schreiben beginnen, was jedoch nicht weniger quälend war.

Das eigentliche Problem war, dass ich durch die lange Pause von fast einem Jahr irgendwann völlig den Faden verloren habe und nicht mehr wusste, welches Projekt ich nun als nächstes anfangen bzw. zu Ende bringen sollte. Zu viel nutzlose Zeit bedeutet zwangsläufig, dass sich zu viele Ideen anstauen. Ich verlor das ursprüngliche Ziel aus den Augen, konnte mich monatelang nicht entscheiden, was ich als nächstes schreiben werde. Für eines der drei in Frage kommenden Romanprojekte fühlte ich mich noch nicht reif und vorbereitet genug, daher beschloss ich, zuerst noch ein Buch dazwischen zu schieben. Ich schrieb schließlich an einem Roman weiter, von dem ich überzeugt war, das er der richtige sei und Lübbe gefallen werde. Tat er aber nicht, was sehr, sehr ärgerlich war. Statt dessen interessierte mein Lektor sich für ein Projekt, an dem ich nebenher arbeitete, sozusagen *for my private satisfaction*, ohne das Ziel, dieses Buch Lübbe anzubieten. Und falls doch, dann erst, wenn ich es mir vom Erfolg her leisten konnte, dem Verlag so etwas Abgedrehtes vorzulegen, ohne dafür gekreuzigt zu werden. Ich schrieb diesen Roman für mich, weil ich Spaß daran hatte, keinem Expose oder Konzept folgen zu müssen, sondern mich von der Entwicklung der Handlung überraschen zu lassen. Und ausgerechnet dafür interessierte sich mein Lektor, weil er nach IMAGON gerne noch ein Buch bringen wollte, das eindeutiger in die SF-Reihe passt als das abgelehnte. Nun gut, dachte ich, kein Problem, soll mir recht sein. Also schickte ich ihm die ersten einhundert Seiten ... Und was soll ich sagen? Das Ding gefiel ihm!

Ich erwarte von ABYDOS nicht, dass es ein kommerzieller Erfolg wird, dazu ist der Roman zu schräg und zu ... wie soll ich sagen? Grotesk? Absonderlich? Unkonventionell? Abgedreht? Gewisse Leute, die nach wie vor glauben, ich schreibe meine Bücher nur unter Drogen, werden sich durch diesen Roman zweifellos betätigt fühlen. ABYDOS ist Wasser auf ihre Mühlen.

Bei IMAGON stammt auch das Titelbild von dir - meiner Meinung nach übrigens sehr gelungen. Wirst du auch dein neues Buch selbst illustrieren?

Das kann ich noch nicht sagen. Eventuell, falls mir etwas Passendes einfällt und gelingen mag. Allerdings habe ich vor einigen Wochen auch ein Wunschtitelbild an den Verlag geschickt, jedoch noch keine Reaktion darauf erhalten. Es ist von einem amerikanischen Illustrator und würde zu ABYDOS passen wie kaum ein zweites. Mal sehen. Ich bleibe am Ball.

Was machst du, wenn du gerade mal keinen Bestseller schreibst?

Korrektur: IMAGON ist (bisher) kein Bestseller, und ich denke, er wird sich im Gegensatz zu LORD GAMMA auch im eher begrenzten Rahmen dessen verkaufen, was von SF normalerweise umgesetzt wird. Ich kann mich natürlich irren und lasse mich gerne überraschen. Aber mal ehrlich: Die einzige „Bestsellerliste“, in die LORD GAMMA damals geklettert war, war die von *Amazon.de*. Für einen als SF ausgewiesenen Roman hat er sich wirklich außerordentlich gut verkauft, was nicht wenige überrascht hat. Ob IMAGON einen ähnlich erfolgreichen Weg einschlagen wird, bleibt abzuwarten. Das Lübbe-Taschenbuch ist ja erst seit einem Monat erhältlich.

Aber um auf Deine Frage zurückzukommen: Ich bin ein klassischer Elfenbeinturm-Bewohner. Ein Stubenhocker, der sehr viel (und sehr intensiv) Musik hört, leider viel zu wenig Unterhaltungsliteratur liest und seit kurzem wieder als Illustrator arbeitet, um einen Ausgleich zum recht anstrengenden Schreiben zu haben. Falls ich lese (was ich eigentlich jeden Tag tue), dann zumeist der Recherche wegen, also Sachbücher, themenspezifische Internetartikel oder Magazine wie National Geographic (im Abo), PM, Sterne und Weltraum

oder Kemet, ein Magazin zur Ägyptologie. Daneben bin ich leidenschaftlicher Filmegucker, und unser DVD-Player ist neben meinem Schreibrechner und der Stereoanlage wohl das am meisten ausgelastete technische Gerät im Haus.

Noch eine unvermeidliche Frage: Wie sieht dein täglicher Rhythmus aus? Oder hast du keinen?

Ich habe keinen. Ich bin ein Chaot. Ich prügele mich 365 Tage im Jahr mit meinem inneren Schweinehund, finde täglich ebenso viele Ausreden, um mich vor dem Schreiben zu drücken, stehe mal morgens um fünf, mal mittags um zwei oder mal abends um acht auf, arbeite nur dann, wenn ich wirklich einen klaren Kopf habe und mich konzentrieren kann, und dann in der Regel in Exzessen, um anschließend wieder eine Schaffenspause einzulegen ... Oder besser gesagt: in ein Schaffensloch zu fallen. Bis zum nächsten Schreibanfall. Dazwischen liegt ebenso viel Hysterie wie Depression, Euphorie, Trägheit und die Tatsache, dass wegen des schmerzenden Handgelenks (Karpaltunnelsyndrom) oft kein geregeltes Arbeiten möglich ist.

Im Juni soll die Primärarbeit an ABYDOS beendet sein. Was kommt danach, und warum erscheint der Roman erst im Frühjahr 2005?

Ich denke, nach ABYDOS werde ich erst mal einen kurzen Jugendroman vollenden, auf den der Thienemann-Verlag bereits geduldig wartet. Die mir angebotene Chance, in diesem Genre Fuß zu fassen, möchte ich mir auf keinen Fall entgehen lassen. Gleichzeitig werde ich elf oder zwölf meiner Erzählungen für eine Storysammlung, die Anfang/Mitte 2005 im Festa-Verlag erscheinen soll, zusammenstellen und überarbeiten. Bis zum Jahresende möchte ich mit beiden Projekten fertig sein, um mich danach jenem Roman zu widmen, mit dem ich bei Lübbe in die Allgemeine Reihe wechseln werde (das ist kein Wunschdenken, sondern bereits unter Dach und Fach). Ich arbeite sozusagen auf den nächsten Quantensprung hin. Aber das ist alles noch Zukunftsmusik.

Der Grund, warum ABYDOS erst in einem Jahr erscheint, liegt in der langen Vorlaufzeit des Verlags. Lektorat, Überarbeitung, Satz, Druck der Vorabexemplare für die Verlagsvertreter und die Medien, Werbung, Prospektpräsenz, etc. Das geht alles nicht so Ratz-Fatz wie in Kleinverlagen, in denen man das Manuskript abgibt und das Buch manchmal schon vier Wochen später gedruckt vorliegt. ABYDOS ist ja nicht das einzige Buch, das im Mai 2005 bei Lübbe rauskommt. Es geht hier um die Koordination zahlloser Neuerscheinungen, und das meist über Jahre im Voraus.

Laut Homepage hast du Verträge bis einschließlich 2006. Darunter fallen die beiden (Tarn-) Titel ABYDOS und GAIA. Wie lange braucht es durchschnittlich zur Veröffentlichung eines Romans?

Ich kann bei dieser Frage nur von meiner eigenen Arbeit ausgehen und nicht für andere Autoren sprechen, die weitaus zügiger und beständiger arbeiten können. Ich schreibe wegen der Sache mit der Hand verhältnismäßig langsam, oder besser gesagt: in kleineren Häppchen. Der Vorteil: Ich kann mir für ein Buch mehr Zeit lassen. Der Nachteil: Ich brauche für einen Roman doppelt so lange wie Autoren, die einem geregelten Tagesrhythmus folgen und sechs bis acht Stunden am Tag schreiben können (wie ich sie darum beneide!). Der Vorteil des Nachteils: Ich werde niemals als Vielschreiber verschrien sein, dessen Qualität auf Kosten der Quantität leidet. Das hat auch was. Ich möchte auch in zehn oder zwanzig Jahren noch zu meinen Büchern stehen können und nicht verschämt sagen müssen: „Das ist scheiße, aber ich hab das damals auch nur runtergehauen ...“

Für einen Roman brauche ich in der Regel anderthalb Jahre. Eher zwei, da ich meist nicht allein an einem einzigen Projekt arbeite und in dieser Zeit noch die eine oder andere Erzählung schreibe. Nach Ablieferung des Manuskripts dauert es noch mal neun bis zwölf Monate, bis das Buch erscheint.

Ist GAIA die momentan künftige Planung (und worum handelt es sich dabei ;-)?

Was nach GAIA kommt, weiß ich tatsächlich nicht. Und bevor Du fragst: Dieser Arbeitstitel ist eben so irreführend wie ABYDOS, umreißt aber grob das Spielfeld. GAIA wird mehr oder minder ein SF-Roman werden, bei dem der SF-Aspekt jedoch sehr verhalten behandelt wird. Das vermeintlich Phantastische wird in ihm größtenteils auf Realität und tatsächlichen Gegebenheiten basieren. Er wird auf drei Kontinenten spielen, und das sowohl im 13. als auch im 21. Jahrhundert. Mehr möchte ich dazu noch nicht verraten. GAIA wird jedenfalls keinem meiner bisherigen Romane ähneln.

Der Roman wird frühestens Ende 2006 erscheinen, eher noch Anfang 2007, da ich wie erwähnt ein Jugendbuch dazwischenschieben will und zudem im September diesen Jahres für drei Monate nach Wien gehe. Das Kunst-Stipendium habe ich zugunsten von ABYDOS bereits um ein halbes Jahr verschoben, und in den drei Monaten im Wiener Museumsquartier möchte ich mich mehr der bildhaften Kunst widmen als dem Schreiben.

Was machst du heute Abend?

Ich versuche endlich zu schlafen. Letzte Nacht hat's nicht geklappt, da ich am Abend zuvor zweieinhalb Liter Cola getrunken habe. Jetzt bin ich seit über dreißig Stunden wach und pfeife aus dem letzten Loch. Schon blöd, wenn man „light“ und „koffeinfrei“ miteinander verwechselt ...

Na ja, wahrscheinlich schreibe ich noch einen PANORAMA-Eintrag und guck später noch „Underworld“ als Betthupferl.

Ich wünsche dir dabei viel Spaß und weiterhin viel Erfolg mit deiner Arbeit! Vielen Dank für das interessante Interview! Ich glaube nicht nur ich, sondern auch viele andere Leser warten gespannt auf dein nächstes Buch.

Ich habe zu danken. Und was das nächste Buch betrifft: Ich bin am meisten gespannt, wie es endet ...

Kurzbibliographie

Die Stadt der Klage

Roman, Edition Mono, Wien 1997

Die Stille nach dem Ton

5 Novellen, Edition Avalon, Berlin 1998

Lord Gamma

· Roman, Shayol, Berlin 2000

· Taschenbuchausgabe: Bastei-Lübbe TB
24301, Bergisch Gladbach 2002

· Französische Ausgabe: Lord Gamma,
Edition L'Atalante, Nantes 2003

Imagon

· Roman, Festa Verlag, Almersbach 2002

· Taschenbuchausgabe: Bastei Lübbe TB
24325, Bergisch Gladbach 2004

Die Ausgesetzten

in **Eine Trillion Euro**, Andreas Eschbach (Hrsg.),
Bastei Lübbe TB 24362, Bergisch Gladbach 2004

Atlas Obsidian Band 1

Im Licht des Kristallmondes

von Hubert Haensel

Zusammenfassung:

Atlas, der immer noch den Tod seiner Geliebten Li da Zoltral betrauert, ist im März 1225 NGZ auf dem Rückweg von der Stahlwelt Kharag zu seinem Raumschiff TOSOMA als ein riesiges quaderförmiges Objekt inmitten des Pentagondodekaeders des lemurischen Sonnentransmitters materialisiert. Atlas erkennt das Objekt als die „Vergessene Plattform“, auf der er in seiner Jugendzeit zusammen mit Fartuloom im Zuge der Ereignisse um die Varganen und den Dreißig-Planeten-Wall bereits einmal gewesen ist. Als Atlas mit drei Begleitern per Transmitter zur TOSOMA zurückkehren will, kommen sie nicht auf dem arkonidischen Raumschiff an, sondern werden auf die Vergessene Plattform verschlagen. Dort werden sie sofort von spinnenähnlichen Robotern angegriffen. In immer neuen Kämpfen, bei denen schließlich zwei von Atlans Begleitern sterben, werden sie von den Spinnenrobotern in eine bestimmte Richtung gedrängt. Während ihrer Flucht treffen sie auf ein Fremdwesen, das äußerlich an einen Maahk erinnert, jedoch Sauerstoff atmet. Atlas beginnt sich auf Kraahmak mit ihm zu verständigen, als das Wesen durch einen Leuchteffekt entmaterialisiert wird. Im weiteren Verlauf treffen sie auf weitere Wesen, die von Spinnenrobotern gelenkt werden. Schließlich werden Atlas und sein Begleiter überwältigt und zum „Leuchten von Hoagh“ gebracht. Kurz bevor sie jedoch durch das blau leuchtende Tor gehen können, wird die gesamte Vergessene Plattform durch den Sonnentransmitter abgestrahlt.

Währenddessen haben auf der TOSOMA der Kommandant January Khemo-Massai und der Pilot Lethem da Vokoban den mißglückten Transmitterdurchgang in der Ortung verfolgt und die Vergessene Plattform als wahrscheinlichsten Aufenthaltsort Atlans ausgemacht. Nachdem die TOSOMA beim ersten Anflug der Zerstörung nur durch eine Nottransition entgehen kann, nähert man sich wieder der Plattform um ein Einsatzkommando abzusetzen, als von der Stahlwelt Kharag aus der Sonnendodekaeder aktiviert wird. Die Vergessene Plattform und auch die TOSOMA, die sich in unmittelbarer Nähe befindet, werden abgestrahlt und rematerialisieren in einem sehr merkwürdigen Sonnensystem.

Eine orangefarbene Sonne wird von fünf Planeten auf einer gemeinsamen Bahn umkreist. Die fünf völlig identischen Welten bilden die Eckpunkte eines gleichseitigen Fünfecks. Einer der Planeten wird darüber hinaus von einem Kristallmond umkreist. Auffällig ist, daß der Mond exakt 1126 km durchmißt, genau wie ein Sporenschiff. Das Sonnensystem ist in eine Dunkelwolke aus Obsidian eingebettet, die den Innenraum vom übrigen Universum abschottet. Die Vergessene Plattform versucht aus dem System zu fliehen, jedoch ohne Erfolg. Als die Plattform mit großen Mengen Obsidian aus der Dunkelwolke beschossen wird, übersteht sie das anscheinend unbeschadet. Aber die TOSOMA wird durch gestreute Obsidian-Brocken schwer beschädigt und stürzt auf den Planeten mit dem Kristallmond ab ...

Während der Transition mit der Vergessenen Plattform hat Atlas eine Vision in der er Erinnerungen des lemurischen Tamrats Nevus Mercova-Ban durchlebt. Im mentalen Kontakt mit einer baumähnlichen Wesenheit auf einer der fünf Planeten der Sonne verdran fließen ihm Informationen zu. Die Zivilisation auf der Welt im Licht des Kristallmondes befindet sich auf dem Entwicklungsstand des präatomaren Industriezeitalters. Dampfmaschinen haben Hochkonjunktur, die ersten Flugapparate werden entwickelt. Die Bewohner bezeichnen sich selbst als Viin.

Am Ende der Vision empfängt Atlas auch noch die vertraute Ausstrahlung von Macht und der Name *Sardaengar* taucht in seinen Gedanken auf. Und er spürt eine Gefahr, die er mit dem Begriff Obsidian-Kluft in Verbindung bringt.

Nach der Materialisation können sich Atlas und sein Begleiter aus der Gewalt der Spinnenroboter befreien. Bevor die Roboter ihrer wieder habhaft werden können, stürzen sich Atlas und Jorge Javales durch die Toröffnung des „Leuchten von Hoagh“ und werden abgestrahlt ...

Unterdessen taucht im Sonnentransmitter von Omega Centauri eine rothaarige Gestalt in einem Schutzanzug auf und verschwindet nach kurzer Zeit wieder ...

Rezension von Ralf König

Irgendwie verpufft der schönste Cliffhanger im Nichts, wenn der geneigte Redakteur die Füße nicht stillhalten kann. War es denn wirklich nötig, in der Vorankündigung darauf hinzuweisen, dass die TOSOMA es gerade noch schaffen wird, aufzusetzen? Da hat sich der liebe Hubert ganz umsonst Mühe gegeben.

Insgesamt ist der Roman ja durchaus gefällig erzählt. Die Personen werden gut charakterisiert, das alles erscheint durchaus stimmig. Atlan kommt glaubwürdig rüber und seine Begleiter werden ebenfalls gut geschildert. Insofern gibt es wenig zu bemängeln.

Was aber treibt unsere Helden ausgerechnet an einen solch merkwürdigen Ort? Eigentlich hätte ich erwartet, dass der Transmitter selbst im Mittelpunkt stehen wird, was er eigentlich ja auch tut. Nur scheint nicht der Transmitter der Auslöser des Transports gewesen zu sein, sondern die Plattform. Und in diesem Obsidian-Raum scheint es zumindest keinen Transmitter zu geben. Insofern ist wohl auch nicht zu erwarten, dass es um Geheimnisse aus lemurischen Zeiten gehen wird.

Die Anspielungen auf die alten „Atlan exklusiv“-Romane ist eigentlich auch nicht schlecht. Aber auch hier drängt sich einem das Gefühl auf, dass dieser weitgehend dem Wunsch entspricht, das Alternativprodukt der Atlan-Hardcover etwas zu bewerben. Denn es kommt wohl kaum von ungefähr, dass es da ausgerechnet um Varganen geht und damit wohl genau um die Geschichten, die auch mit der Vergessenen Plattform zu tun haben. Es ist ja schön, dass diese alten Begebenheiten wieder aufgenommen werden. Dass sie aber dann offensichtlich nur aus Gründen des crossmedialen Marketings herangezogen werden, macht es auch nicht schöner.

Kann man nicht einfach mal eine Reihe nur um der tollen Geschichten wegen schreiben? Das dürfte eventuell schon genug Leser erfreuen. Früher jedenfalls hat das für einen Erfolg durchaus ausgereicht.

Erfreulich ist aber zumindest, dass die Reihe durchaus Überbau zu haben scheint. Und am Ende scheint auch eine alte Bekannte wieder aufzutauchen. Oder ist die Rothaarige, die da plötzlich erscheint, etwa nicht Li? Wir werden sehn.

Insgesamt verdient der Roman allerdings nicht mehr als ein **NICHT ÜBEL**. Was nicht unbedingt an Hubert Haensel hängt, für einen Auftaktband war aber die Hinführung aufs eigentliche Thema etwas gestreckt.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Dirk Schulz ist mittlerweile ein bekannter und beliebter Künstler im regulären Team. Auch dieses Bild zeugt von seiner Meisterschaft, was Farbgebung und Thema betrifft. In seinen Bildern ist Bewegung, Action; im vorliegenden Fall hat er sich die umfassendste Szene des Romans ausgesucht: Atlan im Kampf mit den Robotspinnen. Leider könnte der Arkonide im Bild jeder beliebige sein, ist aber auf keinen Fall Atlan. Na ja, man kann nicht alles haben...

Roman: Im Licht des Kristallmondes - ein eindrucksvoller Titel, der neugierig macht. Doch als ich den Roman las, wartete ich vergeblich: Wann bekommt der Text Bezug zum Titel?

Die ständigen Sprünge zwischen Atlan und der TOSOMA ließen bei mir kein gleitendes Lesegefühl aufkommen, ich wurde zu oft hin- und hergerissen. Die Außenansicht aus Lethems Blickwinkel (TOSOMA) hätte auf wenige Ausschnitte beschränkt werden können. Doch wahrscheinlich hätte dann das Thema nicht für einen ganzen Roman ausgereicht ;-)

Davon abgesehen bringt HuHae eine ansprechende Leistung. Die actionlastigen Konflikte schaffen Spannung; im ersten Abschnitt wird man noch getragen von den Versuchen des Bewußtseins, sich des Omega-Centauri-Zyklus' zu erinnern, später reicht die romaneigene Spannung aus. Im Finale überrascht uns HuHae mit Andeutungen, die spannende Fragen aufwerfen (z.B. bzgl. des Kristallmondes/Sporenschiffs oder der Obsidian-Wolke) - von daher ein gelungener Roman, der den Leser bei der Stange halten kann. Ich zumindest will wissen, wie alles zusammen hängt. Und im Hinterkopf schweben bei mir noch die Fragen: Was hat Samkar zum Ende des OC-Zyklus offenbart? Warum erscheint Li da Zoltral im Pentagonododekaeder Omega-Centauris, wenn sie doch beobachten soll? Und wenn das einen Sinn hat: Wen oder was beobachtet sie dann?

