



sciencefictionclubdeutschland.de

andromedanachrichten

252

ColoniaCon 22

28./29. Mai 2016

Jugendpark Köln-Mülheim
Sachsenbergstraße (Nähe Claudius-Therme)

Infos & Anmeldung unter:
www.coloniacon.eu

EXODUS 33

»Kennenlern-Angebot«
NUR für SFCO-Mitglieder*
die aktuelle Ausgabe für

6,90 € !!

inkl. Versand (auch Ausland)
einmaliges Angebot
und nur solange der Vorrat reicht

Bestellungen an: shop@exodusmagazin.de
* (unter Angabe Ihrer SFCO-Mitgliedsnummer
und Postanschrift).

In der Galerie:

Timo Kümmel

»Ferne Gestade«
mit einer Einleitung
von Christian Endres

Neue Kurzgeschichten von:

Arno Behrend, Victor Boden
Christian Endres, Florian Heller
Olaf Kemmler, Boris Koch
Tobias Tantius, Michael Tillmann
Fabian Tomaschek und Christian Weis

**Wie gewohnt aufwendig und
reichhaltig illustriert von:**

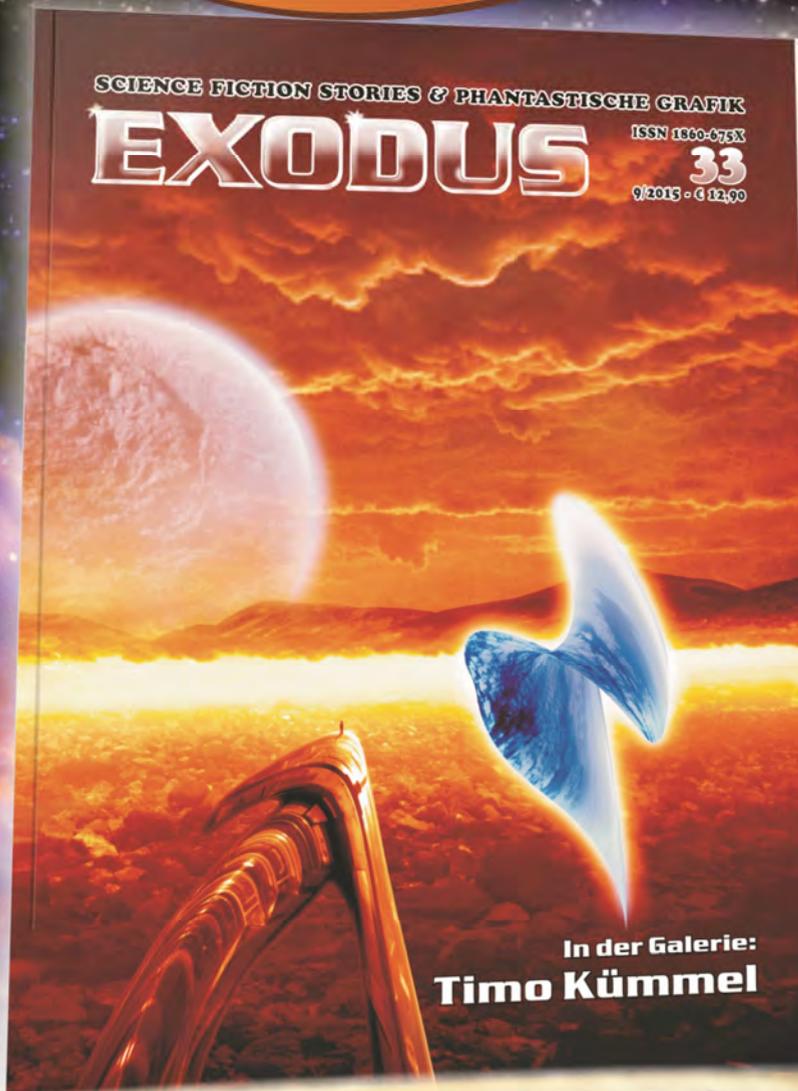
Victor Boden, Crossvalley Smith
Mario Franke, Thomas Franke
Jan Hillen, Michael Hutter
Chris Schlicht, Hubert Schweizer
und Michael Vogt

Comic & Karikatur:

Jan Hillen
Kostas Koufogiorgos

Lyrik · Section:

Jens Ehlers



ISSN 1860-675X

WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

René Moreau - Schillingsstr. 259 - 52355 Düren - rene.moreau@exodusmagazin.de

LUXCON 2016



16TH & 17TH APRIL 2016 @ "SCHUNGFABRIK"
TÉTANGE (LUX)

FESTIVAL DE L'IMAGINAIRE - FANTASTIKFESTIVAL

LUXCON 2016

**SAVE THE DATE!
16 + 17.04.2016**

3RD EDITION EVEN BIGGER WITH:

INTERNATIONAL AND LOCAL GUESTS

DISCUSSIONS AND PRESENTATIONS

SATURDAY NIGHT PROGRAMME

COSPLAY CONTEST

WORKSHOPS

GAMING

FOOD & DRINK

VENDORS

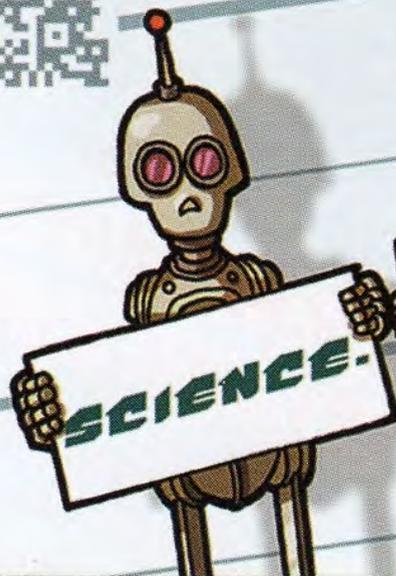
AND SO MUCH MORE...

"Schungfabrik" Tétange (Lux.) | Open: Sat. 10h - 01h / Sun. 10h - 18h

MORE INFO ON: [FACEBOOK.COM/LUXCONVENTION](https://www.facebook.com/luxconvention) - LUXCON.LU - SFFS.LU

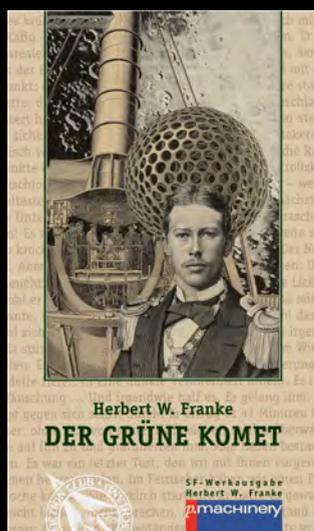
ORGANISED BY:

The community for fans!



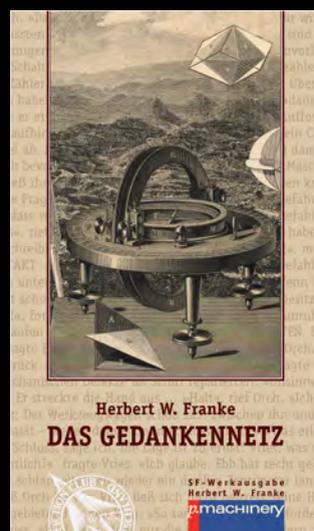
SOCIETY LUXEMBOURG

Die SF-Werkausgabe Herbert W. Franke bei p.machinery



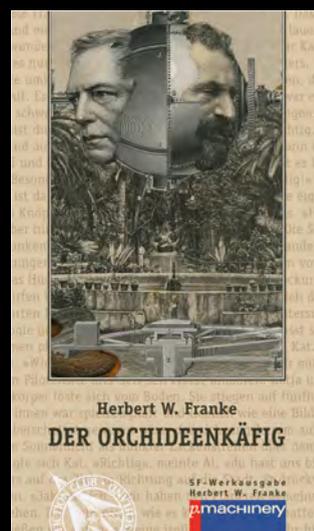
Herbert W. Franke
DER GRÜNE KOMET
 Science-Fiction-Erzählungen
 SF-Werkausgabe Herbert W. Franke, Band 1, hrsg. von Ulrich Blode und Hans Esselborn
AndroSF 46
 p.machinery, Murnau, November 2014, 236 Seiten
 Softcover – ISBN 978 3 95765 019 1 – EUR 11,90 (DE)
 Hardcover (limitierte Auflage) – ISBN 978 3 95765 020 7 – EUR 23,90 (DE)

Herbert W. Franke ist die zentrale Figur der deutschsprachigen Science-Fiction nach dem Zweiten Weltkrieg und insofern eine Ausnahmeerscheinung, als er sich seit der Wendung zur neueren Form des Genres in den sechziger Jahren bis heute mit seinen Texten im Feld der klassischen Science-Fiction behauptet hat. Seine erste Veröffentlichung *Der grüne Komet* erschien 1960 in der Reihe Goldmanns Zukunftsromane, in der erstmals die Science-Fiction in Deutschland mit so wichtigen Autoren wie I. Asimov oder A. C. Clarke vorgestellt wurde. [...]



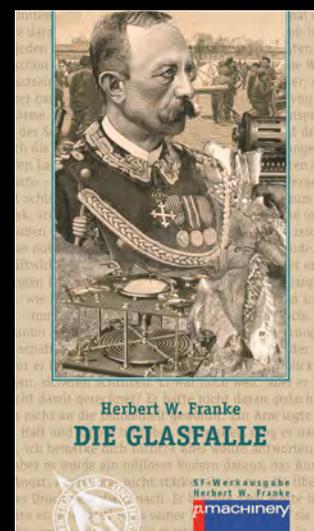
Herbert W. Franke
DAS GEDANKENNETZ
 Science-Fiction-Roman
 SF-Werkausgabe Herbert W. Franke, Band 2, hrsg. von Ulrich Blode und Hans Esselborn
AndroSF 51
 p.machinery, Murnau, Dezember 2015, 184 Seiten, Paperback
 Softcover – ISBN 978 3 95765 050 4 – EUR 10,90 (DE)
 Hardcover (limitierte Auflage) – ISBN 978 3 95765 051 1 – EUR 18,90 (DE)

Eine Formation von Raumschiffen fliegt wie ein Vogelschwarm durch den Weltraum. Die Wissenschaftler, die sich an Bord eines dieser Schiffe befinden, versuchen mit ihrem Computer, die Intelligenz unbekannter Wesen eines fremden Planeten zu prüfen. Aber das Experiment wirkt sich verhängnisvoll aus. Die Vergangenheit wird lebendig, und die fremden Wesen ergreifen die Initiative – sie zwingen die Besatzung, das Raumschiff zu verlassen.
 »Das Gedankennetz« ist jener Roman Frankes, mit dem alles begann – der erste einer Reihe bemerkenswerter Science-Fiction-Romane. [...]



Herbert W. Franke
DER ORCHIDEENKÄFIG
 Science-Fiction-Roman
 SF-Werkausgabe Herbert W. Franke, Band 3, hrsg. von Ulrich Blode und Hans Esselborn
AndroSF 52
 p.machinery, Murnau, Dezember 2015, 184 Seiten, Paperback
 Softcover – ISBN 978 3 95765 052 8 – EUR 10,90 (DE)
 Hardcover (limitierte Auflage) – ISBN 978 3 95765 053 5 – EUR 18,90 (DE)

Eine tote Stadt auf einem fernen Planeten, zwei Gruppen von Menschen, die sie zu erforschen versuchen. Schritt für Schritt dringen sie ein – in den äußeren Ring mit den Bauwerken einer ultramodernen Technik, in die halbverfallene mittelalterliche Innenstadt und schließlich in das geheimnisumwitterte Zentrum. Aber ist die Stadt wirklich tot? Die Fabriken beginnen wieder zu arbeiten, die Automaten greifen ein, und irgendwo im Hintergrund liegt noch etwas verborgen, das vielleicht wieder erwachen könnte. Sind es Menschen oder fremdartige Maschinenwesen? [...]



Herbert W. Franke
DIE GLASFALLE
 Science-Fiction-Roman
 SF-Werkausgabe Herbert W. Franke, Band 4, hrsg. von Ulrich Blode und Hans Esselborn
AndroSF 58
 p.machinery, Murnau, Dezember 2015, 172 Seiten, Paperback
 Softcover – ISBN 978 3 95765 054 2 – EUR 10,90 (DE)
 Hardcover (limitierte Auflage) – ISBN 978 3 95765 055 9 – EUR 17,90 (DE)

Die Handlung des Romans läuft auf zwei parallelen, zeitlich verschobenen Erzählebenen ab. In der einen bemüht sich der Soldat Abel, die lähmenden Drogen abzuschütteln, die ihm und seinen Kameraden den Willen rauben und sie in einer von einem Major beherrschten stumpfsinnigen Kasernenwelt militärischen Drills festhalten. In der anderen reisen die letzten Überlebenden eines Atomkriegs in einem Raumschiff durch den Weltraum, auf der Suche nach einer bewohnbaren Welt, angeführt von einem Arzt, der Zucht und Ordnung hochhält und ein stabiles, überlebensfähiges System errichten will. [...]

Impressum

Andromeda Nachrichten 252

47. Jahrgang, Januar 2016

ISSN 0934-3318

Auflage: 350 Exemplare.

Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e. V. **Herausgeber & Chefredaktion:** Michael Haitel, Ammergauer Str. 11, 82418 Murnau am Staffelsee, michael@haitel.de.

Redaktionelle Mitarbeiter: Armin Möhle, Gerd Frey, Jörg Krömer, Karl E. Aulbach, Klaus Marion, Michael Baumgartner, Ralf Boldt, Robert Hector.

Druck: Druckerei & Verlag Christoph Hille, Boderitzer Str. 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, www.hille1880.de. **Titelbild:** Lothar Bauer

Nächster Redaktionsschluss:

AN 253 = 15.03.2016

Der Science Fiction Club Deutschland e. V. (gegründet 1955) wird vertreten durch: **Vorsitzender:** Thomas Recktenwald, Haldenweg 9, 79853 Lenzkirch, thomas.recktenwald@worldcon.de.

Stellvertretender Vorsitzender: Roger Murmann, Wilhelm-Leuschner-Str. 17, 64859 Eppertshausen, streffda@gmx.de. **Geschäftsführung, Archiv & Verkauf:** archiv@sfcdeu.

Sonstige Kontakte: **Kasse:** Michael Haitel, Ammergauer Str. 11, 82418 Murnau am Staffelsee, michael@haitel.de. **Schriftführer:** Ralf Boldt, Schoolstraat 2, 26188 Edewecht,

ralf.boldt@ewetel.net. **Beirat:** Kurt Zelt, Ahornstr. 8, 68782 Brühl, kurt@zelt-online.de. **Bankverbindung:** IBAN = DE56 6725 0020 0009 2424 22, BIC = SOLADES1HDB, ltd. auf SFCDEU e. V.

Mitgliedsbeiträge (Stand 01.01.2000): EUR 45,00 pro Jahr und Mitglied. EUR 30,00 pro Jahr für Mitglieder ohne eigenes Einkommen auf Nachweis. Der Science Fiction Club Deutschland e. V. im Internet: www.sfcdeu

www.sfcdeu.com www.sfcforum.de

www.dsfp.de www.curt-siodmak-preis.de Facebook: www.facebook.com/sfcdev

twitter.com/sfcdeu Es gilt die **Anzeigenpreisliste**

2015/01, www.sfcdeu.com/download/anzeigenpreisliste.pdf.

Wichtiger Hinweis!

Der SFCDEU hat eine neue Bankverbindung: DE56 6725 0020 0009 2424 22, BIC = SOLADES1HDB, ltd. auf SFCDEU e. V. Mit der Bitte um Beachtung!

Downloadhinweis

Diese Ausgabe der ANDROMEDA NACHRICHTEN kann man unter www.sfcdeu.com/download/pubs/an201-300/an252.zip herunterladen. Kennwort: **m1stue0K0hen** – bitte nicht weitergeben.

Ein Geständnis zuvor

Ich glaube, es ist das erste Mal, seit ich Ende 2006 die ANDROMEDA NACHRICHTEN (zum zweiten Mal in der SFCDEU-Geschichte) als Chefredakteur übernommen habe, dass ich mit Verspätung liefere. Aber diesmal war wirklich der Wurm drin:

Ein einwöchiger, krankheitsbedingter Ausfall Anfang Dezember. Der übliche Jahresendterror auf hauptberuflicher Ebene: »Es ist noch Geld da, das investiert werden muss, hopp hopp!« Die Vorbereitungen für die Jahresanfangshektik auf hauptberuflicher Ebene: »Dieses Jahr wollen wir Projekte, Projekte, Projekte ...« Und mein Verlag: Eine meiner aktuellen Titel ist dank ausgeklügelten Marketings vor allem im Internet voll durch die (Umsatz-) Decke gegangen. Zwar mache ich den Versand nicht mehr selbst – zum Glück! –, aber irgendjemand muss ja die Rechnungen schreiben. Und die Buchhaltung machen. Und so weiter –

Am Ende haben mir nicht mal die Feiertage Gelegenheit geboten, mich um etwas anderes zu kümmern, als um Verlag und Hauptberuf.

Nun beginne ich mit den Arbeiten an den ANDROMEDA NACHRICHTEN mit etwas mehr als einem Monat Verspätung. Und mit entsprechender Verzögerung erhalte ich, liebe Mitglieder, die erste Ausgabe des Jahres 2016.

Ich bitte dafür um Verzeihung. Zu versprechen, das käme nicht wieder vor, würde bedeuten, dass ich lügen müsste. Aber im Augenblick sieht es nicht nach einer Wiederholung aus.

Michael Haitel, Murnau am Staffelsee, 16. Januar 2016

Inhaltsverzeichnis

con:ventions

Jürgen Lautner: Im Elfenbeinturm (PentaCon 2015)	8
Jürgen Lautner: Alles Braunbärsoße? (RPC 2015)	10
Jürgen Lautner: SchwitzKon in Wetzlar (WetzKon II)	12

fantasy

Karl Aulbachs Überblick	15
Comics 15	
Hörbücher 16	
Bücherecke 17	

cinema

Filmbesprechungen von Jörg Krömer	21
Kino 21	
Fantasy-Filmfest ›White Nights‹ 2015 26	
Heimkino 28	
Musik 30	
Filmbuch 30	

e:games

Spielerezeptionen von Gerd Frey	32
---------------------------------------	----

science

Aus den Wissenschaften von Robert Hector	41
Einsteins Universum 41	
Altern 4.0 48	
Nobelpreise 2015 49	
Kernfusion 51	
Die Entstehung der chemischen Elemente 53	
Neue Wege in der Gentherapie 55	

zerr:spiegel

Klaus Marions Geschichten aus der Asimov-Kellerbar: Das Buch	56
--	----

fanzine:kurier

Rezis, zusammengestellt von Armin Möhle	57
---	----

reiss:wolf

Rezis, zusammengestellt von Michael Baumgartner	62
National 62	
International 65	
Sachbuch 71	

story:files

Uwe Lammers: Die Kristalltränen, Teil 1	71
---	----

Impressum	7
Vorwort	7
Inhaltsverzeichnis	7

Jürgen Lautner

Im Elfenbeinturm

Der PentaCon vom 11.–13. September 2015 in Dresden

Reine Science-Fiction-Cons haben es gegenüber der breiten Fantastikkonkurrenz schwer in deutschen Landen. Das Interesse im Fandom ist gering. Regionale Medien ignorieren diese Veranstaltungen, potenzielle lokale Laufkundschaft bleibt weg. So besuchten den Dortmunder DortCon keine 300, den Leipziger ElsterCon keine 200 Besucher.

cherzahlen ausgelegt. Die kleine Küche, bestens gemanagt von Ehefrau, Tochter und Enkel des Veranstalters, war bereits gut ausgelastet und das Bier musste zimmerwarm ausgeschenkt werden, da der einzige Kühlschrank für die Lebensmittel reserviert war. Die Räumlichkeiten waren immer gut gefüllt, ebenso die Vorträge oder Lesungen der einzigen

wenige und unaufdringliche Händler in separaten Räumen und die kleine Ausstellung mit Bildern von Timo Kümmel wiesen überhaupt auf einen SF-Con hin.

Den Freitag eröffneten Dr. Thomas Betten, der Vorsitzende der Palitzsch-Gesellschaft, und Ralf P. Krämer, Leiter des SF-Klubs TERRAsse kurz und knapp. Einziger Programmpunkt des Abends

le« Revue passieren, gespickt mit vielen Anekdoten, die den Rahmen des 45minütigen Vortrags zu sprengen drohten. Einige Klubmitglieder hatten 1989 auf einer Ungarnreise mangels Sprachkenntnissen und Westfernsehen verpasst, dass Genscher die Ausreise der Botschaftsflüchtlinge in den Westen ermöglicht hatte. Völlig unbedarft fuhren sie wieder zurück, ins sozialistische Berlin. Erste Westkontakte, verdorbene Lebensmittel beim FreuCon und die Gründung von Shayol und Golkonda waren weitere Meilensteine in der kurzweiligen Klubgeschichte.

Sauber recherchiert, mit Originalquellen belegt und nicht aus zweifelhaften oder banalen Internetquellen zusammenkopierte Banalitäten sind Markenzeichen der Vorträge von Dr. Karlheinz Steinmüller: »Von Babel zum Babelfisch. Sprachutopien in der Geschichte« hatte wieder nichts mit SF und Mainstream zu tun. Eloquent spann der Referent einen Bogen der Genesis, über eher unbekannte Utopien bis hin zu einem Plädoyer für die deutsche als ideale Sprache.

con:ventions

Und auch der im Wechsel mit Leipzig zweijährlich stattfindende PentaCon in Dresden pendelte sich bei etwa 70 Besuchern ein. Ein EasterCon in London überwindet mit Leichtigkeit die 1000er-Grenze und erreichte etwa 1.400 Besucherin im gleichen Jahr, ohne allzu große Namen und aktuelle Autoren. Die FaRK hingegen besuchten etwa 40.000 Gäste.

Allerdings ist der PentaCon im Palitzschhof auch kaum für größere Besu-

Programmschiene. Das mochte der Disziplin, der Qualität der Vorträge oder dem Respekt gegenüber den Mitwirkenden geschuldet sein. Ähnlich wie DortCon und ElsterCon stand der Con unter einem gemeinsamen Thema: Science Fiction im Mainstream.

Nach der Insolvenz der Urania war der veranstaltende Science-Fiction-Klub TERRAsse Con unter die Fittiche der Palitzsch-Gesellschaft geschlüpft und fühlte sich dort anscheinend pudelwohl. Nur

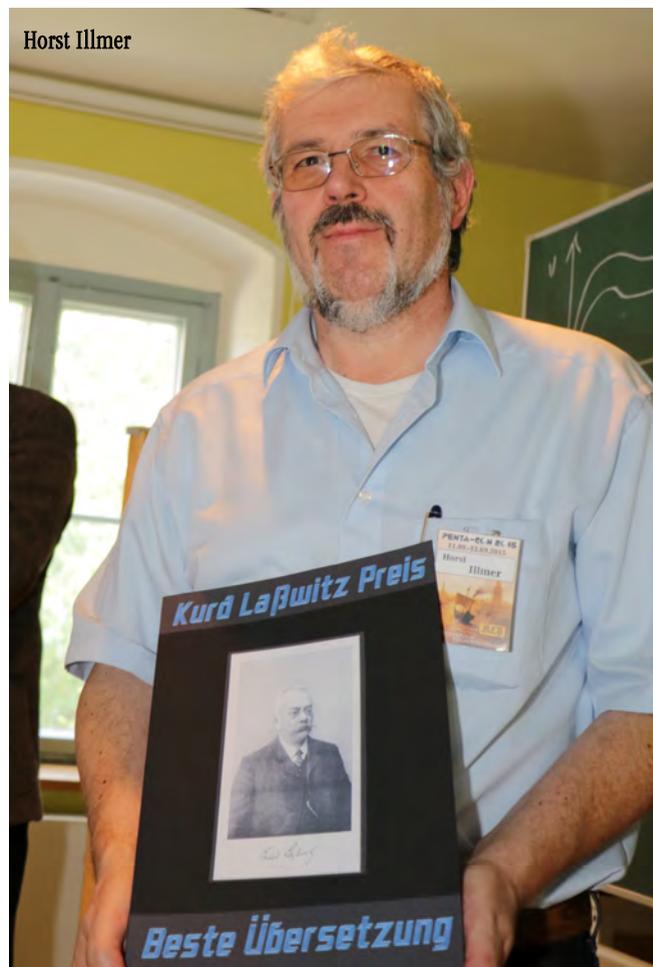
war ein Kurzfilmkaleidoskop, präsentiert von Bernd Hutschenreuther. Seine Beispiele waren eher exotisch und für mich noch kein Beweis, dass SF längst im Mainstream angekommen ist.