Während die TOSOMA der Vergessenen Positronik in die Obsidian-Dunkelwolke folgt und dort ihre Problemchen hat, springt Atlans Geist im Dreieck: Zum Teil überlagern sich seine und andere Persönlichkeiten, die fehlenden Zusammenhänge verwirren den Leser. Meiner Meinung nach ein gelungenes Spielchen mit Stilmitteln, und dabei erscheint zum ersten Mal das Licht des Kristallmondes. Ob diese kurze Sequenz derart wichtig ist, daß sie namensgebend für den Roman war, ist jetzt noch nicht abzusehen, mag jedoch bezweifelt werden.

Fazit: Bis auf den mißlungenen Atlan im Titelbild ein gelungener Einstieg in den Minizyklus; die Spannung ist geschaffen. Jetzt fehlen nur noch die befriedigenden Ergebnisse - ich freue mich auf gute Unterhaltung! - **GUT**
Anmerkung: Warum werden die Romane um Atlan im Sternenozean nicht auf diese Art geschrieben?!

Rezension von Stefan Friedrich

Nach dem Omega Centauri-Zyklus, der nicht zuletzt aufgrund der vielen Fülselfände durchaus gemischt aufgenommen wurde, zeichnet auch bei der insgesamt dritten Atlan-Miniserie wieder Uwe Anton für die Handlungsführung verantwortlich. Nach dem Exposé des Wuppertalers hat der Perry Rhodan-Veteran Hubert Haensel den Auftaktband des Obsidian-Zyklus verfaßt, dessen Handlung unmittelbar an das Finale von Omega Centauri anschließt. Wie bei den Atlan-Heften bereits Tradition, beginnt Haensel den Roman mit einem actionbetonten Einstieg. Dadurch bleibt die Einführung in die aktuelle Situation und wie es dazu gekommen ist jedoch weitgehend auf der Strecke. So werden Neuleser, welche den Centauri-Zyklus nicht kennen, mit den eingestreuten Bezügen zu dessen Handlung ziemlich alleine gelassen. Wieso Atlan sich mit der TOSOMA in dem Kugelsternhaufen befindet oder wer Li da Zoltral ist, die er betrauert, wird nicht erklärt. Auch werden viele Hintergrundinformationen aus der Perry Rhodan- und Atlan-Serie als bekannt vorausgesetzt, so z.B. wer die Lemurer oder Varganen waren. Gutes Stichwort. Ob das Auftauchen der Varganen wohl Zufall ist oder es sich um eine geschickt plazierte Cross-Promotion zu den Atlan-Hardcovern handelt, in denen gerade der Varganen-Zyklus erscheint?

Atlans Aufenthalt auf der Vergessenen Plattform wird viel zu breit ausgewalzt und man merkt deutlich, daß Hubert aufgrund der Exposé-Vorgaben die Handlung nicht schneller vorantreiben durfte. Inwiefern die Ereignisse auf der Plattform für den weitere Zyklusverlauf überhaupt relevant sind, bleibt abzuwarten. Mir erscheint der lemurische „Fliegende Holländer“ nur als Mittel zum Zweck um die Akteure an einen bestimmten Ort zu bringen. Es würde mich nicht überraschen, wenn die Plattform am Ende des Obsidian-Zyklus ebenso unerklärt wieder verschwindet wie sie aufgetaucht ist, ohne daß Atlan noch einmal dorthin zurückkehrt.

Was vom Erscheinen der Li da Zoltral zu halten ist, bleibt noch unklar. Am Ende des Centauri-Zyklus starb ihr Bewußtsein im Körper des lemurischen Tamrats. Lis Körper jedoch nahm der Kosmokratenroboter Samkar mit sich. Fungiert sie nun, mit einem neuen Bewußtsein versehen, als Beauftragte der Hohen Mächte? Man wird sehen ...

Fazit: Vom ersten Band des Obsidian-Zyklus hatte ich mir im Vorfeld doch mehr versprochen. Hubert Haensel erzählt die Geschichte zwar routiniert, aber nicht unbedingt fesselnd. Dem Roman ist deutlich anzumerken, daß die eigentliche Zyklushandlung nur vorbereitet wird und es erst mit Band 2 wirklich mit den Abenteuern um die Obsidian-Kluft losgeht. Ein halber Fülselfand sozusagen. Die Handlung kommt erst auf den letzten zehn Seiten in Fahrt, nachdem das System der Sonne Verdran erreicht wird. Zuvor wird mit dem mehr oder weniger sinnlosen Herumirren in der Vergessenen Plattform viel Raum verschenkt, den man für die Schilderung der Ausgangssituation besser hätte nutzen können.

Aber nun sind die Handlungsträger am Schauplatz angekommen und wir harren der Dinge, die da kommen. Insgesamt **NICHT ÜBEL**

Atlan Obsidian Band 2
Insel der Verdammten
 von Uwe Anton

Zusammenfassung:

Atlan und Jorge Javales, die an Bord der Vergessenen Plattform durch das „Leuchten von Hoagh“ gegangen sind, materialisieren in einem Tor aus zyklischen Steinquadern auf einem der Vinara-Planeten. Auf den Quadern befinden sich Reliefs, die Lebensformen, Pflanzen, aber auch das Sonnensystem darstellen. In das grauschwarze Gestein sind Obsidiankristalle eingelassen, die anscheinend als Empfangspol des Transmittersprungs gewirkt haben. Da sämtliche Systeme ihrer Schutzanzüge ohne Energie sind, auch die Waffen funktionieren nicht mehr, müssen Atlan und sein Begleiter die savannenähnliche Umgebung zu Fuß erkunden. Dabei hat Atlan wieder eine Vision, in der ihm weitere Informationen zufließen. Er sieht riesige goldene Plattformen, die über

den Planeten des Kristallmondes fliegen und von deren Turmspitzen leuchtende Energiesäulen in Richtung des Mondes eilen. Und eine riesige Schlucht, die mit Kristallen gefüllt ist in deren Mitte ein Wesen sitzt. Wieder taucht der Begriff *Sardaengar* in seinem Bewußtsein auf. Atlan erfährt auch, daß die Welt *Vinara* heißt und ihre Bewohner sich *Viin* nennen. Die Sonne wird *Verdran* genannt und der Kristallmond *Vadolon*.

In einem weiteren Erinnerungsschub erlebt Atlan mit, wie Nevus Mercova-Ban mit einem seiner Mitarbeiter über lange zurückliegende Forschungsarbeiten in *Hol Annasuntha* (Lemurisch für *Insel der Geborgenheit* alias Omega Centauri) spricht. Der Kugelsternhaufen war ursprünglich eine Kleingalaxis, die von der viel größeren Milchstraße eingefangen wurde. Allerdings fehlen etliche Sonnensysteme von denen man vermutet, daß sie in Halbraumblasen ausgelagert sind. Daher wurde der lemurische Sonnentransmitter im Jahr 6153 dha-Tamar (entspricht dem Jahr 50250 vor Christi) so konstruiert, daß man in diese ausgelagerten Enklaven eindringen könnte. Keine der abgestrahlten Expeditionen kehrte jedoch zurück. Bei den Experimenten materialisierten aber immer wieder Obsidian-Brocken im Sonnentransmitter. An der letzten Expedition, die im Jahr 6204 dha-Tamar verschollen ist, nahm der Wissenschaftler und hohe Tamrat *Sardaengar* persönlich teil. *Sardaengar* war zuvor gelungen den Zeitpunkt an dem die Zwerggalaxis eingefangen wurde mit vor 546 Millionen Jahren zu berechnen. Dies läßt Atlan aufhorchen, da es vor 542 Millionen Jahren in der Milchstraße zur Kambrischen Explosion, der schlagartigen Entstehung und Ausbreitung von Leben, gekommen war.

Atlan und sein Begleiter müssen sich diversen Angriffen der Fauna des Planeten erwehren, so von wolfsähnlichen *Scaffrans* und Flugsaurieren. Nachdem sie einen Karawanenpfad entdeckt haben, werden sie schließlich von einem Rudel von Raubsauriern angegriffen. Die Lage scheint aussichtslos ...

In einem Zwischenspiel wird die weitere Handlung um „Li da Zoltral“ geschildert. Ihr Körper wurde von *Samkar* wiederbelebt und erneut in den Einsatz geschickt. Das von dem Kosmokratenroboter aufgeprägte Zweitbewußtsein ist nach dem Transfer und Tod des Bewußtseins der eigentlichen Li da Zoltral alleine im Körper der *Arkonidin*. *Samkar* hat sie, ausgestattet mit umfangreicher Technik, auf eine Beobachtungsmission geschickt. Nach ihrem Auftauchen im Sonnendodekaeder materialisiert Li da Zoltral nun in der Vergessenen Plattform und muß sich auch der Spinnenroboter erwehren. Nach und nach versagt auch bei ihrer Ausrüstung die Technik. Zuvor kann sie jedoch herausfinden, daß der Obsidianstrom, mit dem die Plattform beschossen worden war, sich auf der Umlaufbahn des Kristallmondes zu einem Ring um *Vinara* geformt hat. Durch die Obsidian-Brocken werden Splitter aus dem Kristallmond herausgeschlagen, der nahezu komplett aus kristallisiert-erstarrender Psi-Materie besteht. Zusammen mit den Obsidian-Bruchstücken werden die Kristallsplitter in absehbarer Zeit mit gewaltiger Wucht auf die Planeten prallen und das Leben auf diesen Welten auslöschen ...

Währenddessen stürzt die TOSOMA auf *Vinara* zu. Da sämtliche Systeme ausgefallen sind, scheint ein verheerender Aufprall unausweichlich. Doch durch einen Fremdeinfluß wird die TOSOMA abgefangen und hart, aber doch recht glimpflich aufgesetzt. Es gibt zwar eine Vielzahl von Verletzten, aber keine Toten. Da der Kommandant *January Khemo-Massai* und andere Führungsoffiziere verletzt ausfallen, macht sich der Pilot *Lethem da Vokoban* an die erste Erkundung. Als er zusammen mit *Scaul Rellum Falk* das Schiff verläßt, erblicken sie eine flache Geröllebene auf der Tausende von Raumschiffswracks stehen. Neben lemurischen, arkonidischen und akonischen Kugelraumern sind auch Schiffe der Blues, Springer und anderer galaktischer Völker vorhanden. Sogar ein Raumer der *Varganen* befindet sich in dem riesigen Raumschiffsfriedhof. Nachdem die Besatzung die TOSOMA verlassen hat, taucht eine Vielzahl ovaler Flugroboter auf. In Fesselfeldern werden alle Überlebenden des Absturzes über das Meer nach *Viingh* gebracht, die Insel der Verdammten. Direkt an einer Meeresbucht befindet sich die Stadt *Viinghodor*, die aus mehreren aufeinander gebauten Ebenen besteht, deren Durchmesser sich in Art einer Stufenpyramide nach oben hin verjüngt. Die überwiegend humanoiden Bewohner *Viinghodor*s sprechen ein Kauderwelsch aus Lemurisch, Akonisch, Interkosmo und etlichen anderen Sprachen der Milchstraße. Der Barde *Umrin Zeles Barbinor*, ein Überschwerver, nimmt sich *Lethem*s an und versorgt ihn mit Informationen – im Austausch gegen die Geschichte der TOSOMA. So erfährt *Lethem*, daß die Roboter nicht nur die Ebene der Wracks bewachen sondern auch die Versorgung der Stadtbevölkerung mit Nahrung, Kleidung und einfachen Gebrauchsgegenständen sicherstellen. Sie werden von mächtigen Maschinen im Innern der Bergstadt gelenkt. Die *Viiin*, wie sich die Bewohner *Vinaras* und der übrigen vier Planeten, die auch als Spiegelwelten bezeichnet werden, nennen, stammen von den Raumfahrern ab, die auf der Insel der Verdammten gestrandet sind. Die Spiegelwelten sind über die sogenannten Obsidian-Tore erreichbar, zumindest für diejenigen, welche die Tore zu bedienen wissen. *Vinara* ist eine Welt der Sagen und Legenden, die von mysteriösen Technostädten, rätselhaften Orten der Kraft, von leuchtenden Säulen, die

sich bis zum Kristallmond spannen, und absonderlichen Geschöpfen mit besonderen geistigen Kräften berichten – und auch von Plätzen an denen sich die Juwelen der Obsidian-Kluft befinden. Einer der beiden Götter der Mythologie Vinaras, der *Uralte Sardaengar* wird auch der *Herr der Welten* genannt und lebt der Sage nach in der Gebirgsbastion Grataar im Herzen der Ograhan-Gebirges, in *Mertras*, dem Land der Silbersäulen. Vor Urzeiten besiegte er den *Ewigen Litrak*, den anderen Gott Vinaras, konnte ihn aber nicht töten. Denn Litrak ist unsterblich und alle Bewohner Vinaras müssen sterben, wenn sein Leben doch einmal endet. Sardaengar verbannte ihn in das Ewige Eis des Casoreen-Gletschers auf der Spiegelwelt Vinara Drei. Seitdem gilt Litrak als Untoter Gott im Eis.

Weil Lethem da Vokoban sich auf die Suche nach Atlan machen will, wird er von Umrin an die *Maghalata* (Ehrwürdige Heilige) verwiesen, die aufgrund ihrer kriegerischen Vergangenheit aber auch *Lahamu* (Herrin der Schlachten) genannt wird. Hinter diesen Namen verbirgt sich die überirdisch schöne und charismatische Varganin *Kythara*, deren Wort in Viinghodor Gesetz ist. Die goldäugige Kythara ist, wie alle Varganen, zur Kommunikation auf telepathischer Basis fähig. Zu den Gefährten Kytharas gehören der Springer Ondaix und die Akonin Enaa von Amenonter, die als eine der wenigen Bewohner Viinghodor den Wunsch verspürt die Spiegelwelten verlassen zu können.

Lethem informiert die Varganin über die drohende Gefahr durch die Obsidian-Bruchstücke auf der Umlaufbahn des Kristallmondes und bittet sie ihm bei der Suche nach Atlan zu helfen. Kythara kann jedoch nach ihrer Aussage Lethem bei seiner Mission nicht helfen ...

-sf-

Rezension von Ralf König

Eine Varganin, und das mitten in einem Atlan-Roman. Wenn nicht gerade parallel die Varganen in einer gewissen anderen Atlan-Serie auftauchen würden, dann wäre ich jetzt irgendwie beeindruckt. So kann man wohl sagen, erleben wir Cross-Marketing Teil 2. Allerdings ist es trotzdem ein beeindruckender Roman. Uwe Anton versteht es, die beiden Ebenen interessant zu beschreiben und die Protagonisten, wenn schon nicht deutlich voran zu bringen, so doch gut zu charakterisieren. Die Personen, vor allem die neuen, werden zu einem Leben erweckt, das sie im ersten Band noch nicht hatten.

Nur eines würde mich interessieren. Muss es denn wirklich sein, dass man wieder mal die Technik kaputtgeschrieben hat? Scheint ja langsam das Stilmittel des Jahrhunderts zu sein, dass die Technik ausfällt, damit unsere Herren Raumfahrer auch ja nicht von ihren tollen SERUNs gerettet werden können. Aber vermutlich liegt das einfach daran, dass ich die Serie schon zu lange lese ;-).

Dafür lernen wir aber eine neue Welt kennen, die uns Lethem vorstellt, und die kurz vor einem Untergang steht. Ob die Varganin da wirklich helfen kann? Und ob Atlan seine Li wiedererkennen wird, wenn sie nur noch aus Körper besteht und den Geist eines Wesens hat, das von Samkar geschickt wurde? Im Augenblick hat er allerdings andere Sorgen. Der Cliffhanger ist diesmal jedenfalls doch etwas gelungener, denn der geneigte Redakteur konnte sich verkneifen, die Lösung im Abspann zu verraten ;-). Allerdings, wenn man sich den Titel des dritten Bandes so anschaut ... Na ja. Eigentlich sollte Klaus das ja besser können.

Die Leistung des Autors hätte jedenfalls ein sehr gut verdient. Andererseits stimmt mich die Wiederholung des „die-Technik-versagt-mal-wieder“-Motivs doch etwas grimmig, weshalb ich mich für ein **GUT** entscheide. Genau genommen ist dieser Roman weit eher ein Auftaktband, als der Vorgänger und er bereitet durchaus Lesevergnügen. Viele Informationen und interessante Geheimnisse werden aufgeklärt, die sicher über zwölf Bände für Spannung sorgen können. Die Konzeption erscheint bereits jetzt irgendwie gelungener, als beim Vorgänger, der aber hervorragende Einzelromane geboten hat. Wir dürfen gespannt sein.

Rezension von Tobias Schäfer

Titelbild: Dass Dirk Schulz gerne ansehnliche Frauen mit guten Proportionen abbildet, wissen wir seit seiner Illustration von Ascari da Vivo. Im vorliegenden Fall greift er zwei Details des Romans auf: Die Varganin Kythara und den Raumschiffsfriedhof. Kythara strahlt die im Roman beschriebene Faszination aus, auch wenn Dirk diesmal nur ihr Gesicht illustriert – aber die goldenen Augen sprechen ihre Sprache! Leider fehlt im Roman die Szene, in der Kythara derart explosiv erscheint wie auf dem Bild.

Der Raumschiffsfriedhof ist wieder eine von Dirks Team-Synergien: Die vom Kollegen erstellten 3D-Bilder mit Dirks Technik dem Gesamtbild angepasst – wie ich finde eine gelungene Technik.

Roman: Von Uwe Anton als Exposéautor der Serie erwartet man natürlich einiges. Die Einführung wichtiger Charaktere, Aufwerfung der Rätsel und Konflikte, Zusammenhänge für Neuleser und eine spannende Geschichte. Wie kann man das alles unter einen Hut kriegen? Uwe gelingt ein akzeptables Teilstück des Zyklus mit Berücksichtigung auf die geforderten Aspekte. Fand ich im letzten Roman den Anteil der TOSOMA-Handlung zu groß, ergeht es mir diesmal umgekehrt. Leider, denn eigentlich sollte Atlan im Mittelpunkt stehen. Seine Visionen sind hier die einzigen spannenden Elemente aus seinem Abschnitt; Lethem da Vokoban erfährt mehr Details, hier werden die Konflikte und Rätsel eingeführt. Die Varganin als Ehrwürdige Erhabene, mit größter Macht, aber unfähig, den Arkoniden zu helfen – was steckt dahinter? Nur die Notwendigkeit des Exposés, den Spannungsbogen über zwölf Hefte zu halten?

Wir als Leser können die Erfahrungen Atlans und Lethems verknüpfen und wissen, dass der „Gott“ Sardaengar ein hochkarätiger lemurischer Wissenschaftler und Hoher Tamrat ist oder war. Wir können vermuten, dass für Kythara Atlan kein unbekannter Name ist – woher auch immer sie ihn kennen mag. Und wir müssen uns wundern, warum der Überschwere Umrin mit Atlans Namen nichts anfangen kann – schließlich scheint er noch direkt aus der Milchstraße zu kommen (siehe seine Muskulatur).

Was die oben geforderten Aspekte betrifft, gelingt Uwe die Umsetzung befriedigend: Er entwirft einen leidlich spannenden Roman, entwickelt die von Hubert Haensel geschaffenen Charaktere weiter und fügt neue hinzu (wie die wohl noch wichtig werdende Varganin), schafft verstärkte Konflikte (die Suche nach Atlan, Atlans Suche nach Antworten und einem Ausweg, die Bedrohung des Systems, Pseudo-Li da Zoltrals Aufgabe und ihre Situation in der Vergessenen Positronik sowie die allgemeine Frage nach der Bedeutung der Obsidian-Kluft) und gibt informative Rückblicke, die Zusammenhänge schaffen und das Verständnis von Neulesern befriedigen. Letzteres hat Hubert in seinem Roman auch schon gemacht; wahrscheinlich sollen die Informationen verteilt über den gesamten Zyklus fließen, damit nicht evtl. ein ganzer Roman für Erklärungen draufgeht. Hierin sehe ich die Gefahr für den Zyklus: Zu starke Abhängigkeit von Omega Centauri. Hoffen wir, das ich mich täusche.

Leider erscheint das letzte Kapitel mit der Unterhaltung zwischen Lethem und Kythara wieder sehr gedrängt und stark gekürzt. Da wirken einige Dialoge zu sprunghaft, als müssten wichtige Infos noch schnell eingefügt werden. Unschön, wie auch schon das letzte Kapitel im ersten Band.

Fazit: Nicht der überragende Kracher, aber überzeugend durch die kosmischen Rätsel und die handelnden Personen. Es warten spannende Romane auf uns, die hoffentlich auch interessante Zusammenhänge aufdecken. Insgesamt wieder **GUT**

Rezension von Stefan Friedrich

Es fällt auf, daß die Zusammenfassung des zweiten Obsidian-Heftes erheblich umfangreicher ausgefallen ist als beim Auftaktband von Hubert Haensel. Dies ist aber nicht darauf zurückzuführen, daß in dem Roman ungewöhnlich viel passiert, eher im Gegenteil.

Die Handlung an sich ist schnell erzählt. Atlan und sein Begleiter rematerialisieren in einem Obsidian-Tor auf einer der Spiegelwelten, erkunden ihre Umgebung und werden von der Fauna des Planeten angegriffen. Die TOSOMA stürzt auf Vinara ab und wird durch äußeren Einfluß auf einen Raumschiffsfriedhof abgesetzt. Die gesamte Besatzung wird von Ovalrobotern in die Stadt Viinghodor gebracht, wo Lethem da Vokoban auf die geheimnisvolle Varganin Kythara trifft. Li da Zoltral trifft in der Vergessenen Plattform über Vinara ein.

Dafür hat Uwe Anton in den Roman, den ursprünglich Michael Nagula schreiben sollte und aus „Termingründen“ abgegeben hat, eine Unmenge von Informationen gepackt. Der Leser wird neugierig gemacht, was sich hinter rätselhaften Begriffen wie den Technostädten, Mertras, dem Land der Silbersäulen, die bis zum Kristallmond reichen, dem Uralten Sardaengar und dem Ewigen Litrak verbergen.

Zusammen mit den Informationen, die man als Leser durch Atlans Visionen erhält, kann man sich einiges zusammenreimen. Ein Teil Sonnensysteme der Kleingalaxis, aus welcher der Kugelsternhaufen Omega Centauri entstanden ist, wurde in Halbraumblasen eingelagert, wie beim Sternenozean von Jamondi. Das offensichtlich künstlich entstandene System der Sonne Verdran scheint auch dazu zu gehören. Bei den Experimenten mit dem Sonnentransmitter gelang dem lemurischen Wissenschaftler Sardaengar der Vorstoß in die Halbraumblase. Als Uralter Sardaengar oder auch Herr der Welten scheint er auch nach ca. 50.000 Jahren noch am Leben zu sein. Was es mit dem Kristallmond aus Psi-Materie auf sich hat, bleibt aber noch unklar.

Auf den Spiegelwelten versagen alle technischen Systeme, so daß die Protagonisten auf einfache Hilfsmittel zurückgreifen müssen. Ein Kunstgriff, mit dem Uwe Anton die Möglichkeiten der handelnden Personen ein-

schränkt. Es ist nicht so einfach die anstehenden Probleme zu lösen und somit können mehr spannende Situationen erzeugen werden. Ob der komplette Ausfall der Technik aber wirklich konsequent bis ins Detail durchdacht wurde? So schildert Uwe Anton auf Seite 11, wie auf der TOSOMA der Notfall-Ausstoß der Nugas-Speicherkugel versucht wird, der aber aufgrund des Ausfalls sämtlicher Systeme mißlingt. Da stellt sich mir doch die Frage, was mit einem Nugas-Speicher passiert, wenn sämtliche Energie ausfällt, somit auch die für die Versorgung des energetischen Formfelds mit dem der gewaltige Druck des hochverdichteten Protonengases kompensiert wird. Sollte eigentlich eine gewaltige Explosion ergeben ... Hmm.

Die Handlungsebene um Atlan dümpelt etwas vor sich hin. Am interessantesten sind die Visionen mit den Informationen aus der Erinnerung von Nevus Mercova-Ban. Die Kämpfe gegen die Fauna der Spiegelwelt sind dagegen nur actionlastige Seitenfüller. Daß Atlan und sein Begleiter am Karawanenweg im letzten Moment vor den Raubsauriern gerettet werden, ist offensichtlich. Und der Titel des nächsten Bandes „Die Savannenreiter von Vinara“ deutet auch schon an, durch wen das geschehen könnte.

Die Mission der „Li da Zoltral“ dürfte wohl die gleiche sein, wie im Centauri-Zyklus. Beobachten und Atlan beschützen, denn „Er wird noch gebraucht“.

Mit der Varganin Kythra, der Akonin Enaa und dem Springer Ondaix scheinen die „einheimischen“ Protagonisten festzustehen, die Lethem da Vokoban, trotz der anfänglichen Ablehnung, auf der Suche nach Atlan begleiten werden. Ergänzt wird die Gruppe wahrscheinlich noch um ein oder zwei Besatzungsmitglieder der TOSOMA, dann wird man sich auf den Weg machen.

In diesem Zusammenhang fragt man sich am Rande, ob sich hinter *Scaul Rellum Falk* (alias Falk-Claus Müller?) wohl ein Bekannter Uwe Antons verbirgt?

Noch eine Anmerkung: Positiv fällt auf, daß im „Was bisher geschah“-Kasten auf Seite 5 auch die Vorgeschichte aus dem Centauri-Zyklus kurz mit zusammengefaßt wird. So etwas hätte ich mir für die Neuleser bereits in Band 1 gewünscht.

Fazit: Hoffen wir, daß der Obsidian-Zyklus insgesamt hält, was dieser (eigentliche) Auftaktband der Serie verspricht. **GUT**

P.S.: Wie wohl das BORG-Schiff auf den Raumschiffsfriedhof gekommen ist?

Perry Rhodan 2216

Tau Camara

von Arndt Ellmer

Ore ist eine Insel mitten im Ozean auf dem Planeten Ash Irthumo und wird regelmäßig von der „Tau Carama“ bedroht. Bei dieser handelt es sich um eine riesige Flutwelle, welche durch vulkanische Aktivität hervorgerufen wird. Sie fordert immer Opfer unter den auf Ore lebenden Motana, bis Intake geboren. Wie sich in ihrer Kindheit herausstellt, ist Intake eine Irthumo-Lauscherin, d.h., sie hat die Fähigkeit die Tau Carama zu spüren, und ihr Volk zu warnen. Als die lokale Majestät stirbt, ernennt Sie Intake zu ihrer Nachfolgerin. Für die Motana bricht eine Blütezeit an, da die Population nun nicht mehr durch die Flutwelle reduziert wird.

Als sich Intakes Leben dem Ende nähert, tauchen das erste mal seit langer Zeit fremde auf Ore auf. Es handelt sich um Perry Rhodan, Atlan, Zephyda und Rorkhete. Diese wurden zusammen mit dem Ozeanischen Orakel von Baihikal Cain nach Ash Irthumo mitten in einen Sturm teleportiert. Die Ozeanischen Orakel gehen verloren, Atlan gelingt es, die vom Kampf auf Baihikal Cain schwer verletzte, Zephyda aus den tosenden Wellen zu retten. Er erreicht Ore, wo er die dort lebenden Motana auf sich aufmerksam macht, indem er den Choral des Schutzherrn sind. Die Motana bringen Zephyda zur Ärztin, welche die schweren inneren Verletzungen heilen kann. Zephyda muss sich jedoch mindestens zwei Wochen von den schweren Verletzungen erholen.

Perry Rhodan und Rorkhete werden, während des Sturms getrennt, retten sich aber beide unabhängig voneinander, an den Strand von Ore. Nach tagelanger Suche, werden Sie schließlich von Atlan und den Motana gefunden.

In der Motana Siedlung stellt sich dann heraus, dass auch auf diesem Planeten die Motana ohne Technik leben, um den Kybb-Cranar nicht aufzufallen. Die lokale Majestät Intake bietet den Fremden jedoch an ein Schiff zu

bauen. Ein Plan der, aufgrund der angespannten Lage in der Milchstraße, sofort in Anspruch genommen wird.

Während die Terra Incognita (das Schiff) gebaut wird, zeigt die lokale Majestät den Unsterblichen eine Höhle, welche alle Technik enthält, welche die Montana hatten, und aufgrund der Bedrohung durch die Kybb-Cranar nicht verwenden konnten. Sie bietet Perry und Atlan uneingeschränkte Nutzung der technischen Geräte an. Diese nehmen die Hilfe dankend an.

Während des Aufenthalts der Unsterblichen auf Ore, kommt es zu der Montana. Bei dieser Flutwelle entpuppt sich Rorkhete als wahrer Held, indem er zwei Fischer selbstlos vor den Naturgewalten rettet. Eine Tatsache die den Nomaden die Perry Rhodan enorme Sympathien einbringt.

Atlan macht eine erstaunliche Entdeckung. Bei einem Spaziergang mit Zephyda, kurz vor dem Eintreffen der Tau-Carama muss er feststellen, dass seine große Liebe ebenfalls eine Irthumo-Lauscherin ist, obwohl Sie nicht von Ash-Irthumo stammt.

Auch Perry macht eine seltsame Beobachtung. Er sieht Rorkhete wie dieser, eine Antenne aufstellt, und etwas misst. Er hat also technische Geräte, die anscheinend trotz der erhöhten Hyperimpedanz funktionieren.

Diese Entdeckung hat zur Folge, dass Intake Zephyda unter 4 Augen anbietet, ihren Posten zu übernehmen. Dieses Angebot führt sowohl bei Atlan, der das private Gespräch der beiden Motana belauscht, als auch bei Zephyda zu einem innerem Zwiespalt.

Atlan muss sich entscheiden, ob er seine große Liebe zurücklässt und ihr damit eine Chance zum Überleben gibt, oder ob er sie auf seine gefährliche Reise mitnimmt und damit ihr Leben gefährdet.

Zephyda muss die Entscheidung treffen, ob sie mit Atlan kommt und so Rache an den Kybb-Cranar für die Zerstörung ihres Dorfes nehmen kann, oder ob sie bei den Motana auf Ore bleibt und diesen Schutz bietet.

Beide hadern mit sich, bis die Terra Incognita fertig gestellt ist. Ein Tag vor dem Stapellauf erscheint ein Raumschiff der Kybb-Cranar über Ore. Dieses hat mit starken technischen Problemen zu kämpfen, und stürzt in den Ozean wo es explodiert und eine Flutwelle verursacht, welche die Tau Carama an Gewalt und Höhe überbietet.

Da ihre Siedlung zwar hoch, aber nicht hoch genug liegt, müssen sich die Motana auf stabilen Bäumen festbinden, um die Flut zu überstehen. Alle Motana folgen den Warnungen der Unsterblichen, bis auf Intake die eine Existenz einer Flutwelle abstreitet, weil sie keine spürt. Atlan kommt auf den Gedanken, dass Intake zu sterben versucht, um Zephyda die Wahl zu nehmen, und sie sozusagen in das Amt der lokalen Majestät drängen will, und versucht deshalb Intake von der Gefahr zu überzeugen, was ihm schließlich auf gelingt.

Die Motana überstehen die Flutwelle, und am nächsten morgen sticht die Terra Incognita in See. An Bord: Perry, Atlan, Rorkhete und Zephyda, die sich dafür entschieden hat, Rache an den Kybb-Cranar zu nehmen. Intake lässt sie ohne Widerrede ziehen, da Sie in einem Traum gesehen, wie Zephyda sich opfert um die Herrschaft der Kybb-Cranar zu beenden. Von diesem Traum wissen nur sie und Zephyda.

-wr-

Kritik

Ja, wäre nur der Anfang nicht, dann könnte man von einem richtig gelungenen Roman sprechen. Warum unsere Helden allerdings die ersten 40 Seiten herumschwimmen müssen, das erschließt sich mir absolut nicht.

Ab dem Moment, als wir endlich in dem Dorf der Motana angekommen sind, wird es jedenfalls interessant. Arndt beschreibt die Situation auf dieser Welt und stellt die Situation der Dorfbewohner dar. Und das ist nun wirklich mal eine lesenswerte Geschichte voller Tragik und Spannung. Atlans kleine Freundin muss sich also entscheiden, zwischen einer lokalen Majestät oder weiteren Ausflügen mit ihrem Geliebten, dem sie inzwischen doch vergeben hat.

Und sie entscheidet sich natürlich für die Abreise. Obwohl ihr Intake noch eine schlimme Geschichte erzählt, die natürlich ihr baldiges Ableben beinhaltet. Ehrlich gesagt, wirkt das nur eine Weile. Irgendwann wird das langweilig. Wenn man allerdings davon ausgeht, dass ja angeblich die meisten Leser nur einige wenige Folgen bei Perry Rhodan bleiben, wird es für die meisten ja neu gewesen sein.

-rk-

Perry Rhodan 2217

Die Femesänger

von Arndt Ellmer

Mit ihrem Schiff der „Terra Incognita“ erreichen Perry, Atlan und ihre Begleiter das Festland, genauer gesagt den Kontinent Curhafa. Während der Seefahrt, erzählt Rorkhete Zephyda von der Vergangenheit ihres Volkes. Die junge Motana erfährt, dass ihr Volk einst den Sternenozean beherrschte und sogar die Raumfahrt kontrollierte. Dabei wurden die Raumschiffe nicht durch Technik gesteuert, sondern durch den Gesang der Motana. Eine Eröffnung, die ein ganz neues Licht auf die Motana wirft. Das ganze Volk scheint PSI – Fähigkeiten zu besitzen.

Schon auf der hohen See kann man das Crythumo erkennen, den Stützpunkt der Kybb-Cranar.

Am Festland angekommen, brechen die Gefährten auf, um eine Siedlung der Motana zu suchen. Dabei beobachten sie, wie eine Gruppe von Motana eine junge weibliche Motana verfolgt. Zephyda will eingreifen, wird aber von Rorkhete davon abgehalten.

Während der Wanderung durch den Wald, eröffnet Rorkhete, dass er Zephyda für eine Epha-Motana hält, eine Motana die sich besonders für die Raumfahrt eignet.

Außerdem erzählt er Perry und Atlan, dass er aus dem Volk der Shoziden stammt und auf der Suche nach seinem Heimatplaneten ist, der sich im Sonnensystem Ash befinden muss.

Nach längerer Wanderung erreicht die Gruppe schließlich eine Bahnstrecke und den dazugehörigen Bahnhof, wo ihnen auch die Jägerinnen mit der mittlerweile Gefangenen begegnen. Während der Zugfahrt machen sie die Erfahrung, dass auf diesen Planeten ein Misstrauen, auch zwischen den Motana, herrschen zu scheint, dass den Unsterblichen genau wie Zephyda seltsam erscheint.

In Biliend, der größten Stadt des Kontinents angekommen, versuchen die Reisenden Kontakt mit der lokalen Majestät aufzunehmen. Was ihnen, trotz des ihnen entgegengebrachten Misstrauens, gelingt. Die lokale Majestät Anthloza, früher eine der Jägerinnen, scheint in Zephyda eine Kraft zu erkennen, die sie dazu bringt, die Fremden als Freunde zu akzeptieren.

Auch Anthloza erzählt Zephyda, wie Inta-ke (Lokale Majestät, der Insel Ore), dass sie einen Traum hatte, in dem sie Zephyda als Raumfahrerinnen und Retterin der Motana sah.

Die Galaktiker erfahren nun auch, was es mit den Jägerinnen auf sich hat. Die auf Curhafa lebenden Motana, müssen den Kybb-Cranar im Jahr 8000 Föten liefern, die jungen Motana im Crythumo abgesaugt werden. Die beiden Unsterblichen entscheiden sich, das Crythumo zu erkunden, und überlegen, aufgrund der schlechten Bedingungen, die für die Kybb-Cranar aufgrund des erhöhten Hyperwiderstandes entstehen, sogar einen Angriff auf das Crythumo.

Zephyda wird am nächsten Tag, von Anthloza auf eine Rundreise eingeladen, die bei der Gruppierung der Femesänger endet. Bei diesen handelt es sich um einige begabte Motana, welche die verbotenen Gesänge ertönen lassen. Die Leiterin Garombe, Schwester Anthlozas, nimmt Zephyda nolens volens auf, möchte diese aber noch einer Prüfung unterziehen.

Am nächsten Morgen, vertraut Garombe Zephyda, was daran liegt, dass sie den selben Traum wie Intake und Anthloza hatte. Zephyda wird in den Kreis der Femesänger aufgenommen und stellt fest, dass die Gesänge der Motana eine erstaunliche Kraft innehaben. Sie können unter anderem Steine in die Luft heben. Außerdem wird Zephyda klar, dass sie eine besondere Begabung hat, obwohl sie dies nicht wahrhaben möchte. Nun erlernt Zephyda die Kontrolle über die Gesänge und steigt zur führenden Stimme der Femesänger auf.

Währenddessen stoßen Perry, Atlan und Rorkhete verdeckt ins Crythumo vor und versuchen dort an Informationen zu kommen. Sie stellen fest, dass der Absturz des einzigen Schiffes ein Großteil der Kybb-Cranar das Leben gekostet hat, und nun sich nur noch 30 Kybb-Cranar im Crythumo aufhalten. Außerdem wird ihre Vermutung bestätigt, dass die Besatzer mit argen technischen Problemen zu kämpfen haben. Bei dem Versuch eine Konferenz der Kybb-Cranar zu belauschen, werden Perry und Atlan gefangen genommen. Rorkhete kehrt nach Biliend zurück und informiert die Motana.

Unter der Leitung Zephydas, die sowohl Garombe als auch Anthloza, als übergeordnete Souveränität anerkennen, beschließen die Motana mithilfe der Femesänger das Crythumo zu stürmen. Mit einer enormen Leistung der Femesänger, insbesondere Zephydas, gelingt der Sieg, indem die Sänger einen Choral anstimmen, der bei den Kybb-Cranar für Desorientierung sorgt. Das Crythumo fällt in die Hände der Motana und Perry und

Atlan werden befreit.

Nun versuchen die Unsterblichen und Rorkhete mit Hilfe der Femesänger ein Beiboot der Motana zum fliegen zu bringen. Obwohl der Start funktioniert, misslingt der Versuch, weil die Femesänger das Schiff nicht lange genug unter Kontrolle halten können, es kommt zu einem Absturz, bei es zum Glück keine Todesopfer gibt.

Perry und Atlan sitzen auf Ash-Irthumo fest, und müssen ihre Hoffnung diesen Planeten wieder zu Verlassen auf die Ozeanischen Orakel setzen.

Am Ende eröffnet Anthloza, dass sie in Zephyda eine Kraft erkennen kann, die sie zur übergeordneten Instanz, zur „Stellaren Majestät“ macht.

-wr-

Kritik

Schon bei 2216 fällt das tolle Titelbild auf, das einen Rorkhete zeigt, der gerade dabei ist, seine „ET nach Hause telefonieren“ - Utensilien aufzubauen, mit denen er irgendwelche Dinge im Weltraum oder sonst wo orten kann.

Auch 2217 glänzt mit einer gigantischen Zeichnung von Dirk Schulz. Ich weiß ja nicht, warum mich diese Lokomotive an Stephen King erinnert. Aber die weltberühmte „Dark Tower“ Serie respektive ihr dritter Band „tot“ endet ja auch in einem solchen Zug. Und irgendwie erinnert mich dieses Bild daran, ich weiß nicht, warum.

Der Roman selbst ist auch ein Ereignis. Die neue Welt im Sternenozean von Jamondi wird weiterhin vorgestellt, unsere Freunde segeln in die Zivilisation und finden einen Planeten voller Motana, die von nur wenigen Kybb-Cranar in Schach gehalten werden. Es gibt Jägerinnen, die ihre Artgenossinnen jagen, teilweise Tagelang, und sie dann mit dem Zug zur Festung der Besatzer bringen. Dort wird jeder der Frauen einmal in ihrem Leben ein Fötus entnommen und noch keiner ist die Flucht gelungen. Im Verborgenen aber bereiten sich einige Motana unter Führung einer ehemaligen Jägerin auf eine besondere Aufgabe zu. Katalysator ist Zephyda, die sich von den „Femesängerinnen“ dazu verführen lässt, ihre Fähigkeiten einzusetzen. Sie erfährt von den Epha, die Raumschiffe mit ihren besonderen Fähigkeiten und ganz ohne Technik fliegen können. Und sie hilft mit ihren verfeimten Kräften dabei, die Besatzer von dieser Welt zu vertreiben.

Stimmungsvoll ist der Roman und irgendwie konsequent entwickelt. Ich habe von Arndt – abgesehen von seinem Abschlussband im letzten Zyklus – schon lange keinen so guten Roman mehr gelesen. Auch wenn viele den Zyklus nicht gerade klasse finden, und das teilweise zurecht, diese Jamondi-Handlungsebene ist absolut gelungen.

Der Doppelband ist jedenfalls eine Empfehlung wert. Auch wenn er etwas schwungvoller beginnen könnte.

-rk-

Bad Earth 24

S.O.S. vom Mars

von Michael Marcus Thurner

John Cloud ist zusammen mit seinen Gefährten noch auf der Erde, eingesperrt in das Warrik, das Unterwassergefährt der Foronen. Sie bewegen sich auf die unterseeische Station zu, über die Scobee und Cloud vor längerer Zeit die Erde betreten haben. Cloud will zurück auf die SESHÄ, die er für sich immer noch RUBIKON II nennt. Aber er geht damit ein Risiko ein, denn Sobek hatte ihm damals versprochen, ihn zu töten, sollte er jemals wieder in das Schiff zurückkehren.

An seiner Seite befindet sich - neben Aylea, Scobee und Jelto - immer noch das amorphe Wesen, das immer noch hin und wieder verschwindet. Langsam wird klar, daß ihm die Begegnung mit der Zeit nicht so gut getan hat, er muß immer wieder in die Vergangenheit springen, um die zeitlichen Verwirrungen, die ihn in die Zukunft reisen wollen, zu überwinden. So erreichen sie schließlich die Station und werden tatsächlich eingelassen.

Immerhin kennen sich Scobee und Cloud schon etwas in der Station aus. So wissen sie sehr gut, daß es einen Raum gibt, in dem sich Menschen befunden haben, die in einer Art Stase eingefroren waren. Diese Menschen sind aber alle gestorben, als John versuchte, sie wiederzuerwecken. Er möchte damit nichts mehr zu tun haben.