Am Samstagmorgen fehlten mir ebenfalls die Argumente, um das Motto des Cons zu bestätigen. Der SF-Klub Andymon aus Berlin wurde 2015 halb so alt wie der SPCD. Hardy Kettlitz ließ eloquent und humorvoll »30 Jahre Andymon Berlin – Sensationen und Skanda-

Elisabeth Bösl



Horst Illmer



Olaf Kemmler, René Moreau



Erstkontakte waren ein beliebtes Thema der klassischen Hard-SF. Erik Simon, Angela und Dr. Karlheinz Steinmüller versuchten, diesem Sujet wieder Leben einzuhauchen und lasen gemeinsam, aber abwechselnd aus dem gemeinsamen Werk »Die Wurmloch-Odyssee«.

»Die neue Annäherung von Science-Fiction und Literatur« war Thema von Michael Iwoleit. Leider war seine Stimme sehr schwach und keine Verstärkeranlage vorhanden. Doch in den vorderen Reihen war er gut verständlich und außerdem konnte sein Vortrag im SF-Magazin TERRAsse nachgelesen werden, da er diese mit wenigen zusätzlichen Anmerkungen garniert, einfach vorlas. Ich hörte zwischen den Zeilen viel Bitterkeit und Frustration über den desolaten Zustand der anspruchsvollen SF-Literatur deutscher Provenienz. Trotz aller Mühe und Sprachqualität dümpeln die Auflagen auf unterirdischem Niveau dahin. Viele SF-Themen tauchen in Reihen auf, die das SF-Label scheuen. Und wenn mal SF aufgedruckt wird, handelt es sich um haarsträubenden trivialen Quatsch. Es jammert sich gut im Elfenbeinturm der »wahren SF«.

Der Kurd-Laßwitz-Preisverleihung wird jährlich meist im Wechsel zwischen Leipzig und Dresden verliehen. Der Treuhänder Udo Klotz erläuterte die Modalitäten des undotierten Jurypreises und stellte Ralf Bodemann vor, der diesmal die Laudationes halten sollte. Wie bereits beim Deutschen Science-Fiction-Preis waren die Sieger bereits vorab ver-

öffentlicht und nahmen dem Programmpunkt doch merklich die Spannung. Ein recht hoher Anteil der Preisträger war erfreulicherweise anwesend und nahm die Ehrung sichtlich erfreut entgegen.

Anschließend lasen die Preisträger Tom Hillenbrand aus »Drohnenland« und Fabian Tomaschek aus »Boatpeople«. René Moreau stellte ausführlich das Magazin »Exodus« vor.

Im Podiumsgespräch »Science-Fiction im Mainstream?« diskutierten Tom

Hillenbrand, Michael Iwoleit, Udo Klotz und Dr. Karlheinz Steinmüller unter der Leitung von Erik Simon munter drauflos. Es gab keinen Dissens, kaum Überraschendes und am Ende war nur das Fragezeichen durch ein fettes Ausrufezeichen ersetzt. Für mich ist SF dermaßen im Mainstream angekommen, dass sie dieser absorbiert, ausgelaugt und übernommen hat. Kindgerechten Räuber- und Gendarmgeschichten wird das Label aufgepfropft, anspruchsvollen Thrillern für ein erwachsenere Publi-

Tom Hillenbrand



Das Amt für versäumte Ausgaben Kurzgeschichten Band 4

Neue skurrile Geschichten von Uwe Hermann: böse, abgedreht und voller Humor! Mit einem Vorwort von Uwe Post.

Kennen Sie die Quirl? Sie treiben das Universum an, sorgen dafür, dass die Atome nicht bummeln, und das die Zeit in die richtige Richtung hüpf. Aber sind sie auch unfehlbar?

Wissen Sie, wo sich die Dimensionen kreuzen? Warum gibt es so viele Schlüssel für Zimmer Nr. 13? Und wo finden der Meistermagier und sein Lehrling das Buch der unaussprechlichen Sprüche?

Ready to rumble? Wie konnten sämtliche Kolonisten und ein Wasserabsperrhahn den Absturz eines Raumschiffs überstehen, während alles andere vernichtet wurde? Und warum schafft es dieser Kampfroboter nicht, den verliebten Profiboxer umzubringen?

Wo heulen die Cyberdogs? (Co-Autor Uwe Post) Warum drehen die Haustiere plötzlich durch und greifen ihre Besitzer an? Und was soll ein Kammerjäger dagegen unternehmen?

Inhalt:

- Das Gasthaus am Ende der Dimensionen (EV)
- Abgehoben (EV)
- Der heilige Wasserabsperrhahn (EV)
- Der Valentino-Exploit (mit Co-Autor Uwe Post) (EMOTIO, 07/11)
- Die Totschläger (EV)
- Wir nehmen euch mit! (GOLEM 100, 03/15)
- Die Hölle liegt gleich nebenan (EV)
- Mensch² (Exodus Magazin Nr. 32, 03/15)
- Das Amt für versäumte Ausgaben (EV)
- Versuchsreihe 13 – Die Infektion (EV)



Science-Fiction im Mainstream

Jürgen Lautner

Alles Braunbärsoße?

Die Role Play Convention RPC vom 16.–17.5.2015 in Köln

kum eher vorenthalten. Hollywood verfilmt lieber banale Comicheftchen aus den Fünzfzigern und selbst die verfilmten Highlights eines Philip K. Dick sind auch nicht neueren Datums.

Der Blockbuster-Filmindustrie wurde eine »Infantilisierung der SF« vorgeworfen. Der Begriff »Young Adult« fiel ebenfalls in Ungnade; dass es sich um nichts anderes als Jugendliteratur für ein entsprechendes Publikum handelt, wurde schlicht ignoriert. Mir fehlte nur noch ein Traktat gegen die »All Age Urban Fantasy Literatur« und die Dreifaltigkeit der ärgsten Feinde der Elfenbeinturmbewohner wäre komplett. Klang da nicht auch etwas – oder etwas mehr – Neid durch? Missgunst der erfolgreichen Trivialschreiber gegenüber den eigenen, hochliterarischen, aber kaum gelesenen Elaboraten?

Sonntags treibt die prä-senile Conflucht meist einen Großteil der Gäste eines Literaturcons gen Heimat. Vor merklich gelichteten Reihen präsentierte Elisabeth Bösl www.diezukunft.de, eine mit dem Kurd-Laßwitz-Preis prämierte Internetseite des Heyne-Verlags.

Frank W. Haubold hat zwei Jahre gebraucht, die losen Enden seiner aufwendigen »Götterdämmerung« zu verknoten und die Geschichte abzurunden. Band 3 der »Götterdämmerung« mutierte zum dicken, 500seitigen Schmöker, aus dem er einige interessante Passagen las.

Die Führung durch das Palitzsch-Museum habe ich Präseniler auch nicht mehr mitgenommen, sondern bin gen Mittag den langen Weg in den Westen angetreten. Leere Autobahnen, schlaglochfrei und kaum geschwindigkeitsbegrenzt führten mich in Rekordzeit bis zur hessischen Landesgrenze, wo das Elend nach einem Vierteljahrhundert Abbau West in Form der schlecht ausgebauten Straßen nur noch durch die permanenten Linksfahrer, Baustellen und den einsetzenden Regen getoppt wurde.

Trotz des zu erwartenden marginalen Interesses des SF-Fandoms im Allgemeinen und der PentaCon-Besucher im Besonderen, habe ich ein kurzes, viertelstündiges Video erstellt und hier hochgeladen: www.youtube.com/watch?v=AgBreEx6sc0. Vielleicht kommt dort der familiäre und kuschelige Charakter des PentaCons mehr zum Vorschein, als in obigen Passagen. Denn das ist die Stärke des Cons: eher ein Stammtisch ohne Stammtischsprüche, ein Austausch, der nur so im Kleinen funktioniert, und diesmal mit einer kleinen statistischen Besonderheit: Die Wessis waren angeblich in der Überzahl. In den nächsten Jahren wird sich der PentaCon um die Austragung des SFCDC-Cons bemühen und sicher etwas besser besucht werden. Die Hunderterhürde gilt es, zu reißen. Aber wir schaffen das!

Jährlich im Mai öffnet die RPC für ein Wochenende die Pforten. Ich feierte in 2015 ein kleines Jubiläum: meinen fünften Besuch. Bar jeglicher Verpflichtungen, Vorträge oder Standdienste stand ich nach baustellengeplagter, aber dennoch zügiger Anreise als Selbstzahler in einer ordentlichen Schlange. Die reichte gefühlt hinüber bis fast zur Domplatte auf der anderen Rheinseite.

Ungewöhnlich für das Land der wichtigeren Vordrängler, klappte das fast britisch-perfekt. Da man nur die Augen, nicht aber die Ohren verschließen kann, erhaschte ich einen kleinen Eindruck vom typischen Besucher der RPC: Jung, bis Mitte 20, männlich, Schlabberlook, aber ansonsten unkostümiert, nerdig und brav. Hoher Medienkonsum, unbelesen, apolitisch. Und ich mittendrin.





Tommy Krappweis

Nach Öffnung der Tore ging es ungewöhnlich rasch voran, genügend Kasen waren besetzt und schnell war ich in der einzigen Halle. Dies war überraschend, denn in den Vorjahren erschien mir die Veranstaltung viel weitläufiger. Doch einige der Aussteller und Verkaufsstände aus den Vorjahren fehlten und auch so manche Fangruppe war deutlich verkleinert angetreten. Kostümierte waren die Minderheit und je professioneller das Outfit, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass eine Professionelle darunter steckte, ein Messemodell.

Als Nicht-Spieler zog es mich nach obligatorischem Rundgang schnell zu den Fressständen und Bühnen. Früh genug erschien ich vor der Hauptbühne, wo zu unchristlicher Zeit die Steampunkgruppe »Aeronautica« auftreten sollte. Doch zunächst beschallte dort »MacPiet« im Schottenrock mit Folkmusik das überschaubare Publikum. Er gehört scheinbar zum festen Inventar der RPC, denn er trat seit Jahren und gefühlt jede Stunde dort auf. Dann erschien Tommy Krappweis, ein Multitalent, der nicht nur »Bernd, das Brot« erschuf, sondern aktuell die DVD-Version seines geflopten Films »Mara und die Feuerbringer« bewarb. Unterstützt vom Aeronautica-Gitarristen Felix sang er noch von wahren Helden und legte eine ordentli-

che Performance hin. Endlich erklang eine Spieluhr, leise und melancholisch. Nebelschwaden erfüllten die Bühne und dann krachten Aeronautica ordentlich los. Irgendwann nach dem Aethercirkus in Stade 2014 war eine neue Bassistin dazu gestoßen, die sich wirklich hören lassen konnte. Da ich diese und auch andere Musik der RPC kaum mit meinen Worten beschreiben kann, möchte ich an dieser Stelle gerne auf (m)ein Youtube-Video verweisen: www.youtube.com/watch?v=-50scm0rLwo.

Der Kleinverlag »Feder und Schwert« betrieb am Rand der Halle einen größeren, kaum belagerten Verkaufsstand und das mit dünnen Wänden abgetrennte, aber oben offene Lesecafé. Dort erschwerten laute Hintergrundgeräusche des Publikums die Verständlichkeit. Die RPC ist beileibe kein Literaturcon, weshalb die Zuhörer sich recht rarmachten. Asche auf mein Haupt: Auch ich stand lieber draußen und hörte Musik, doch darf ich zu meiner Entschuldigung sagen, dass ich die Romane der Vogts, Ju Honischs, oder das neue »Große Steampanoptikum« von Clara Lina Wirtz und Alex Jahnke eh' schon besaß. Musste ich da noch zuhören? Auch so manche SF-Autorin erschreckte im Niemandsland zwischen leeren Spieltischen mit einer dicken Tri-

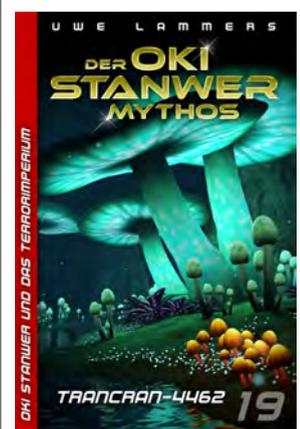
logie aus 6 Bänden Space SF die potenziellen Leser und verkaufte nichts. Ganz anders ging es Ann-Kathrin Karschnik, gewandt im obligatorisch grünen, bodenlangen Kleid, der bereits am ersten Tag der zweite Band ihrer Teslapunktrilogie ausging. Fantasy, auch als Steampunk getarnt, läuft nun mal.

Die Endzeit-LARPer von »Lost Eden« waren 2015 nur in kleiner Besetzung angereist. Der geschrumpfte Fuhrpark bestand aus einem großen Quad, einer Miniversion für den Kriegernachwuchs und einem rostigen Geländewagen. Die knapp kostümierten Wüstenkriegerinnen fehlten und die phonstarke Combo »Megabosch« hatte während der Messekernzeiten Auftrittsverbot.

Auf der Schäl Sick, also rechtsrheinisch in fußläufiger Entfernung zu Hotel und Messe traf sich eine illustre Runde altbekannter und neuer Fans am Samstagabend zur Steampunksoiree. Im Gegensatz zum Vorjahr war es dort ruhig und keine Livemusik störte die Unterhaltung. Und da das Auto vor dem Hotel stand, durfte ich viele Reagenzgläser mit dünnem, aber erfrischendem Gerstensaft goutieren. Dazu gab es Schweinshaxen, schon in Stücken vom Knochen gelöst in Braunbiersoße. War es die Nachwirkung der Konzerte oder freudliche Fehlleistung: Verbal mutiert die Soße in unserer Runde schnell zur »Braunbärsoße« und zum Running Gag des Abends. Mein Gegenüber traute sich an eine komplette, 1,4 kg schwere Haxe – und schaffte die komplette Portion (ohne Braunbärsoße).

Am Sonntag ging es gemächlich weiter. Neu waren einige Miniaturen an den Verkaufsständen und sicherlich auch Spiele für die Gamerfraktion. Mich überraschte nur eine kulinarische Sünde: Kartoffelspiralen, umhüllt von dünnem Teig, die in heißem Fett herausgebacken wurden. Vergessen wir die Kalorien, und die Tatsache, dass ich mich nach dem bestecklosen Verzehr der paprikabestäubten Spirale besser hätte duschen sollen. Lecker war 's. Dass die argentinischen Rinderfiletspieße am Sonntag ausverkauft waren, nehme ich der RPC allerdings übel.

2016 wird die RPC vom 28.–29. Mai parallel zum »ColoniaCon« stattfinden. Da bei Letzterem der Grill für meinen



Uwe Lammers' Oki Stanwer und das Terrorimperium 19: »TRANCRAN-4462«

Der Schock sitzt!

Die yantihische Linguistin Vaniyaa, die vormalige »Göttin« der Abspalter-Shonta, ist jählings kollabiert und dem Tode nahe. In letzter Minute gelingt es den schwarzen Zwergen, das Schlimmste zu verhindern. Doch ist der jungen Wissenschaftlerin nun bestürzend klar geworden, wie tief und fundamental ihre Abhängigkeit von den Shonta ist.

Das wird noch deutlicher, als sie ihr Marschziel erreichen – die legendären Sargkolonnen, in denen Vaniyaa die anderen Angehörigen ihres Trupps weiß, allen voran ihren geliebten Piloten Yerranith.

Doch auch der Anführer der Shontagruppe, Abenteuerherz, hat vor ihr ein Geheimnis – und das betrifft das furchtbare Reiseziel des MINEURS ... einen Ort namens TRANCRAN-4462 ...

Mit diesem Band schließt – vorläufig – der Zyklus um die Shonta und Vaniyaa, zugleich eröffnet er einen ungeheuerlichen Blick auf ein weiteres Geheimnis des Terrorimperiums der Troohns.

Kontakt:

Uwe Lammers
Schöppenstedter Straße 38
38100 Braunschweig
info@oki-stanwer.de
www.oki-stanwer.de

Hunger meist zu spät angeschürt wird, werde ich sicher die RPC favorisieren, denn da gibt es ganztags Leckereien und hoffentlich auch wieder argentinisches Rinderfilet. Immerhin hat im heruntergewirtschafteten Heimatland der

schmackhaften Methanpupser die alte Regierung das Zeitliche gesegnet und ein wirtschaftsnaher, neuer Präsident möchte die Zusammenarbeit mit Europa verstärken und exportiert hoffentlich wieder genug Fleisch nach Köln.



Tanzwut

Jürgen Lautner SchwitzKon in Wetzlar

Der Wetzkon II vom 3.–5. Juli 2015 zum 60jährigen Bestehen des Science Fiction Club Deutschland e.V. in der Phantastischen Bibliothek Wetzlar

Ich war bass erstaunt, als nur wenige Tage vor der Jubiläumsveranstaltung zwar noch immer kein Programm im Netz zu finden war, dafür aber mein Name auf einer langen Teilnehmerliste auftauchte. Das hatte ich nicht freigegeben. Auf dem Anmeldeformular gab es keine Möglichkeit, aktiv zuzustimmen, abzulehnen oder zwischen Real- und Nicknamen zu wählen. Just vorher hatte das Umfallen des Herrn Sigmar Gabriel bei der Zustimmung zur Vorratsdatenspeicherung Ent-

rüstungstürme hervorgerufen. Und hier wurde der Datenschutz mit Füßen getreten, weil »sich viele Anmelder so eine Liste gewünscht hatten« und »andere hätten das auch schon und immer so gemacht«. Britische Cons und auch der zukünftige Dortmunder U-Con verfahren da im Sinne des Datenschutzes eindeutig und rechtssicher und fragen ihre Besucher bei der Anmeldung explizit, ob sie auf der Teilnehmerliste veröffentlicht werden wollen, und mit welchem Na-



Andreas Eschbach

men. Glücklicherweise waren die spärlichen Informationen aber so gut im Netz versteckt und die Werbetrommel nur leise gerührt, dass dieser Fauxpas den Abmahnern in diesem Lande entgangen war.

So wunderte sich auch niemand, warum die Veranstaltung als Kon bezeichnet wurde. Es war eine Anlehnung und Hommage an den ersten SFCD-Con in Wetzlar 1958, zu einer Zeit, als man einen Konvent noch folgerichtig mit K schrieb, er eindeutig männlichen Geschlechts, männlich dominiert und auch nur übersichtlich besucht war.

Sowieso: Vorbereitung und Werbung standen neben krankheitsbedingten Ausfällen der einzigen Organisatorin ohne Vertretungsregelung unter anderem im Schatten der feuerpolizeilichen Auflage, dass die Phantastische Bibliothek nur maximal 100 Personen beherbergen dürfte, Aktive und Personal eingerechnet. So fehlte jegliche Laufkundschaft, externe Interessierte und wir Feiernden blieben unter uns. Wie es sich für ein ordentliches Jubiläum gehört, blickten dabei alle fast nur zurück. Kein Blick zur Seite oder in die Zukunft, nicht mal nach neueren Autoren, stand auf dem Programm. Kein Uwe Post, kein Dirk van den Boom und auch keiner der reisefreudigen Wurdack-Auto-

ren. Keine Parade aller überlebenden ehemaligen DSFP-Preisträger. Kochen im eigenen Saft.

Ja, der Wetzkon II kochte im eigenen Saft – im wahrsten Wortsinne. Wie bereits bei den Spacedays 2012 erwischten wir das heißeste Wochenende des Jahres, wenn nicht aller Zeiten seit Aufzeichnung der Wetterdaten. Glücklicherweise nutzte die Veranstalterin das Angebot des seminarerfahrenen Gründers und Leiters der Bibliothek, Thomas Le Blanc und inkludierte alkoholfreie Getränke in den Conbeitrag. Wie oft nachgeordert werden musste, weiß niemand, und trotz bester Planung reichte es am Sonntagnachmittag nur noch zu gesüßten Kalorienbomben. Der Selfservice benötigte auch keine zweite Kasse oder eine Essensausgabe. Selbst Pizza und Wassermelonen waren »all inclusive«. Das führte zu einer deutlichen Entlastung der wenigen Helfer. Ein Novum, das an dieser Stelle einmal besonders herausgestellt und gelobt sein sollte.

Ich hatte versprochen, Lautsprecher und Beamer mitzubringen, was dazu führte, dass ich keine Viertelstunde nach bequemer Anreise im klimatisierten Wagen schweißgebadet im Keller hantierte. Selbst das Anschließen von Lautsprecherkabeln geriet zur Tortur. Und die Temperaturen stiegen weiter.

Das Programm im Einzelnen zu beschreiben, erspare ich mir mit einem Verweis auf (m)ein Video, das beinahe alle Programmpunkte umfasst. Nur wenige Male konnte ich nicht in beiden parallelen Schienen weilen, die dortigen Referenten und Autoren mögen es mir verzeihen: www.youtube.com/watch?v=JOydf7I3XqE.

Einige Programmpunkte möchte ich aber dennoch kurz anreißen. Nach ersten Lesungen und der Ausstellungseröffnung mit Karikaturen von Reinhard Habeck eröffnet die Veranstalterin Birgit »Bifi« Fischer den Kon. Vom Vorstand, obwohl am Freitag zu 60 % anwesend, war da nichts zu sehen oder zu hören. Ich war davon ausgegangen, dass ein SFCD-Con vom Vorstand eröffnet werden sollte, blieb aber alleine mit meinen konservativen Einsichten. Ehrengäste waren neben Rainer Habeck, Andreas Eschbach und der Altfan Wolf von Witting. Und alle litten. Laut Programm sollten nun beim Rückblick etliche ehemalige Vorstände tatkräftig mitwirken, doch denen war es zu heiß oder bereits in den Zustand der Mumifizierung übergegangen und sie ließen Bifi alleine

vortragen. Sie hatte ein Fotoalbum abfotografiert und wir erfuhren viel »von früher« und versuchten, die Menschen auf den alten Aufnahmen zu erraten. So hatte sich SFCD-Mitbegründer Walter Ernting mit der Wetzkon-Veranstalterin dermaßen überworfen, dass er sich bis zu seinem Tode weigerte, von dieser Veranstaltung Notiz zu nehmen, obwohl er selbst daran teilnahm. Herbert W. F. war gerne umringt von schönen Frauen und Eckard D. M. entpuppte sich als Eintänzer vor dem Herrn.

Das Abendessen fand außer Haus statt. Der Versuch, als Gruppe die wenigen Meter ins Steakhaus zusammen zurückzulegen, erwies sich erneut als unmöglich. Dort klappte die Logistik überhaupt nicht, das Personal war völlig überfordert und das lag nicht nur an der Hitze. Völlig unkoordiniert zersplitterten die Besucherscharen hinaus in die Nacht, Perry Rhodans Konfettieffekt ließ grüßen: In jeder Kneipe oder Eisdielen wurden versprengt Grüppchen gesichtet. Man schloss sich sicherheitshalber irgendjemandem an und gierte nach flüssiger Labsal. Diese Nacht fiel das Thermometer gefühlt nicht unter 30 °C. Es-

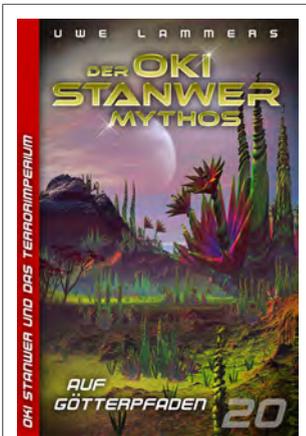
sen gehen mit dem SFCD ist eine Geschichte für sich, der beinahe ergebnislose Versuch bunt zusammengewürfelte Individuen an einer gleichen Raumzeitkoordinate zu vereinen. Dem hatte ich voraus- und zurückschauend in meinem SFCD-Rückblick eine eigene parodistische Passage gewidmet (siehe ANDROMEDA NACHRICHTEN 250), und sollte leider recht behalten.

Die Nacht war tropisch, aber auf der schattigen Hotelterrasse war das Frühstück noch erträglich. Doch dann lockte ein 12stündiges Programm, mit häufig zwei Schienen im engen Einstundenrhythmus ohne Pausen zur Erholung und Raumwechsel. Waren in einer subversiv verteilten Vorabversion des Programms noch ordentlich immer 45 Minuten Programm und 15 Minuten »Verteilzeit« eingeplant, stand in der späten Endversion wieder nichts davon. Mindestens ein Referent, der die seltsame Programmgestaltung deutscher SF-Cons und -Kons weniger kennt, wunderte sich, dass seine Stunde Redezeit auf netto 45 Minuten reduziert wurde. Zusätzlich erkannte sein Notebook nicht, dass mein Beamer ordentlich in 16 zu 9 projiziert. Tja, in der deutschen SF-Szene sind die Stunden immer brutto, wer da seinen Vortrag nicht kürzt und sicherheitshalber keinen Stick parat mitbringt, hat das Nachsehen und frustrierte Gäste.

Mehrere Programmpunkte würdigten den erst kurz zuvor verstorbenen Autor und Herausgeber Wolfgang Jeschke. Da weder Con noch Kon ohne Preise auskommen, wurde der obligatorische Curd-Siodmak-Preis zelebriert und der Deutsche Science-Fiction-Preis von heftigst transpirierenden Menschen in feinstem Zwim verliehen.

Die Laudationes und weitere Details wurden bereits in den ANDROMEDA NACHRICHTEN 250 veröffentlicht.