Dafür betritt er aber den Raum, in dem sich die Zentrale der Station befindet. Ein Tisch, der wie ein Altar wirkt, wird nun von ihm bedient, auch in diesem Fall versteht er instinktiv oder besser von den Überresten der Maschinen, die in seinem Körper sind, geleitet, wie der Tisch funktioniert. Er erweist sich als technisches Wunderwerk, das alles kann und aus vielen sehr flachen Schichten besteht, die übereinander abgelegt sind. Wenn eine andere Schicht oben gebraucht wird, dann verschwindet die oberste Schicht einfach weiter nach unten. Und wenn man die richtige Kombination aktiviert, fliegen alle Schichten nach und nach zur Seite und gruppieren sich im Raum. John beginnt, die Tafeln zu studieren. Mit Scobees Hilfe gelingt es ihm auch, eine Gruppe von Tafeln für die Kommunikation zu konfigurieren. Sie erreichen den Mars und hören einen Funkspruch, der offensichtlich von den GenTec Resnick und Jarvis abgesetzt wurde.

Diese sind immer noch eingeschlossen in der Station auf der Spitze des Turmes und sie haben die Absicht, die Zeit zu nutzen. Obwohl sie langsam die Schwäche in ihren Körpern spüren und immer deutlicher wird, daß sie wohl immer mehr destabilisieren und deshalb auch beschleunigt altern, kämpfen sie immer noch um ihre Rettung. Sie haben es geschafft, die Funkanlagen zu aktivieren und einen Funkspruch als Endlosschleife ins All zu schicken. Die KI der Station hinderte sie nicht daran, weil diese selbst genug Probleme hat. Sie ist nämlich nicht mehr in der Lage, die Station zu beherrschen, versteht nicht, was diese Wesen dort tun oder wie sie sich gegen sie verteidigen kann. Aber langsam regeneriert sie sich.

Und Jarvis und Resnick, sowie der Freund, den sie in der unterirdischen Hohlwelt gefunden haben, machen sich auf einen Rundgang, bei dem sie noch mehr eingefrorene Menschen finden. Nicht nur der Vater ihres Kommandanten ist in einen Block eingegossen, sondern viele andere Menschen aus allen Epochen der Erde, seit mindestens 2000 Jahren.

Als sie in die Augen des eingegossenen Nathan Cloud blicken, merken sie aber sehr schnell, daß es schwierig werden wird, mit diesen Menschen in Kontakt zu kommen. Zwar gibt es eine manuelle Möglichkeit, die Blöcke zu öffnen, aber wenn man sich die Augen der eingeschlossenen anschaut, merkt man, daß sie nicht mehr wirklich klar sind. Offensichtlich sind die Schläfer nicht ohne Bewußtsein, sondern bekommen alles mit, was in ihrer Umgebung passiert. Sie können sich nicht rühren, starren immer wieder auf den gleichen Fleck, mit weit geöffneten Augen. Und das teilweise seit mehr als 2000 Jahren. Viele, wenn nicht alle dieser Wesen, werden dem Wahnsinn nahe sein. Und tatsächlich, als sie einen der Blöcke auftauen, kommt das Wesen schreiend zu sich, ist nicht ansprechbar und zerfällt sehr schnell. Es scheint sogar dankbar, daß seine endlose Gefangenschaft vorüber ist. Jarvis und Resnick sind entsetzt, aber sie hoffen immer noch auf eine Rettung und deshalb versuchen sie es erneut, ein solches Wesen aufzutauen. Diesmal besonders langsam. Es scheint auch tatsächlich besser zu gelingen, die Frau schreit nicht sofort, sondern ist vollkommen ruhig, wird aus dem Block gelöst und auf den Boden gelegt. Aber auch sie ist angegriffen, als sie in den Mund der Frau schauen, wird deutlich, daß sie innerlich bereits zerfällt. Und das Ergebnis dieser Behandlung ist, daß sie irgendwann auch zu schreien beginnt und noch ein letztes Danke hauchen kann, während sie bereits im Sterben liegt. Jarvis stört das nicht, er will weitermachen, aber Resnick ist davon nicht sehr begeistert. Er sieht es so, daß sie den Menschen die letzte Lebenszeit nehmen, die sie noch haben. Aber da die bisher aufgetauten offensichtlich dankbar sind, hält es Jarvis nicht für schlimm. Und deshalb will er weitermachen.

Er überlegt es sich aber doch, als plötzlich eine ganze Reihe von Blöcken auftaut und viele Menschen schreiend heraustaumeln und sich sofort zum Sterben hinlegen. Nur Borreguir, ihr Begleiter, kommt auf die Idee, daß das möglicherweise eine Aktion der KI der Station sein könnte, die auf die Eindringlinge doch langsam reagieren.

Derweil gelingt es Cloud, den amorphen mit einem vollkommen verrückten Manöver, das ihn fast das Leben kostet, zumindest kurzzeitig zur Kooperation zu zwingen. Die Masse ist offensichtlich darauf programmiert, ihn zu schützen. Und deshalb greift er Einrichtungen der Station an, die sofort mit heftiger Gegenwehr reagiert. Sie schießt auf ihn. Er kann kaum noch ausweichen, als endlich der amorphe reagiert und ihn im letzten Augenblick rettet. Scobee ist sehr erzürnt über seinen Leichtsinns und haut ihm eine runter, was auch durchaus berechtigt erscheint. Aber immerhin können sie den amorphen überreden, ihnen eine Passage auf die SESH A zu besorgen. Und so stehen sie schon bald wieder vor Sobek. Aber bevor der sie ins Schiff läßt, bekommen sie auf der Außenhülle eine Diashow zu sehen, Filme, Träume der offensichtlich noch halb schlafenden fünf Hirten, die schreckliche Szenen zeigen von spinnenartigen Tieren, die sie angreifen und Foronen töten.

Schließlich läßt die KI SESH A sie ins Schiff, aber Aylea wird sofort von ihnen getrennt.

Sie sind erzürnt, aber Sobek erklärt ihnen nicht, warum. Dafür nimmt er Kurs auf den Mars, denn die KI

SESHA hat Kontakt mit der KI der Station bekommen und deshalb erfahren, daß die beiden GT dort sind. Wir erfahren, daß Sobek dahintersteckte und die Reise der beiden GT von ihm gesteuert wurde.

Inzwischen geht es den beiden GT nicht mehr sehr gut. Sie sehen aus wie alte Männer und haben keinerlei inneren Antrieb mehr. Einzig Borreguir kann an ihr Ehrgefühl appellieren, was nötig ist, als sie sich einem Raum nähern, in dem die KI residiert. Sie schickt einen Wurm aus, den sie auf die drei Eindringlinge hetzt. Der Wurm ist riesig und vollkommen unempfindlich gegen die Gewalten, die sie gegen ihn einsetzen. Keine Messer und auch nicht das Schott, das sie schnell wieder schließen, kann ihn aufhalten. Er wirft sich mit tumber Zerstörungswut gegen das Schott und die entkräfteten GT kehren zurück in die Zentrale. Aber sie haben keine Chance.

Das Wesen folgt ihnen und als sie ihm eine Falle stellen wollen, indem sie es in die sich schließende Tür einklemmen, gehen sie selbst in die Falle. Der Schließmechanismus reagiert nicht und Resnick ist zu langsam, er erreicht den Ersatzmechanismus auf der anderen Seite nicht mehr rechtzeitig. Zu allem Überfluß, gerät er auch noch in die Quere des helfenden Borreguir, der mit dem Schwert schneller an dem Auslöser ankommt. Aber Resnick wirft sich im letzten Augenblick nach vorne und verliert dadurch die Hand, die von dem scharfen Schwert des Borreguir abgetrennt wird.

Der Wurm stürzt sich auf die beiden anderen, Jarvis und Borreguir, und der Schwertkämpfer schlägt zu. Was nur dazu führt, daß das Schwert aus seiner Hand geschleudert wird. Nun erweist sich ein eher nerviges Hologram eines Foronen als hilfreich, das immer wieder die selben Worte wiederholt. Als der Wurm in das Hologram geschleudert wird, wird er von den Energien erfasst und langsam verbrannt. Resnick sitzt dabei auf seinem Rücken und verwandelt sich sehr schnell ebenfalls in einen verkohlten Leichnam, der noch lange genug lebt, um zu erkennen, daß der Wurm unter ihm im Sterben begriffen ist. Er könnte sich auch nicht mehr retten, denn sein Arm ist eingeklemmt. Und so stirbt er einen helfenhaften Tod auf dem Rücken des Wurmes.

Jarvis begreift zuerst nicht, als er wieder zu sich kommt. Aber dann wird ihm klar, was da auf dem in dem Hologram herumtobenden Wurm sitzt. Er ergreift wütend das Schwert und zerschlägt damit die Säule, in der das Wasser eingeschlossen ist. Die Station wird überflutet und die KI an weiteren Aktionen gehindert, weil Wasser ihr sehr schadet. Sie nennt es das verhasste Element und kann nicht dagegen ankämpfen, sie hat alles vergessen. SESHA kommt aber im letzten Augenblick und hilft.

Die gesamte Station wird von dem Planeten geborgen. Dazu wird die Oberfläche von einer Waffe aufgelöst, das Gebilde dann an Bord der SESHA gezogen. Die Wesen, die in dem Hohlraum waren, sterben entweder an herabfallenden Trümmern oder der nicht mehr vorhandenen Atemluft. Das wissen die Menschen in der SESHA aber nicht. Sobek erklärt, daß es sich dabei um einen einstmals über einhundert Kilometer durchmessenden Krater handelte, den sie überdacht haben und für ihre Zwecke genutzt. Da die Foronen aber schon sehr lange im Tiefschlaf liegen, kann er solches eigentlich gar nicht wissen. Ob ihm das die KI SESHA verraten hat? Woher hat er überhaupt so viele Informationen über die Zeit, die er eigentlich gar nicht mehr miterlebte?

Jedenfalls steht Cloud plötzlich allein - Scobee und Jelto wurden von Sobek weggeschickt - vor den drei Körpern. Einen davon erkennt er nicht, den von Borreguir nämlich. Aber auch bei den beiden anderen hat er Probleme, in dem zwar noch lebenden, aber vollkommen vergreisten Wesen kann er unmöglich Jarvis erkennen. Aber dann wird ihm doch klar, wen er da vor sich hat. Und damit erkennt er auch, daß das verkohlte Etwas wohl die Überreste von Resnick sind. Cloud bittet Sobek und die fünf anwesenden Projektionen der noch halb schlafenden Hirten um Hilfe für den Freund, die er aber nicht bekommt. Angeblich ist der Verfall zu weit fortgeschritten. Nur einen Gefallen kann ihm Sobek noch tun. Er lässt die wieder etwas Genesene amorphe Erscheinung, die er als Konstrukt, als Rüstung eines Hirten, bezeichnet (eine solche trägt er übrigens auch selber) Cloud übernehmen. Die Rüstung gehörte einst dem verstorbenen Hirten Mont. Und nun wirft sie sich zusammen mit Cloud auf Resnick und tötet ihn.

Cloud ist sehr wütend. Er beginnt, die Hirten zu hassen.

Fazit

Das ist ein Feuerwerk, das MMT da präsentiert. Die Geschichte, wie Cloud auf die SESHA kommt, ist dabei nur ein Nebenschauplatz, der recht gefällig daherkommt, aber wenig neues bietet. Anders ist das bei dem Schauplatz um die beiden GT. Dort passiert wirklich einiges und vor allem das Ende von Resnick ist aufregend geworden und sehr interessant geschildert. Das Verhältnis zu den Hirten ist offensichtlich schwierig. Sobek ist skrupellos, obwohl er auf der anderen Seite aber auch entgegenkommend erscheint. Eine merkwürdige Mi-

schung. Auch die anderen Hirten sind ziemlich halbseidene Gesellen. Als sie erfahren, daß Mont nicht mehr lebt, wollen sie näheres wissen. Sobek redet sich mit einem Defekt heraus, von dem aber die KI nichts weiß. SESHHA vermutet daraufhin, daß Mont einfach an Altersschwäche starb, obwohl er lediglich ein Drittel seiner normalen Spanne schon gelebt hat. Eine Untersuchung wird ihm aber von allen sechs überlebenden verwehrt, da der Körper den Foronen heilig ist und unversehrt bleiben muß. Daß Mont der einzige Tote ist, auch wenn man die anderen Foronen, die noch an Bord im Schlaf liegen mit einbezieht, wird deshalb wohl ein ewiges Rätsel bleiben.

Was Sobek vorhat, werden wir wohl im nächsten Band erfahren, der den ersten Zyklus abschließt, aber auch gleich den zweiten nahtlos eröffnet.

-rk-

Bad Earth 25

Sobeks Plan

von Manfred Weinland

Cloud muss hilflos mit ansehen, wie Jarvis von diesem unmenschlichen, amorphen Ding getötet wird. Inzwischen weiß er zwar, dass dieses Ding eigentlich eine Art von Rüstung ist, die einstmals Mont gehörte, dem mittlerweile verstorbenen Hirten. Aber er hasst es immer noch. Und auch Sobek hasst er mehr und mehr, den ihn dazu gezwungen hat, den GT zu töten.

Scobee und Jelto hingegen halten sich in ihrer Kabine auf und sind ebenfalls von Hass auf die Hirten erfüllt. Sie verstehen nur, dass die GenTec tot sind und Sobek eine sehr merkwürdige Art von Entgegenkommen bewiesen hat, als er Jarvis tötete.

Plötzlich meldet sich jemand an der Tür und als Scobee das Schott aufgleiten lässt, steht dieses amorphe Ungeheuer davor. Eine Stimme spricht sie an, die sie nicht erkennt. Aber was diese Stimme sagt, kommt ihr merkwürdig vertraut vor. Trotzdem will sie den Amorphen hinauswerfen, aber dann wird ihr plötzlich klar, woher sie diese Worte kennt. Sie klingen genau so, als würden sie von Jarvis ausgesprochen!

Inzwischen wagt Cloud den offenen Aufstand. Hat er noch zwei Romane zuvor geschworen, dass er sich nicht mehr manipulieren lassen wird, nachdem ihn Sobek als Kundschafter auf der Erde mißbrauchte, wird ihm klar, dass er sich nicht sehr dagegen gewehrt hat, als er wieder an Bord kam. Die Hirten haben ihm dazu allerdings auch keine Gelegenheit gegeben und so wendet sich Cloud, der schon im Begriff ist, ebenfalls in Richtung seiner Unterkunft zu verschwinden, gegen Sobek. Der Hirte ist nicht einmal besonders wütend auf den Menschen. Die anderen Hirten hingegen reagieren doch sehr negativ auf die Anmaßung des Menschen. Sie haben auch andere Sorgen, denn eigentlich sind sie gerade dabei, das Schiff und die darin eingelagerten Schläfer wieder unter ihre Kontrolle zu bringen. Dabei kommt es ihnen eigentlich nicht gelegen, in einem ehemaligen Stützpunktsystem, wie Sobek es bezeichnet, festzusitzen. Die Erinnerungen an die Virgh sind noch frisch, obwohl diese Zeit wohl schon lange vorbei ist.

Sobek jedenfalls kann die anderen Hirten davon überzeugen, dass die Menschen schon Respekt lernen werden, wenn sie einmal erkannt haben, wer die Hirten sind und was sie eigentlich tun. Cloud ist misstrauisch. Ein Sobek, der weitgehend freundlich auftritt, ist nun wirklich nicht das, was er sich vorstellen kann.

Und vor allem ist da ja auch noch die frische Erinnerung an Jarvis, der dem Amorphen zum Opfer fiel. Und nicht zu vergessen gibt es ja auch noch Aylea, die seit ihrer Ankunft in dem Schiff verschwunden ist.

Cloud fordert Aufklärung. Und er erhält sie. Sobek klärt ihn zunächst über Jarvis auf. Er holt das Konstrukt, das einst Mont gehörte, in die Zentrale und auch Scobee und Jelto tauchen wieder auf. Sobek macht Cloud klar, dass Jarvis nur seinen Körper verloren hat, dass dieser aber ohnehin unrettbar verloren war. Nun ist er Teil eines ganz anderen Körpers. Er macht ihm dies klar, indem er Jarvis erlaubt, mit Cloud zu reden und dem Menschen wird erst allmählich klar, wer da eigentlich mit ihm redet und was Sobek ihm sagen will. Es ist nicht das, was er will, aber besser, als die Alternative, die er hatte. Und das kann Cloud sehr gut verstehen.

Aylea hingegen ist in einer gänzlich anderen Situation. Sie befindet sich in einem sterilen Raum, in dem sie sozusagen antigravitorisch aufgehängt und zur Bewegungsunfähigkeit verdammt wurde. Aylea hat nämlich ein Problem, aber bevor Sobek ihm dieses klar machen kann, wird die SESHHA beschossen und beide gehen wieder in die Zentrale zurück. Oder besser, sie teleportieren, denn offensichtlich beherrscht zumindest die Rüstung des

Hirten eine Art von technisch initiiertes Teleportation.

Der Leser weiß an dieser Stelle schon mehr. Denn Arabim steht mit Aylea auf rätselhafte Weise in Verbindung. Er hat die gesamte Flucht der Eindringlinge beobachtet und will nun erfahren, wer eigentlich hinter dem Eindringen der Menschen steckt. Denn ihm ist schon lange klar, dass das Eindringen der Menschen und dieses fremden Schiffes irgendwie miteinander in Verbindung stehen.

Darnok ist immer noch in seiner Gewalt und der Keelon gibt langsam auf, denn er fragt sich, wieso der Mensch ihn einfach zurückließ. Seiner Ansicht nach zeugt das sehr deutlich von dem Stellenwert, den er im Denken des Menschen hatte. Er wollte ihm offensichtlich nicht helfen.

Dass er nicht konnte, kommt dem Keelon nicht in den Sinn. Angesichts der Lage, in der sich der Keelon befindet, ist das auch verständlich.

Lisee hat er übrigens nicht wiedergesehen, diejenige, die er dafür hielt, war eine andere Keelon. Aber nach all der Zeit war es wohl reines Wunschdenken, als er die verloren geglaubte Geliebte wieder auftauchen sah. Sobek muss inzwischen erkennen, dass die Menschen besser sind, als er dachte. Sie haben sich bereits an die SESHAs auf dem erhöhten Energieniveau eingestellt und schaffen es, dem Schiff auch auf diesem Schaden zuzufügen. Er muss sich zunächst zurückziehen. Er versucht wiederum, die Waffe Torrel einzusetzen, aber auch hier erlebt er eine Überraschung. Die Waffe, die Gegnern klar macht, wie verderblich sie eigentlich handeln und sie in den Selbstmord treibt, wirkt kaum noch. Sie stiftet zwar leichte Verwirrung, aber letztendlich kommt nichts dabei heraus. Sobek beschließt, dem Mars den Rücken zuzukehren und das Sonnensystem zu verlassen.

Damit ist Cloud aber ganz und gar nicht einverstanden. Er versucht, während er mit dem Schiff vernetzt ist und damit auch mit allen Hirten, sein Veto einzulegen. Natürlich hören die Hirten in der ihnen eigenen Arroganz gar nicht auf den Menschen. Aber der schafft es schließlich doch, Sobek für seine Argumente zu interessieren. Da gibt es einen gewissen Keelon, den man noch retten müsse und einen aus dem Volk zu haben, die hinter den Erinjij stehen, könnten doch von Vorteil sein. Das ist dem Hirten zwar auch klar, aber die SESHAs will er nicht riskieren. Zu wichtig ist sie, denn all die Schläfer sind dazu da, sein Volk neu entstehen zu lassen. Er kann sie nicht riskieren. Und so verlässt er erst einmal das System und fliegt in Richtung der Oortschen Wolke. Dort suchen sie einen riesigen Planetoiden auf. Sobek ist nämlich durchaus klar, dass ein solcher Verbündeter ihnen eigentlich nur nützen kann. Das macht er den anderen fünf Hirten auch klar und schließlich sind sie mit einer Rückkehr ins Sonnensystem einverstanden. Nicht aber mit der SESHAs.

Mittlerweile verstrickt sich Cloud wieder in Diskussionen mit Sobek, denn er ist immer noch nicht einverstanden mit der Entscheidung, die Heimat zu verlassen. Scobee versteht wie immer kein Wort, weil Cloud in dieser fremden Sprache spricht, obwohl er sie nicht kennt. Unterstützt durch die Maschinenüberreste in seinem Körper kann er allerdings viele Dinge, die er nicht wirklich unter Kontrolle hat. Scobee wird langsam wütend und als ihr klar wird, dass Sobek sich querlegt, wird sie schließlich so wütend, dass sie den Hirten angreift. Als genetische veränderte Kämpferin wird sie schon Eindruck hinterlassen.

Das hätte auch klappen können, wenn da nicht die Rüstung des Hirten gewesen wäre. Unterstützt durch ihre Kraft erwischt er die Matrix mit einem Schwinger, der einen normalen Gegner sofort getötet hätte. Scobee fliegt quer durch den Raum und landet mit einem so harten Schlag auf der Erde, dass Cloud das Schlimmste befürchten muss. Er hat nur keine Zeit, sich um die Gefährtin zu kümmern. Sobek verhindert dies, er teleportiert mit ihm zusammen wieder zu Aylea und unterbreitet dem Menschen seinen Plan. Er klärt ihn zunächst darüber auf, warum Aylea weggesperrt werden musste, dann schlägt er eine riskante Operation vor. Cloud bleibt kaum eine andere Möglichkeit, als zuzustimmen. Obwohl er lieber sofort wieder zu Scobee gehen würde.

Schließlich sind sie fertig und kehren zu den Freunden zurück. Scobee ist zwar durchaus verletzt, vermutlich sind einige Rippen sogar angebrochen. Aber es geht ihr soweit gut und Sobeks Aussage, er habe darauf geachtet, ihr nicht allzu weh zu tun, gewinnt dadurch doch an Glaubwürdigkeit.

Aylea jedenfalls wurde ein Stück Gewebe aus dem Gehirn entnommen, über das Arabim mit ihr in Verbindung stand. Sobek bringt es an einen Ort, an dem es gefunden werden soll und der ihnen einen Aufschub verpassen und für Ablenkung sorgen wird. Dann weiht er Cloud in den Rest seines Planes ein.

Der ist eigentlich sehr einfach. Nur Sobek selbst und Cloud sollen zur Erde fliegen. Und das in einem Schiff, das in einer der Stationen versteckt ist, nach denen die Erinjij in der Oortschen Wolke suchen, wie wir aus MMTs Band 14 "Rückkehr ins Sonnensystem" ja noch wissen. Und so geschieht es.

Darnok ist immer noch verzweifelt, aber jetzt ist die Rettung ja unterwegs. Der Plan ist weiterhin ziemlich simpel. Als sie den Dunkelschirm erreichen, erklärt Sobek, dass es nicht möglich ist, diesen zu durchdringen

und als er mit dem Konstrukt auf der Erde war, konnte er auch kaum Kontakt zu ihnen halten. Erst nach seiner Rückkehr hat er das meiste von den Modulen in seinem Körper erfahren. Aber um in den Schirm zu kommen, gibt es eine einfache Möglichkeit. Der Schirm öffnet sich ja immer wieder, wie auch John sich noch erinnert. Nach ihrer Ankunft auf der Erde hatte er es selbst gesehen. Ein Teil des Schirms öffnete sich und ein Schiff kam hindurch. Genau das passiert nun auch. Und Sobek weiß sehr genau, wie lange er Zeit hat, um hindurchzufliegen.

Aber es klappt nicht. Als sie den Schirm mit dem geöffneten Fenster erreichen, prallen sie trotzdem ab. Sie werden zurückgeschleudert und von blitzschnell erscheinenden Wachschnitten beschossen. Das Schiff wird vernichtet und im letzten Augenblick kann Sobek aus dem Schiff teleportieren. Cloud nimmt er freundlicherweise mit.

SESHA kommt schnell herbei und holt die beiden Abenteurer ab. Für Darnok ist das gar nicht gut, er bleibt in der Gewalt seines ehemaligen Zeesta, der ihn immer noch sehr gerne davon überzeugen würde, die Seiten zu wechseln. Und er weiß nicht einmal, dass John Cloud wirklich alles versucht hat, um ihn zu retten.

Sobek reagiert unerbittlich und schickt das Schiff aus dem System. In der SESHAs brechen sie auf, verlassen das Sonnensystem mit unbekanntem Ziel und erreichen schließlich Tova'Zara.

Der Aqua-Kubus ist offensichtlich ein Schlüssel. Sie fliegen in das Wassergebirge ein und dringen in das Innere vor. Und finden dort eine gigantische Flotte von Raumschiffen, die alle wie die SESHAs aussehen. Sobek und die anderen Hirten sind glücklich. Genau dies haben sie erwartet.

Darnok hingegen wird nur noch von einer winzigen Hoffnung ein klein wenig aufrecht erhalten. Er hat zwar jegliches Zeitgefühl verloren, weil der Käfig beziehungsweise die Gitter desselben ihn an jeglichen Zeitaktivitäten hindern und damit verkümmert er langsam aber sicher. Aber da gab es noch etwas, das er Cy und Algorian übergeben hat. Und er freut sich schon darauf, dass dieses Etwas eingesetzt wird.

Fazit

Was auch immer dieses Etwas ist - der zweite Zyklus wird wohl interessant anfangen, denn bereits der nächste Band beschäftigt sich mit Crysral und über dieser Welt hat Darnok die beiden Botschafter ja verlassen.

Der Aqua-Kubus kommt dann in den beiden Folgebänden, einem Doppelband von Susan Schwartz, zum Einsatz.

Erwähnenswert ist auch noch das Variant-Cover. Eine Version wurde von Candy Kay gerendert, während die andere gezeichnet ist, und zwar von Koveck, der auch für Maddrax Cover zeichnet. Beide wurden jeweils zur Hälfte an die Kioske ausgeliefert. Ich hatte da allerdings Pech, an meinem Kiosk gab es nur das von Koveck. Dafür habe ich übers Abo allerdings das gerenderte erhalten, so hatte ich trotzdem Gelegenheit, an beide zu kommen. Das jeweils andere Titelbild ist in der Umschlaginnenseite als kleines Poster mitgeliefert. Nur leider ist das keine gute Idee. Wer zerpfückt schon sein Heft, um sich die Innenseite des Covers an die Wand zu hängen? Da müsste man dann beide Varianten zweimal kaufen, und irgendwo hört die Freundschaft dann doch auf ;-). Zumal man natürlich das Variant-Cover nicht sehr gut einsehbar ist, wenn es von einem Roman in der Mitte geteilt wird. Da wäre es eventuell sinnvoller gewesen, das einfach auf der Seite 2 (Titelbildinnenseite) mit anzudrucken und vielleicht in die Mitte als Poster mit beizuheften. Da hat dann der Leser mehr davon. So hat nur der Verlag was davon, und der Leser macht halt doch nicht alles mit. Aber ich bin sicher, das habt ihr schon öfter gehört (bei Maddrax) richtig? ;-)

Es wird also schon wieder spannend im neuen Zyklus. Nur wenige Geheimnisse sind gelüftet, aber das war auch zu erwarten. Band 25 ist insofern ein wichtiger Band, weil normalerweise mit ihm Serien auch beendet werden, die nicht sehr erfolgreich laufen. Bad Earth aber geht weiter, was schon mal ein gutes Zeichen ist. Auf jeden Fall war die Handlungsführung wohl so angelegt, dass man mit diesem Band die Reihe auch hätte beenden können, insofern ist es nicht verwunderlich, dass hier ein Einschnitt erfolgte. Nun geht es aber weiter und damit werden viele der Geheimnisse, die im ersten Zyklus nur angerissen wurden, wohl bald wieder aufgegriffen werden. Zum Beispiel die anorganischen, die sich gegen die Allianz aller organischen gestellt haben. Zum Beispiel auch der Aqua-Kubus, der ja schon bald wieder eingeführt wird.

Von dem vorliegenden Band hätte ich mir aber irgendwie mehr erwartet. Es beginnt schon einmal mit einem kleinen Widerspruch. Am Anfang wird erklärt, dass Scobee, die ja laut Band 24 nicht mehr in der Zentrale war, als Jarvis von dem Konstrukt getötet wurde, sehr genau weiß, was mit dem GenTec passiert ist. Mag sein, vielleicht wurde ihr das ja mitgeteilt. Ich habe aber eher den Eindruck, dass da etwas bei der Übergabe im Ex-

pose schief ging. Nun ja, das kann passieren. Dann der gescheiterte Versuch, Darnok zu retten. Schön, dass nicht immer klappt, aber irgendwie war das abzusehen, wenn erst auf Seite 54 versucht wird, ihn zu retten. Auf zehn Bänden noch eine gelungene Rettungsaktion und der Aufbruch in eine neue Richtung, wäre wohl kaum noch zu schaffen gewesen.

Und dann noch die Sache mit Lisee. Nachdem er bei seiner Gefangennahme genau diesen Namen nannte, hätte ich mir davon schon auch noch eine Überraschung erhofft. Aber nein, der arme Kerl hatte nur Halluzinationen, weil er schon lange keine Frau aus dem eigenen Volk mehr gesehen hat. Verständlich ist das einerseits schon, aber der Leser ist nun schon angespitzt, der hätte gerne näheres über Lisee erfahren.

Gelungen hingegen der Abschied von Nathan Cloud. Zwar lebt der Mann noch, aber auch John wird klar, dass er wohl nicht mehr ganz bei Verstand sein kann. Und so folgt er dem Jarvis-Ding, an das er sich kaum gewöhnen kann, und bittet Sobek nicht, den Vater wiederzuerwecken. Er hätte es wohl kaum überlebt.

Ihn in diesem Zustand zu belassen ist allerdings auch nicht sehr würdevoll.

Wer etwas unter die Räder kommt, ist Borreguir. Leider hört man von dem Wesen nicht sehr viel. John kann wohl nichts mit ihm anfangen.

Was man von ihm hört, macht aber schon neugierig. Borreguir erklärt sich selbst, dass er nun vergessen ist und wird dann von niemandem in dem Schiff mehr wahrgenommen. Dann spaziert er in der SETHA herum, ohne von der KI oder sonst jemandem bemerkt zu werden. Er hat wohl noch sehr viele Fähigkeiten, von denen niemand etwas weiß. Und damit ist auch er ein Geheimnis für die Zukunft.

Insgesamt ist der Zyklus und auch das Ende durchaus interessant. Aber etwas gefehlt hat mir trotzdem, auch wenn ich das nicht sehr gut quantifizieren kann. Der große Knalleffekt hat irgendwie gefehlt.

Naja, hoffen wir mal auf Band 50.

(Siehste Manfred, das Publikum ist heute gar nicht so einfach zufriedenzustellen ;-))

-rk-

Bad Earth 26

Schatten über Crystal

von Alfred Bekker

Der Bund Claron steht am Vorabend eines Krieges. Das weiß auch Kerrgh, der erste der Rogh. Sein Volk gehört zu den wichtigsten Völkern des Bundes und er selbst ist einer der Repräsentanten des Rates. Genau genommen wurde unter anderem sein eigener Geist im Körper des Cy auf die diplomatische Mission zu den anorganischen geschickt wurde.

Zunächst erfahren wir näheres über die Lebensumstände der Rogh. Kultur und Lebensart werden uns ebenso nahegebracht, wie einige interessante Gegebenheiten des Planeten. Wir erfahren auch von den Plänen zur Ausbreitung, die auch die Rogh als raumfahrendes Volk betreiben. Zum Beispiel gibt es da einen Außenposten auf einem bewohnten Planeten namens Pa-Marala. Und genau dieser Planet wird plötzlich von den Erinjij angegriffen.

Suarrgh ist der Kommandant des Stützpunkts und es gelingt ihm, zusammen mit anderen Mitgliedern seines Volkes, zunächst unerkannt zu bleiben. Trotzdem ist allen Rogh die Aussichtslosigkeit ihrer Situation durchaus bewußt. Und auch Kerrgh wird sehr schnell klar, daß die Situation sich mit diesem Angriff zuspitzt. Bisher haben sich die Erinjij nicht gegen Welten des Bundes gewandt und mit diesem Angriff ist genau der Fall eingetreten, zu dem sich eigentlich der Bund CLARON einmal gebildet hat: Gegenseitige Hilfe, im Falle daß einer der Verbündeten angegriffen wird. Dieser Angriff ist also nichts anderes als der Auslöser für den Verteidigungsfall.

Suarrgh hat aber im Augenblick andere Probleme. Er ist auf der Flucht vor den Erinjij. Nebenbei bekommt er aber mit, daß die Einwohner des Planeten, echsenähnliche Wesen, von den Erinjij zusammengetrieben und operiert werden. Alle erhalten ein Implantat. Bevor er das aber näher ergründen kann, werden sie entdeckt und er kann als einziger noch fliehen. Er wird aber abgeschossen und hat wohl schon mit seiner Freiheit und eventuell auch mit seinem Leben abgeschlossen.

Aber er hat Glück, als er zu sich kommt, schaut er in die Augen eines Rogh. Er versteht zunächst nicht, wo er sich befindet und was passiert ist. Dann aber wird ihm sehr schnell vermittelt, daß er sich an Bord eines

Spezialschiffes befindet, das sich erfolgreich getarnt in das System der Welt Pa-Marala einschleichen konnte. Er war der einzige, der gerettet werden konnte.

Das Schiff erhält noch einen Auftrag, nämlich einen der Einwohner des Planeten zu fangen und ihm das Implantat zu entnehmen. Während der erste Teil des Planes noch einigermaßen einfach zu bewältigen ist, ist der zweite schon erheblich schwieriger umzusetzen. Das Implantat erweist sich als teilweise organisch und es ist sehr schwer, genau festzustellen, wo sich der Übergang zwischen Körper und Implantat wirklich befindet. Der Arzt beschließt, mehrere Gefangene mitzunehmen, denn an Ort und Stelle kann er nichts tun. Und so bringen sie Einwohner des Planeten auf ihre Heimatwelt, die Zentralwelt der Rogh. Und dort bringen sie in Erfahrung, was die Erinjij wirklich tun, nämlich, wie wir ja bereits wissen, die Einwohner solcher übernommener Welten einfach zu versklaven und mit Hilfe dieser Implantate zu übernehmen.

Währenddessen befinden sich Algorian und Cy auf Crysral, der Zentralwelt des Bundes. Anhand dieser beiden Wesen wird uns nun die Zentralwelt näher gebracht, und sie erweist sich als eine Art Babylon 5 im Weltall. Die Welt ist dafür geschaffen worden, ein Ort der Diplomatie und der gegenseitigen Verständigung zu sein. Sie besteht aus mehreren Kavernen, die in der teilweise ausgehöhlten Welt unter der Oberfläche angelegt sind. In diesen Kavernen sind Lebensbedingungen geschaffen worden, die den Umständen auf der jeweils eigenen Welt entsprechen. Und Cy erlebt diese Welt, will alle Kavernen kennenlernen.

Algorian hat dafür im Augenblick keine Zeit, er muß vor den Rat. Sein Volk nimmt ihn selbst übrigens nicht sehr ernst, was einfach daran liegt, daß er ein zweitgeborener ist und damit ist er in seinem eigenen Volk ein Nichts. Dafür wird er aber von den anderen Mitgliedern des Rates durchaus respektiert. Der Aorii muß über die Umstände ihrer Rückkehr, die Anlass zu Fragen gibt, berichten. Immerhin hat Darnok die Abschirmungen dieser Welt relativ problemlos umflogen und ist so direkt in das Herz von CLARON vorgedrungen, ohne wirklich aufgehalten zu werden. Und den Rat interessiert sehr, ob sie den Ankömmlingen vertrauen können.

Daß die Bewußtseine, die Cy mitgegeben wurden, verloren sind, scheint da nur am Rande zu interessieren. Besonders Quarleinen, der Herrscher der Ovoaner, respektiert die Aussagen des Aorii als Wahrheit. Er nutzt die Gelegenheit, um gleich klarzustellen, wie er sich die Zukunft vorstellt. Es muß unbedingt gehandelt werden, ein Krieg mit den Erinjij ist unvermeidbar. Und wenn man schon selbst nicht stark genug ist, dann kann man doch die Jay'Nac durchaus für die eigenen Zwecke einspannen. Sie gegen die Erinjij zu hetzen, wäre sicher ein wichtiger Schritt auf dem Weg zum Sieg. Diese Ideen sind aber nicht neu, sie gaben auch in der Vergangenheit schon Anlass zu Diskussionen, nämlich ob die Jay'Nac nicht einfach mit den anderen organischen aus dem Bund CLARON weitermachen, wenn sie mit den Erinjij fertig sind.

Aber das ist zunächst keine Frage. Auch Kerrgh ist der Ansicht, daß Krieg der einzige Weg ist, aber er will sich direkt mit den Erinjij anlegen, was auch nicht allzu verwunderlich ist, angesichts der Tatsache, daß sein Volk zu den Angegriffenen gehört.

Cy trifft selbst sehr bald auf Kerrgh, der ihn darüber befragt, ob er denn wirklich sicher ist, daß die Bewußtseine vollständig aus ihm verschwunden sind. Cy bestätigt das, ist aber verwundert. Sie unterhalten sich noch etwas, dann verlässt Kerrgh den letzten der Aurigen. Kurz darauf passiert ein eigentlich unmöglicher Unfall. Die Kerrgh leben in Häusern, die an den hohen Bäumen ihres Volkes hängen. Und in der Kaverne der Kerrgh auf Crysral ist das genauso. Eines dieser Häuser löst sich und begräbt beinahe den Aurigen unter sich.

Im letzten Augenblick kann er gerettet werden. Aber irgendwie hat Algorian relativ schnell einen bestimmten Verdacht. Die redundanten Sicherungen sollten eigentlich verhindern, daß ein solcher Unfall passieren kann. Sie alle außer Kraft zu setzen, erfordert Berechtigungen, die nicht jeder hat. Genau genommen eigentlich nur einer

...

Wie auch immer, Cy würde sehr gerne Crysral weiter erkunden. Aber Algorian verbietet ihm das. Er stellt ihm Leibwächter an die Seite, die aber auch nicht verhindern können, daß es einen neuerlichen Angriff auf sein Leben gibt. Beide Leibwächter sterben, aber Cy hat Glück. Der parapsychisch begabte Algorian spürt den Eindruck von Gefahr, die Cy droht. Er findet den Aurigen im wahrhaft letzten Augenblick. Die angreifenden fliegenden Roboter können durch einen elektromagnetischen Impuls lahmgelegt werden. Cy ist gerettet, aber langsam ist schon sehr deutlich, daß ihm jemand ans Leben will. Und Algorian ist auch ziemlich klar, wer das ist.

Außerdem ist ihm klar, daß er gute Freunde im Rat braucht, wenn er ein Ratsmitglied belasten will. Deshalb sucht er die Nähe von Quarleinen. Der würde gerne Beweise haben, die der Aorii eventuell auch liefern kann. Zunächst einmal müssen sie aber eine Sondersitzung des Rates einberufen. Denn Algorian macht eine überra-

schende Entdeckung. Der Behälter, den er von Darnok bekommen hat und der sich bisher nicht öffnen ließ, öffnet sich plötzlich freiwillig. Ein Hologramm des Wesens erscheint, das ihm erklärt, daß der Öffnungsmechanismus bisher durch ein Zeitschloß gesichert war. Seine Aktivierung beweist, daß es wohl nicht so gut um Darnok steht. Auf jeden Fall ist er nicht zurückgekehrt und so verrät der Behälter dem Aorii hochbrisante Informationen, nämlich die Koordinaten der verschollenen Erde, der Heimat der Erinjij, die keinem im Bund CLARON bisher bekannt war.

Algorian informiert sofort den Rat und dort wird mehr oder weniger der Krieg beschlossen. Nun, da man ein Ziel hat, ist das wesentlich einfacher geworden. Erst danach trifft er sich mit Quarleinen privat, um ihm seinen Verdacht näherzubringen.

Schnell muß er aber erkennen, daß es gefährlich für ihn wird, daß er die Feinde im Rat bereits unterschätzt hat. Zunächst informiert er den Ovoaner darüber, daß es einen konkreten Verdacht gegen keinen geringeren als Kerrgh gibt. Auf der Reise von seiner Heimat nach Crysral gibt es einen Zeitraum, über den niemand, auch an Bord des eigenen Schiffes nicht, Auskunft geben kann. In dieser Zeit ist etwas passiert. Und Algorian vermutet, daß dort der echte Kerrgh durch einen Klon ersetzt wurde, der mit dem gestohlenen Bewußtsein ausgestattet ist.

Dies bestätigt sich auch sehr schnell, denn der Ovoaner gesteht ihm grinsend, daß es nicht nur einen übernommenen im Rat gibt, sondern gleich zwei. Und dieser Zweite ist er selbst!

Überrascht muß sich Algorian betäuben und gefangen setzen lassen. Dasselbe passiert auch mit Cy. Den Vorschlag von Kerrgh, die beiden doch besser gleich zu töten, lehnt der Ovoaner aber ab. Vielleicht werden die beiden ja noch gebraucht.

Fazit

Nun ja, der Roman ist im Vergleich zum Einstieg des Alfred Bekker eher durchwachsen.

Interessant ist der Teil über Crysral. Die Welt wird durchaus interessant beschrieben und vorgestellt. Auch die Rogh sind nett dargestellt. Trotzdem kommt die Geschichte etwas hölzern daher. Was von vorneherein klar ist, das ist, daß Kerrgh und Quarleinen unter einer Decke stecken. Die Überraschung am Schluß ist also keine, spätestens nachdem Algorian seinen Verdacht äußerte, war klar, daß er ins offenen Messer rennt und man war durchaus versucht, dem Aorii zuzurufen, daß er doch aufpassen solle! Spätestens, als er selbst gedacht hat, daß der Rogh und der Ovoaner ein merkwürdiges Paar sind, das durchaus sehr eng zusammenhängt, hätte er Verdacht schöpfen müssen. Eine Allianz zwischen den beiden, wenn er Kerrgh unter Verdacht hat, ist doch wohl ebenfalls mehr als verdächtig.

Da helfen auch die Beteuerungen des Ovoaners nichts, daß er Algorian so großes Vertrauen entgegen bringt. Im Wesentlichen dient die Geschichte wohl dazu, nun endlich CLARON einmal näher vorzustellen. Und das ist auf jeden Fall gelungen, auch wenn der eingebaute Krimi eigentlich keiner war.

-rk-

Bad Earth 27

Die Arche der Foronen

von Susan Schwartz

Der erste Teil von Susans Doppelband beschäftigt sich mit den Foronen und ihrer Vergangenheit, greift aber auch immer wieder in die Gegenwart. Er setzt in der Situation ein, als unsere Freunde den Aqua-Kubus erreichen und beschreibt, wie dieses unglaubliche Gebilde entstanden ist.