In meinem Video gelang es leider nur bei den Standbildern die Schweißflecke zu retuschieren. Im tiefen Keller war es auch nicht kühler, und so las Andreas Eschbach aus seinem aktuellen, sehr depressiv gestimmten Perry-Rhodan-Roman auf dem Märchenthrone. Ihm folgten die beiden DSFP-Gewinner Eva Strasser und Markus Orths, bis ein Feuersalarm alle unmissverständlich nach draußen bat. In der Küche hatten



Uwe Lammers' Oki Stanwer und das Terrorimperium 20: »Auf Götterpfaden«

Eigentlich wollte der yantihnische Technikforscher Noshtoy sich nur mit dem unglaublichen »ewigen Gedächtnis« von Hushhin unterhalten, einer uralten Künstlichen Intelligenz in den Tiefen der Nekropole Nummer 24 ... aber als er dort von seinen Kollegen überrascht wird, dreht sich der Wind.

Das »ewige Gedächtnis« paralyisiert sie alle und schickt sie durch ein schwarzes Sternenportal in die Ferne – ins Reich der arachniden Zhonc und ihres Gebiets, des mythenumwitterten »Baumeisters«, der unsterblich sein soll.

Doch am anderen Ende des »Götterpfades« erwartet die Forscher von Hushhin eine böse Überraschung. Es ist zweihunderttausend Jahre her, seit diese Verbindung zuletzt aktiviert wurde, nicht wahr? Dennoch, die Verhältnisse, die sie nun vorfinden, sind das Letzte, was sie erwarten würden ...

Seid dabei, wenn die Odyssee durch das Reich des Baumeisters von Twennar beginnt.

Kontakt:

Uwe Lammers
Schöppenstedter Straße 38
38100 Braunschweig
info@oki-stanwer.de
www.oki-stanwer.de



Eva Strasser



Thomas Le Blanc, Wolf von Witting, Birgit Fischer, Reinhard Habeck, Andreas Eschbach

zwei Bewohner der Gästewohnung im Backofen für eine nicht unübliche Rauchentwicklung gesorgt. Im Gegensatz zur privaten Küche besitzt eine Bibliothek aber dummerweise Rauchmelder, die schon mal einen Feuerlöschzug alarmieren, weil die simple Technik nun mal nicht zwischen angebranntem Essen und kokelnden literarischen Kleinoden unterscheiden kann. Da die

Kosten des Einsatzes den Verursachern aufgebürdet würden, zeigten die Kon-Besucher ihre hohe Sozialkompetenz und ließen einen Hut herumgehen. Nicht selten flatterten da größere Scheinchen und am Ende ging die unglückliche Küchenschlacht zumindest finanziell noch mal gut aus.

Die Mitgliederversammlung des SFCD wurde aufgrund der Abwesenheit

von Misanthropen und der großen Hitze in Rekordzeit abgewickelt. Das Besichtigungsprogramm erfuhr ebenfalls hitzebedingte Streichungen und ich war froh, im klimatisierten Wagen wieder gen Frankfurt entfleuchen zu dürfen. Verdurstet und vertrocknet ist niemand, kaum ein Deo hatte versagt und die Schweißränder ließen sich wohl alle wieder gut herauswaschen.

Dortmund (16.–18.06.2017, U-Con: www.dortmund-in-2017.com) statt.

Für danach haben Dresden und Leipzig Interesse angemeldet. Und vielleicht blicken wir dann wieder nach vorne, in eine lichte Zukunft unter Palmen, die an der Kölner Bucht blühen, von heißen Nächten in flirrenden Städten, in denen SFCD-Mitglieder nur noch in Badelatschen mit Nylonsocken, Shorts und Hawaiihemden flanieren, und wieder nicht gleichzeitig und gemeinsam zum Essen kommen – wenn das mal keine Dystopie ist.

Die SFCD-Cons der nächsten Jahre finden in Oldenburg (12.–14.08.2016, MediKonOne: www.medi-kon-one.de) und



Markus Orths

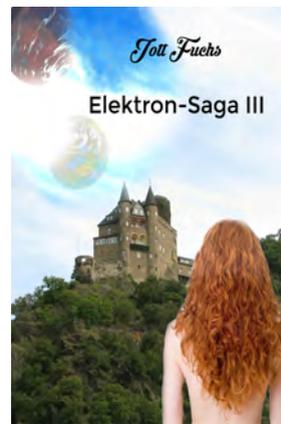
Comics

Eichborn Verlag

Auch wenn es rein äußerlich fast gar nicht nach einem Comic aussieht, ist dem Eichborn Verlag mit Neil Gaimans gesammelter Ausgabe von *Das Graveyard Book* eines der absoluten Highlights des Comic Jahrs gelungen. Der Band sieht auf den ersten Blick aus wie ein schönes großes Buch. Beim Anfassen wird man stutzig ob des großen Gewichts. Dieses erklärt sich beim Aufschlagen des Bandes, wenn sich dem Betrachter nicht weniger als 358 durchwegs farbige Comicseiten auf gutem Papier enthüllen. Ein kleiner Junge überlebt als Einziger das Massaker an seiner Familie und findet Schutz auf einem Friedhof, wo ihn die guten Geister der Verstorbenen aufziehen, was ihm zu gewissen übersinnlichen Fähigkeiten verhilft. Als Mentoren fungieren positiv gezeichnete Schreckensfiguren – ein Vampir und eine Werwölfin. Nach einigen spannend gezeichneten Episoden aus Kindheit und Jugend des Jungen enthüllen sich zum Schluss die merkwürdigen Hintergründe des Geschehens. Eine sehr ungewöhnliche aber mehr als beeindruckende Geschichte, die sich als ideal für die Umsetzung ins Medium Comic erwiesen hat. Der Preis mag auf den ersten Blick relativ hoch erscheinen, aber wenn man rechnet, wie viele Comic Alben nötig gewesen wären, um die gesamte Geschichte zu veröffentlichen, ist es ein echtes Schnäppchen. Der Verlag-

Bänden bisher. Dafür bleibt – leider, aber bei der Vielzahl der zu erwartenden Fortsetzungen nicht anders zu erwarten – der bisher so spannende zwischenmenschliche Entwicklungsbereich etwas auf der Strecke. Gleichwohl gibt es auch hier durch eine neue Hauptperson eine interessante Weichenstellung. Im Spiel kommt Haruyuki in Bedrängnis, weil er zu leichtfertig eine Levelerhöhung vornimmt und schließlich zeigt sich auch ein neuer Gegner, der es an Kraft mit den *Königen* aufnehmen kann. Für mich derzeit eine der besten Mangaserien. (2015, Hamburg, Tokyopop Verlag, ISBN 978-3-8420-1173-1)

Ein Magier mit einem ekligen Tiereschädel ersteigert in einer Auktion für mehrere Millionen eine 15jährige japanische Sklavin und eröffnet ihr, dass sie nicht nur sein Lehrling, sondern auch seine Braut werden soll. So beginnt Kore Yamazakis ungewöhnlicher Manga *Die Braut des Magiers*, der uns in eine viktorianische Welt voller Magie entführt. Allzu viele Geheimnisse der Protagonisten werden noch nicht enthüllt, aber die Geschichte ist alles andere als primitiv und enthält noch viel Potenzial. Die Zeichnungen sind für einen Manga sehr detailliert und hochwertig ausgefallen und werden durch das etwas größere Format, ähnlich wie ein Paperback, auch besser in Szene gesetzt. Noch ist es zu früh für eine abschließende Bewertung, aber auf jeden Fall eine Geschichte mit Potenzial, die man weiter beobachten sollte. (2015, Hamburg, Tokyopop Verlag, ISBN 978-3-8420-1804-4)



Im Januar 2016 geht Jott Fuchs' Elektron-Saga weiter ...

Buch 1: Zeitenwende

Buch 2: Interregnum

Buch 3: Feuerschmiede: »Einst stiegen Agains Vorfahren auf zur Ersten Menschheit der Galaxis. Im Verlauf ihres Weltzeitalters erreichten sie höchsten technischen Fortschritt, kulturelle Blüte, gottähnlichen Status. Dies alles jedoch war von Völkermord befleckt, denn sie dehnten ihre Macht auch über Planeten

aus, welche für eine andere humanoide Spezies erschaffen worden waren. Dabei war Sol nur eine der Sonnen, die für diesen Zweck kolonisiert wurde, die Erde nur eine der Welten, deren Ureinwohner Widerstand leisteten – und letztlich dennoch ausstarben.

Für Tote spielt Zeit keine Rolle: als die Sonne ihres Zentralgestirns verging, war es mit der ›Ersten Menschheit‹ vorbei. Doch die alten Feinde hinterließen Überlebende – und Untote. Als Aliens maskiert gelang es ihrer Wissenschaftlerkaste, weiter zu existieren. Schon bald machten sich die sogenannten ›Tiar‹ ein weiteres Mal daran, die Galaxis in ihrem Sinn zu ordnen. Angesichts dessen fanden auch die Seelen der *Favoreb* keinen Frieden. Als ihre Gelegenheit kam, positionierten sie *Vera Elz* und *Thomas Arthur Stuart* als Abgesandte mitten im Konflikt, benutzten Agains als Spielball. Die Maschinenstadt Cendraka, ein Ort, an dem die ›Erste Menschheit‹ wieder aufblühen sollte, ging verloren. Hunderte ihrer Nachkommen verschlug es ins Exil.

Soweit das Übersinnliche: Die menschliche Existenz jedoch speist sich aus dem Alltag. Und der sieht so aus: Seit Gmtxt' Sonne das Elektron der Erde trägt, geht es mit dem Planeten aufwärts. Vera verfällt, von der Liebe enttäuscht, dem Sog der ›Täter-Opfer-Spirale‹. Tom versucht, Gmtxt' Isolation zu überwinden. An der Spitze des Familienverbandes der ›Lytkrey‹ geben beide ihr Bestes für die ihnen anvertrauten Sterblichen. Doch so langsam erregt das jugendliche Aussehen der ›Pioniere‹ Verdacht: Niemand mag Unsterbliche.« (Klappentext)

Aktuelle Informationen unter www.jottfuchs.de.

fantasy

sentscheidung, die gesamte Serie in einem Band zu bringen, kann man daher nur Erfolg wünschen. Auf jeden Fall optisch und inhaltlich ein Juwel. (The Graveyard Book, 2015, Köln, Eichborn Verlag, Hardcover, 358 Seiten, www.eichborn.de)

Tokyopop Verlag

In *Accel World 3* nimmt die Handlungsebene des Fiktivspiels *Brain Burst* einen größeren Raum ein als in den

Unter dem Label Popcom hat man auch bei Tokyopop, wie schon bei Eichborn, auf eine neue hochwertige Serie in ungewöhnlichem Gewand gesetzt. Es ist wirklich zu hoffen, dass sich der Trend eine ganze abgeschlossene Serie in hochwertiger Buchform komplett in einem Band zu bringen durchsetzt. Inhaltlich hat man bei diesem Experiment jedenfalls nichts verkehrt gemacht. Auch hier erfährt der Leser ein dickes Hardcover, dass durch das ungewöhn-

lich hohe Gewicht auffällt und erst beim Aufschlagen satte 468 Comic Seiten in Farbe offenbart. *RASL* ist vom Inhalt her eine waschechte einzigartige Science-Fiction-Serie, die mit Parallelwelten spielt, die aufgrund der Forschungen des umstrittenen Ingenieurs Nicola Tesla entdeckt werden. Wie bei allen wichtigen Entdeckungen hat auch hier das Militär seine Hände im Spiel und es entwickelt sich eine vielschichtige Verschwörungsgeschichte, bei der nicht im-

mer alles so ist, wie es zu sein scheint. Der Autor Jeff Smith genießt seit seinem Bestseller *Bone* Kultstatus und hat die größten Preise des Comicgenres, den Eisner und den Harvey Award, gleich vielfach abgesahnt. Es ist wirklich ein Genuss, so eine komplexe Geschichte nicht auf viele Alben aufgeteilt lesen zu müssen, sondern in einem Zug durchgehen zu können. Auch hier ist der Preis in Bezug auf den Umfang und die Ausstattung ein echtes Schnäppchen. Eine

absolute Empfehlung und ein Wunsch – mehr davon! (2015, Hamburg, Popcom, Tokyopop Verlag, Hardcover, 468 Seiten, ISBN 978-3-8420-1673-6)

Panini Verlag

Bei Panini wurde die hochwertige Graphic-Novel-Reihe um Stephen Kings Saga *Der dunkle Turm* mit dem Band *Drei – Der Gefangene* fortgesetzt. Einen großen Teil des Bandes nimmt die Geschichte des drogenabhängigen Eddie Dean ein, dessen Geschick auf merkwürdige Weise mit dem des Revolvermanns Roland verknüpft zu sein scheint, der den dunklen Turm erreichen und damit die Achse aller Welten retten will. Der mittlerweile zwölfte Teil der Serie bietet wie gehabt eine hochwertige Story in Verbindung mit hervorragenden Zeichnungen. Sehr empfehlenswert! (2015, Stuttgart, Panini Verlag, Paperback, ISBN 978-3-95798-209-4)

Klassische Superheldenkost sollte man meinen, doch mit *Savage Hulk – Monster und Mythen* ist es Alan Davis in Kombination mit Gabriel Hardman und Corinna Bechko gelungen, auch einen inhaltlichen Meilenstein zu setzen. Der umfangreiche Band enthält zwei längere Geschichten. Die erste davon, *Monster und Mensch*, ein spannendes Abenteuer mit Beteiligung der originalen X-Men, die zweite, *Nexus der Welten*, mit einem erstklassig gezeichneten und spitzenmäßig charakterisierten Dr. Strange, der in einer fernen Dimension eine Lehrstunde erhält, die ihn an den Rand seiner magischen Kräfte führt. Der Titel ist in der Reihe Marvel Exklusiv als Nummer 116 erschienen. (2015, Stuttgart, Panini Verlag, www.paninicomics.de, Paperback, ca. 130 Seiten, Nr. 4 195163 116999)

Eine Kultserie in England, die es allerdings nie ganz geschafft hat, auch auf dem Kontinent Fuß zu fassen, ist *Doctor Who*. Der Doctor ist ein Außerirdischer, genauer der letzte Timelord vom Planeten Gallifrey, der mit seinem Raumschiff/Zeitmaschine, der Tardis, die nach außen hin wie eine Telefonzelle aussieht, im Innern aber mehr als geräumig ist, auf der Suche nach Abenteuern das Universum bereist. Auf seinen Fahrten, für die er gerne wechselnde menschliche Begleiter mitnimmt, löst er

Probleme mit Herz und Verstand und notfalls auch einmal mithilfe seines Multifunktionswerkzeugs, einem sogenannten Schallschraubenzieher. Tja, dann wäre noch erwähnenswert, dass auch der Doctor nicht immer in derselben Gestalt auftritt. Mittlerweile gibt es rund ein Dutzend Inkarnationen des Doctors, eine sehr hilfreiche Sache, wenn man bedenkt, dass die Fernsehserie in England seit Jahrzehnten läuft. Bei Panini erzählt man jetzt einige der Abenteuer in Comicform nach. Der erste Band beginnt aber nicht am Anfang, sondern mittendrin. Der zehnte Doctor trifft in einem Waschsalon auf die junge Gabriella, die eine etwas unirdische Heimsuchung erfährt. Nachdem die beiden die Menschheit vor einer unheimlichen Bedrohung, der *Herrschaft des Schreckens*, gerettet haben, begleitet Gabriella den Doctor noch auf eine unwirkliche Mission in den Tiefen des Kosmos. (2015, Stuttgart, Panini Verlag, www.paninicomics.de, Paperback, ISBN 978-3-95798-287-2)

Ebenfalls als Nummer 1 erschienen, diesmal aber mit Abenteuern des *elften Doctors* ist der Folgeband mit dem Titel *Nachleben*. Der Doctor platzt geradezu in Alices Leben, die nach dem Tod ihrer Mutter vor einem Scheiterhaufen steht. Kein Wunder, dass sich der Regenbogenhund, der sich von entsprechenden Gefühlen nährt, ausgerechnet sie als Opfer ausgesucht hat. Nachdem die Sache ein unvermutet positives Ende genommen hat, begleitet Alice den Doctor auf eine Reise zu einem der schönsten Planeten des Universums, der sich aber seit dem letzten Besuch des Doctors in eine zwielichtige Vergnügungswelt verwandelt hat. Es entwickelt sich ein gefährliches Abenteuer mit unvermuteten Zusammenhängen. Die Doctor-Who-Geschichten sind alles andere als zweidimensional, sondern oft sehr skurril und ausgefallen. Wer sich darauf einlassen kann, wird mit interessanten und abgefahrenen Storys belohnt, die auch zeichnerisch sehr gut umgesetzt sind. (2015, Stuttgart, Panini Verlag, www.paninicomics.de, Paperback, ISBN 978-3-95798-288-9)

Hörbücher

Zum Jubiläum von einhundert Ausgaben des *Gruselkabinetts* kann man dem rührigen Team von Titania Medien gratulieren. Die sehr schön gestaltete Reihe überzeugt nicht nur mit atmosphärisch dichten und immer wieder sehr gut passenden Covern, sondern auch inhaltlich, da es dem Team um Marc Gruppe immer wieder gelingt neue Klassiker der fantastischen Literatur in höchst anspruchsvolle Hörbuchausgaben umzusetzen. Für die hundertste Ausgabe wurde eine Geschichte des unvergleichlich Howard Phillips Lovecraft ausgewählt: *Träume im Hexenhaus*. Als Bonus enthält die Jubiläumsausgabe auch eine DVD mit einer 50minütigen Filmdokumentation *Titania Medien – ein atmosphärisches Portrait*. Ganz super gemacht bietet die DVD einen guten Einblick in die Schöpfungsgeschichte der Hörbücher. Prima Reihe – sehr empfehlenswert. (2015, Köln, Titania Medien im Vertrieb von Lübbe Audio, 1 CD und 1 DVD in Jewel Box, CD 87 Minuten Laufzeit, DVD 50 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5117-6)

Wer an dieser Ausgabe Geschmack gefunden hat, wird auch die Folge 101 genießen. Hierfür wurde ein Stück von M. R. James umgesetzt. *Verlorene Herzen* erzählt die Geschichte eines Waisenjungen, der zu einem entfernten Verwandten auf ein abgelegenes Herrenhaus abgeschoben wird ... (2015, Köln, Titania Medien im Vertrieb von Lübbe Audio, 1 CD, 48 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5118-3)

Geisterjäger John Sinclair hat ja ebenfalls die Jubiläumsnummer 100 bereits hinter sich gebracht. Der damit verbundene Wechsel des Sinclair-Sprechers ist völlig unspektakulär verlaufen. Dietmar Wunder fügt sich ganz super ins Sprecherteam ein und erwischt immer den richtigen Tonfall. Einfach Klasse wie auch alle Sprecher der Reihe ihren Job immer wieder sehr professionell erledigen. Hier sind mittlerweile bereits die Folgen 103 *Ghoul-Parasiten* und 104 *Die magische Bombe* erschienen. Ein Killer mit goldener Pistole – die Anspielung auf James Bond ist gewollt – versetzt Sinclair in die Welt der Ghouls,

aus der er nur mit Mühe wieder entkommen kann. Eine besonders perfide Falle mit einer Falschanklage erwartet den Geisterjäger dagegen in London, wo der Kampf mit den finsternen Mächten bis ins ehrwürdige Gebäude des Yards hineingetragen wird. Die Reihe ist wirklich ganz ausgezeichnet. Das Einzige, was man sich wünschen würde, wäre ein etwas stärkerer roter Faden. Aber ansonsten wirklich absolut hörensenswert. (2015, Köln, Lübbe Audio, jeweils 1 CD, ISBN 978-3-7857-5063-6 bzw. 978-3-7857-5064-3)

Iny Lorentz – ein Autorenehepaar, dass übrigens seinerzeit sehr viele Geschichten im Magazin des *Ersten Deutschen Fantasy Clubs FANTASIA* veröffentlicht hat – beschreibt in *Die steinerne Schlange* den Limes zur Römerzeit. Die Römer wollen im Jahr 213 n. Chr. nach Germanien expandieren und entwickeln dazu unter ihrem perfiden Statthalter Quintus heimtückische Pläne. Ausgerechnet Gerhild, der Tochter eines germanischen Stammesfürsten, obliegt es, gegen den Widerstand ihrer eigenen Familie den Kampf aufzunehmen, den sie so bravourös führt, dass sie bald den Nimbus einer Schildmaid Odins erringt. Ein schöner historischer Roman mit einer positiven Frauenrolle, verbunden mit einer netten Liebesgeschichte. Vielleicht nicht ganz so bestsellerverdächtig wie die *Wanderbure*, aber doch nette spannende Unterhaltung und sehr ansprechend gelesen von Nicole Engeln. (2015, Köln, Lübbe Audio, 6 CDs im Pappschuber, 75 Tracks, 447 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5187-9)

Etwas ganz anderes, philosophisches dagegen ist das Hörbuch *Die Rückkehr des Prinzen* von A. G. Roemmers. Mit dem Prinzen ist kein anderer als der berühmte *kleine Prinz* von Antoine de Saint-Exupéry gemeint. Es ist wohl ein hoffnungsloses Unterfangen dieses Stück mit dem Original zu vergleichen und man ist geneigt, die Dreistigkeit oder in dem Fall besser den Mut des Autors zu bewundern, der sich in diese großen Fußstapfen wagt, die wohl niemals mehr erreichbar sein werden. Allerdings muss man sagen, dass der philosophische Hintergrund durchaus passt und es dem argentinischen Autor wirklich gelungen ist, nicht nur eine

passable, sondern eine durchaus ansprechende Geschichte vorzulegen, die hinsichtlich der positiven Wertevermittlung an das Original anknüpft. Belohnt wurde Roemmers Mut übrigens mit mittlerweile mehr als einer Million verkaufter Exemplare. (2015, Köln, Lübbe Audio, 2 CDs, 29 Tracks, 143 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5174-9)

Bücherecke

Bastei-Lübbe Verlag

Der norddeutsche Autor Stephan Russbüttel meldet sich mit einem Dark-Fantasy-Roman zurück. *Lord Limbus* handelt von einem Erzmagier, der sich in ein einsames Dorf zurückgezogen hatte und dann letztlich doch dort von seinen Feinden eingeholt und getötet wurde. Bis dahin wäre das Buch schnell zu Ende gewesen, hätte nicht Reuben, so der Name des Magiers, nicht noch vor seinem Tod einen letzten Fluch abgelenkt, der dazu führt, dass er Jahrzehnte später als verfaulender Untoter im Limbus erwacht und nichts anderes im Sinn hat als Rache ... (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20794, Paperback, 447 Seiten, ISBN 978-3-404-20794-7)

Actionreiche Space Opera bietet Wes Andrews mit dem Titel *Frontiersmen – Höllenflug nach Heaven's Gate*. Die Frontiersmen sind die Space Cowboys der Randwelten. Donovan ist einer davon und nimmt einen riskanten Job an, als er sechs rätselhafte Passagiere zu einer Kolonialwelt bringen will. Um diese zu erreichen, muss er mitten durch das Gebiet einer kriegerischen Spezies ... (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20797, 413 S., ISBN 978-3-404-20797-8)

Stephen R Lawheads Zyklus *Die Schimmernden Reiche* erscheint nach der Erstveröffentlichung im Paperback jetzt auch als günstige Taschenbuchausgabe. Mittlerweile sind mit *Die Zeitwanderer* und *Das Knochenhaus* die ersten zwei von fünf Teilen erschienen. Erzählt werden die Abenteuer von Kit Livingstone und seiner Freundin Mina die auf den Ley-Linien, unsichtbaren Pfaden, die auch durch die Zeit führen, auf der Suche nach einer Karte sind, auf der alle Welten verzeichnet sind. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20798,

430 Seiten, ISBN 978-3-404-20798-5 und 2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20799, 431 Seiten, Ü: Arno Hoven, ISBN 978-3-404-20799-2)

Fortgesetzt wird auch Bernard Cornwells historisch angelegte Sharpe-Serie, die zu Zeiten der Napoleonischen Kriege spielt. *Sharpes Feind* dürfte mittlerweile bereits der 17. Titel dieser Serie sein. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 17245, 431 Seiten, Ü: Joachim Honnef, ISBN 978-3-404-17245-0)

Der deutsch-ägyptische Autor Akram El-Bahay hat seinen Zyklus um die *Flammenwüste* fortgesetzt. Der neue Titel heißt *Flammenwüste – Der Gefährte des Drachen*. Der erste Band hat es auf die Auswahlliste mehrerer Literaturpreise geschafft und den Seraph-Literaturpreis als bestes Fantasydebüt des Jahres gewonnen. Bei dem Background des Autors klingt es fast klischeehaft, aber etliche Pressestimmen loben die Verbindung von Fantasy mit orientalischen Motiven aus 1001 Nacht. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20795, 605 Seiten, ISBN 978-3-404-20795-4)

David Pirie ist ein englischer Journalist, Kritiker und Drehbuchautor. Bekannt wurde er durch die Serie *Murder Rooms* in der *die dunklen Anfänge von Sherlock Holmes* thematisiert werden. Auf Deutsch ist hier jetzt der dritte Teil mit dem Titel *Die Hexe von Dunwich* erschienen. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 17243, 462 Seiten, Ü: Michael Ross, ISBN 978-3-404-17243-6)