Zunächst war der Krieg gegen die Virgh. In einem erbarmungslosen Kampf, Forone gegen Virgh, sind von den Foronen nicht mehr viele übrig geblieben. Eine Flotte von Schiffen, viele davon automatisch betrieben, in ihrer Mitte mehrere Raumschiffe, in denen Foronen versteckt sind. In der Hoffnung, dass die Virgh die Foronen nicht finden, kämpfen die Foronen einen verzweifelten Kampf gegen einen erbarmungslosen Gegner. Dabei haben sie ihre Heimat schon längst verloren.

Siroona, die Gefährtin von Sobek, sinniert dabei über ihren verlorenen Nachwuchs und wird von Mont getröstet, der einen absolut nicht unsympathischen Eindruck hinterlässt. Wieder einmal wird klar, dass Sobek ein Wesen ist, das man nicht wirklich einordnen kann. Erster unter Gleichen und erbarmungslos, peitscht er die sechs Gefährten in den Kampf und zwingt die Gedanken aller in den Krieg zurück. Ihre einzige Waffe ist SESHÄ, die Arche, das einzige Schiff mit einer ungeheuren Waffe, die aber noch nicht zum Einsatz kam.

Als der Konflikt entschieden scheint, zugunsten der Virgh, ordnen die Foronen den Rückzug für die eigenen Schiffe an. Sie haben einfach keine Chance gegen die gefährlichste Waffe des Gegners. Und somit bleibt nur noch eines, nämlich den Kampf mit der eigenen ultimativen Waffe aufzunehmen. Eine Kontinuumwaffe, die das eigene Kontinuum aufreißt und den Gegner aus dem Universum schleudert, wohin auch immer. Und genau das tut die Waffe auch, sie schleudert Schiffe des Gegners in ein unbegreifliches Medium und löst so einen Konflikt, der für die Foronen schon verloren erschien.

Insofern erscheinen die Foronen kaum besser, als der Gegner. Aber in einem Krieg kann man keine Rücksichten nehmen, schließlich geht es um das Überleben des eigenen Volkes. Und es ist sehr klar geworden, dass die Foronen keine wirkliche Chance haben, wenn sie nicht zum äußersten greifen.

In einem Zwischenspiel erfahren wir näheres über die wasserlose Zone inmitten des Aqua-Kubus. Zunächst machte Sobek die SETHA vollständig sichtbar und statt nur einige hundert Meter, ist das Schiff plötzlich zehn Kilometer groß! Nicht nur das, eingebettet in einen Überraum, waren offensichtlich viele andere Schiffe versteckt, die über lange Zeit dort erschaffen, dupliziert, wurden. Und diese Schiffe sehen alle wie die SETHA aus. Mit den vielen Wesen, die an Bord der SETHA schlummern, sollen diese Schiffe besetzt werden.

Scobee und Cloud sind zunächst einmal fassungslos. Aber damit noch nicht genug, Sobek führt sie in den ehemaligen Palast im Aqua-Kubus. Statt der Königin, treffen sie dort nun ein gänzlich anderes Wesen.

Aber der Reihe nach. Zunächst einmal kehren wir in eine andere Gegend zurück. Bulgrur, ein Surer, ein Wissenschaftler, der sich mit der Geografie seiner Welt sehr genau auskennt, wird von seinem Regierungschef zu sich gerufen. In der Gesellschaft der Surer, ist immer der reichste der Herrscher und dieser Herrscher, der große Jag Haggott, ist besorgt, weil ein großer Teil seiner Besitztümmer in einer Erdspalte verschwunden ist. Bulgrur kann aber nichts dagegen machen, allenfalls feststellen, dass es eben keine Rettung gibt. Und so scheint es auch zu sein, die Situation wird immer verzweifelter, Bulgrur muss sogar ab und an das Waschen sein lassen, etwas, was einem Sakrileg gleichkommt, bis schließlich eine besondere Form von Rettung erscheint.

Plötzlich schwebt ein Raumschiff über ihrer Welt. Es ist die Arche der Foronen und sie haben ein verlockendes Angebot. Sie bieten an, wenn die Surer ihnen einen kleinen Gefallen tun, dann werden sie ihr Volk retten. Da den Surer nicht wirklich viel übrig bleibt, stimmen sie schließlich zu. Und Bulgrur ist noch maßgeblich an der Einigung der Surer mit den Foronen beteiligt. Auch bei dem anschließenden Vertrag leistet er seinen Beitrag, indem er klar stellt, dass sie letztendlich nicht anders können. Da die Aufgabe für die Surer erheblich zu schwer wäre, wird die Intelligenz der Wesen von den Foronen deutlich gesteigert, der Surer Bulgrur wird mehr oder weniger zu einem unsterblichen, zumindest sehr langlebigen Wesen gemacht. Und die Aufgabe ist auch eine gewaltige. Die Surer sollen einen Kubus bauen, der mit Wasser gefüllt ist. Er soll Teil eines Langzeitplans werden, den Sobek und die anderen Hirten sich ausgedacht haben.

Die Surer können ihre Aufgabe erfüllen. Bulgrur lernt in dieser Zeit besonders Sobek kennen und hassen. Er erkennt sehr schnell, dass dieses Wesen nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist und ihm in Wahrheit die Surer absolut egal sind. Und dies trotz der Tatsache, dass die Maschine, die die Foronen eingesetzt haben, die Probleme mit der Tektonik ihrer Welt absolut gelöst haben.

Eines Tages ist der Aqua-Kubus nicht nur fertig, sondern auch viele Lichtminuten größer geworden, als der ursprüngliche Entwurf. Und Bulgrur erkennt, dass da wohl schlimmes auf sie zukommen wird.

Genau das passierte dann auch. Wie durch Zufall, fällt plötzlich die Maschine aus, die die Foronen zur Rettung dieser Welt eingesetzt haben. Und damit ist das Schicksal dieser Welt besiegelt. Sobek ist bestürzt, aber Bulgrur nimmt ihm diese Bestürzung nicht ab. Sobek bietet die Rettung an, indem er die Surer als erstes Volk in diesen Würfel mit aufnehmen will. Aus Sauerstoffatmern, sollen Kiemenatmer werden.

Bulgrur weiß, dass ihnen keine Wahl bleibt, deshalb überredet er sein Volk das letzte Mal. Und er weiß auch, dass es keine Chance für ihn mehr gibt. Er ist alt und er will nicht mehr. Deshalb bleibt er auf seiner Heimatwelt und stirbt zusammen mit ihr.

Er erlebt nicht mehr mit, wie die Surer als erstes Volk in den Kubus eingehen. Sie erhalten einen Ehrennamen und werden künftig Heukonen genannt. Auch in Tovah'Zara entwickeln die ehemaligen Surer das Gebilde noch weiter.

Susan berichtet auch über die Ankunft der Arche in einem System mit neun Planeten und wie eine Station auf dem vierten Planeten errichtet wurde. So erfahren wir auch, wie die Foronen ausgerechnet auf den Mars kommen. Offensichtlich wollen die Foronen mit Wasserinstallationen, die ja überall eine Rolle spielen, eine Art von Tarnung aufbauen, weil sie als wenig wasserfreundlich bekannt sind und somit wohl kaum jemand im

Wasser nach Stationen der Foronen suchen wird. Warum auch immer, die Stationen im Sonnensystem werden alle entweder in Wasser angelegt oder von Wasser umgeben.

Und zu guter Letzt erfahren wir die Geschichte der Entstehung eines Wesens, das aus Protomaterie im Aqua-Kubus erschaffen wurde. Taurt ist ein Wesen, das äußerlich einem Foronen gleicht. Es wird von den Bewohnern erzogen und über die Welt im Wasser und auch außerhalb aufgeklärt. Der ausgebildete Taurt wird dann an die Foronen übergeben, die ihm eine Aufgabe verleihen. Unsere Freunde erfahren denn auch, welche Aufgabe dies ist. Bereits bei ihrem ersten Besuch im Kubus wurde die Königin der Vaaren beeinflusst und sie lernen nun den Urheber der Beeinflussung kennen. Taurt ist ein sehr langlebiges Wesen, das in den alten Bereichen des Palastes der Vaaren überlebte und von dort aus auch die Geschicke der Vaaren mitbestimmte. Im Sinne der Hirten, konnte so über eine lange Zeit die Situation im Kubus stabilisiert werden.

Taurt wird wohl noch eine wichtige Rolle spielen.

Fazit

Susan gelingt es wunderbar, die Stimmung dieser Schilderungen zu erfassen. Die Geschichte der Surer ist besonders gelungen, aber auch die Entstehung Taurts und die Schlacht zu Anfang sind ein Ereignis. Insgesamt erzählt der Roman eine Geschichte, wie die Foronen aus der Magellanschen Wolke in die Milchstrasse gelangt sind und wie sie in das System der Menschheit gelangt sind. Mit Bulgrur wurde eine Figur geschaffen, die die nötige Tragik mitbringt und auch Sironaa und Mont sind irgendwie tragische Figuren. Das ist großer Stoff, den der erste Teil des Doppelbandes bietet und er macht wirklich Neugier auf mehr.

-rk-

Nebular Band 1

Die Triton-Basis

von Thomas Rabenstein

Homepage: www.scifi-world.de

Zusammenfassung

Im Jahr 2113 ist die Menschheit in der Solaren Union geeint. Auf dem Erdmond und dem Mars existieren Kolonien, auf den Monden der äußeren Planeten sind Forschungsstationen eingerichtet. Der Asteroidengürtel und andere Objekte im Sonnensystem werden von privaten Minengesellschaften für die Gewinnung von Rohstoffen genutzt.

Unerwartet geht auf dem Kuiper-Objekt Quaoar ein unbemannter Instrumententräger der Mars Mining-Gesellschaft verloren. Bill Davis wird von Don Day, dem Kommandanten der Außenbasis auf dem Neptunmond Triton, beauftragt Amdul Karokan, einen Techniker der Minengesellschaft, mit einem Scoutschiff nach Quaoar bringen. Die Missionscrew wird durch Davis' Freundin Caroline O'Tubian als Copilotin komplettiert.

Auf Quaoar finden die Drei jedoch nur noch die Trümmer des völlig zerstörten Instrumententrägers vor.

Währenddessen werden vom Forschungsschiff RYAN, das sich in einer Umlaufbahn um Neptun befindet, fremdartige Funksignale aufgefangen, die von Quaoar ausgehen und auf Sedna gerichtet sind. Don Day löst daraufhin Alarm aus und schickt weitere Schiffe zur Unterstützung nach Quaoar.

Bei der Erkundung des Kuiper-Objekts stoßen Davis, O'Tubian und Karokan zunächst auf einen künstlichen Trichter und schließlich auf den Zugang zu einer unterirdischen Anlage. Die Atmosphäre dort besteht aus Chlorgas und die Beleuchtung erfolgt im Infrarotbereich. Auch ein Alien treffen sie in der unterirdischen Anlage an, das den Begriff "Globuster" in ihre Gedanken projiziert.

Das Fremdwesen verhält sich feindlich und tötet Karokan. Auch das Scoutschiff wird von ihm zerstört. Davis und O'Tubian können jedoch entkommen und werden wenig später von den Schiffen gerettet, die Don Day zur Unterstützung nach Quaoar geschickt hat.

Das Alien entkommt mit einem Raumschiff und wenig später werden auf Quaoar riesige Triebwerke gezündet, die das Objekt aus der Bahn werfen und auf einen Kollisionskurs mit Triton bringen...

Kritik

Mit "Die Triton Basis" legt Thomas Rabenstein den ersten Band seiner neuen Science Fiction-FanSerie "Nebular" vor.

Der Grundplot des Romans an sich ist natürlich nicht unbedingt originell: "Menschen machen Erstkontakt mit Aliens, die sich absolut feindlich verhalten." Das gab's schon öfters... Aber es kommt natürlich darauf an, was man daraus macht.

Auffällig ist, daß der Hintergrund des Handlungsuniversums, zumindest was das äußere Sonnensystem angeht, sehr gut und ausführlich beschrieben wird. Gut recherchiert und sehr plausibel extrapoliert! Gleiches gilt für die verwendete Technik. Über die Verhältnisse auf der Erde im Jahr 2113 erfährt man hingegen fast nichts. Nur, daß inzwischen 10 Milliarden Menschen dort beheimatet sind und Kriege, Krankheiten und Armut weitgehend besiegt sind. Auf der Mond- und Marskolonie leben weitere 5 Mrd. Menschen - aber wie die wohl alle dorthin gekommen sind...? Doch sehr unrealistisch.

Bei dem ganzen Aufwand für den Hintergrund bleibt aber die Beschreibung der Personen etwas auf der Strecke. Die Hauptcharaktere sind Planeten Kommander Don Day (schrecklicher Name, nur die manchmal verwendete Abkürzung "DD" ist noch schrecklicher) und Group Leader Bill "Rock" Davis. Beide verkörpern den Typ "Held des Tages", d.h. sie sind intelligent, tatkräftig, mutig, gutaussehend und zeigen (und haben) keine Schwächen. Die beiden Supermänner könnten glatt einem von Hans Kneifels PR-Romanen entsprungen sein...

Zu glatte Typen - die eine oder andere Schwäche hätte die Personen menschlicher gemacht.

Während die beiden Haupthandlungsträger ausführlich vorgestellt werden, bleiben die weiteren Charaktere doch sehr eindimensional.

Über Leutnant Caroline O'Tubian, die Freundin von Bill Davis, erfährt man nicht sehr viel. Außer, daß sie schlank ist (S. 15) und daß sie ein Vanille-Parfüm benutzt. Wie sie z.B. aussieht, wird dem Leser vorenthalten.

Eigentlich sollte man auch erwarten, daß sie als Offizier der Raumflotte eine starke Frau ist. Sobald es jedoch bei der Erforschung der Alien-Station auf Quaoar etwas brenzlig wird, verwandelt sie sich in ein "ängstliches", "verzweifertes" und "schluchzendes" Wesen, daß sich in die starken Arme ihres Beschützers flüchtet. Ein Uralt-Klischee ...

Auch der dritte Teilnehmer der Quaoar-Expedition, Amdul Karokan, hätte deutlich ausführlicher charakterisiert werden können.

Immerhin handeln die Personen logisch und nachvollziehbar. Eigentlich müßte man das ja nicht besonders betonen, aber man hat in letzter Zeit ja auch schon anderes gelesen (z.B. bei PR ...)

Kurz noch etwas zur Ausstattung:

Das Titelbild, eine Montage aus einer Hubble-Aufnahme und einem blauen Gas-Planeten, ist gut anzusehen, aber auch nichts wirklich außergewöhnliches.

Im Band befinden sich weiterhin zwei gelungene Illustrationen von Artur „Jeff“ Diessner und der "Nebular-Kommentar", der sich mit der Raumflotte der Solaren Union befaßt.

Insgesamt hat "Die Triton-Basis" gefallen - ein Roman, der Lust auf mehr macht. **GUT**

-sf-

P.S.:

Inzwischen wird auf der Nebular-Homepage (www.scifi-world.de) sogar einen Soundtrack zum Download angeboten, der durchaus hörensenswert ist.

2. Perry Rhodan-Franken-Con

Am 15. und 16. Mai 2004 trafen sich die Fans der größten Science Fiction-Serie in Schwanstetten bei Nürnberg. Wie bereits vor zwei Jahren fand der Con, der wieder von der ARGE FESTAK organisiert wurde, im Bürgerzentrum der kleinen mittelfränkischen Gemeinde statt.

Als Ehrengäste waren Leo Lukas, Michael Nagula, Hubert Haensel (nur Sonntag), Klaus Bollhöfener, Götz Roderer, Eckhard Schwettmann, Robert Vogel, Bernard Stoessel und Susan Schwartz (nur Samstag) vor Ort. Kurzfristig abgesagt hatten H.G. Ewers und Swen Papenbrock. Anwesend waren auch weitere bekannte PR-Schaffende wie der Taschenbuchautor Achim Mehnert und die Zeichner Andreas Adamus und Stefan Lechner.

Leider zog es auch in diesem Jahr nur eine recht überschaubare Zahl von Perry Rhodan-Fans zum FrankenCon. Nach eigener Einschätzung mögen es insgesamt um die 100 Teilnehmer (Besucher, Ehrengäste, Händler und Helfer) gewesen sein.

Der Con stand unter dem Motto „USO/Neue USO,..“ Dazu passend waren die Con-Shirts der Helfer als USO-Uniform ausgeführt. Durch den Con führten Lt. Softegg (Walter Schuster) und USO-General Svara Lokoshan (Rita Grünbein). Das Programm war durchaus gemischt. Es gab interessantere Programmpunkte, wie der von Leo Lukas, aber auch weniger interessantere, über die man besser den Mantel des Schweigens decken sollte.

Attraktiv war auf jeden Fall das Abendprogramm, das mit der Versteigerung begann. Zwar waren die Artikel, die unter den Hammer kamen, nicht unbedingt ausgefallen. Aber Bernard Stoessel verstand es als Auktionator die Versteigerung zu einem unterhaltsamen Ereignis zu machen. Die anschließende „Aufnahmeprüfung“ mit den „USO-Anwärtern“ Leo Lukas, Michael Nagula, Robert Vogel und Klaus Bollhöfener war auch gelungen und ziemlich lustig. Der humoristische Höhepunkt des Abends war allerdings das Video *Das Konzil der Fünf* der ARGE FESTAK, in dem u.a. eine Autorenkonferenz mit K.H. Scheer, Willi Voltz, Kurt Mahr und H.G. Ewers nachgespielt wurde. Wirklich Klasse!

Am Sonntag klang der Con dann recht rasch aus. Neben Hubert Haensels Programmpunkt „Vom Fan zum Autor“ war die Autogrammstunde mit den Ehrengästen am interessantesten - habe ich mir zumindest erzählen lassen.

Abseits vom offiziellen Conprogramm konnten die Besucher im Händlersaal ausgiebig durch das umfangreiche Angebot stöbern und sich mit SF-Büchern und Perry Rhodan- und Atlan-Heften eindecken. Im Nebensaal gab es aber auch etwas für das leibliche Wohl. Mit solch ausgefallenen Spezialitäten wie „Mausbiberohren frittiert“, (Kartoffelwedges mit Kräuterdip), „Haluterzäpfchen“, (Belegte Baguette-Brötchen) und „Venusianischem Trockengeschläng“, (Brezeln), konnten die Besucher ihren Hunger stillen.

Parallel zum Congeschehen fand im zweiten Nebensaal wieder ein PR-Sammelkarten-Tunier statt. In diesem Raum war auch die Galerie mit vielen SF-Bildern u.a. von Andreas Adamus aufgebaut.

Der Eintritt war mit 16 € angesichts des gebotenen Programms zwar nicht günstig, aber in Ordnung. Dagegen war das Conbuch mit 9 € doch übersteuert.

Etwas schade war, daß die doch zahlreich anwesenden Ehrengäste nicht mehr ins Programm eingebunden waren. Das mag auch mit ein Grund dafür gewesen sein, daß die Besucherzahl beim FrankenCon II wohl noch unter der des ersten Cons vor zwei Jahren lag.

Das Gemeindehaus in Schwanstetten an sich ist zwar für eine solche Veranstaltung gut geeignet (für die aktuellen Besucherzahlen aber deutlich überdimensioniert) und auch die gastronomische Versorgung ist gut und bezahlbar. Aber Schwanstetten ist ziemlich abgelegen und mit öffentlichen Verkehrsmitteln nur schwer zu erreichen. Zudem ist die Kapazität der örtlichen Hotellerie bereits bei der derzeit geringen Besucherzahl überfordert.

Sollte in zwei Jahren ein FrankenCon III stattfinden, sollten die Organisatoren vielleicht doch überlegen, ob es nicht einen besser geeigneten Veranstaltungsort gibt.

Insgesamt ein gut organisierter Con, der durchaus Spaß gemacht hat.

-sf-

FILM-ECKE

Troja

Regie: Wolfgang Petersen

Darsteller:

Brad Pitt als Achilles

Eric Bana als Hector

Orlando Bloom als Paris

Sean Bean als Odysseus

Peter O'Toole als Priamus

Brian Cox als Agamemnon

Julian Glover als Triopas

Brendan Gleesan als Menelaus

Rose Byrne als Briseis

Tyler Mane als Ajax

Julie Christie als Thetis

Musik: James Horner

Die Sage von Troja, nach der Geschichte des Homer, ist fast jedem bekannt. Das Trojanische Pferd, mit dem sich die Griechen in Troja einschlichen und die Ferse des Achilles, dem wunden Punkt des Heroen gehören zu den bekanntesten Geschichten. Wolfgang Petersen hat in einer aufwendigen Produktion sich dieser alten Erzählung angenommen.

Zur Geschichte: Paris, Sohn des trojanischen Königs Priamus verliebt sich in die schöne Helena, der Ehefrau des Königs Menelaus. Er entschließt sich, sie nach Troja mitzunehmen, sehr zum Widerwillen seines Bruders Hector. Da dieser allerdings befürchtet, dass Paris ein Leid von Menelaus zugefügt wird, hilft er seinem Bruder. Als Menelaos von der Flucht seiner Frau erfährt, bittet er den König von Griechenland, den machtgerigen Agamemnon um Hilfe. Dieser zögert auch keine Sekunde und stellt eine gigantische Streitmacht auf, um Troja anzugreifen. Während es Menelaus mehr um seine Frau geht, will Agamemnon Troja in sein Reich einverleiben.

Doch dazu benötigt er die Hilfe eines ganz besonderen Kriegers - Achilles! Der unbewzwingbare Held befiehlt die Myrmidonen, Elitekrieger und soll die Schlacht für Agamemnon entscheiden. Doch Achilles ist alles andere als angetan von seinem König. Trotzdem entschließt er sich mit in den Krieg zu ziehen, um sich einen Namen in der Geschichte zu machen. Zusammen mit dem heldenhaften Odysseus und dem mächtigen Ajax bildet Achilles die Elite unter den griechischen Kriegern.

Ihm gegenüber steht Hector, der erste Sohn des Priamus, der alles tun wird, um seine Stadt zu verteidigen. Es wird zum Kampf zwischen Hector und Achilles kommen, doch viele Dinge geschehen, die beide nicht voraussehen können...

Troja setzt dramaturgisch einige andere Schwerpunkte, als es in den Erzählungen des Homer steht. Dennoch überzeugt dieser Film und beeindruckt durch die schauspielerische Güte, den gewaltigen Schlachten und der guten Musik. Troja ist ein Heldenepos über die griechischen Heroen Achilles, Hector und Odysseus. Brad Pitt und Eric Bana spielen bisher ihre beste Rolle, Altmeister Peter O'Toole überzeugt in der Rolle des Priamus und auch Brian Cox als Agamemnon ist ein richtig widerlicher Gegenspieler. Orlando Bloom beweist, dass er zu den besten Nachwuchsdarstellern in Hollywood gehört. Leider einzig und allein unsere deutsche Helena (Diane Kruger) kann in ihrer Rolle nicht überzeugen. Man merkt stark den qualitativen und sprachlichen Unterschied zu den anderen Größen. Dennoch ist Troja ein großes Kinovergnügen und auf alle Fälle sehenswert.

Van Helsing

Regie: Stephen Sommers

Darsteller:

Hugh Jackman als Van Helsing

Kate Beckinsale als Anna

Richard Roxburgh als Dracula

David Wenham als Carl

Shuler Hensley als Frankensteins Monster

Kevin J. O'Connor als Igor

Elena Anaya als Aleera

Will Kemp als Velkan

Josie Maran als Marishka

Musik: Alan Silvestri

Der Stoff um den Vampir Dracula und den legendären Professor Abraham van Helsing wurde wohl so oft wie kein anderer verfilmt. Bram Stokers Roman "*Dracula*" erzählt den Kampf zwischen dem Vampir Dracula und dem Gelehrten van Helsing. Stars wie Bela Lugosi, Christopher Lee und Gary Oldman durften bereits den Vampir mimen. Für van Helsing standen nicht minder berühmte Darsteller vor der Kamera; Peter Cushing, Anthony Hopkins und auch Lawrence Olivier.

In dieser modernen Version von Actionregisseur Stephen Sommers (*Octalus*, *Mumie*, *Rückkehr der Mumie*) darf Hugh Jackman (Wolverine aus *X-Men*) van Helsing spielen. Jedoch erinnert dieser wenig an den Gentleman aus dem Buch und den Filmen, vielmehr stellt Van Helsing im gleichnamigen Film einen draufgängerischen Abenteurer dar, der mehr an eine Mischung aus James Bond und Indiana Jones erinnert.

Sein Gegenspieler, Dracula, wird von dem noch recht wenig bekannten Schauspieler Richard Roxburgh gespielt, dessen größte Auftritte in *LXG* und *Moulin Rouge* wohl waren. Zu den weiteren Hauptdarstellern gehören David Wenham als Carl und Kate Beckinsale als Anna. David Wenham spielt so eine Art kirchlichen "Q" und sorgt für den humorvollen Teil. Kate Beckinsale, bekannt aus *Pearl Harbor*, mimt die resolute Anna.

Zur Geschichte: Graf Dracula lädt Dr. Victor Frankenstein nach Transylvanien ein, damit dieser ein neues Monster baut. Doch die Bewohner der Dörfer versammeln sich und stürmen Frankensteins Labor. Das Monster ist bereits fertig gestellt und Dracula will es für sich beanspruchen, doch Frankenstein weigert sich. Die Situation eskaliert und Dracula tötet Frankenstein. Das Monster stellt sich gegen ihn und flieht mit dem Leichnam seines "Vaters" zu einer alten Mühle, die angezündet wird. Die Mühle bricht zusammen - mit Frankensteins Monster.

Ein Jahr später... Van Helsing wird vom Vatikan beauftragt, nach Transylvanien zu reisen, um Anna und Velkan vor Dracula zu beschützen. Die Familie, der die beiden Geschwister angehören, gehört zu den wichtigsten Dienern des Vatikans. Van Helsing, der keine Erinnerung an sein früheres Leben hat, nimmt den Auftrag des Vatikans an. Ihm zur Seite wird der Wissenschaftler Carl gestellt, der Van Helsing mit allerlei technischen Neuerungen ausstattet. Zusammen reisen sie nach Transylvanien und retten Anna vor Draculas Bräuten. Doch Dracula hat noch andere Kreaturen, wie den Werwolf, auf seine Seite. Es beginnt ein turbulentes Abenteuer mit einigen Überraschungen...

Van Helsing ist voll gespickt mit Action und guten Special-Effects. Jackman und Beckinsale überzeugen in ihren Rollen, auch wenn Van Helsing's Neuinterpretation etwas gewöhnungsbedürftig ist. Nur Richard Roxburgh bleibt blaß und wirkt eher unfreiwillig komisch. Er reicht nicht an Christopher Lee, Gary Oldman oder Frank Langella heran. Nicht einmal mit Leslie Nielsen kann er konkurrieren. Ein weiteres Manko des Filmes ist das Tempo. Er ist zu rasant, zu viele Effekte, zu wenig Handlung. Im Gegensatz zu den beiden Mumien-Filmen hat es Stephen Sommers diesmal nicht verstanden, beides gut in Einklang zu bringen.

Der Wixxer

Regie: Tobi Baumann

Darsteller:

Oliver Kalkofe, Bastian Pastewka, Olli Dietrich, Thomas Fritsch, Anke Engelke, Wolfgang Völz, Tanja Wenzeln, Christoph Maria Herbst, Oliver Welke, Achim Menzel

Musik: Andreas Grimm

Ein neuer Schurke hält London in Atem: Nicht der Hexer, sondern der Wixxer tyrannisiert England. Inspektor Even Longer, in starken Depressionen nach dem Tod seines Partners, erhält Verstärkung von Inspektor Very Long, um den Wixxer zur Strecke zu bringen. Dann geschieht das Unfassbare; der Mönch mit der Peitsche wird vom Wixxer ermordet. Droht ein Krieg der Unterwelt untereinander? Der harmlose Tourist Dubinski aus Ostdeutschland ist Zeuge des Verbrechens. Eine Spur führt das Duo Long und Longer zum dubiosen Lord Cockwood. Ist er der Wixxer?

Diese deutsche Komödie nach einem Drehbuch von Oliver Kalkofe und Oliver Welke nimmt gelungene Edgar Wallace Filme auf die Schippe. Oliver Kalkofe, auch Kalki genannt, ist bestens aus Kalkofes Mattscheibe bekannt. Dort nimmt er den größten TV-Schwachsinn auf die Schippe. Der Wixxer ist ein wirklich lustiger und genial inszenierter Film, der liebevoll die Edgar Wallace Reihe karikiert, wie z.B. das Blackwhite Castle, der Frosch mit der Maske und vieles andere. Die Machart erinnert oftmals an amerikanische Vorbilder, wie "Nackte Kanone". Ein großes Plus des Films ist nicht nur das gute Drehbuch, sondern die guten Schauspieler. Hier wird Deutschlands Elite an Comedians gezeigt. Kalki und Pastewka (bestens bekannt aus "Wochenshow") sind einfach nur brilliant. Thomas Fritsch mimt den Schurken eindrucksvoll. Die Auftritte von Olli Dietrich und Anke Engelke als Ehepaar Dubinski sind wirklich gut. Butler Hatler (Christoph Maria Herbst) sorgt für diverse Lacher.

Natürlich ist der Film auch manchmal derb, aber der Edgar Wallace Charme aus den alten Filmen bleibt erhalten, nicht zuletzt, weil der Film auch teilweise in schwarz-weiß gedreht wurde. Endlich mal wieder gutes Kino aus Deutschland. Hoffen wir, auf Neues vom Wixxer!

-nh-

DVD-NEWS

Der Herr der Ringe - Die Rückkehr des Königs

Seit dem 25. Mai gibt es den dritten und letzten Teil der beeindruckenden Herr der Ringe-Triologie als DVD und VHS zu kaufen.

Der mit 11 Oscars ausgezeichnete Film von Regisseur Peter Jackson bildet den würdigen Abschluß der sagenhaften Triologie nach den drei Büchern von J.R.R. Tolkien.

Im dritten Teil ist Isengard besiegt, Saruman geschlagen, das Bündnis der Zwei Türme nicht mehr existent. Doch auch wenn die finsternen Uruk'Hai Sarumans keinen Schaden mehr anrichten können, ist die Gefahr durch Sauron immer noch da - schlimmer denn je, denn der dunkle Herrscher schickt sich an Gondor zu unterwerfen. Fällt Gondor wird ganz Mittelerde von Mordor überrannt werden. Es gibt nur eine Hoffnung, die weiße Stadt Minas Tirith solange vor Saurons Heerschaaren zu verteidigen, bis Frodo und Sam den Ring im Schicksalsberg vernichtet haben - sollten sie es wirklich schaffen...

Über 200 Minuten lang ist dieser Film ein Meisterwerk. Dabei ist diese Kinoversion nicht einmal komplett. Etwa eine Stunde wichtige Szenen fehlen. Diese werden in der Extended Edition im Oktober erhalten sein.

Darunter Szenen mit Saruman Tods, Aragorns Weg zum König, dem Hexenkönig und Saurons Mund. Dennoch ist diese DVD ein Muss für jeden Fantasy-Fan.

Als Bonus gibt es außerdem noch eine zweite DVD auf der ein sehr nettes Making-Of mit dabei ist. Außerdem gibt es wieder die üblichen Trailer und WebDokumentationen.

-nh-

Star Wars Gerüchte

Einige Neuigkeiten zu den Star Wars DVDs: Es wird sich hierbei um eine verbesserte Version der Special Edition handeln. Wie nun bekannt wurde, sollen vier Szenen mindestens überarbeitet worden sein.

- Der Schauspieler des Imperators aus Episode V - Das Imperium schlägt zurück soll durch Ian McDiarmid ersetzt werden. Auch sollen die Dialoge im Gespräch zwischen Vader und dem Imperator minimal geändert sein.

- Die Szene zwischen Han und Greedo wurde wieder mal etwas verändert. Greedo schießt immer noch zuerst, Han zuckt kurz und röstet wie immer den Kopfgeldjäger.

- Hayden Christensen soll als Geistgestalt am Ende von Episode VI - Die Rückkehr der Jedi-Ritter statt Sebastian Shaw im Ewok-Dorf erscheinen. Dazu gibt es sogar schon ein Bild, welches angeblich echt sein soll.

- In der Abschlußfeier von Episode VI - Die Rückkehr der Jedi-Ritter soll nun auch Naboo kurz integriert werden.

Ebenfalls ist nun bekannt, welches Zusatzmaterial auf der vierten DVD-Box sein wird:

Wenn am 21. September die Krieg-der-Sterne-Trilogie auf DVD veröffentlicht wird, werden die digital optimierten und restaurierten Filme von mehr als 10 Stunden Bonusmaterial begleitet werden, das die Herstellung dieser klassischen Filme aus der Innenperspektive betrachtet.

Jeder Film wird auf seiner eigenen Disk präsentiert werden, Dank Lowry Digital Images in bester, restaurierter und optimierter Bildqualität. Die reiche Tonkulisse der Saga wird in Dolby Digital 5.1 Surround EX zum Leben erwecken. Zusätzlich dazu werden George Lucas, Regisseur Irvin Kershner, Schauspielerin Carrie Fisher, Tonentwickler Ben Burtt und Industrial-Light-&-Magic-Mitarbeiter Dennis Muren auf einer Kommentartonspur Einsichten in den Entstehungsprozeß gewähren.

Die vierte Disk ist voller Zusatzmaterial. Der bedeutendste Beitrag ist hierbei *Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy*. Diese zweieinhalbstündige Dokumentation zeichnet die Entwicklung der Saga nach, von einer unterfinanzierten, mit Liebe zum Detail geschaffenen Weltraumsaga zu einem Kinophänomen, das entgegen aller Erwartungen Erfolg hatte und die Regeln neu erfand.

Diese umfassende Dokumentation präsentiert neue Interviews mit George Lucas und mehr als 40 Schauspielern und Mitarbeitern der klassischen Trilogie, sowie mit einer Reihe von Filmemachern und Berühmtheiten. Empire of Dreams zeigt nie zuvor gesehenes Material über die Entstehung der drei Filme.

Die vierte Disk zeigt:

Hinter-den-Kulissen-Vorschau auf Episode III: **The Return of Darth Vader**. Endlich wird Krieg der Sterne: Episode III enthüllen, wie Anakin Skywalker Darth Vader wurde, der größte Schurke in der Geschichte des Films. In dieser exklusiven Vorschau, spricht George Lucas über Anakins Fall. Zum ersten Mal gewährt er einen kleinen Blick auf das neue Vader-Kostüm, das extra für Episode III geschaffen wurde.

The Birth of the Lightsaber: Ihr unvergeßliches Brummen und ihr strahlender Glanz werden rund um die Welt erkannt. In dieser, dem Laserschwert gewidmeten Dokumentation werden die Ursprünge dieser eleganten Waffe aus zivilisierteren Tagen enthüllt.

The Characters of Star Wars: Ein umfassender Blick auf die Entstehung der Lieblingsfiguren mit seltenen Konzeptzeichnungen, Material aus dem Herstellungsprozeß und Interviews mit George Lucas und den Schauspielern und Mitarbeitern, die die beliebten Kinohelden zu dem machten, was sie heute sind.

The Force Is With Them: The Legacy of Star Wars - Krieg der Sterne eröffnete einer Generation von Filmemachern und Künstlern eine Galaxis voller Möglichkeiten. Einige der größten Filmemacher unserer Tage sprechen über den Einfluß der Krieg-der-Sterne-Filme auf ihr Leben.

Trailer und spielbare Demo für Star Wars Battlefront: die vierte Disk präsentiert in einem Trailer einen aufregenden Blick auf das kommende LucasArts-Videospiel Star Wars Battlefront. Xbox-Spieler erhalten darüber hinaus die Möglichkeit, in einer exklusiven Demo die Schlacht von Endor als imperialer oder

Rebellensoldat nachzuspielen und AT-STs, Gleiterräder und verschiedene Waffen einzusetzen, um ihre Seite zum Sieg zu führen. Die Vollversion von Star Wars Battlefront wird am 21. September - am gleichen Tag, wie die DVD - für PlayStation 2, Xbox und PC erscheinen.

Vorschau auf das Episode-III-Videospiel: Ab Frühjahr 2005 erhalten Videospiele im neuen Episode-III-Spiel die Möglichkeit, die atemberaubende Jedi-Kampfkunst von Episode III am eigenen Leib zu spüren. Diese exklusive Vorschau zeigt die Arbeit der Spieleentwickler von LucasArts hinter den Kulissen und bei den Dreharbeiten im Bemühen, die authentischste Jedi-Erfahrung aller Zeiten zu präsentieren.

Klassische Trailer und Fernsehspots: Die DVD präsentiert den ursprünglichen Teaser-, Start- und Wiederveröffentlichungstrailer für jeden Film, sowie diverse Fernsehspots.

Galerie mit nie zuvor gesehenen Produktionsbildern: mit diesen exklusiven Fotos aus dem Herstellungsprozeß der Trilogie erhaltet ihr die Möglichkeit, in die geheimen Ecken der Lucasfilm-Archive vorzustoßen. Erlebt Hunderte seltener Bilder von hinter den Kulissen.

Poster- und Werbekampagne: die ursprüngliche Veröffentlichung der Krieg-der-Sterne-Filme erfolgte in einer Zeit, als internationale Kampagnen noch eine Vielzahl von faszinierenden, individuellen Postern hervorbrachten. Erlebt eine Sammlung von Kinopostern aus der ganzen Welt.

-nh-

MUSIK-ECKE

Van Helsing

Komponist: Alan Silvestri

Das Album ist von einem der besten Nachwuchskomponisten, wobei Alan Silvestri inzwischen zu den renommierten Filmkomponisten der Branche zählt. Zu Silvestris bekanntesten Werken gehören *"Predator I & II"*, *"Judge Dredd"* und *"Die Rückkehr der Mumie"*. Mit seinem neuen Album zum Film *"Van Helsing"* zeigt uns Silvestri ein Feuerwerk an Orchestermusik. Er überzeugte bereits im zweiten Teil der Mumie, der ebenfalls übrigens von Stephen Sommers gedreht wurde. Für den neuen Streifen Sommers, in dem Hugh Jackman und Kate Beckinsale die Hauptrollen spielten, fuhr Silvestri schwere Geschütze auf.

Gleich im ersten Stück *"Transylvania 1887"* geht es nach 20 Sekunden mit dem schwungvollen Leitthema des Films los, der grandios mit einem Chor in lateinischer Sprache begleitet wird. Silvestri schafft mit dem Leitthema ein simples, aber absolut eindrucksvolles Thema, welches den Zuhörer durch den ganzen Score begleitet. Schwungvoll, düster, kräftig und bedrohlich zugleich.

Das zweite Stück *"Burn it Down"* steht dem ersten in nichts nach. Draculas Auftritt wird mit starken Streichinstrumenten untermalt. Die Musik paßt zur dunklen Atmosphäre. Schwungvoll und actiongeladen, wie der Film auch, begleitet Silvestri in diesem Stück die verzweifelte Flucht von Frankensteins Monster zur alten Mühle. Dabei verwendet er für Frankensteins Monster ein melancholisch-schönes Thema, während bei Dracula stets ein finsterer Chor eingesetzt wird. Zum Ende des zweiten Tracks wird wieder zum Leitthema umgletet, welches in voller Pracht ertönt.

Die ersten beiden Stücke gehören zu den absoluten Highlights des Filmes. Es gibt auf dieser CD eigentlich überhaupt kein langweiliges Stück. Alles sehr actionreich. Für Freunde von furioser Filmmusik ein Genuß. Hier kommt keine Sekunde Langeweile auf. Zu den weiteren Highlights des Scores gehört auch Stück Nummer 5 *"Attacking Brides"*. Die Musik paßt grandios zum Angriff von Draculas Bräuten, schwungvoll setzt Silvestri zu Anfang die Streichinstrumente ein, bedient sich geschickt des Chors, wie er es bereits sehr erfolgreich in *"Die Rückkehr der Mumie"* getan hat. *"Transylvian Horses"*, Track Nr. 9, gehört auch zu den Highlights. Er setzt mit dem Van-Helsing Thema ein, wird dann ruhiger und bedrohlich. Dann wird es abrupt wieder kraftvoll und ein Wechsel zwischen dem Thema *"Der Guten"* und dem Vampir/Dracula Thema bestimmt den Rest des Tracks. *"Final Battle"* ist das 11. Stück des Scores. Hier packt Silvestri noch einmal alles zusammen. In diesem lauten,

actiongeladenen Stück prasseln alle Themen in voller Pracht aufeinander. "Reunited" bildet den Abschluß des Albums und ist auch das einzig ruhige Thema, aber dafür auch sehr schön und melancholisch.

Fazit: Ein kurzweiliger, actiongeladener Score mit prachtvollen, düsteren und kräftigen Themen. Der Score fängt die Stimmung des Filmes ein. Eine Meisterleistung von Alan Silvestri, der auch nach "Rückkehr der Mumie" beweist, dass er inzwischen zu den besten in der Filmmusik gehört und durchaus mit den ebenso eindrucksvollen und prächtigen Dracula / Van-Helsing Scores von John Williams und Kojech Wilar mithalten kann.

-nh-

Troja

Komponist: James Horner

Endlich wieder ein epischer Film für James Horner dachte ich, als ich gehört hatte, dass James Horner kurzfristig die Filmmusik für Wolfgang Petersens "Troja" übernehmen sollte. Die Filmemacher waren mit dem Score von Gabriel Yared nicht zufrieden. Altmeister

Horner (Willow, Star Trek 2 und 3, Braveheart, Titanic) musste innerhalb von wenigen Wochen einen kompletten Score zusammen basteln. Unter den "Fachkreisen" rief das schon vor der Veröffentlichung des Films Misstrauen hervor und man befürchtete, dass James Horner sowieso nur seine alten Themen neu aufbrühen würde. Hinzu kommt die Tatsache, dass James Horner seit "Die Maske des Zorro" keinen herausragenden Score mehr gebracht hatte.

Nun, mit Troja meldet sich James Horner wieder zurück. Natürlich ist sein eigener Stil und auch ein gewisser Bezug zu seinen alten Werken unverkennbar, doch Horner schafft es bereits im ersten Stück die antike Atmosphäre des Filmes aufzufangen. In Stück 1 "3200 Years Ago" setzt er ein melancholisch singende Solistin und untermalt den Aufmarsch der griechischen Armeen mit starken, aus allen Horner-Kompositionen bekannten Trommeln. Das zweite Stück "Troy" ist ein absolutes Highlight des Scores. Hier wird das Troja-Thema in voller Blüte und Pracht gespielt. Man merkt zwar, dass Horner etwas Zeit fehlte, das Thema auszureifen, doch auch so hört es sich sehr gut an. Er setzt oft Trompeten ein, was für ihn (besonders bei Braveheart oder Titanic) sehr selten ist. Daher zieht hier auch nicht das Argument, er würde altes neu aufbrühen, wobei man zugeben muss, dass die ruhige Passage in diesem Teil etwas nach Willow klingt. Trotzdem ist Stück 2 eines der besten.