Im Jahr 802 kämpfen die Franken und die Sarazenen um die Vorherrschaft. Als der Kalif von Bagdad seinem Widersacher Karl dem Großen als Zeichen des Friedens einen Elefanten schickt, ist dies natürlich ein bedeutsames politisches Zeichen. Das Tier, das von den Menschen im Frankenreich für einen Dämon gehalten wird, sicher nach Aachen zu bringen, ist daher eine Herausforderung, die Dirk Husemann, ein Wissenschaftsjournalist und Archäologe in seinem Debütroman *Ein Elefant für Karl den Großen* beschreibt. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 17236, 479 Seiten, ISBN 978-3-404-17236-8)

Nick Drake hat es 2006 geschafft, mit seinem Roman *Nofretete – Das Buch der Toten* auf die Nominierungsliste für den besten historischen Krimi-

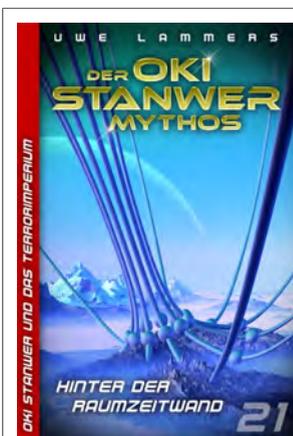
roman zu kommen. Mit seinem eben erschienen Werk *Tutanchamun – Das Buch der Schatten* kehrt er in die alt-ägyptische Welt der 18. Dynastie und zu seinem Ermittler Rai Rahotep, dem Obersten Wahrheitssucher zurück. (Tutanchamun – The Book of Shadows, 2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 17259, 510 Seiten, Ü: Diana Beate Hellmann, ISBN 978-3-404-17259-7)

Das Military SF nicht nur Männer-sache ist beweist eine deutsche Autorin, die sich allerdings vorsichtshalber lieber doch unter dem geschlechtsneutralen Anglizismus P. E. Jones versteckt. Ihre Erfahrungen im Trek-Fandom und der Rollenspielerzene waren sicher nützlich für den Stoff ihres Romans *Space Troopers*. Die überfüllte Erde erschließt sich im Jahr 2134 Kolonien im Weltraum. Die Kolonisten werden beschützt von den Space Troopers. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20819, 748 Seiten, ISBN 978-3-404-20819-7)

Doc Fantasy Helmut W. Pesch hat sein früheres Werk über die Elbensprachen Quenya und Sindarin überarbeitet. Das Ergebnis ist jetzt in dem Band *Elbisch für Anfänger – Lern- und Übungsbuch* erschienen. Zitat: Die Elbensprachen sind keine Geheimlehren ... man kann darin Gedichte schreiben über Sternenlicht, Liebe und ein fernes grünes Land unter einer rasch aufgehenden Sonne. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 17236, 479 Seiten, ISBN 978-3-404-17236-8)

Sebastian Fitzek ist mit Übersetzungen in 25 Sprachen und eine Gesamtauflage von 12 Millionen einer der erfolgreichsten deutschen Autoren. Soeben erschienen ist sein neuer Psychothriller *Das Joshua-Profil*. Darin spielt ein Thriller Autor namens Max Rohde die Hauptrolle. Was manche schon vermuteten, wurde auf der Buchmesse jetzt publik: Hinter dem Pseudonym Max Rohde, unter dem der Thriller *Die Blutschule* erschienen ist, versteckt sich ebenfalls Sebastian Fitzek. (*Das Joshua-Profil*, 2015, Köln, Lübbe Verlag, Hardcover, 428 Seiten, ISBN 978-3-7857-2545-0; *Die Blutschule*, 2015, Köln, Lübbe Verlag, Paperback, 255 Seiten, ISBN 978-3-404-17267)

Der Zauber des Orients wird in Charlotte Thomas' Roman *Das ferne*



Uwe Lammers' Oki Stanwer und das Terrorimperium 21: »Hinter der Raumzeitwand«

Die Ernüchterung hat gesessen: Statt in dem fantastischen »Sternreich des Windes« zu erscheinen, das das »ewige Gedächtnis« dem Technikforscher Noshtoy von Shoylon so plakativ in Aussicht stellte, statt direkt am Hof des unsterblichen Baumeisters zu landen, stranden die zwangsweise von der uralten KI deportierten Yantihni im Nirgendwo.

Die Empfangswelt – mutmaßlich Nylviidin, von woher die Zhonc-Siedler auf Hushhin einst kamen – ist eine vollkommene Wildnis, bar jeder Spuren intelligenten Lebens ... nun, fast. Denn da ist immerhin jener metallene Schienenstrang. Und der muss ja irgendwohin führen.

Das ist durchaus richtig. Aber ihr Reiseziel sieht auch jetzt völlig anders aus, als sie sich das ausmalen. Während die Yantihni sich allmählich als Gruppe zusammenraufen, wächst die Befürchtung, dass es die Zhonc vielleicht schon sehr lange gar nicht mehr gibt.

Aber die Wahrheit sieht auch hier vollkommen anders aus ...

Erlebt selbst in »Hinter der Raumzeitwand«, was der Planet, auf den es die Yantihni verschlagen hat, noch für Geheimnisse birgt. Und seid bereit für die nächste Stufe des Abenteuers!

Land lebendig. Im Jahr 1645 bricht die junge Katharina ins damals sagenumwobene Arabien auf, um das Erbe ihres Mannes – einen Schatz, den er aus dem Weihrauchhandel erworben hat – anzutreten ... Der Roman war vorher bereits bei Ehrenwirth als Hardcover erschienen. (2015, Köln, Bastei-Lübbe-Verlag, Nr. 17289, 525 Seiten, ISBN 978-3-404-17289-4)

Jack Campbell ist hier durch seine mittlerweile zehnbändige Reihe um *Die verschollene Flotte* bekannt. Auch seine neue Reihe *Die verlorenen Sterne* zielt auf die Military-SF-Leser ab. Hier ist mit *Die Revolte* ebenfalls bereits der dritte Band erschienen. (The Lost Stars: Imperfect Sword, 2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20816, Ü: Ralph Sander, ISBN 978-3-404-20816-6)

Tamara Siler Jones erhielt für ihren ersten Roman um den Fantasyermittler Dubric, der von den Geistern der Toten verfolgt wird, bis er sie gerächt hat, zu Recht den Compton-Crook-Award, hat sie doch mit ihrer *forensischen Fantasy* ein Subgenre vielleicht nicht gerade entdeckt, aber doch erschlossen. Mit *Tal der Seelen* kann man mittlerweile den dritten Band um Dubric Byerly, den Kastellan von Faldorrah, lesen, der sich diesmal mit einem mächtigen Magier anlegen muss. (Valley of the Soul, 2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Nr. 20812, Ü: Michael Krug, ISBN 978-3-404-20812-8)

Es mag ja gute Gründe geben und manchmal ist sicher auch die Verlagspolitik schuld, aber ich bin immer ein wenig skeptisch, wenn sich Schriftsteller selbst dem Schubladendenken unterwerfen. Ob es wirklich hätte sein müssen, sich als Autorin historischer Romane Christiane Spies und als Autorin fantastischer Romane Natalie Speer zu nennen? *Frostseelen* gehört jedenfalls ins letztgenannte Genre und schildert u. a. den Krieg von Eis- und Feuermagiern. Der Titel wird vom Verlag als Fantasy-Tipp für den Monat November umworben. (2015, Köln, Bastei-Lübbe Verlag, Paperback, Nr. 20804, 558 Seiten, ISBN 978-3-404-20804-3)

Baumhaus Verlag

Die klassische SF scheint aktuell sehr danieder zu liegen. Umso besser, wenn man ab und zu in Randbereichen

wie dem Jugendbuch gute Titel entdeckt, die zwar dem Thema Zeitreisen nicht viel Neues entlocken können, aber sich doch auf ganz interessante Art und Weise damit beschäftigen. Dies ist dem französischen Autor Jean-Michel Payet mit seinem Titel *Nächster Halt: Zukunft* zweifelsohne gelungen. Payet schert sich zwar keinen Deut um Technik oder Wissenschaft, dafür beschäftigt er sich mit ganz praktischen Fragen, denen die meisten Autoren eher ausweichen. Was Emil nämlich nach seiner Reise durch die Zeit am meisten interessiert, ist die Frage, was in der Zukunft, genauer im Jahr 2065, wohl aus ihm geworden ist ... Der Roman startet eher etwas bieder, gewinnt zum Ende hin jedoch deutlich Statur. (2015, Köln, Baumhaus Verlag, Hardcover, 189 Seiten, ISBN 978-3-8339-0361-8)

dtv

Jean-Paul Didierlaurent hat mit *Die Sehnsucht des Vorlesers* einen Roman geschrieben, der vor allem Bücherfreunde ansprechen wird. Ein solcher ist auch die Hauptfigur Guylain Vignolles, der ausgerechnet in einer Firma arbeitet, deren Geschäftszweck es ist, alte Bücher einzustampfen und neue Papierrohmasse daraus zu gewinnen. Aus der Schreddermaschine entnimmt er jeden Tag einige Blätter, die der Vernichtung entgangen sind, und liest diese am nächsten Morgen auf dem Zug zur Arbeit laut vor. Eines Tages findet er in dem Zug einen USB-Stick, darauf ein Tagebuch, das ihn unglaublich fesselt, einer jungen Frau, die er unbedingt kennenlernen will ... Es folgt eine sehr packende, skurrile und doch sehr berührende Geschichte, die das Buch meiner Ansicht nach zu einem der Mainstreambestseller des Jahres werden lassen. (Le Liseur du 6 h 27, 2015, München, dtv, Paperback, 223 Seiten, Ü: Sonja Finck, ISBN 978-3-423-26078-7)

Esslinger Verlag

In einem großformatigen Prachtband erzählt Sybil Gräfin Schönfeld Frank L. Baums Fantasyklassiker *Der Zauberer von Oz* nach. Der Titel wurde überreich illustriert von Marina Marinelli. Die kleine Dorothy wird zusammen mit ihrem Hund Toto bei einem

Wirbelsturm in ein unbekanntes Land versetzt. Dort trifft sie auf die Vogel-scheuche, den Blechmann und den feigen Löwen. Die Gefährten machen sich auf, den Zauberer von Oz zu suchen, der ihre Wünsche erfüllen soll. (2015, Stuttgart, Thienemann-Esslinger Verlag, Hardcover, 64 Seiten, ISBN 978-3-480-23029-7)

Haupt Verlag

Da sag einer, es gäbe keine Überraschungen mehr! Faszinierend finde ich den neuesten Papiertrend aus Fernost: Kirigami. Kirigami ist eine Erweiterung der japanischen Papierfalttechnik Origami um weitere Elemente, die sich aus Schneidtechniken ergeben. Neben Papier und Lineal ist somit auch noch der Cutter ein Hauptwerkzeug. Schwer zu beschreiben, aber wer sieht, wie sich aus einem einzelnen Blatt Papier z. B. eine vollständige, frei stehende Treppenanlage ergibt, wird sehr beeindruckt sein. Speziell für das fantastische Genre hat Marc Hagan-Guirey das überformatige Buch *Horrorigami* zusammengestellt, in dem sich gleich 20 Schnittvorlagen zum Heraustrennen und die entsprechenden Anleitungen dazu finden. Neben einer grundlegenden Einführung ins Thema finden sich dort Vorlagen mit Schneide- und Faltpipps und persönlichen Hintergrundinformationen z. B. zu Draculas Schloss, Frankensteins Labor, dem Rocky-Horror-Picture-Schloss oder aber auch zu allgemeinen Bereichen, wie einer Gruft, einem Galgenbaum, einer Katakomben und ähnlichen. Auch für die SF-Puristen gibt es eine Szene: *Von Außerirdischen entführt*. Der Autor ist ein wirklicher Künstler und in Fachkreisen auch als *Paper Dandy* bekannt. Wer neugierig geworden ist, kann unter www.paperdandy.co.uk mehr finden. (2015, Bern, Haupt Verlag, überformatiges Paperback, 128 Seiten mit farbigen Abbildungen, ISBN 978-3-258-60138-0)

Klett-Cotta-Verlag (Hobbit Presse)

Das *Lied des Blutes* von Anthony Ryan immer noch als Geheimtipp empfohlen werden kann, ist erstaunlich, da es doch eines der besten Fantasybücher der letzten Jahre ist. Vielleicht liegt

es am beträchtlichen Umfang und der Tatsache, dass es sich trotzdem nur um den ersten Teil der *Rabenschatten*-Trilogie handelt. Gleichwohl, wer sich durch diese Einleitung inspiriert fühlt, wird sich mittlerweile auf noch mehr Lesestoff einrichten müssen; für die Kenner ist dagegen die Wartezeit endlich zu Ende: Der zweite Teil mit dem Titel *Der Herr des Turms* ist erschienen! Die Abenteuer des begnadeten Schwertkämpfers und Heerführers Vaelin al Sornas gehen endlich weiter. Über den Inhalt des klassischen Fantasyromans soll nichts verraten werden, da den Leser hier wirklich vor allem im ersten Band große Überraschungen erwarten. Der zweite Teil ist nicht mehr ganz so mehrdimensional hochkomplex, wie der Erste, aber trotzdem wieder ein Pageturner, wie man ihn heutzutage nur noch selten zu Gesicht bekommt. Für mich steht jetzt schon fest, dass die Trilogie einmal zu den ganz großen Klassikern der Fantasyliteratur zu rechnen sein wird. (Tower Lord, 2015, Stuttgart, Klett Cotta Verlag, Hobbit Presse, Hardcover, 859 Seiten, Ü: Hannes Riffel und Birgit Maria Pfaffinger, ISBN 978-3-608-96018-1)

Abgeschlossen wurde die *Bobby-Dollar*-Trilogie von Tad Williams mit dem dritten Teil *Spät dran am Jüngsten Tag*. Der etwas gewöhnungsbedürftige Engel Bobby Dollar ist auf der vergeblichen Suche nach seiner Geliebten bis in die Tiefen der Hölle vorgedrungen und hat es wider Erwarten auch zurückgeschafft. Im letzten Teil kommt nicht ganz unerwartet, dass er entsprechend Ärger mit seinen himmlischen Vorgesetzten bekommt und in diesem Zusammenhang auf allerlei Ungereimtheiten stößt. Durch sein beständiges Nachbohren kommt schließlich Bewegung in das Kartell und die Dinge treiben unaufhaltsam ihrem Höhepunkt zu. Für meinen Geschmack ist die Reihe zu brutal und – nunja – unter Engeln hätte ich mir eigentlich etwas anderes vorgestellt. Auch die Auflösung der Geschichte bleibt am Ende eher unbefriedigend. Für mich keine der besseren Serien von Tad Williams, der trotzdem ein sehr guter Erzähler war und ist. Die Serie ist aufgrund dieser Qualitäten daher trotzdem nicht nur unterhaltsam, sondern

auch noch überdurchschnittlich. (Sleeping Late on Judgement Day, 2015, Stuttgart, Klett Cotta Verlag, Hobbit Presse, Hardcover, 611 Seiten, Ü: Cornelia Holfelder-von der Tann, ISBN 978-3-608-93835-7)

Mit dem vierten Teil immer noch nicht abgeschlossen ist dagegen die *Ryria*-Serie von Michael J. Sullivan. Die Abenteuer des Gaunerpäpchs Hadrian und Royce werden immer staatstragender und führen sie *An Bord der Smaragd Sturm*. Dort und an Land erleben sie spannende und sehr unterhaltsame Abenteuer, die allerdings die Haupthandlung der Serie, die mittlerweile bereits in 14 Sprachen übersetzt ist, nicht allzu sehr fortführen. Man darf also auf weitere Fortsetzungen gespannt sein. (The Emerald Storm, 2015, Klett Cotta Verlag, Hobbit Presse, Paperback, 439 Seiten, Ü: Wolfram Ströle, ISBN 978-3-608-96015-0)

Nachdem mittlerweile auch die Extended Edition des dritten Teils der Hobbit-Verfilmung erschienen ist, wurden auch bei Klett-Cotta die *Chroniken zu Der Hobbit* mit dem Band *Die Schlacht der fünf Heere* abgeschlossen. Der großformatige überbreite Prachtband ist reich bebildert und zeigt nie gesehene Aufnahmen von Schauplätzen, Personen, Waffen, Kleidung, Schmuck – einfach ein Wow-Erlebnis. Als Verfasser zeichnet Daniel Falcone. Das Vorwort steuerte Lee Pace und das Nachwort Richard Armitage bei. Als besonderes Schmankerl für die Fans liegt ein ausfaltbarer Plan mit der Schlachtkarte bei. Ein richtig opulentes Seherlebnis. (2015, Stuttgart, Klett-Cotta Verlag, Hobbit Presse, 257 Seiten, ISBN 978-3-608-96056-3)

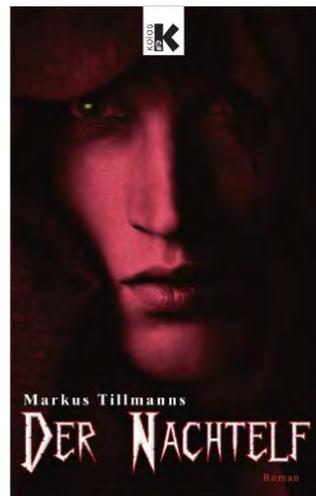
One Verlag

Mit *Der kupferne Handschuh* ist der zweite Teil der Serie um das *Magisterium* erschienen. Als Autorinnen zeichnen das Duo Holly Black (*Spiderwick*) und Cassandra Clare (*Chroniken der Unterwelt*), die in dieser Kombination im ersten Teil der Serie voll überzeugen konnten. Ich halte normalerweise nicht viel von derartigen Vergleichen, aber ich sage mal: Wer Harry Potter liebt, wird auch diese Bände gut finden, auch wenn der zweite Band im Ver-

gleich zum ersten doch etwas abfällt. Es fehlt ein wenig der Reiz des Neuen; die Autorinnen verlieren sich ein wenig in einem traditionellen Handlungsmuster. Trotzdem spannend geschrieben und sehr unterhaltsam. Auf jeden Fall eine der besseren aktuellen Serien. Eine Bemerkung noch zur Ausgabe selbst. Diese ist sehr edel ausgefallen: Hardcover mit Lesebändchen und rundum Farbschnitt. Besonders der blaue, im Gegenlicht glänzende Farbschnitt, der das Buch zum Leuchten bringt, hat es mir angetan. Schön, dass es noch so schön gestaltete Ausgaben für Bücherfreunde gibt. (Magisterium – the Copper Gauntlet, 2015, Köln, One Verlag (Bastei Lübbe), 303 Seiten, Ü: Anne Brauer, ISBN 978-3-8466-0017-7)

Thienemann Verlag

Rolf von der Reith hat als Lehrer und Journalist gearbeitet. Sein Jugendroman *Monddämmerung* ist gleichzeitig sein Debüt in Sachen Science-Fiction. Das ist nicht unbedingt ein Nachteil, weil er nicht dem *märchenhaften Stil* à la Star Wars, sondern dem handfest Möglichen verhaftet ist. So ist auch sein Roman, der im Jahr 2039 auf einer von China und Indien verwalteten Mondbasis spielt, als realistische Fortschreibung unserer Gegenwart angelegt. Inhaltlich geht es um die junge Tessa, die ihren Vater auf der Mondbasis besucht und dort einen Umweltskandal aufdeckt. (2015, Stuttgart, Thienemann Verlag, Hardcover, 270 Seiten, ISBN 978-3-522-20214-5)



Markus Tillmanns

DER NACHTELF

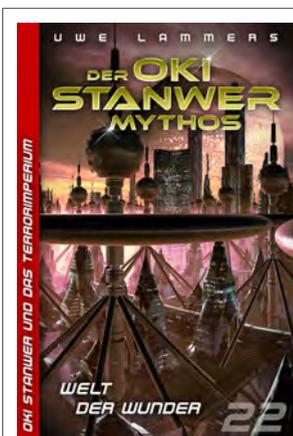
Koios Verlag in Praesens, 2014, Broschur, 420 S., ISBN 978 3 902837 19 6

Der Autor geizt mit biografischen Daten, was ich – selbst eher der geschwätzige Typ – wenig schätze. Das Amazon-Foto zeigt einen jungen blonden Mann. Doch dieser hat bereits 2003 den Deutschen Phantastik Preis gewonnen. 2014/2015 obsiegte er im Nautilus-Selbstopublisher-Wettbewerb. Die Website markustillmanns.de weist eine beeindruckende Liste von Veröffentlichungen auf, SF, Fantasy, Krimis. Außerdem erfahre ich dort, dass der Autor offensichtlich in Viersen lebt und wirkt – so, so, aha.

Im Gegensatz zu anderen Titeln wurde »Der Nachtelf« allerdings in einem »richtigen Verlag gemacht, nämlich Koios, dem (wie ich bei der Recherche lerne) SF-/Fantasy-Ableger des wienischen Praesens-Verlags. Allzu gute Lektoren haben sie dort allerdings nicht. Der Satz des Buches ist in Ordnung, wir bleiben von Tippfehlern verschont – doch ich selbst hätte Markus Tillmanns einiges nicht durchgehen lassen. Es findet sich manch grausam krumme Metapher – und die Benennung der Protagonisten ging mir bis zuletzt auf den Senkel! Immerhin sind wir hier nicht in einer Story von Royce Buckingham (dämliche Dämonen, mürrische Monster).

Trotz seiner teils abstrusen Einfälle hielt ich nämlich die Verwicklungen um die Ermittlerin »Dadalore-Was-sollen-diese-Götternamen« für durchaus ernst gemeint und spannend genug. Wenig geglückt fand ich es auch, den titelgebenden Elf erst in den letzten Kapiteln (hoppla – da fehlt noch jemand) quasi aus einem überdimensionierten Nachttopf zu ziehen ... Das muss man selbst lesen. Und sollte es auch, denn von diesen Kunstfehlern abgesehen, hatte ich mit der Geschichte viel Freude. Der Zeitraum um Weihnachten passte ebenfalls: Der Nachtelf hat nämlich mit Santa mehr gemein als mit Tolkien.

Am besten gefiel mir der durch und durch originelle Gesellschaftsentwurf. Die Echsenkriege liefern eine interessante Vorgeschichte, die perfekt durchorganisierte Sklavenhierarchie erinnerte an das alte Persien. Dass selbst der Kö-



Uwe Lammers' Oki Stanwer und das Terrorimperium 22: »Welt der Wunder«

Also, eigentlich hatten sich die Yantihni, im Guten wie im Schlechten, den Kontakt mit den arachniden Zhonc irgendwie deutlich anders vorgestellt. Aber sie wurden eingefangen wie Zootiere, und dann geradewegs zu den Sternen entführt und immer weiter weg von dem Kristallportal, das vermutlich ihre einzige Möglichkeit ist, zurück in die Heimat zu gelangen.

Da ist nun guter Rat teuer – nur eins ist ihnen allen schnell klar: Sie müssen den Zhonc beweisen, dass sie intelligente Wesen sind, wenn auch ziemlich fremdartige. Und es dauert eine ganze Weile, ehe es zu einem Kontakt der beiden so fremden Spezies kommt.

Doch damit sind die Komplikationen durchaus noch nicht aus der Welt, sondern die Schwierigkeiten fangen gerade erst an.

Warum um alles in der Welt denken die Arachniden, dass die Yantihni vom Baumeister gesandt wurden? Und weshalb haben sie dafür so eine unermessliche Angst?

Schlimmer noch: Warum bezeichnen sie sich als *Zhonorcor*?

Fürwahr, irgendwas ist hier überhaupt nicht in Ordnung. Und es kann lebensnotwendig sein, Details zu erfahren. Details, die niemandem gefallen werden ...

www.oki-stanwer.de

nig ein durch das Los bestimmter Sklave ist (ebenso gut hätte er Kloakenreiner werden können), leuchtete mir durchaus ein – immerhin muss er ja den Bürgern dienen. Deshalb bewerte ich dieses Buch als netten, durchaus zu empfehlenden Titel. Hin und wieder holpert er halt ... nicht schlimm, ich las es sowieso im Auto während einer (langen) Fahrt.

Es gibt hierzu eine Vorgeschichte, erhältlich als kostenloses E-Book: Der Nachtfelz – Himmel und Abgrund.

(Angelika Herzog)

Evie Manieri

BLUTSTOLZ

Die zerschlagenen Reiche 1
(Shattered Kingdoms 1: Blood's Pride)
Bastei-Lübbe, Köln, 2014, ISBN: 978-3-404-20752-7, 480 Seiten

Vorliegender Band ist nur einer aus einer Reihe von Bastei-Lübbe einfach scheußlich gestalteter Fantasytiteln. Lediglich der Fakt, dass die Leute auf den Covern einigermaßen angezogen erscheinen, unterscheidet sie äußerlich vom Genre »Hausfrauenroman«. Ob diese Rechnung aufgeht? Der Verlagskaufmann wird's wissen ... Mir als Hobbyautorin verhalf er jedenfalls zu der Erkenntnis, dass es nicht immer wünschenswert ist, von einem »richtigen« Verlag vertreten zu werden.

Gleichwohl zog mich die Inhaltsbeschreibung an. Und auf den ersten 100 Seiten löste »Blutstolz« (der Name eines Schwertes, gleichwohl Programm) das rückseitige Versprechen des SFX Magazine auch ein. Tatsächlich ein fulminanter Start ... Danach wähnte ich mich rasch bei Clive Cussler – dabei bin ich gar kein Fan des »schnellen Schnittes«.

Hier ein Wort zur Autorin: Evie Manieri wuchs in Philadelphia auf und studierte Mittelalterliche Geschichte und Theaterwissenschaften in Connecticut. Leider scheint sie dabei wichtige Lektionen verpasst zu haben (so z. B.: »Wie baue ich ein tragfähiges Szenario auf?«). Auch die in sicherlich hehrer Absicht bekannte Vorliebe für Intrigen (»Writing about good people making bad choices since 2011«, sh. Blog) hilft dem überforderten Leser nicht wirklich



weiter. Das ist schade, denn sie hat wirklich gute Ideen.

So gefielen mir ihre ersonnenen Völker ausgesprochen:

Die Nomas mit ihrer fein ausgewogenen Kultur: Männer durchstreifen als Händler die Wüste, die Damen als Fischer (und wie ich mir vorstellen könnte, obwohl es im Buch leider nicht vorkommt: Piraten) die Weltmeere. Man trifft sich (mein Ausdruck) zur Brunftzeit (genauere Angaben fehlen; oder ich habe sie überlesen). Wird eine Frau außerhalb dieser Reihe schwanger, stammt das Baby vom Sonnengott ab (dabei fallen mir durchaus mehrere andere Möglichkeiten ein, was ist mit den Häfen?). Jachad allerdings, ihr regierender König, scheint kein Fake zu sein, kann er doch mit bloßen Händen Flammen erzeugen. Besonders wichtig für die »Blutstolz«-Handlung ist dies allerdings nicht.

Die Shadari: aktuelle Inhaber der »Arschkarte«. Nachdem sie in der Vorzeit bereits drei Viertel ihrer Kultur ein-

büßten, weil sie die ihnen innewohnende Magie nicht in den Griff bekamen, wurden sie – wie ich meine, zu allem Überfluss – auch noch wegen ihrer Metallvorkommen überfallen und versklavt. Manieri gelingen hier einige in-nige Szenen zwischen Sub und Dom, doch die Sklavenrevolte ist nix Halbes und nix Ganzes, lediglich »rennen, retten, flüchten«, wie der gesamte Mittelteil.

Die Norländer (ho, ho!): Wirklich b-b-böse ist von ihnen nur Lady Frea, doch die hatte eine unglückliche Kindheit. Ansonsten herrlich sinister geraten: diese blaublütigen, weißhaarigen Quasi-Nibelungen leben in ihrer eisigen Heimat gänzlich im Finsternen. Damit das nicht langweilig wird, tragen sie endlose Clankriege aus, bei denen schon mal gerne der Bruder die Schwester erschlägt (oder umgekehrt), um an das Familienschwert zu kommen. Doch die neuen Klingen aus den Kolonien machen das eigentlich überflüssig, werden sie doch mit dem Blut des Besitzers »geweiht«.

Sie also sind als »imperiale Klingen« nicht mehr übertragbar – aber auch das spielt für die Handlung keine Rolle.

Für große Verwirrung bei mir sorgen die fliegenden Reittiere der Norländer. Recht wahllos nennt die Autorin sie mal »Dereshadi«, dann wieder nach angeblich norländischer Zunge »Trifons«. Im Kampfesgewühl (und davon gibt es eine Menge) werden sie aber auch gerne mit ihren Eigennamen angesprochen. So richtig wichtig sind auch sie nicht.

Fazit: Manieri verfolgt zu viele Ideen, setzt diese zu flüchtig um. Kaum ein Protagonist wurde so aufgebaut, dass ich als Leserin an ihm/ihr ehrlich Anteil nahm. Das Auftauchen von Dramasch (der Name ist Programm: deus ex machina) war dann endgültig ein Freak zu viel. Dieses fünfjährige Gör mit Superkräften nervte mich, sobald es um die Ecke kam. Auch die Zerrissenheit der Titelfigur Blendling/Meiran/Lahlil wird zwar oft im Munde geführt, doch niemals wirklich vermittelt. Das macht das Buch zum Wimmelbild ohne Tiefe und Perspektive.

(Angelika Herzog)



Kino

MAZE RUNNER – DIE AUERWÄHLTEN IN DER BRANDWÜSTE

(Maze Runner: The Scorch Trials, Regie: Wes Ball, USA 2015, 20th Century Fox)

Bruchstücken anderer Erfolgsfilme zusammengesetzt. Alles schon mal woanders gesehen, daher gibt es keinen Preis für Originalität. Schade, dass die Ausgangslage jetzt so beliebig verflacht wurde. Als Krönung des Ganzen tauchen natürlich auch noch Zombies auf. Trotzdem ist das Ganze sehr harm- und

nung und kratzt mit den Fingernägeln an der Tapete. Die beiden stellen Nachforschungen an und kommen einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur, welches sich im Keller verbirgt.

Tja, Totgesagte leben länger, und so ist auch M. Night Shyamalan doch noch wieder auferstanden und hat seinen besten Film seit Jahren hingelegt. Zwar arbeitet er auch mit Found Footage, aber er baut das sehr geschickt aus und erzählt nicht nur eine Familiengeschichte, sondern kritisiert gleichzeitig die



cinema

Thomas und seine Freunde wurden von den Männern der Organisation WCKD aus dem Labyrinth in eine neue Anlage verbracht. Doch Thomas traut dem Leiter Janson nicht, und die Gruppe flieht in die Wüste. Auf ihrem Weg durch Ruinenstädte werden sie weiterhin von WCKD gejagt. Dabei treffen sie auf weitere Gruppen Überlebender, die sich dort eingerichtet haben, aber auch auf Mutierte, von denen sie ebenfalls gejagt werden. Als sie endlich glauben, Zuflucht gefunden zu haben, werden sie auch noch aus ihren eigenen Reihen verraten.

Der typische Mittelteil einer Filmtrilogie kämpft mit einigen dramaturgischen Schwächen. Es gibt einige beeindruckende Schauplätze zu bewundern und auch jugendgerechte Action, aber insgesamt wirkt der Film wie aus den

zahnlos. Vielleicht kann ja Teil 3 dann wieder überzeugen.

THE VISIT

(Regie: M. Night Shyamalan, USA 2015, Universal)

Damit ihre Mutter eine Kreuzfahrt mit ihrem neuen Freund machen kann, fahren die beiden Jugendlichen Rebecca und Tyler aufs Land zu ihren Großeltern, die sie noch nie gesehen haben. Grund ist ein Jahre alter Streit zwischen der Mutter und ihren Eltern. Während der geplanten Woche Aufenthalt wollen sie eine Dokumentation des Ausflugs für ihre Mutter erstellen. Anfangs denken sich die beiden nichts dabei, doch die Großeltern, besonders ihre Oma verhält sich sehr merkwürdig. Nachts schleicht sie schon mal nackt durch die Woh-

Filmbranche und das Publikum. Denn Kunst und Kommerz liegen mal weiter auseinander und mal recht dicht zusammen. Das macht er so geschickt und mit viel schwarzem Humor, dass man fast öfter lacht, als sich gruselt. Denn ein paar gruselige Schockeffekte hat er auch eingestreut. Insgesamt also ein gelungener Neuanfang.

REGRESSION

(Regie: Alejandro Amenábar, E/CAN 2015, Tobis)

1990 bekommt es Polizist Bruce Kenner mit dem Fall der 17 Jahre alten Angela zu tun, die behauptet, von einer Sekte entführt und vergewaltigt worden zu sein. Ihr Vater John soll sogar bei dem satanistischen Ritual mitgewirkt haben. Kenner zieht den Psychologen Professor



»Reinkarnation und andere phantastische Geschichten«

Diese dritte Kurzgeschichtensammlung von Uwe Lammers zeigt euch folgende interessanten fantastischen Werke:

»Reinkarnation« – Die Geschichte des nordischen Kriegers, dessen Aufstieg nach Walhall sich auf seltsame Weise verzögerte ...

»Shareena und das Mädchen mit dem Zauberhaar« – Die Geschichte von Jala und der schrecklichen Konsequenz ihrer göttlichen Liebe ...

»Die Intervention« – Die Geschichte der chinesischen Taikonauten, die auf dem Mond beinahe ihr Leben verloren und einem Gott begegneten ...

»Alles Lüge!« – Die Geschichte des Einsiedlers Barbarossa, für den die Welt nur Täuschung parat hatte ...

»Ein Traum namens Frafra« – Die Geschichte von dem Mädchen, das von den Göttern vergessen wurde ... vielleicht jedenfalls.

»Philosophenalltag« – Die Geschichte von den tierischen Philosophen, die sich Gedanken über die Zukunft der Menschheit machten ...

Hinzu kommen mehrere Prosagedichte und ein Glossar zur Story »Die Intervention«, die als Teil der »Annalen der Ewigkeit« dem Okistanwer-Mythos (OSM) entstammt.



Raines hinzu und ermittelt im Umfeld des Opfers, wobei er auch die Angehörigen nicht verschont. Schon bald sieht er sich von einem großen Kreis verschworener Satanisten umgeben, die ihn persönlich bedrohen. Anscheinend ist er der Existenz des Teufels höchstpersönlich auf die Spur gekommen.

Die psychologischen Aspekte der Geschichte hätten – insbesondere was die Auflösung zum Ende betrifft – noch weiter ausgebaut werden können, aber auch so kann sich der Zuschauer gemeinsam mit der Polizei schön auf falsche Fährten locken lassen. Die Schauspieler machen ihre Sache nämlich gut, und so sind fast gar keine Spezialeffekte nötig, um eine Atmosphäre des Schreckens zu erzeugen. Die Musik und die Ausstattung tragen sehr dazu bei, den auf tatsächlichen Ereignissen beruhenden Film glaubwürdig zu machen. Als Zuschauer darf man für ein wenig Abwechslung im Genrekino dankbar sein.



PAN

(Regie: Joe Wright, USA/UK/AUS 2015, Warner Bros.)

Der zwölfjährige Peter wächst in einem Waisenhaus auf, welches von einer sehr bösen Oberin geführt wird. Nachts verschwinden regelmäßig Kinder. Eines Tages, ausgerechnet während eines An-



griffs der deutschen Luftwaffe auf London, wird Peter zusammen mit anderen Waisenkindern entführt. Es sind die Piraten des Käpt'n Blackbeard, welche die Kinder ins Nimmerland entführen, um sie als Arbeitssklaven im Diamantenbergbau zu missbrauchen. Doch Peter entkommt den Piraten und flüchtet gemeinsam mit seinem erwachsenen Freund Hook in das Reich von Prinzessin Tiger Lily, die ihnen zuerst ablehnend gegenübersteht. Aber als die Piraten das Reich überfallen, schließt sich Tiger Lily den beiden an, auch um das

Löcher bestehen, die dem aufmerksamen Zuschauer nicht entgehen. Seltsamerweise wird anfangs noch gesungen, aber später lässt man die Musiceinlagen fallen. Man kann sich an den bunten Masken und den akrobatischen Stunts erfreuen, aber dahinter ist dann wenig Substanz vorhanden. So ist der Film nur für den schnellen Konsum nebenbei zu empfehlen, falls man gerade nichts anderes zu tun hat und nicht viel Nachdenken möchte.

DER MARSIANER – RETTET MARK WATNEY

(The Martian, Regie: Ridley Scott, USA 2015, 20th Century Fox)

Als ein schrecklicher Sandsturm aufkommt, muss Commander Lewis den Befehl zum Abbruch der neuesten Marsmission geben und den Rückstart zur Erde antreten. Die Crew muss den Botaniker Mark Watney, den sie für tot hält, zurücklassen. Doch Watney war nur bewusstlos und ist jetzt der einzige Mensch auf unserem Nachbarplaneten. Er baut Kartoffeln an, da die Fertignahrung allein bis zur nächsten Mission in vielen Jahren nicht reichen wird. Als es ihm gelingt Kontakt aufzunehmen, beschließt die NASA eine Rettungsmission. Dafür wird sogar die Hilfe der Chinesen in Anspruch genommen. Doch das dauert und Marks Vorräte schrumpfen.

Der Film legt teilweise viel Wert auf wissenschaftliche Genauigkeit, aber manches wird dann der Dramatik zu Liebe dann doch nicht so rigoros verfolgt. Z. B. gibt es Geräusche im Welt- raum. Es geht immer um den Kampf gegen die Zeit und die Erzeugung von Nahrung, doch Trinkwasser und Atemluft scheint unerschöpflich vorhanden zu sein. Auch verläuft die Reise zum vereinbarten Treffpunkt ohne Probleme oder Stürme. Leider erfährt man auch fast gar nichts über den persönlichen Hintergrund von Watney und den anderen. Anscheinend hat er keine Angehörigen. Dafür sorgt sich die gesamte Weltbevölkerung um einen einzigen Mann. Auch wird bei der Liveübertragung der Rettung auf die Erde trotz anfänglicher Erklärung der Zeitverzögerung diese später überhaupt nicht mehr beachtet und die Zuschauer sind plötzlich live

dabei. Wer ABBA oder Discomusik mag, wird gut bedient, aber nach vielen mäÙigen Filmen hat Ridley Scott leider noch immer nicht aus der Krise gefunden. Ein leichter Aufwärtstrend ist erkennbar, aber vielleicht wird ja der nächste Film wieder ein wenig ausgeklügelter und emotionaler. Dieser Mark Watney lässt den Zuschauer kalt, denn er handelt wie ein toter, kalter Fisch oder ein Roboter, der auch keine menschlichen Gefühle kennt. Hier hält sich das Mitgefühl mit seinem Schicksal sehr in Grenzen und daher ist mit einer Oscarnominierung für Matt Damon nicht zu rechnen.



CRIMSON PEAK

(Regie: Guillermo del Toro, USA 2015, Universal)

Edith Cushing hat als Kind den Geist ihrer Mutter gesehen, der ihr zuflüsterte, sie solle sich vor Crimson Peak hüten. Als junge Frau verliebt sie sich in den Baronett Thomas Sharpe, der extra aus England angereist ist, um ihren Vater um Geld für eine neue Fördermaschine zu bitten. Doch trotz der Warnungen ihres Vaters heiratet Edith Thomas kurz nach ihres Vaters Tod. In England wartet bereits das Anwesen Allerdale Hall, auf dem sie zu dritt mit Thomas' Schwester Lucille leben. Das Gebäude ist völlig verfallen, da darunter ein Bergwerk liegt und Edith sieht auch hier Geister. Auch erfährt sie zu ihrem Schrecken, dass das Haus Crimson Peak genannt wird.

In seinem neuen Film bleibt del Toro dem fantastischen Filmgenre treu,

aber er wendet sich dem gotischen Schauerroman zu. Inhaltlich hat man die Geschichte so oder ähnlich bereits viele Male gesehen, also bleibt ihm nur, die Optik modernen Sehgewohnheiten anzupassen. Dabei entwickelt das Haus ein Eigenleben wie eine Person. Es werden Anklänge an alte Hammerfilme vorgenommen, wenn der weiÙe Schnee sich mit Blut oder roter Tonerde einfärbt. Die Ausleuchtung und einzelne Gewaltszenen sind wie den Hexenfilmen Dario Argentos entlehnt. Optisch und musikalisch kann der Film überzeugen, die große Schwäche liegt im überraschungsarmen Drehbuch, bei dem man als Zuschauer jede Wendung bereits lange vorher ahnt und in der langsamen Erzählweise.



HOTEL TRANSILVANIEN 2

(Hotel Transylvania 2, Regie: Genndy Tartakovsky, USA 2015, Sony)

Johnny und Draculas Tochter Mavis heiraten im Kreise beider Familien und die beiden bekommen einen kleinen Jungen, Dennis. Dracula möchte, dass der Kleine ein richtiger Vampir wird, und sorgt dafür, dass das Ehepaar eine Reise in die Heimat von Johnny antritt, wohin sie eventuell umziehen möchten, damit Dennis nicht unter Monstern groß wird. Inzwischen will er mit seinen Kumpels dafür sorgen, dass sich endlich die Vampirzähne bei Dennis zeigen. Doch irgendwann kommt Mavis ihrem Vater auf die Schliche und reist entsetzt zurück, während gleichzeitig Draculas Vater Vlad seinen Enkel besuchen möchte.

Der zweite Teil ist noch lustiger als Teil 1, was wohl auch an den bestens eingeführten Figuren liegt. Aber auch die neuen Charaktere können überzeugen und man möchte am liebsten gleich im Kino sitzen bleiben, um zu sehen, wie es weitergeht. Denn es ist nicht nur spaÙige Unterhaltung für Kinder herausgekommen, auch erwachsene Filmfans finden ihr Vergnügen an den zahlreichen Anspielungen. Dabei ist natürlich auf jeden Fall die Originalfassung vorzuziehen, da in der deutschen Synchronfassung die Sprecher mal wieder nach Bekanntheit und nicht nach Können ausgesucht wurden. Insbesondere die deutsche Stimme von Mavis ist völlig misslungen und verursacht dem Zuhörer schnell Kopfschmerzen.

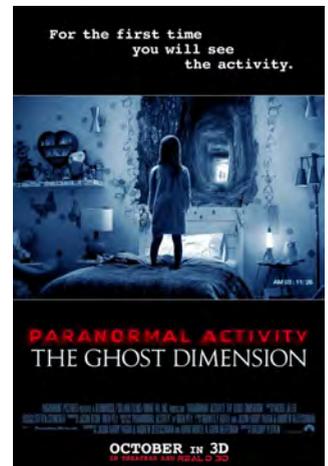


THE LAST WITCH HUNTER

(Regie: Breck Eisner, USA 2015, Concorde)

Kaulder, ein Hexenjäger aus dem Mittelalter, wohnt inzwischen recht komfortabel im heutigen New York. Die Hexenkönigin hatte ihn vor vielen Jahrhunderten mit dem Fluch des ewigen Lebens belegt. Kaulder und seine geistlichen Begleiter sind zwar noch immer auf Hexenjagd, aber die meisten Hexen betreiben heutzutage nur harmlose weiÙe Magie. Doch als nach einem Überfall sein langjähriger Begleiter vermeintlich getötet wird, macht sich Kaulder mit dessen Nachfolger auf die Jagd nach den Übeltätern, denn die grausige Wahrheit ist, dass die Hexenkönigin noch immer lebt und aus dem Hintergrund die Kreaturen des Grauens steuert.

Schön, dass Muskelpaket Kaulder auch auf Hilfe angewiesen ist und mit der Hexe Chloe deutet sich sogar eine Liebesbeziehung an. Schön ist auch, dass der Film nicht in 3D präsentiert wird. Es hätte sich bei den vielen Computeranimationen eigentlich angeboten. Große Teile des Films stammen nämlich aus dem Rechner, auch wenn man meistens recht gut Animiertes zu sehen bekommt. Die Geschichte selbst bietet leider nicht viel Neues, und so sehnt man sich immer nach den Auftritten der Supporting Actors, welche dem Film ein wenig Würze verleihen. Ein kunterbuntes Fantasyspektakel für Jugendliche, die im dunklen Kinosaal ihre Freundin in den Arm nehmen wollen.



PARANORMAL ACTIVITY: THE GHOST DIMENSION

(Regie: Gregory Plotkin, USA 2015, Paramount)

Ryan lebt sich gerade mit Ehefrau Emily und Tochter Leila im neuen Haus ein, als Ryans Bruder Mike zu Besuch kommt. Die Männer entdecken in einem Karton eine alte Videokamera und diverse Kassetten der Vormieter. Wenn sie die Kamera benutzen, können sie durch das Objektiv eine Art Geistwesen sehen, welches es auf die kleine Leila abgesehen hat. Anscheinend plant eine Sekte aus der Vergangenheit ein Tor in eine andere Dimension zu öffnen.

Wer gern Schreckeffekte mag, ist hier genau richtig, denn leicht erregbare Personen werden regelmäßig vom Sessel gerissen. Doch außer ein paar Geisterbahneffekten passiert auch nicht

viel, obwohl sich die Stimmung stetig verdüstert. Wer die anderen Filme der Reihe kennt, weiß, was ihn erwartet. Ein Spektakel, welches wahrscheinlich auf dem heimischen Fernseher seine Wirkung komplett einbüßt.

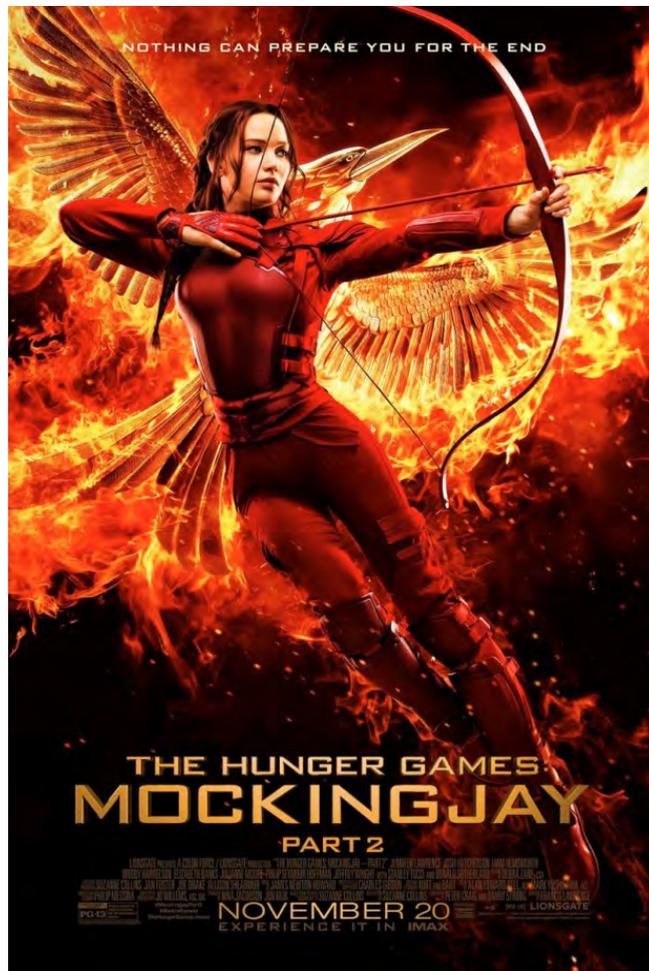


SCOUTS VS. ZOMBIES – HANDBUCH ZUR ZOMBIE-APOKALYPSE

(Scouts Guide to the Zombie Apocalypse, Regie: Christopher Landon, USA 2015, Paramount)

Zwei von drei Pfadfindern beschließen, dass es jetzt genug sei und sie das uncoole Pfadfinderdasein zugunsten von Mädels aufgeben wollen. Das entzweit die beiden mit dem Dritten im Bunde. Doch nach einem Zombiewahnspruch müssen sie sich zusammenraufen. Ihre Scoutkenntnisse sind ihnen jetzt sehr nützlich. Mit der Hilfe einer Barmixerin setzen sie sich gegen die Untoten zur Wehr.

Das Thema Zombies ist jetzt wirklich in sämtlichen Variationen durchgespielt worden. Hier haben wir es mit einer Teenagerkomödie zu tun, sodass die teils harten Effekte abgemildert werden. Dabei hat das Ganze einen altmodischen Charme und lässt Erinnerungen



an die 1980er Jahre entstehen. Wegen der originellen Einfälle lohnt sich durchaus der Kinobesuch mit ein paar Freunden oder, wenn man keine hat, mit ein paar Bierchen.

THE GIFT

(Regie: Joel Edgerton, AUS/USA 2015, Paramount)

Das Ehepaar Simon und Robyn Callum (gespielt von Jason Bateman und Rebecca Hall) zieht in ein neues Haus in Los Angeles. Beim Einkaufen treffen die beiden auf Simons alten Schulkameraden Gordo (gespielt vom Regisseur Joel Edgerton), der seltsamerweise immer dann vor dem Haus der Callums auftaucht, wenn Robyn allein ist. Anfangs bringt er regelmäßig Geschenke, doch den beiden werden die häufigen Besuche bald lästig. Robyn beunruhigt auch, als ihr Mann ihr erklärt, Gordo wäre schon früher seltsam gewesen und es hätte damals einen Skandal an ihrer Schule gegeben. Nachdem Simon in einem klärenden Gespräch den Kontakt für beendet erklärt hat, hören die Besuche scheinbar auf. Aber Gordo treibt jetzt sein Spiel mit den beiden, unter dem wieder Robyn besonders zu leiden hat. Es fängt ganz harmlos an, denn eines schönen Tages sind die von Gordo ge-

schenkten Fische tot. Doch Gordo scheint alle Psychotricks zu beherrschen, um seine Opfer zu terrorisieren.