Mit Stück 3 kommt das erste Actionstück auf dem Album. "Achilles Leads The Myrmidons" schildert die Landung der Griechen an der trojanischen Küste und dem Kampf von Achilles Myrmidonen. Der Anfang ähnelt sehr dem actionreichen Score von "Duell - Enemy at the Gates". Doch Horner entwickelt dieses Stück sehr schnell weiter, setzt passend Chor ein und macht Stück 3 zu einem Highlight des Albums. Bestes Stück des Albums ist meines Erachtens Nummer 6 "The Greek Army and its Defeat" baut sich langsam und schwungvoll auf. Passend wird hier der Anmarsch der griechischen Armee geschildert. Horner schafft mit diesem Stück auch etwas Neues und setzt das gesamte Orchester passend ein. In diesem Stück spiegelt sich der gesamte Score wieder. Mit seinen prachtvollen, melancholischen und kraftvollen Themen.

Alles in allem ist James Horner diesmal wieder ein - in der kurzen Zeit vor allem - hervorragender Score gelungen, der mir von mal zu mal besser gefällt. Horner schafft es hier sehr gut, ruhige, melancholische mit kämpferischen und heroischen Themen zu verweben. Endlich wieder ein epischer Score von ihm. Er fängt die antike Stimmung des Films perfekt ein. Zwar reicht er nicht an Braveheart, Willow oder Titanic, aber mit Troja ist Horner wieder ein sehr gutes Werk gelungen.

-nh-

Day After Tomorrow

Komponist: Harald Kloser

Harald Kloser ist ein unbeschriebenes Blatt in Hollywood. Umso überraschender, dass er für den neuen Emmerich-Blockbuster "The Day After Tomorrow" engagiert wurde. Früher hat Roland Emmerich mit dem hervorragenden Komponisten David Arnold zusammen gearbeitet, der mit "Stargate", "Independence Day" und "Godzilla" drei bombastische Werke geschaffen hat. Für "Der Patriot" hat man sogar John Williams engagiert, der ebenfalls einen epischen Score komponiert hat.

Harald Kloser (Der Alte, 13th Floor, Comedian Harmonists) kommt an die Werke von Arnold und Williams nicht heran. Man sollte nicht einen epischen Score ala Arnold oder Williams erwarten. Dennoch ist der Score nicht schlecht, guter Durchschnitt. Harald Kloser schafft einige gute, düstere neue Themen, die sich sehr gut anhören.

Zu den Highlights des Albums gehören Track 1 "Day After Tomorrow", Track 2 "Tornado Warning", Track 4 "Tidal Wave"- hier zeigt er sich von der kraftvollen Seite und setzt das Orchester sehr abwechslungsreich ein, erinnert hier sogar etwas an David Arnold - und Track 10 "Blizzard".

Alles in allem für Klosters ersten großen Film ein gelungener Soundtrack, der wie gesagt aber nicht an Emmerichs Vorkomponisten heranreicht, wobei es aber auch schwer ist, einen Williams und Arnold zu toppen. Man kann gespannt sein, was der Österreicher in "Alien vs. Predator" komponieren wird, wobei bereits feststeht, dass er Alan Silvestris "Predator"-Thema verwenden wird. Auch hier hat Kloser große Vorgänger, wie Jerry Goldsmith und James Horner (Alien und Aliens - Die Rückkehr).

-nh-

Psychedelic Avengers

Etwas ganz anderes präsentieren die *Psychedelic Avengers* mit ihrem gleichnamigen Album. Die Musik zeigt eine vielfältige Mischung aus allen Musikrichtungen, inspiriert von der Perry Rhodan Serie. Das Cover des sehr gelungenen Albums stammt übrigens vom Perry Rhodan-Zeichner Al Kelsner.

Was man sich genau unter dem Projekt vorstellen kann, sagt Bandmitglied Tim selbst:

Das "The Psychedelic Avengers" Projekt ist sozusagen der Soundtrack zu einem imaginären space, psych, sex, teen, mutant, love, trash, porn, noize Science-Fiction Film. Hier haben sich einige der interessantesten Underground Bands und Künstler aus diversen unterschiedlichen musikalischen Bereichen zusammengeschlossen, um einen einzigartigen Trip durch fremde Galaxien und die weiten des Alls zu kreieren.

Diese CD ist von Science Fiction Fans für Science Fiction Fans gemacht, damit sie den perfekten Soundtrack zum träumen und zum Reisen durch fremde Galaxien und die endlosen weiten des Alls haben ...

Erwartet jetzt aber bitte nicht so einen glatt geputzten, nett blubbernden Ambient / New Age / Space Night Soundtrack, nein, nein, das interstellare Leben ist dreckig, hart und gemein und hält täglich tausende unvorstellbare Überraschungen bereit ...

Und erwartet bitte auch nicht auf grund der beteiligten Bands einen bestimmten (Gesamt)Sound, denn das ganze ist eine spannende und schlüssige Kombination aus Psychedelic, Alternative, Drum & Bass, Stonerrock, Freestyle Electronics, Space Pop, Alien E-Rock und Filk - halt: Cyber-Psychedelia, wie wir es nennen würden

Zudem hat er noch eine interessante Anregung für Perry Rhodan-Leser:

Ach, aber auch als Perry Rhodan-Fan möchte ich dir mal folgende Assoziationen vorschlagen, wenn du die CD zum wiederholten male hörst, denk an das hier, bzw. hör dir auch mal die Songs gezielt mit der Assoziation an und sag mir was du davon hältst:

Song 1. Kantirans und Mal Detairs erster Flug mit der DIRICI

Song 4. Absturz auf Hayok

Song 5. eine leidenschaftliche Nacht zwischen Ascari da Vivo und Perry Rhodan

Song 7. die Verfolgungsjagd zwischen Kantiran und Shallowain in den Häuserschluchten auf Taloris und die anschließende Schlacht mit der Sentenza in Band 2201

Song 8. Kantirans erste Nacht mit Thereme

Song 11. auf der Hochzeit von Reginald Bull & Fran

Song 13. die Schlacht am Brocken 44 / Hayok

Das Album erscheint am 07. Juni 2004 über Fuenfundvierzig/Indigo. Mehr Infos zu dem interessanten und innovativen Projekt findet ihr unter www.psychedelicavengers.de.vu

-nh-

ASTRO NEWS

Robotersonden zu Hubble?

Die amerikanische Weltraumbehörde NASA will aus Sicherheitsgründen keine weiteren bemannten Service-mission zum alternden Weltraumteleskop Hubble senden. Stattdessen wird die Möglichkeit geprüft, das Teleskop mit Robotersonden zu warten. Das Problem muss gelöst werden, bevor Hubble im Jahr 2013 unkontrolliert auf die Erde stürzen würde.

Quelle: astronews.com

Lebensspuren oder nicht - das ist hier die Frage

Seit 1996 streiten die Forscher, ob bestimmte Mineralien und Strukturen in dem Mars-Meteoriten ALH84001 biologischen Ursprungs sind oder nicht.

Neue Untersuchungen stärken jetzt die Zweifler: Das in ALH 84001 gefundene Magnetit kann demnach auch durch nicht-biologische Prozesse entstehen, die sich im Labor reproduzieren lassen. Die Debatte geht also weiter - und lässt sich wohl letztlich erst nach der Untersuchung von Mars-Bodenproben auf der Erde endgültig beenden.

Quelle: astronews.com

Raumtransporter der Zukunft

Zum ersten Mal flog im Norden Schwedens *Phoenix*, das sieben Meter lange maßstabsgetreue Modell eines zukünftigen wiederverwendbaren Raumtransporters - wenn auch nur für zwei Minuten. Das Besondere an dem Flug war, dass das Gerät vollkommen selbständig die Landebahn ansteuerte und zur Freude der Entwickler eine Bilderbuchlandung absolvierte.

Phoenix ist eine Entwicklung aus dem Raumfahrt-Technologieprogramm ASTRA vom Deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR).

Quelle: astronews.com

Auch andere Sterne haben einen Aktivitätszyklus

Das ESA-Röntgenteleskop XMM-Newton beobachtete einen Aktivitätszyklus im Röntgenbereich bei einem Stern der unserer Sonne ähnelt.

Der solare Aktivitätszyklus ist schon viele Jahrhunderte bekannt: Seit Galileos Zeiten Anfang des 17. Jahrhundert registrierten Astronomen die Anzahl der Sonnenflecken und hielten ihre Größe und räumliche Verteilung fest. Bei den Sonnenflecken handelt es sich um relativ kühle Bereich auf der Sonnenoberfläche und ihre Anzahl steht in direkten Zusammenhang mit dem elfjährigen Aktivitätszyklus unseres Zentralgestirns. In den Phasen großer Aktivität macht die Sonne durch gewaltige koronale Massenauswürfe und Fackeln auf sich aufmerksam. Sie können auf der Erde für erhebliche Störungen bei Radioübertragungen oder in elektrischen Systemen sorgen. Zusammen mit dem solaren Zyklus ändert sich auch die Röntgenstrahlung, die von der Sonne ausgesandt wird: Im Maximum der Aktivität - wenn die Sonne also eine große Zahl von Sonnenflecken aufweist - ist sie bis zu 100 Mal höher als zum Sonnenfleckenminimum.

Mit Hilfe von XMM-Newton gelang es nun erstmals auch bei einem anderen Stern einen solchen Aktivitätszyklus im Röntgenbereich nachzuweisen.

Quelle: astronews.com

Ein rotes Rechteck im All

Das Weltraumteleskop Hubble hat wohl einen der ungewöhnlichsten Nebel in unserer Milchstraße genauer untersucht: das Rote Rechteck. Das Objekt mit der offiziellen Bezeichnung HD 44179 ist rund 2.300 Lichtjahre von der Erde entfernt und zeigt Strukturen, die entfernt an eine Leiter erinnern. Das Rote Rechteck ist in Wirklichkeit die Vorstufe zu einem so genannten planetarischen Nebel. Im Zentrum des Roten Rechtecks befindet sich ein Stern, der früher einmal unserer Sonne nicht unähnlich gewesen sein dürfte und sich gerade in der Endphase seines nuklearen Lebens befindet.

Quelle: astronews.com

SpaceShipOne erreicht 64 km Höhe

Das privat finanzierte Raketenflugzeug *SpaceShipOne* hat bei seinem dritten Testflug eine Flughöhe von 64,6 km erreicht. Der Flug ist ein weiterer Schritt des Unternehmens Scaled Composites auf dem Weg zu kommerziellen Suborbitalflügen.

Das Unternehmen hofft, dass in zehn Jahren für den Preis einer Luxus-Kreuzfahrt auch für Privatleute ein Flug über der irdischen Atmosphäre angeboten werden kann.

Quelle: Space Today

Europäischer STAR-suit

Schon seit ihren Anfängen beschäftigt sich die bemannte Raumfahrt eingehend mit der Frage, wie sich der Aufenthalt im All auf die Körperfunktionen und die Gesundheit der Astronauten auswirkt. In der Regel finden umfassende Gesundheitschecks jedoch nur vor und nach dem Flug statt. Während des Weltraumaufenthalts kommen sie lediglich vereinzelt als Teil verschiedener Tests vor, und zusammenhängende Langzeitmessdaten fehlen fast völlig.

Ziel der ESA ist es, einen funktionsfähigen Anzug-Prototypen zu entwickeln, der Überwachungssysteme für alle wichtigen Vitalfunktionen enthält. Der sogenannte STAR-suit soll in Echtzeit alle wichtigen Vitaldaten des Trägers über einen längeren Zeitraum erfassen können.

Quelle: ESA

Einschlagskrater des Arten-Killers gefunden

Vor rund 250 Millionen Jahren kam es auf der Erde zu einem gewaltigen Artensterben, dem 90% aller Lebensformen zum Opfer fiel. Schon länger vermuteten Forscher, dass auch hierfür - ähnlich wie beim Aussterben der Dinosaurier - ein Asteroiden-Einschlag verantwortlich gewesen sein könnte. Jetzt fanden Wissenschaftler den zugehörigen, 200 Kilometer großen Einschlagkrater vor der nordwestlichen Küste Australiens. Damit scheint der Auslöser für eine der größten Katastrophen in der Erdgeschichte gefunden.

Quelle: astronews.com

Astronomen planen Riesen-Radioteleskop

Das weltweit größte Radioteleskop mit einer Fläche von einem Quadratkilometer soll Astronomen in rund zehn Jahren einen unerreichten Blick ins All ermöglichen. Um diese Größe zu erreichen, müssen zahlreiche Teleskope untereinander vernetzt werden.

Die Empfindlichkeit und Auflösung soll um ein Vielfaches höher sein als bei den schon existierenden Radioteleskopen. Das «Square Kilometer Array» (SKA) soll beispielsweise das Leuchten von Wasserstoffgas beobachten, das zu Beginn des Universums freigesetzt wurde, und somit die Entstehung des Universums untersuchen. Auch soll die Suche nach erdähnlichen Planeten vorangetrieben werden. Doch erst in rund zehn Jahren könnten die ersten Daten gesammelt werden.

Geplant ist, viele Teleskope mit etwa 10 bis 20 Meter Durchmesser über Glasfaserleitungen miteinander zu verschalten, so dass sich eine Fläche von einem Quadratkilometer ergibt. In einem Umkreis von mehr als zwei Kilometern soll ein Teil der Geräte dicht beieinander stehen. Der Rest soll spiralförmig angeordnet sein, im Abstand von hunderten bis tausenden Kilometern.

Quelle: tagesspiegel.de

Neu entdeckter Asteroid

Meistens halten sich Asteroiden im Bereich zwischen den Planeten Mars und Jupiter auf. Die Bahn von 2004 JG6, der 184 Tage für einen Umlauf benötigt, liegt dagegen vollständig innerhalb der Erdbahn. Seine geringste Entfernung zur Sonne beträgt lediglich 48,3 Mio Kilometer, womit er ihr teilweise sogar näher kommt als der sonnennächste Planet Merkur.

Gefunden wurde der Asteroid im Rahmen des so genannten Loneos-Projekts, dessen Ziel die Suche nach erdnahen Asteroiden ist. Die Astronomen vermuten etwa fünfzig weitere kleine Asteroiden innerhalb der Erdbahn. Diese sind jedoch schwer auffindbar, da sie sich zumeist in unmittelbarer Nähe der Sonne aufhalten und von ihr überstrahlt werden.

Quelle: Bild der Wissenschaft

Opportunity erreicht den Endurance-Krater

Im Verlauf des Aprils sind die beiden Rover Spirit und Opportunity weiter gefahren als in drei Monaten zuvor. Nach den letzten 17 Metern Fahrt erreichte der Opportunity am Sol 95 endlich den Rand des Kraters Endurance.

Das Gefälle im Inneren des Kraters an seiner westlichen Seite beträgt ca. 18°. Ob die Verantwortlichen für die Mission sich trauen werden, den Rover in den Krater hineinzufahren, bleibt abzuwarten.

Quelle: www.science-at-home.de

Liebe Leserinnen und Leser der DORGON-Serie,

inzwischen ist Heft 110 erschienen, in den nächsten Tagen wird auch die 111 online sein. Immer noch verläuft der aktuelle Zyklus schleppend, in Hinsicht auf die Veröffentlichungsintervalle. Im Moment sind alle Beteiligten beruflich sehr eingespannt, so dass es etwas schwer ist, rechtzeitig alles fertig zu haben. Dennoch ist die Serie nicht gefährdet, es geht weiter und die Planungen laufen bis Band 199.

Die Hefte 109 und 110 stellen zwei spannende Romane von unserem "Stammgastautoren" Roman Schleifer dar, der noch weitere drei Romane in diesem Zyklus beisteuern wird. Roman wird auch nach 150 für DORGON schreiben, aber nur in der Handlungsebene um Alaska Saedeleare. Wir haben sozusagen einen Spezialisten unter den Gastautoren gefunden, was mich sehr freut, da die Werke von Roman auf jeden Fall eine qualitative Bereicherung für die Serie sind.

Zum aktuellen Roman, Heft 111, möchte ich noch ein paar Worte verlieren, da dieser Roman sehr schräg ist und dennoch nicht als Klamauk bezeichnet werden sollte. Die Thematik ist denkbar traurig - es geht um Menschen, die sozial und geistig so weit abgestiegen sind, dass sie nur noch unter Aufsicht leben können. Dies ist etwas, was heute, aber in meinen Augen auch noch in der Zukunft, ein trauriges Kapitel sein wird. Sicherlich wird die Medizin in der Zukunft einige Krankheiten verhindern können, doch durch meinen Zivildienst vor drei Jahren in einem Gerontopsychiatrischen Alten- und Pflegeheim habe ich gelernt, dass nicht nur Demenz und Alzheimer für geistige Verwirrung verantwortlich sind, sondern auch der Mensch selbst. An Krankheiten wie Schizophrenie kann man noch wenig machen, aber es gibt auch Menschen, die sich körperlich so zerstören, dass nur noch ein Wrack übrig bleibt. Die Art, wie diese Menschen existieren, ist beängstigend und traurig zugleich. Die Aufgabe, diesen Menschen, die keine Hoffnung auf Besserung haben, das Leben noch angenehm zu gestalten, ist altruistisch und verdient sehr viel Anerkennung.

Die Besetzung der SLEEPY HOLLOW ist in diesem Fall durch äußere Einwirkungen in diesen Zustand geraten, also unverschuldet. Das Benehmen ähnelt dem von geistig verwirrten Menschen. In dem Heft 111 "Das Tollhaus" wird auf teilweise humorvolle aber auch schonungslose Art und Weise das Dasein dieser armen Menschen gezeigt, ohne es in irgendeiner Weise durch den Schmutz zu ziehen. Der Roman mag an einigen Stellen krass sein, doch er spiegelt das Leben bzw. die Art dieser Menschen wider. Viele Dinge tragen sich so oder ähnlich zu. Natürlich sind damit nicht das Pflegepersonal, der verrückte Arzt und seine Dominate Oberschwester Lok gemeint.

Im Gegenteil, dem Pflegepersonal und den Therapeuten in der heutigen Zeit kann man gar nicht genug Respekt für ihre Leistung zollen. Der Umgang mit geistig und körperlich behinderten Menschen, gleich wie sie zu dieser Behinderung gekommen sind, ist sehr schwer. Das habe ich aus meiner Zivildienstzeit erfahren. Ich bedaure die Menschen, die zu Randgestalten der Gesellschaft geworden sind und empfand es als Ehre, mich um sie zu kümmern. Man sollte diese armen Wesen nicht vergessen, was leider aber all zu oft getan wird.

Es ist schwer von diesem ernstesten Thema wieder zurück zum DORGON-Alltag zu finden. Am besten gelingt es wohl, wenn ich weiter über "Das Tollhaus" spreche. In diesem Roman kehrt der Charakter der Kathy Scolar nach 11 Heften Pause wieder zurück. Obwohl es eigentlich nach Heft 99 nach einem Abgang von Kathy aus der Serie aussah und dies auch vom Exposé-Team durchaus beabsichtigt war, haben wir uns nun doch entschieden, diesen interessanten Charakter weiter drin zu behalten. Kathy Scolar ist eine Frau, die sich vom sorglosen "Partygirl" immer weiter entwickelt und Stärke zeigen muss. Das wird sie in 111 und den folgenden Romanen auch tun. Kathy Scolar wird im Quarterium-Zyklus eine wichtige Rolle spielen und zusammen mit Nataly An-

draws und Jaaron Jargon einige Abenteuer bestehen.

Das Cover von 111 stammt übrigens von Klaus G. Schimanski und stellt seinen letzten Beitrag für die DORGON-Serie dar, wahrscheinlich auch generell für das Perry Rhodan-Universum in absehbarer Zeit. Ich bedaure diese Entscheidung und bewundere Klaus G. Schimanskis Talent zum Zeichnen. Ich hoffe, er wird die Perry Rhodan / DORGON-Leser irgendwann wieder mit seinen Bildern bereichern. Wer mehr von Klaus G. Schimanskis Bildern sehen möchte, sollte die Seite

www.sam-smiley.net besuchen.

Was erwartet Euch in den nächsten Heften? Die Hefte 111 "Das Tollhaus", 112 "Am Rande des Wahnsinns" und 113 "Gejagt vom Quarterium" schildern das Schicksal von Kathy Sclar und einem Mann, der behauptet der kürzlich verstorbene Joak Cascas zu sein. Der Leser kann sich auch auf zwei Romane mit Neve Prometh freuen und wir die schmierigen Mykkes wiedersehen. Auch Cauthon Despair und das Mutantenkorps werden in 113 eine gewichtige Rolle spielen. Danach geht die Handlung wieder nach Estartu mit einigen Romanen von Ralf König. Die Handlungsebenen wechseln danach sehr rasch zwischen Estartu und Cartwheel.

Soviel von mir. Weiterhin viel Spaß beim Lesen!

Bis zum nächsten Mal,
Euer Nils Hirsland