Um nicht zu viel zu verraten, möchte ich nur andeuten, dass die Handlung jetzt auf eine vorsichtig vorbereitete Wendung zusteuert, welche den Zuschauern ein wenig den Boden unter den Füßen wegzieht. Wir erfahren nämlich den Grund für Gordos Verhalten und sind uns nicht mehr so sicher, auf wessen Seite wir stehen sollen. Auch wenn es der Erstlingsregisseur zum Ende ein wenig mit den Wendungen in der Geschichte übertreibt, so macht es doch sehr viel Freude, den Schauspielern bei ihrer Arbeit zuzusehen. Insbesondere Jason Bateman darf mal so richtig gegen seinen Typ anspielen. Fazit: ein preiswert produzierter Thriller, der hoffentlich nicht im heiß umkämpften Kinoherbst untergeht.

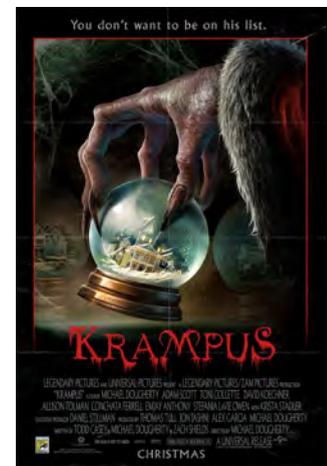
DIE TRIBUTE VON PANEM – MOCKINGJAY: TEIL 2

(The Hunger Games: Mockingjay – Part 2, Regie: Francis Lawrence, USA 2015, Studiocanal)

Katniss kann noch nicht ruhen, auch wenn Alma Coin sie eigentlich nicht mehr braucht. Katniss zieht auf eigene Faust gegen das Capitol, um Präsident

Snow zu töten. Doch eine mutige Kampftruppe aus alten Bekannten steht an ihrer Seite. Trotz tödlicher Fallen dringen sie bis zum Präsidentenpalast vor, gerade, als auch die Rebellentruppen zur letzten Schlacht eintreffen.

Manche Zuschauer werden vielleicht einige Drehorte erkennen, denn der Film entstand u. a. in Paris und Berlin. Dieser letzte Teil endet ein wenig in einer Antiklimax, auch wenn man das Ende schon bald vorausahnt. Leider werden auf dem Weg dorthin noch viele Sympathieträger durch sinnlose Tode aus dem Film gerissen. Das Sterben ihrer Freunde scheint die anderen aber nicht sonderlich zu berühren. Vielleicht hätte man beim endgültigen Schnitt noch ein wenig mehr Sorgfalt walten lassen sollen, denn so wirkt der Film eigentümlich unfertig. Die Umwandlung in 3D hat auch nichts gebracht, außer mehr Geld für die Produzenten. Der erste Film der Reihe ist noch immer der beste.



KRAMPUS

(Regie: Michael Dougherty, USA 2015, Universal)

Max wollte eigentlich einen Brief an den Weihnachtsmann schicken, doch der gerät an den Schatten des Weihnachtsmannes, den bösen Krampus. Da die Weihnachtsstimmung im Hause seiner Eltern nach dem Besuch der buckligen Verwandtschaft am Boden ist, kommt nach einem Stromausfall Krampus vorbei. Er und seine Gesellen haben leichtes Spiel und alle bösen Kinder werden gefressen. Wie kann Max das Grauen ungeschehen machen?

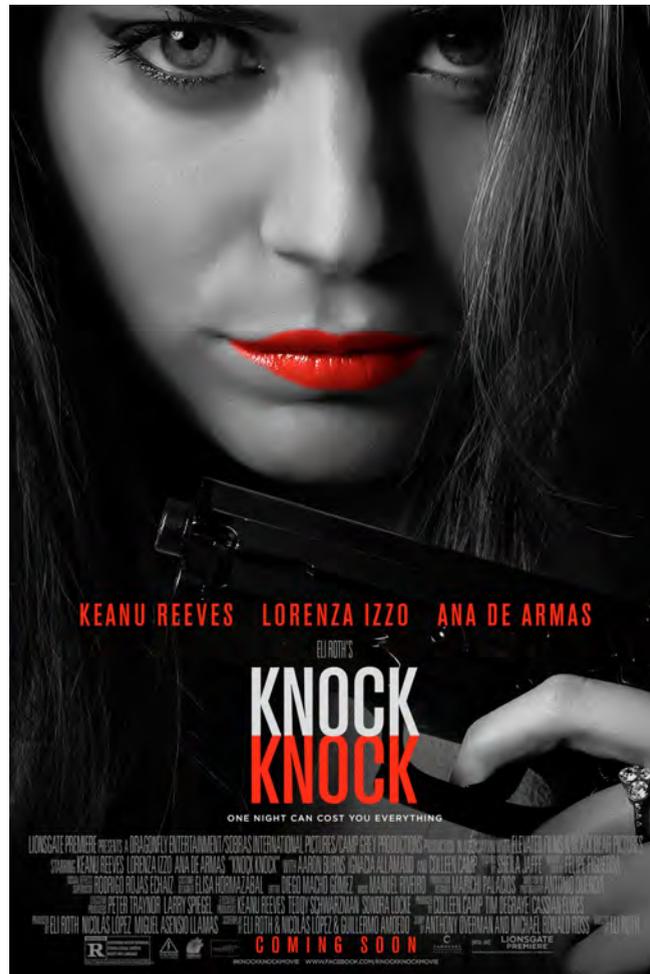
Aufgrund der Horrorszene, in denen böse menschenfressende Puppen auftreten, hat der Film nicht umsonst eine FSK 16 bekommen, aber trotzdem ist das Ganze etwas unentschlüsselt geraten. Ganz blutig wollte man es nicht machen, aber dann hätte man konsequenterweise mehr auf Komik setzen müssen. Doch der Humor kann sich auch nicht so recht breit machen, so haben wir es mit einer Mischung zu tun, welche weder Weihnachtshassern noch Horrorfans so richtig schmecken wird. Durch die vielen Blockbuster zur Weihnachtszeit droht der Film sowieso unterzugehen. Vielleicht entwickelt er noch eine wenig Kultpotenzial bei Videokunden, aber ich mag nicht so recht daran glauben.

KNOCK KNOCK

(Regie: Eli Roth, Chile/USA 2015, Universum)

Evan muss am Wochenende auf seine Frau und seine beiden Kinder verzichten, die einen Strandurlaub machen. Er ist bei strömendem Regen allein in dem riesigen Anwesen in Hollywood, als es an der Tür klopft. Genesis und Bel, zwei junge Frauen, haben sich verlaufen und bitten ihn um Hilfe. Doch das gerufene Taxi wollen sie gar nicht nehmen, denn sie haben vor, Evan zu verführen. Am nächsten Morgen hat Evan ein schlechtes Gewissen und wirft die beiden aus dem Haus. Doch sie kommen wieder und treiben ein perfides Spiel mit dem Familienvater.

Eli Roth verlässt für seinen neuen Film das Horrorkino und setzt auf solide Home-Invasion-Thrillerkost auf TV-Niveau. Dabei kann sich der Zuschauer aussuchen, auf wessen Seite er steht. Eigentlich sollten alle Sympathien dem armen Evan gehören, der so fies seines bürgerlichen Lebens beraubt wird. Doch



es wird sicherlich auch Frauen geben, die mit den beiden unattraktiven und charakterlich verdorbenen Eindringlingen sympathisieren. Vor denen sollte man(n) sich dann allerdings hüten.

DER KLEINE PRINZ

(The Little Prince, Regie: Mark Osborne, F 2015, Warner)

Ein kleines Mädchen lebt allein mit seiner Mutter in einem namenlosen Vorort. Während die Mutter arbeiten geht, muss das Mädchen in den Ferien lernen, um es auf eine Eliteschule zu schaffen. Doch es lässt sich gern vom schrulligen Nachbarn ablenken, der dem Mädchen die Geschichte vom kleinen Prinzen erzählt, welcher auf einem Asteroiden lebt. Er hat ihn einst getroffen, als er noch Pilot war. Als der alte Nachbar ins Krankenhaus muss, beschließt das Mädchen, den Prinzen zu suchen.

Wer kann, sollte sich den Film in der Originalfassung ansehen. Da die Ge-

schichte von Antoine de Saint-Exupéry für einen abendfüllenden Spielfilm zu kurz ist, hat man sich die Rahmenhandlung um das kleine Mädchen hinzugedacht. Überraschenderweise ist es gelungen, die Übergänge so zu gestalten, dass alles zusammenpasst. Für kleine Kinder ist das vielleicht zu aufregend, aber Größere werden sicherlich erkennen, wie die Kraft und die Macht der Fantasie gegen die grauen Damen und Herren verteidigt werden. Ein auch für die Augen angenehmes Erlebnis, in dem verschiedene Zeichen- und Animationsstile miteinander verbunden werden.



ARLO & SPOT

(The Good Dinosaur, Regie: Peter Sohn, USA 2015, Walt Disney)

Die Dinosaurier sind damals nicht durch einen großen Einschlag ausgestorben. Der Kelch ging an ihnen vorbei und so können Papa und Mama Apatosaurus weiterhin friedlich als Maisbauern leben. Sie bekommen drei Kinder: Buck, Libby und Arlo. Arlo ist der kleinste und ein wenig mutlos. Pappas Aufgaben zu erledigen, fällt ihm schwer, und als er einen Schädling vernichten soll, der immer die Maisernte auffrisst, versagt er abermals. Durch ein Unglück kommt Papa ums Leben und Arlo erleidet einen Unfall und wird im Fluss weit weg aus der Heimat getrieben. Er trifft jedoch auf seiner Suche nach dem Zuhause den Schädling wieder, ein kleines Menschenwaisenkind, welches er Spot ruft. Spot kann nicht sprechen, aber er ist sehr anhänglich. Gemeinsam treffen die beiden noch auf viele andere Saurierarten, doch die sind nicht alle freundlich.

Nach dem etwas unausgegorenem »Alles steht Kopf« endlich mal wieder ein Pixar-Film, der viel Gefühl hat. Die Handlung ist zwar etwas simpel, aber die Figuren sind liebenswert und es tauchen auch genügend schräge Charaktere auf. Kinder werden an dem Rollentausch, in dem Spot nicht der Herr, sondern das Hündchen ist, ihren Spaß haben und auch für Erwachsene wurden ein paar Gags (einschließlich eines Drogentrips) eingebaut. Handlung und Musik und vor allem die großartigen Landschaftsaufnahmen weisen den Film als Edelwestern aus, bei dem die Familiencamps noch zusammenhalten. Außerdem erzählt der Film einen Reifungsprozess und zeigt ein wunderbares Kumpeltandem. Ein Film, der gerade jetzt zur rechten Zeit herauskommt und die Erwartungen erfüllt, die »Alles steht Kopf« leider sträflich vernachlässigt hat.

UNFRIEND

(Regie: Simon Verhoeven, D 2015, Warner)

Studentin Laura und ihre Freunde haben neben dem Studium viel Spaß und tauschen sich über ein soziales Netzwerk



aus. Eine neue Studentin namens Marina, die gar keine Freunde hat, schickt Laura eine Freundschaftsanfrage. Laura nimmt diese aus Mitleid an und redet sogar in der wirklichen Welt mit der Außenseiterin. Doch als Laura Marina nicht zu ihrer Geburtstagsfeier einlädt, kommt es zum Bruch. Marina nimmt sich verzweifelt das Leben und schickt sogar ein Video von ihrem Selbstmord an Laura. Doch fortan wird Laura die Tote nicht mehr los. Die Freundschaft lässt sich nicht mehr kündigen, selbst Lauras Konto lässt sich nicht löschen. Plötzlich kommt es zu seltsamen Todesfällen in Lauras Freundeskreis, die mit Marina in Verbindung zu stehen scheinen.

Schauspieler Simon Verhoeven feiert mit seinem vierten Film alle Schockmomente des Geisterhorror. Die Protagonistin gerät unschuldig in eine lebensbedrohliche Situation und wird zuvor noch sozial immer mehr isoliert. Nach und nach werden ihre Vertrauenspersonen getötet, während sie gleichzeitig versucht, dem Geheimnis des ruhelosen Rachegeistes auf die Spur zu kommen. Dazu kommen noch zahlreiche Schockszenen, die nichts für schreckhafte Gemüter sind und eine Prise Blut. Eine Mischung, die erstaunlich gut funktioniert, auch wenn manche Schauspieler ein wenig alt für ihre Rollen sind.

BIBI & TINA 3: MÄDCHEN GEGEN JUNGS

(Regie: Detlev Buck, D 2015, dcm)

Zum Sommercamp auf Falkenstein ist eine Gruppe von Schülern aus der



Hauptstadt zu Besuch. Bibi und Tina nehmen zusammen mit einem französischen Austauschschüler an einer Schnitzeljagd (neudeutsch Geocaching) teil, bei der sie im Gelände versteckte Sterne finden müssen. Leider hat sich Tinas Freund Alexander zwei anderen Jungs angeschlossen und einer von denen, Urs, ist äußerst frech zu Bibi. Nachdem sie einen alten Bekannten getroffen hat, verliert Bibi ihre Hexenkraft. Nach dem Ende des Wettbewerbs droht Falkenstein noch eine große Gefahr.

Endlich sind sie wieder da und auch wenn der erste Film der beste der Serie ist, sieht und hört man die frechen Mädels doch sehr gerne. Neben bestechenden Reit- und Landschaftsaufnahmen zeigt Regisseur Buck immer wieder kleine Details von fleuchenden Käfern und lässt auch den Humor nicht zu kurz kommen. Für kleinere Kinder sind die Szenen, in denen es um Alkohol und Drogen geht, nur schwer zu verstehen. Teenager sollten bei diesem aufwendig aussehenden deutschen Filmspaß aber auf ihre Kosten kommen.

Fantasy-Filmfest ›White Nights‹ 2015

BASKIN

(Regie: Can Evrenol, TR 2015, Capelight)

Der junge Polizist Arda und seine vier erfahrenen Kollegen werden als Verstär-



kung zu einer großen Villa gerufen. Doch von dem anderen Team findet sich keine Spur. Beim Durchsuchen des Gebäudes stoßen sie auf die Anhänger einer Sekte, deren Anführer Teufliches mit ihnen vorhat.

Einer der wenigen ernst zu nehmenden türkischen Horrorfilme fängt bereits mit einigen dezenten Hinweisen auf die späteren Schicksale der Polizisten an. Das bildstarke Horrorepos erinnert dabei teilweise an die Hellraiser-Filme, geht aber auch eigene Wege. Insbesondere die Spezialmaske für den Baba-Darsteller wirkt ziemlich furchterregend.

BONE TOMAHAWK

(Regie: S. Craig Zahler, USA 2015, Constantin)

Als bei einem nächtlichen Indianerüberfall drei Menschen aus dem Gefängnis entführt werden, macht sich der Sheriff an die Verfolgung. Sein Deputy, ein Freiwilliger namens Brooder und der Mann eines der Opfer, reiten mit ihm. Die Männer werden ihrer Pferde beraubt, geben aber trotzdem nicht auf. Doch endlich am Ziel angekommen stellen sie fest, dass es sich bei den Indianern um Menschenfresser handelt.

Der Film ist sehr dunkel und kommt nur sehr langsam in Fahrt. Es droht die Gefahr, in den ersten 30 Minuten einzuschlafen. Erst ganz zum Schluss kommt etwas Bewegung in die Handlung und dann wird es auch ungewöhnlich blutig. Bis dahin werden die meisten Zuschauer den Film aber bereits abgeschaltet haben.



DEMON

(Regie: Marcin Wrona, PL/ISR 2015)

Piotr heiratet im notdürftig hergerichteten alten Landhaus seine Traumfrau Zaneta. Kurz zuvor hat er bei Bauarbeiten ein menschliches Skelett gefunden, den Fund jedoch verschwiegen. Doch er hat wohl einen jüdischen Dibbuk geweckt, der von ihm Besitz ergreift und die Hochzeit allmählich ins Chaos stößt.

Die farblosen Bilder zeigen ein tristes Polen, dessen Bewohner doch gut zu feiern wissen. Doch hinter den Kulissen haben sie so manche Leiche im Keller und das ist durchaus wörtlich zu nehmen. Der Film geht seine eigenen Wege und wird dabei nicht langweilig. Nur das abrupte Ende wirkt ein wenig unbefriedigend und lässt den Zuschauer ratlos zurück.



EVOLUTION

(Regie: Lucile Hadzihalilovic, F/B/E 2015)

Auf einer kleinen Insel scheinen nur junge Frauen mit blondierten Augenbrauen und etwa zehn Jahre alte Jungs zu leben. Nicolas glaubt auf dem Meeresboden eine Leiche gesehen zu haben, doch seine »Mutter« will seine Zweifel zerstreuen. Allmählich beginnen auch die anderen Jungen ihre Situation merkwürdig zu finden, da die Frauen eigenartige medizinische Experimente an ihnen vornehmen.

Es bleibt bis zum Ende rätselhaft, was die Frauen mit den Jungen vorhaben. Wer Mysteryfilme ohne Auflösung mag, kann sich hier an einigen schönen Unterwasseraufnahmen sattsehen. Für ein schlüssiges Drehbuch hat der Stoff aber nicht ausgereicht und so bleibt der Zuseher unbefriedigt zurück.



FEBRUARY

(Regie: Osgood Perkins, USA/CAN 2015)

Nicht alle Mädchen werden für die Winterferien von ihren Eltern aus der Bradford Schule abgeholt. Besonders Katherine hat seltsame Visionen und läuft nachts durch die Gegend. Irgendetwas Böses scheint in der Schule umzugehen.

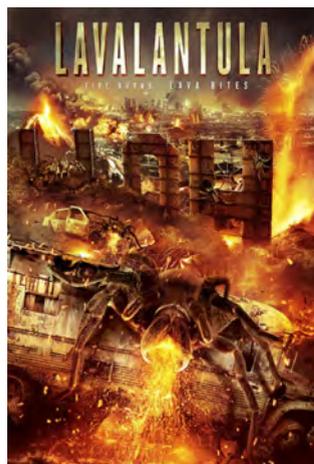
Der Film ist sehr langsam und altmodisch und arbeitet sich allmählich an die wenigen Schockszenen heran. Das kann für manch einen Zuschauer extrem anstrengend sein, da auch die Tonspur mit ihrem Dröhnen ordentlich an die Nerven geht.

LAVALANTULA

(Regie: Mike Mendez, USA 2015, Tiberius)

Es war kein guter Tag für den ehemaligen Starschauspieler Colton West und jetzt bricht auch noch ein Vulkan in Hollywood aus. Noch schlimmer sind jedoch die Lavaspinnen, welche aus dem Boden krabbeln und die Bewohner von Los Angeles terrorisieren. Aber, wer ein richtiger Actionstar ist, der weiß sich zu wehren und auch Coltons Frau kennt so einige Selbstverteidigungstricks.

Den Trashfilm kann man zu keiner Sekunde ernst nehmen und das will er auch gar nicht. Die Tricks sehen natürlich aus, als hätte sie ein 3-jähriger auf einem PC von 1995 erstellt, aber das gehört einfach dazu. Man hätte aber ruhig noch ein paar Gags einbauen können, denn so zieht sich die Handlung ein wenig in die Länge. Das Beste sind die zahlreichen Gastauftritte von ehemali-



gen Schauspielern der »Police Academy«-Filme.



ROAD GAMES

(Fausse Route, Regie: Abner Pastoll, UK/F 2015)

Der Engländer Jack möchte einfach nur nach Hause, nachdem ihm sein Gepäck abhanden gekommen ist, doch die französische Autofahrer nehmen keine Anhalter in der Gegend mit, in der der Road Killer umgeht. Gemeinsam mit der freundlichen Véronique wird er allerdings von einem älteren Ehepaar in ihr Landhaus eingeladen. Doch Jack kommen Zweifel, ob nicht eventuell die netten Gastgeber etwas zu verbergen haben.

Der Zuschauer darf mitraten, wer der Road Killer ist, vielleicht ja sogar Jack selbst? Das ist ganz nett, aber nicht übermäßig spannend oder blutig. Für zwischendurch macht der Film Spaß.



SOUTHBOUND

(Regie: Roxanne Benjamin, David Bruckner, Patrick Horvath, Radio Silence, USA 2015)

Zwei Männer befinden sich auf der Flucht vor höllischen Sensenmannämonen. Sie steigen in einem Motel ab, in dem auch drei junge Musikerinnen übernachtet haben. Sie geraten in die Fänge einer Sekte. Eine kann entkommen, läuft aber einem Mann vor das Auto. Doch das Krankenhaus, in das er sie bringt, ist menschenleer.

Die Kurzfilme gehen ineinander über, sind eigentlich nur Episoden eines ganzen Films. Das passt prima zusammen, ist teilweise recht unheimlich und überraschend und nur manchmal etwas zu dick aufgetragen. Angenehme und elegante Horrorunterhaltung mit neuen Ideen.



SUMMER CAMP

(Regie: Alberto Marini, USA/E 2015)

Die Betreuer Christy, Michelle, Will und Antonio freuen sich auf ihre Jobs als Betreuer in einem spanischen Ferienlager. Doch noch, bevor die ersten Kinder dort eintreffen, bemerken sie, dass mit den Tieren etwas nicht stimmt. Schon bald ist die merkwürdige, Raserei verursachende Seuche auch auf die Menschen übersprungen. Doch nach einem Anfall verhalten sie sich wieder ganz normal und können sich an nichts erinnern.

Der Film ist sehr preiswert produziert worden und hat kaum eigene Ideen. Schon bald geht einem das stän-

dige Geschreie auf die Nerven. Spannung kommt so gut wie gar nicht auf.



TAG
(Regie: Shion Sono, J 2015)

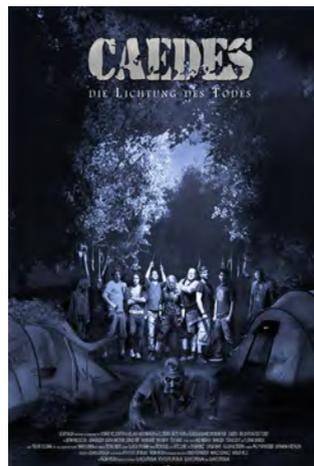
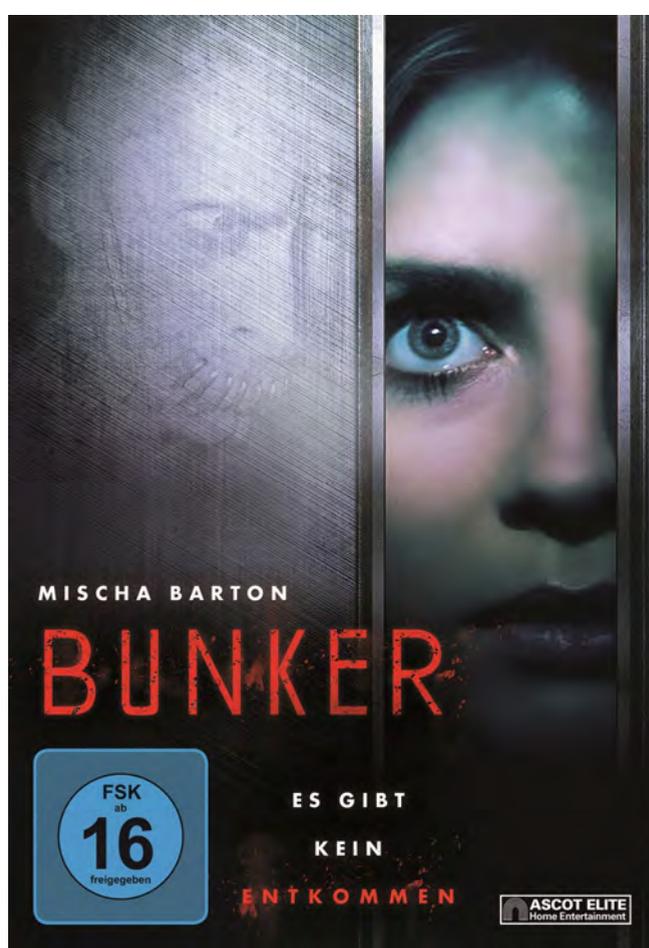
Die fröhliche Fahrt im Schulbus endet für die Mädchenklasse tödlich. Ein mörderischer Todeswind rast durch den Bus und trennt Fahrzeug und Personen in zwei Hälften. Nur Mitsuko überlebt diesen Albtraum und ist fortan auf der Flucht vor jedem Hauch. Doch als sie in einer ihr fremden Schule ankommt, wird sie sofort freudig empfangen, als wenn sie dort schon immer gelebt hätte. Doch auch hier stimmt etwas nicht mit den seltsam freundlichen Lehrerinnen.

Bis fast ganz zum Schluss ist der Film nur mit Frauen besetzt und der Regisseur hat anscheinend eine Vorliebe für junge Mädchen in Schuluniformen, die er gern auf allerlei grausame Arten töten lässt. Zwischendurch gewährt er Blicke auf ihre Unterhöschen. Die Auflösung ist dann wie erwartet bizarr, aber einigermaßen logisch. Die Musik ist sehr dynamisch und eifrig aus anderen Filmen entlehnt, z. B. aus »Psycho«.

Heimkino

BUNKER – ES GIBT KEIN ENTKOMMEN
(The Hoarder, Regie: Matt Winn, UK 2015, Ascot Elite)

Ella besucht mit ihrer Freundin Molly heimlich einen unterirdischen Lager- raum ihres Verlobten, da sie annimmt,



das er etwas vor ihr dort verbirgt. Doch als Molly ein grausames Schicksal erleidet, trifft Ella auf andere Menschen, die dort unten zwielichtigen Geschäften nachgehen. Aber es gibt dort auch Gefangene, die endlich entfliehen wollen.

Die gruseligen Geheimnisse mitten in der modernen Großstadt und nur wenige Meter unter dem Erdboden bringen zwei Frauen von heute mächtig in Bedrängnis. Ihre Neugier wird ihnen sozusagen zum Verhängnis und die Strafe folgt auf dem Fuße. Ein kleiner, fieser Thriller für zwischendurch, der geschickte Versatzstücke neu zusammenschnürt und in ein recht unterhaltsames Gesamtpaket packt.

CAEDES – DIE LICHTUNG DES TODES
(Regie: Slavko Spionjak, D 2014, Tiberius)

Vier Kumpel machen einen Campingausflug. Auf der Lichtung im Wald haben sich bereits viele Camper eingefunden, um sich mit Alkohol zu betäuben. Doch als sie am nächsten Tag aufwachen erleben sie mit, wie ein Tourist

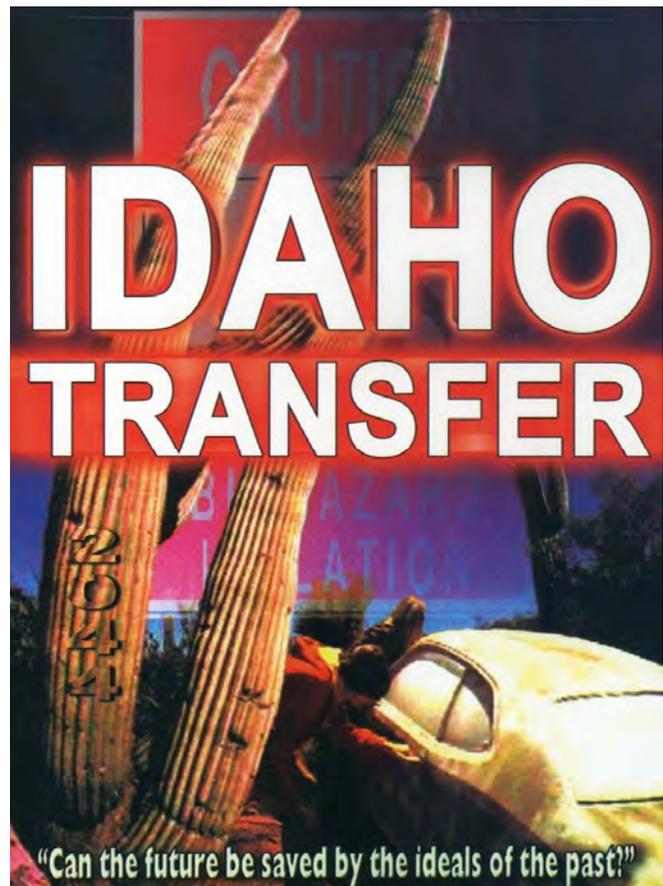
plötzlich in den Hals eines anderen beißt. Und so geht das weiter. Es scheint eine Epidemie des Wahnsinns ausgebrochen zu sein.

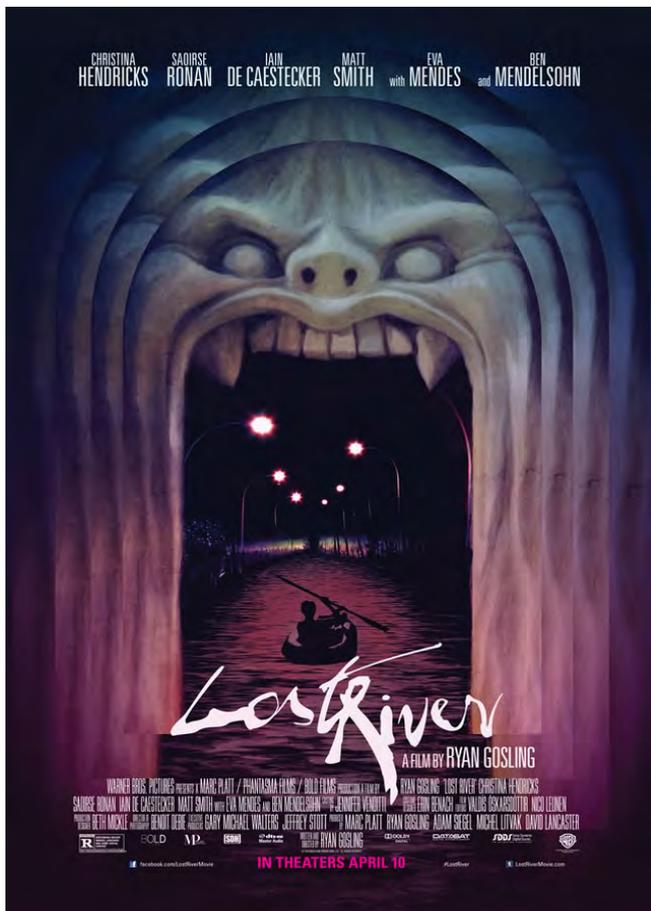
Als zum Schluss dann auch noch Nazis auftauchen, da denkt man sich, jetzt ist es aber wirklich mal zu viel des Guten. Zumindest konnten die Spezial-effektkünstler ordentlich viel Kunstblut versprühen, sodass die Effekte recht professionell aussehen. Die Sprüche, welche die Darsteller von sich geben, sind zum Glück nicht zum Fremdschämen und natürlich muss man bei einer Amateurproduktion ein paar Abstriche machen. Für Fans von Zombies ist das aber recht kurzweilig anzusehen.

EXPEDITION IN DIE ZUKUNFT
(Idaho Transfer, Regie: Peter Fonda, USA 1973, Pidax)

Eine Gruppe junger Wissenschaftler in Idaho lässt sich im Jahr 2044 in das Jahr 2100 transferieren. Doch die zukünftige Welt ist ein trister Ort.

Nachdem in Sammlerkreisen die deutsche Tonspur der ARD-Ausstrahlung von 1975 aufgetrieben werden konnte, liegt dieser Film nun erstmals auf DVD vor. Bild und Ton sind für das Alter von über 40 Jahren überraschend gut, passen aber gut zu der tristen Atmosphäre. Peter Fonda ist ja eher nicht für seine





Regiearbeiten bekannt, doch er hat hier die Stimmung zwischen den 68ern und dem New Hollywood gut eingefangen. Für Science-Fiction-Fans von heute wirkt die Ausstattung bescheiden, aber mit geringen Mitteln wurde ein nachdenklich machendes Erlebnis geschaffen.

LOST RIVER

(Regie: Ryan Gosling, USA 2014, Tiberius)

In *Lost River*, einer recht trostlosen Stadt, hat die Immobilienkrise zugeschlagen. Die alleinerziehende Mutter Billy arbeitet, um ihr Haus nicht zu verlieren, in einem Nachtclub. Derweil gerät aber auch ihr Sohn auf die schiefe Bahn.

Für sein Regiedebüt konnte Ryan Gosling eine Reihe bekannter Kollegen gewinnen. Der Film ist ein düsteres Drama, welches sich nicht um herkömmliche Erzählgewohnheiten schert. Die innere Verlorenheit und Einsamkeit der Figuren spiegelt sich sehr schön in der

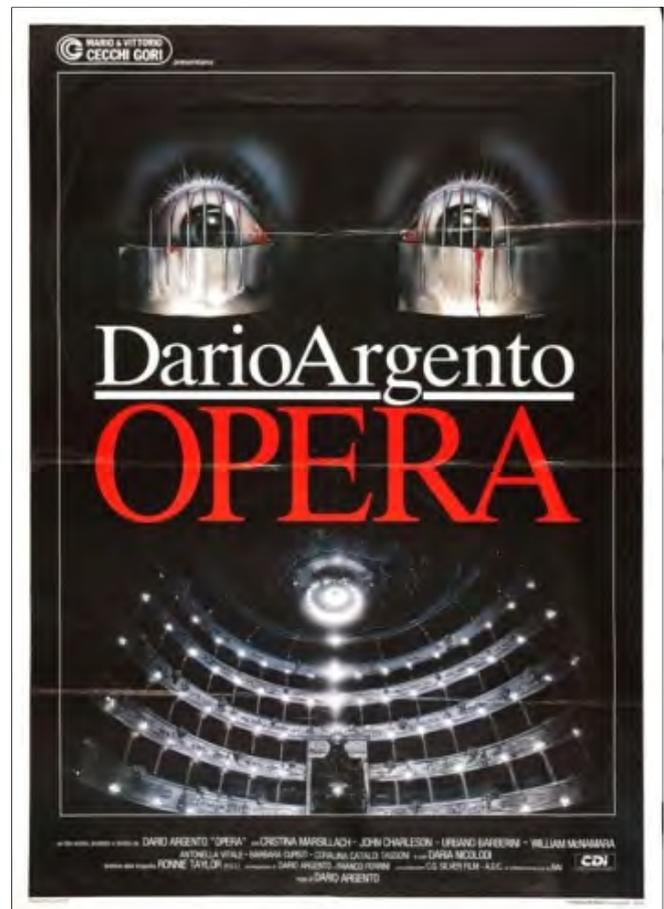
morbiden Umgebung wieder. Um den Film und seine Bilder zu genießen, muss man sich sehr auf ihn einlassen und auch Zeit und Geduld mitbringen, sonst wird es anstrengend.

OPERA

(Regie: Dario Argento, I 1987, Koch Media)

Die junge Opernsängerin Betty erhält nach einem Unfall der Erstbesetzung die Chance, in Verdis *Macbeth* zu singen. Doch in ihrem Umfeld kommt es zu seltsamen Todesfällen. Ein schrecklicher Verehrer zwingt sie auch noch auf grauenvolle Weise, bei den Mordtaten zuzusehen. Wer ist der Mörder, der stets sein Gesicht hinter einer Maske verbirgt?

Endlich kann man auch in Deutschland den Film in seiner vollständigen Fassung sehen. Bisher war er nur gekürzt (auch um Handlung) zu sehen. Die nicht Deutsch synchronisierten Passagen wurden untertitelt. Die Kamerafahrten und die teilweise wieder mit Primärfarben arbeitende Ausleuch-



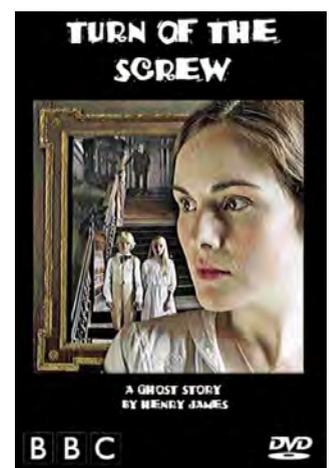
tung ziehen den Zuschauer auch nach fast 30 Jahren noch in den Bann des Films. Hier werden verschiedene Kunstformen meisterlich miteinander verbunden und wer möchte, sieht ihn sich gleich noch einmal mit dem Audiokommentar von Dr. Marcus Stiglegger an. Pflichtprogramm für Horror- und Filmfans, auch wenn die Mordszenen teilweise auch heute noch empfindsame Gemüter erschrecken könnten.

SCHLOSS DES SCHRECKENS

(*The Turn of the Screw*, Regie: Tim Fywell, UK 2009, Tiberius)

Die junge Ann tritt eine Stelle als Gouvernante auf einem englischen Landgut an. Sie soll sich um die Waisenkinder Flora und Miles kümmern. Doch Ann sieht nach ihrer Ankunft seltsame Dinge. Das andere Personal klärt sie über die düstere Geschichte des ehemaligen Hausverwalters Quint auf, der mit ihrer Vorgängerin eine Affäre hatte. Doch beide sind inzwischen tot. Spuken etwa ihre Geister im Gemäuer?

Die relativ neueste Verfilmung der bekannten Geschichte aus dem Hause der BBC. Das ist solides Handwerk, wie es nicht anders zu erwarten war und so werden alle Erwartungen erfüllt. Gem dürfte auch mal ein paar Erzählungen verfilmt werden, von denen es bisher noch keine Adaptionen für Film oder Fernsehen gibt.



Musik

ROMEO & JULIA 3D →

In einer der nächsten Ausgaben widme ich mich dem weltberühmten Liebespaar. Concertixx bringt jetzt die Geschichte als 3-D-Musical auf mehrere deutsche Bühnen. Das Bühnenbild sehen die Zuschauer nämlich über ihre 3-D-Brillen, ein Erlebnis, welches ich so noch nicht erlebt habe. Die Hauptrollen spielen und singen Senta-Sofia Delliponti und Julian David. Der Ex-voXX-clubber macht gerade solo Karriere und hat auch schon in dem Film »Goblin 2« mitgespielt.



Filmbuch

Jörg Buttgerit

BESONDERS WERTLOS

(Martin Schmitz Verlag, ISBN 978-3-927795-70-9, 202 Seiten)

Jörg Buttgerit ist ein Berliner Urgewächs und Multitalent. Bereits als Jugendlicher drehte er erste Kurz- und Spielfilme. Später wurden seine Filme dem Splattergenre zugerechnet, obwohl man sie eigentlich eher als Kunstfilme bezeichnen sollte. Die Nekromantikfilme bescherten ihm auch Berühmtheit in den USA und Japan. Er schreibt aber auch Theaterstücke und Hörspiele, und ist als Kolumnist für verschiedene Zeitschriften tätig. Bei Pressevorführungen kann man ihn im Kino treffen, denn Kino ist bereits seit Kindheit an einer seiner großen Leidenschaften. Besonders die Figuren aus den japanischen Kaiju-Eiga-Filmen haben es ihm angetan. Daher handeln auch viele der Essays in diesem Buch von diesem Genre. In diesen Filmen kämpfen Männer in Monsterkostümen in Spielzeuglandschaften gegeneinander. In den Texten merkt man den Fan und Experten der Materie gleichermaßen. Buttgerit kennt sich aus und schreibt sehr fachkundig über die Filme. Es macht Spaß, die Texte zu lesen und danach wieder mal den einen oder anderen Film anzusehen. Buttgerit schreibt auch über Geister- und andere Horrorfilme, aber die Monster sind



es, das merkt man, die er am meisten liebt. Ein wirklich schönes Buch zum Immer-mal-wieder-lesen.

Andreas Jacke

MEIN NAME IST BOND – JAMES BOND

(Psychosozial-Verlag, ISBN 978-3-8379-2437-4, 236 Seiten)

Ian Fleming schuf mit dem Archetypen James Bond eine Figur, die nun bereits seit vielen Jahrzehnten für immer neuen Gesprächsstoff sorgt. Dabei prägen nicht so sehr die Romane, sondern die Filme unser Bild von Bond. Es existieren zu diesem Stoff bereits ungezählte Bücher, doch eines, welches sich mit Bonds Psyche befasst, habe ich bisher noch nicht

gelesen. Bond ist ja ein Held, wie es ihn im wahren Leben nicht gibt, eine Fantasie- und Projektionsfigur, die einerseits von ihrem Autor und den Drehbuchautoren und Regisseuren, aber natürlich auch ganz besonders von den jeweiligen Schauspielern geprägt wird. Andererseits ist Bond auch immer ein Kind seiner Zeit, und so werden sein Charakter und seine Handlungen immer wieder neu erfunden, was ihn unsterblich macht. Aber auch das Publikum kann ganz unterschiedliche Wünsche auf ihn projizieren, was ihn für Männer und Frauen gleichermaßen interessant macht. Aber einige Filmszenen oder Zitate fließen durch Gespräche auch wieder in unseren Alltag ein und bereichern die Filmkunst. Die Filme kommen in dem Buch natürlich auch vor, aber es geht ja um Bonds Psy-

che, um seine Interaktion mit den anderen. Er kämpft nicht nur mit den Geistern der Vergangenheit, er ist auch ein Mann, der es zu etwas gebracht hat und neben seiner Arbeit auch seinen persönlichen Obsessionen nachgeht. Daher dürfen sein Alkohol- und sein Frauenkonsum nicht isoliert betrachtet werden. Bond ist ja eigentlich kein Lebemann, sondern ein Angestellter des britischen Geheimdienstes, der die Befehle seiner Vorgesetzten befolgen muss. Von dort bekommt er immer mal wieder Ermahnungen, welche sein Verhalten betreffen. Frauen haben von ihm auch nichts zu erwarten, schließlich ist er mit seinem Beruf verheiratet. Meist besteht seine Arbeit darin, Menschen zu töten, zumindest, wenn er sie nicht anders auf seine Seite bringen kann. Der Oberbösewicht muss fast immer sein Leben lassen oder erstet für eine Fortsetzung von den Toten auf. Aber dank zahlreicher Helfer und technischer Spielzeuge kann Bond die Schlachten für sich entscheiden. Deshalb hat er auch ein besonderes Verhältnis zu diesen Gadgets, zu seiner Waffe und zu seinem Auto, die ihm immer wieder das Leben retten. Er ist zwar dabei ein ganzer Kerl, aber das Kind im Manne lebt durchaus weiter, auch in seiner Zerstörungswut. Das Buch ist sehr gut lesbar und macht Appetit, sich die Filme gleich noch einmal anzusehen. Empfehlenswert nicht nur für Bond-Fans.





Christian Keßler
**DER SCHMELZMANN IN DER
 LEICHENMÜHLE: VIERZIG
 GRÜNDE, DEN TRASHFILM ZU
 LIEBEN**

(Martin Schmitz Verlag, ISBN 978-3927795686, 302 Seiten)

Er hat es wieder getan und liefert weitere 40 Filmtitel, die man dem Trashfilm zuordnen könnte. Manche sind aber gar

nicht so übel, man könnte sogar von Kultfilmen sprechen. Trash lässt sich auch nicht mit Gewalt erzeugen, da bedarf es schon eines gewissen Talents bzw. einer Ernsthaftigkeit beim Filmmachen. Die Filme wirken nur heute teilweise komisch. Zumindest hat der Autor mal wieder sehr obskure Beispiele ausgegraben und bei den anschaulichen Beschreibungen ist mir so manches Mal fast das Buch vor Lachen aus der Hand gefallen. Beim Lesen wird man so auf viele verborgene Perlen aufmerksam gemacht, die man größtenteils noch gar nicht kennt. Daher mein einziger Verbesserungsvorschlag für den nächsten Band bzw. für eine Neuauflage: Eine Angabe von Bezugsquellen wäre sehr wünschenswert. Denn erst wenn man sich selbst überzeugt hat, macht das Buch so richtig Spaß. Viele Filme sind nämlich bei uns nicht erhältlich, und so muss man sich im Ausland umsehen oder das Internet durchstöbern. Einige Filme sind als Public Domain inzwischen bei Youtube erhältlich. Das Suchen lohnt sich jedenfalls.



Chris Taylor
**WIE STAR WARS DAS
 UNIVERSUM EROBERTE**

(Heyne, ISBN 978-3-453-31709-3, 770 Seiten)

Während der brandneue Star-Wars-Film gerade unsere Kinos erobert, blickt der Autor noch einmal zurück auf den Anfang. Denn damals hätte wohl kaum jemand erwartet, was für ein gigantisches

Franchise sich aus dem Weltraummärchen entwickeln würde. Wahrscheinlich stimmte die Mischung so gut, dass jeder sich mit Teilen oder dem Ganzen der Geschichte identifizieren konnte. Die großen Studios erkannten jedenfalls nicht das Potenzial der Geschichte, und so eröffneten sie George Lucas den Weg in die unabhängige Filmproduktion. Der Autor geht zusammen mit dem Schöpfer der Saga den Weg vom kleinen Filmmacher zum großen Produzenten und besucht seine Wegbegleiter. Natürlich werden auch die Schauspieler interviewt, um einige Erhellungen zu erbringen. Und nach dem Erfolg kamen die Fortsetzungen, und dann kam nicht eine Weile nichts, sondern Bücher, Spiele, Comics und alles, was das Sammlerherz begehrt. Eine Serie für das Fernsehen wurde nicht daraus, aber als Ableger einzelner Figuren schaffte sie es dann doch noch. Dann kamen die neuen Filme, und jetzt geht die Saga wieder weiter. Das Sternenimperium wird immer größer und wir können die Geschichte noch einmal miterleben. Danke, Chris Taylor.



Das Jahr 2015 war ein wahres Fest für Computerspieler. Neben hochkarätigen Toptiteln von etablierten Spielmarken (Witcher 3 / Fallout 4 usw.) fanden sich auch sehr außergewöhnliche Spieleperlen abseits der großen Publisher- und Entwicklerbüros. Das in dieser Ausgabe vorgestellte »SOMA« gehört dazu, wie auch das wunderschön designte »Vanishing of Ethan Carter«. Beides Spiele, die aufzeigen, dass Computerspiele auch auf künstlerischer Ebene eine ganz eigenständige Stimme finden können und dazu andere Kunstgattungen (Litera-



man in den ersten Spielminuten Einblick gewinnt – Schutz in einer Atom-bunkeranlage zu finden. Was die Gereteten jedoch nicht ahnen ... diese Bunkeranlage ist ein geheimes Forschungsprojekt, um die Technologie des Cryoschlafes an ahnungslosen Probanden zu testen.

Der vom Spieler designte Hauptheld wird, ohne es zu ahnen, in Cryoschlaf versetzt. Irgendwann erwacht er und muss mit ansehen, wie die Cryokammer gegenüber, in der seine Frau und das Kleinkind untergebracht sind, geöffnet

wird. Seiner Frau wird das Kind entrisen. Als sie sich zur Wehr setzt, wird sie einfach erschossen. Ein Mann – der Mörder seiner Frau – blickt kurz durchs Sichtfenster und startet den Cryoschlaf wieder. Der Spieler versinkt in weißem Eisnebel ...

Irgendwann später erwacht man schließlich in der deaktivierten Cryoschlafkabinen. Eine automatisch generierte Stimme fordert den Protagonisten dazu auf, die Bunkeranlage so schnell wie möglich zu verlassen. Daraufhin durchstreift man die menschenleeren Bunkeranlagen und stößt auf Leichen und bizarre Riesenkakerlaken. Als es der Spieler schließlich bis an die Oberfläche und ans Tageslicht schafft, steht er von den Trümmern der alten Zivilisation.

e:games

tur / Musik / Grafik / Film / Architektur) wie ganz selbstverständlich in symbolischer Weise nutzen.

Controller scharfgemacht ... und los!

Fallout 4

(2015, Referenz-Game)

Die »Fallout«-Serie spielt in einem (unserer Welt sehr ähnlichen) Alternativuniversum, in dem genau jene Visionen umgesetzt wurden, die sich Science-Fiction-Autoren in den 50er bis 60er Jahren ausgedacht hatten. Es war eine Zeit des naiven Fortschrittsglaubens und des Kalten Krieges. Atomgetriebene Automobile und Retroroboter beherrschen daher die Lebenswirklichkeit der »Fallout«-Welt (deren Design sich ebenfalls an den Science-Fiction-Illustrationen der 50er/60er-Jahren orientiert). Zudem bestimmte der Kalte Krieg das Denken der Menschen. Riesige unterirdische Bunkeranlagen sollen Schutz vor einem möglichen Atomschlag bieten. Die »Fallout«-Serie wirft dabei einen fast schon zynischen Blick auf die bürgerliche Wohlstandsfassade jener Zeit, die mit einer angstgetriebenen Ideologie kontrastiert, die man sich so heute kaum noch vorstellen mag.

Im Prolog von »Fallout 4« wird man dann auch gleich Zeuge eines verheerenden Atombombenangriffs. In letzter Sekunde gelingt es einer jungen dreiköpfigen Familie – in deren Leben



Eine große Hoffnung treibt ihn jedoch an, die trostlose Endzeitwelt zu durchstreifen: Er will seinen Sohn wiederfinden, der höchstwahrscheinlich noch am Leben ist und irgendwo im unwirtlichen Ödland Unterschlupf gefunden hat. Da »Fallout 4« ein komplexes Rollenspiel ist, kann man natürlich auch als weiblicher Protagonist das düstere postatomare Zukunftsszenario erkunden. Die Figurenrollen wurden für diesen Fall einfach getauscht.

Was unterscheidet »Fallout 4« nun von seinem direkten Vorgänger? Zum einen ist dies natürlich die deutlich verbesserte Spielgrafik. Zuerst fallen die viel realistischere Beleuchtung und Schattenberechnung ins Auge. Diese lässt die Spielwelt wesentlich authentischer erscheinen. Außerdem bewiesen die Entwickler Mut zur Farbe. So wirkt die Endzeitwelt visuell nicht ganz so trostlos wie beim Vorgänger. Warum die Gesichter einiger KI-gesteuerter Handlungsfiguren so lieblos animiert und gestaltet wurden, bleibt jedoch ein Rätsel. Gerade in Ingame-Zwischensequenzen fällt dies besonders unangenehm auf. Die Programmierer bemühten sich, viele Abläufe intuitiver zu gestalten. Angesichts der vielfältigen Möglichkeiten keine einfache Aufgabe. Anders als beim Vorgänger laufen die Kämpfe in »Fallout 4« fast wie bei einem 3-D-Shooter ab und es geht extrem blutig zur Sache. Während der Kämpfe fliegen abgetrennte Arme oder Beine durch die Gegend und Köpfe explodieren in riesigen Blutfontänen. Splatterfans dürften ihre helle Freude an dem Spiel haben. Leider kann man die dargestellte Brutalität (welche absichtlich überzeichnet und ins Absurde überhöht ist) nicht einschränken oder abschalten. Sensible Gemüter seien daher gewarnt.

Obwohl sich »Fallout 4« sichtlich müht, eine stärker emotionalisierte Spielgeschichte zu entwickeln, kann es mit solchen – fast schon literarisch erzählten – Rollenspielen wie »The Witcher 3« nicht mithalten. Dafür bietet es zum Ausgleich deutlich mehr spieltechnische Freiheiten. So lassen sich beispielsweise von aufgefundenen nutzbaren Gegenständen (man kann von Spielzeugautos, Kaffeepöten, Schreibmaschinen, Toastern über Waffen oder



Rüstungen alles mitnehmen, verkaufen oder zerlegen) verbesserte Versionen davon herstellen. Nutzbare Gegenstände sind in »Fallout 4« hauptsächlich Waffen und Rüstungen. Eine neue Option in »Fallout 4« ist der Aufbau von Siedlungen. Hier kann man für ein Teil der »Fallout«-Bewohner Schutzbereiche errichten, die eine autarke Energie- und Ressourcenversorgung bieten.

Verglichen mit anderen Rollenspielen scheint die Größe der Spielwelt nicht allzu üppig auszufallen. Die verfügbare Karte macht einen recht überschaubaren Eindruck. Da sich innerhalb der Spielwelt aber viele extern begehbbare Bereiche befinden, die entweder innerhalb von Militär- oder Fabrikkomplexen, aber auch als unterirdische Areale angelegt sind, täuscht der erste Eindruck über die wahre Größe. Je nach Spielweise benötigt man für das Durchspielen des martialischen Zukunftsabenteuers etwa 30 bis 100 Stunden und mehr.



- Genre: Endzeitrollenspiel
- Entwickler: Bethesda
- Publisher: Bethesda
- Systeme: PC, PS4, Xbox One
- Wertung: 4,5

SOMA

(2015, Referenz-Game)

Das unabhängige schwedische Entwicklerstudio Frictional Games zeichnete sich bisher für außergewöhnliche Gruseladventures verantwortlich, die nicht durch Gewalt- und Splatterorgien, sondern durch geschickte psychologische Tricks extreme bedrohliche Stimmungen erzeugen. So bewegen sich die Protagonisten dieser Spiele meist ohne Waffe durch die überwiegend dunkel und bedrückend gehaltenen Schauplätze. Kommt es zur Begegnung mit dem Bösen, bleibt dem Spieler meist nur die Flucht und die Suche nach einem guten Versteck. Liebhaber herumfliegender Körperteile sollten sich daher vor dem

Kauf lieber ein Let's Play ansehen, denn »SOMA« bietet nichts Derartiges.

Spielten alle bisherigen Veröffentlichungen von Frictional Games in der Vergangenheit, startet »SOMA« in der



Gegenwart. Zu Spielbeginn macht man sich in der Rolle des Haupthelden zu einem medizinischen Forschungszentrum auf, um sich einem speziellen Gehirnschscan zu unterziehen. Doch schon das Forschungszentrum macht einen merkwürdigen Eindruck. Statt in einem Krankenhaus befindet sich die Forschungseinrichtung in einem verlassenen Bürogebäude. Da dennoch alles recht harmlos wirkt, unterzieht man sich dem Scan ...

Eine Überblendung später erwacht der Protagonist im Dunkeln. Das Scanmodul öffnet sich. Nur ein rot leuchtender Schalter sticht aus der Finsternis

hervor. Hektisch tastet man sich zum Schalter und betätigt ihn. Ein fremder Raum wird sichtbar. Kalt und unwirklich. An der Wand hängen einiger Tauch- oder Raumanzüge. Tatsächlich stellt man nach kurzer Zeit fest, dass man sich in einer Anlage irgendwo auf dem Meeresboden befindet. Der Spieler stößt auf seltsame Maschinen. Er findet aber auch Roboter, die sich für Menschen halten ... Menschen, die tatsächlich gelebt haben, da man auch deren sterbliche Überreste entdeckt.

In »SOMA« tastet sich der Spielheld durch eine lebensfeindliche Umgebung, die zumindest visuell ein wenig an die

»Bioshock«-Serie erinnert. Die Spielmechanik ist jedoch eine ganz andere. Obwohl das Spiel keine Highres-Texturen verwendet – aus der Nähe wirken die Texturen leicht unscharf – vermag die Spielgrafik zu überzeugen. Ob es die karg beleuchteten Gänge der Unterwasserhabitate sind, die korrodierenden Oberflächen von gefluteten Schiffswracks oder der von wogender Unterwasservegetation überwachsene Meeresboden, alle Örtlichkeiten wurden stimmungsvoll und detailverliebt gestaltet. Ganz wesentlich zur beklemmenden Grundstimmung trägt zudem die Soundkulisse von ächzendem Metall,

Atemgeräuschen, Poltern und anderen Angst machenden Geräuschen bei.

Gegenüber klassischen Adventure-Spielen halten sich die Interaktionsmöglichkeiten in Grenzen. Meist sind Schalter umzulegen oder harmlose Logikaufgaben zu lösen. Um die Hintergrundgeschichte von »SOMA« zu verstehen, sollte man alle Logfiles und Audionachrichten ansehen bzw. anhören. »SOMA« ist nämlich nicht nur ein spannendes Horrorspiel, sondern stellt philosophische Fragen über den Sinn des Lebens. So geht es unter anderem um die Frage, ob eine KI vernunftbegabt sein kann und damit menschlichem Leben gleichgestellt ist.

»SOMA« ist eines der innovativsten Computerspiele der letzten Jahre und dürfte auch in einigen Jahren noch spielbar sein.

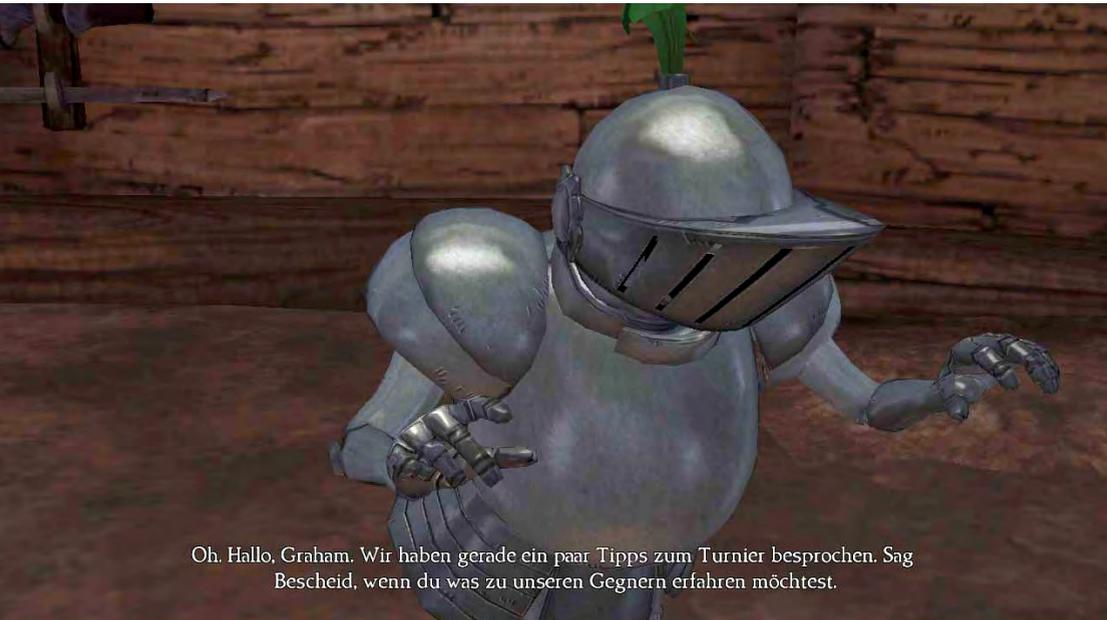
- Genre: Horroradventure
- Entwickler: Frictional Games
- Publisher: Frictional Games
- Systeme: PC
- Wertung: 5,0



King's Quest: Der seinen Ritter stand (2015)

Die »King's Quest«-Reihe zählt zu den berühmten Klassikern der Computerspielgeschichte. Der zu frühe Schritt in Richtung 3-D-Grafik im achten Teil bedeutete das vorübergehende Aus der Serie. »King's Quest: Der seinen Ritter stand« versucht sich nun an einer Neu- belebung der Fantasy-Adventure-Reihe und setzt dabei erfolgreich auf Humor und kleine Action-Geschicklichkeits-Einlagen. In der Hintergrundgeschichte erzählt ein Großvater seiner Enkelin von seinen Abenteuern als junger Ritter. Hier erweisen sich besonders die deutsche Synchronisation und der eigenwillige Humor als außerordentlich gelungen.

In Spielverlauf muss der Spieler meist simpel gestrickte Rätsel lösen und Geschicklichkeitspassagen bestehen. Eine dieser Passagen besteht beispielsweise darin, auf einem Floß durch eine wasserdurchtoste Felsenschlucht zu manövrieren und dabei nicht mit hervor- stehenden Felsspitzen und anderen Hindernissen zusammenzustoßen. Trotz erfolgreicher Reanimierung der Spielmarke, hat das Adventure jedoch nur



Oh, Hallo, Graham. Wir haben gerade ein paar Tipps zum Turnier besprochen. Sag Bescheid, wenn du was zu unseren Gegnern erfahren möchtest.



Hey, tust du mir einen Gefallen?

wenig mit der klassischen »King's Quest«-Serie gemein.

Zu den wenigen Schwächen des Spiels zählen die unnötig langen Laufwege. Hier lässt sich nur selten etwas abkürzen, so dass man schon mal mehrere Minuten bis zum nächsten Handlungsschauplatz unterwegs ist. Grafisch bekommt der Spieler gehobene Durchschnittskost in 3-D-Grafik geboten, wobei die Levelgestaltung hin und wieder ein wenig unübersichtlich wirkt.

»King's Quest: Der seinen Ritterstand« steht bisher ausschließlich als Download im Episodenformat zur Verfügung. Das gesamte Spiel umfasst fünf großzügig bemessene Kapitel.

- Genre: Comedyadventure
- Entwickler: The Odd Gentlemen
- Publisher: Activision
- Systeme: PC
- Wertung: 4,5



Lost Horizon 2 (2015)

»Lost Horizon 2« ist ein Grafikadventure, welches sich müht, in die Fußstapfen von »Indiana Jones« zu schlüpfen. So finden sich im Spiel viele wild durcheinandergewürfelte genretypische Storyelemente, die sich auch in einem neuen »Indiana Jones«-Film recht gut machen würden. So trifft der Spieler (zumeist in der Rolle von Fenton Paddock) unter anderem auf böse Nazis, russisches Militär (ebenfalls böse), ein mysteriöses Wikinger-Artefakt und geheimnisvolle historische Bauten, die den Zugang zum sagenumwobenen Reich Asgard ermöglichen sollen.



Um die im Spiel anfallenden Räselaufgaben zu lösen, muss man adventurtypisch die verschiedensten Gegenstände aufsammeln. Mit den gefundenen Gegenständen kann man dann mit

der Umgebung interagieren. Eine wirklich neue Idee ist hier der virtuelle Werkzeugschrank. Muss man mehrere Gegenstände kombinieren, öffnet sich ein separates Fenster und man sieht, wie

viele Teile man für den Bau eines neuen Gegenstandes benötigt und ob ein Zubehörteil fehlt.

Grafisch wagte man in »Lost Horizon 2« den Schritt zu 3-D. Während die





Schauplätze stimmungsvoll in Szene gesetzt wurden, wirken die Spielfiguren in ihren Animationsabläufen sehr steif.

Auch sonst erscheint die Inszenierung statisch. Besonders die Zwischensequenzen wirken wie unter Zeitdruck zusammen-

mengeschustert. »Lost Horizon 2« schafft es leider nicht, an die Qualität seines Vorgängers anzuschließen. Die



Probleme betreffen jedoch hauptsächlich die Spielgrafik. Wer darüber hinwegsieht, kann sich an einem netten Grafikadventure mit etwas zu knapp bemessener Spielzeit erfreuen.

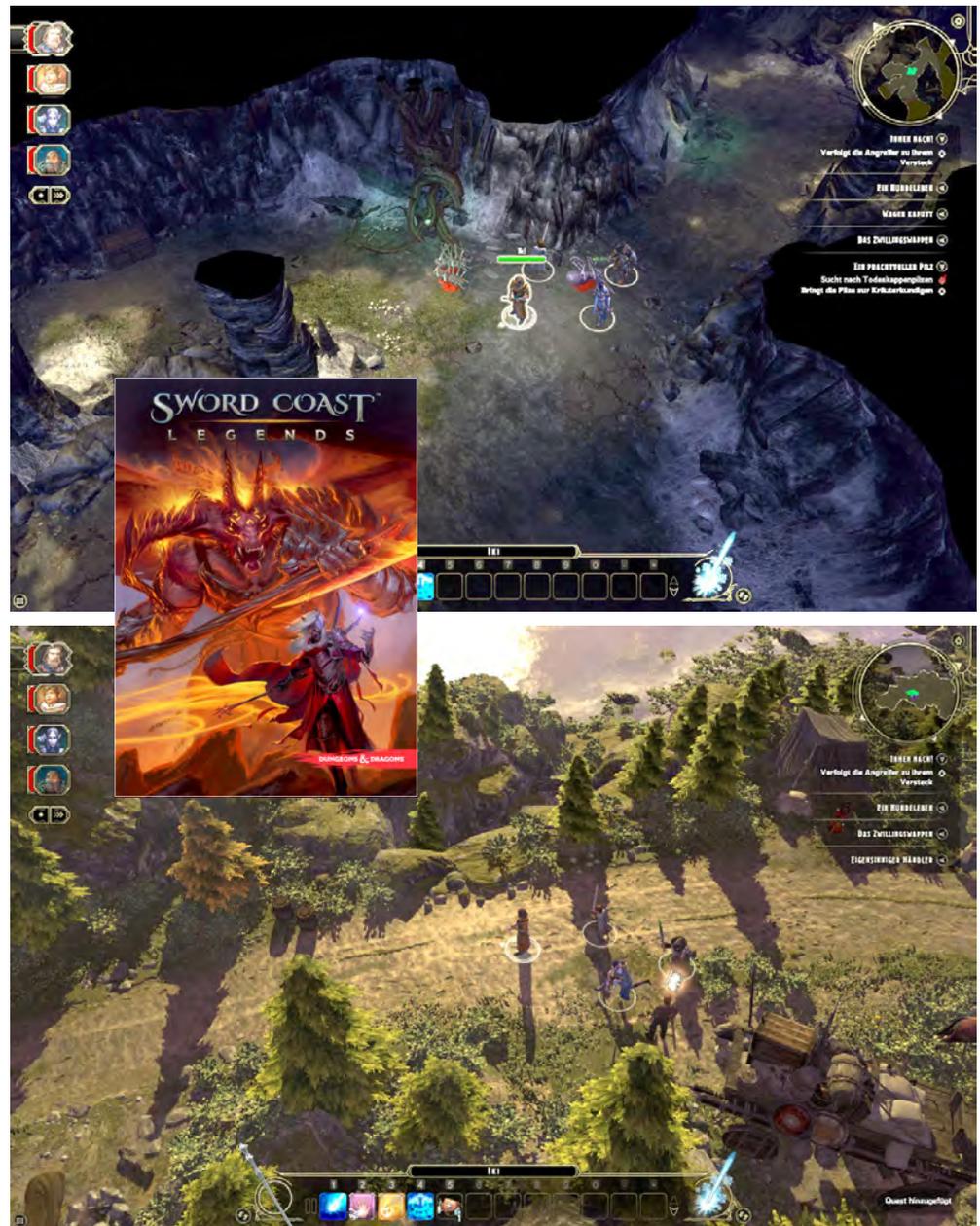
- Genre: Grafikadventure
- Entwickler: Animation Arts
- Publisher: Koch Media
- Systeme: PC
- Wertung: 3,5

Anno 2205 (2015)

Das farbenfrohe »Anno 2205« zeichnet eigentlich kein schönes Bild der Zukunft. Statt Regierungen bestimmen ein Handvoll Megakonzerne das Leben und die Entwicklung der Menschheit. Als Spieler schlüpft man selbst in die Rolle einer aufstrebenden Wirtschaftsmacht und muss sich gegen die Vormachtstellung der konkurrierenden Megakonzerne durchsetzen.

Wie in Strategiespielen üblich, dreht sich auch in »Anno 2205« alles um den Zugang zu dringend benötigten Rohstoffen und dem Aufbau einer gut vernetzten Wirtschaft. Es geht um schnelles Wachstum und die Verdrängung von Konkurrenten. Interessant wäre es gewesen, wenn das Spiel auch das absurde einer rein wachstumsorientierten Wirtschaftsentwicklung thematisiert hätte. »Anno 2205« böte dazu den perfekten Hintergrund. Im Spiel ist jedoch das übergeordnete Ziel die Besiedlung des Mondes. Auf dem Mond vollzieht der Spieler dann den ersten Schritt der Menschheit zur tatsächlichen Besiedlung des Weltalls. Dieser Abschnitt beeindruckt besonders in visueller Hinsicht.

Grafisch gibt es an »Anno 2205« nichts zu beanstanden. Alle drei verfügbaren Regionen (gemäßigtes Klima / Arktis / Mond) wurden aufwendig und mit modernsten Grafikeffekten umgesetzt. Dabei verzichteten die Entwickler auf die Darstellung allzu futuristischer Technologien. Bis auf die Flugautos waren die Entwickler sichtlich bemüht, einen aus heutiger Sicht relativ realistischen Technologiesprung zu visualisieren. Dies geschah vielleicht etwas zu zaghaft. Schließlich wagt das Spiel einen Zeitsprung von fast 200 Jahren. In



den späteren Missionen, in denen man auf dem Mond und unter schwierigsten Bedingungen Rohstoffe gewinnt und Lebenshabitate für die Menschen errichtet, sieht dies schon etwas anders aus. Hier dürften sich besonders Science-Fiction-Fans wie zu Hause fühlen.

Zoomt man an die Landschaftstexturen, die verschiedenen Abbaumodule, Wohnsegmente oder Transportfahrzeuge heran, wird deutlich, wie komplex die Polygonmodelle designt wurden. Highres-Texturen und eine realistische Schattenberechnung zaubern farbenfrohe und realistisch wirkende Szenarien auf den Monitor.

Eine Besonderheit in »Anno 2205« ist die Möglichkeit, komplett auf militärisches Handeln zu verzichten ... wobei natürlich ein aggressives wirtschaftliches Vorgehen auch als eine Art Krieg zu bezeichnen wäre. Die Kampagne mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad ist anspruchsvoll aber nicht unfair. Aufbau- und Strategiefans dürften sich in der aktuellen »Anno«-Folge im siebten Himmel wännen.

- Genre: Aufbau/Strategie
- Entwickler: Blue Byte
- Publisher: UbiSoft
- Systeme: PC
- Wertung: 4,5

Sword Coast Legends (2015)

Ganz klassisch präsentiert sich das stimmungsvoll inszenierte D&D-Rollenspiel »Sword Coast Legends«. Die Entwickler – unter anderem alte Hasen aus dem Umfeld der Softwareschmiede Bioware – bemühten sich, ein anspruchsvolles Rollenspiel auf die Beine zu stellen, welches das Koopspiel deutlich stärker in den Vordergrund stellt. Über eine entsprechende Weboberfläche kann man Spielgruppen eröffnen oder anderen Spielgruppen beitreten. So lassen sich gemeinsam mit maximal drei weiteren

Spielen packende Abenteuer im D&D-Universum bestreiten. Ein Dungeon-Master-Modus ermöglicht zudem ein von einem Spielleiter koordiniertes Spiel in einem separaten Arenabereich. Hier hält sich die Optionsvielfalt jedoch noch in Grenzen.

Ist man dagegen solo unterwegs, schließen sich vorgefertigte KI-Helden der eigenen Abenteuertruppe an.

Die Spielgeschichte – auch ganz klassische Fantasykost – nimmt den Spieler auf eine beschwerliche und mit überraschenden Wendungen gespickte Reise durch ein düsteres Spieluniversum. In der weitläufigen Spielwelt von »Sword Coast Legends« finden sich mächtige Gegner, unsichtbaren Gefahren, fantastische Geheimnisse und gut behütete Schätze. Der Schwierigkeitsgrad ist schon im Normalmodus recht anspruchsvoll.

Gespielt wird aus der Vogelperspektive. Die Spielansicht lässt sich frei drehen, zoomen und in alle Richtungen verschieben. So hat man jederzeit den besten Überblick. Die 3-D-Grafik ist schick anzusehen und überrascht immer wieder mit anspruchsvollen Spezialeffekten bei der Anwendung von Magie oder der Darstellung verschiedenster Naturgewalten.

- Genre: Klassisches RPG
- Entwickler: n-Space/Digital Extremes
- Publisher: n-Space/Digital Extremes
- Systeme: PC
- Wertung: 4,0

The Witcher 3 DLC: The Heart of Stone
(2015)

Das farbenprächtige und emotional erzählte Monumentalrollenspiel »The

Witcher 3: Wild Hunt« erhält mit dem ersten kostenpflichtigen DLC »The Heart of Stone« eine opulente Sidequest, die so so manches aktuelle Vollpreisrollenspiel alt aussehen lässt. Nach der Installation des DLC kann man die neue Questreihe entweder mit seinem entwickelten Spielcharakter aufnehmen, oder eine separates Spiel starten, bei dem Gerald die benötigte Levelstärke von 30+ für den DLC schon mitbringt.

Statt ein neues Spielgebiet zu erschaffen, wurde eine bisher nicht zugängliche Region in Velen für den Spieler geöffnet. In »The Heart of Stone« wird der Spieler zudem mit zwei neuen und sehr interessanten Hauptcharakteren konfrontiert. Der Kampf gegen eine Riesenkröte in der Kanalisation von Oxenfurt ist dabei nur der Start in eine temporeiche und ungemein abwechslungsreiche Spielgeschichte, für die

man im Schnelldurchlauf etwa 10 bis 15 Stunden benötigt. Zusätzlich gibt es einen neuen Handwerker, der unter anderem die Fähigkeit besitzt, Waffen und Rüstungen mit starker Runenmagie aufzuwerten.

Anders als im Hauptspiel bekommt man es in »Heart of Stone« öfter mit Bossgegnern zu tun, die schon etwas schwieriger zu bezwingen sind, als dies bei Bossgegnern im Hauptspiel der Fall ist. Der Schwierigkeitsgrad allgemein scheint ohnehin etwas angezogen zu haben. »The Heart of Stone« bringt frischen Wind in das vielleicht ambitionierteste Rollenspiel der letzten Jahre. Uneingeschränkt empfehlenswert!

- Genre: Rollenspiel
- Entwickler: CD Projekt RED
- Publisher: Bandai Namco Games
- Systeme: PC, PS4, Xbox One
- Wertung: 5,0





Overlord Fellowship of Evil (2015)

Zartbesaiteten Computerspielern sei geraten, die Hände vom schwarzhumorigen Action-RPG »Overlord Fellowship of Evil« zu lassen. Wie schon in den Vorgängerspielen ist es nämlich die Aufgabe des Spielers, die Welt des unerträglich Guten und Kitschigen zu zerstören und eine Herrschaft der absoluten Bösartigkeit zu errichten. Die von Gutrittern und Gutherrschern geformte Welt muss zerstört werden, um Platz für finstere Dämonenherrscher und ihre gepeinigten Anhängerschaft zu machen.

»Overlord Fellowship of Evil« spielt sich dabei jedoch nicht mehr wie ein Actionadventure, sondern erinnert eher an klassische Hack-and-Slay-RPGs. Aus der Vogelperspektive steuert man seinen Spielhelden – hier stehen vier verschiedene und extrem bössartige Höllenausgebungen zur Auswahl – und gibt seinen meist dümmlich agierenden Schergen (die genau das sind, was der Name vermuten lässt) Anweisungen. Wie schon in den Vorgängerspielen zeichnen sich die verschiedenen Schergentypen durch besondere Resistenzen und Spezialfähigkeiten aus. So kann beispielsweise nur eine Schergenklasse durch Feuerwände gehen oder über Lavaflächen wandeln.

Grafisch ist »Overlord Fellowship of Evil« meist schick anzusehen. Besonders die Höllenszenarien sind ein echter Hingucker. Leider ist die Spielansicht fixiert und lässt sich nicht drehen, zoomen oder sonst wie manipulieren.

Fans der ersten beiden »Overlord«-Spiele sollten berücksichtigen, dass der aktuelle Ableger ein anderes und vereinfachtes Spielkonzept verfolgt. Das Spiel dürfte eher Actionrollenspieler ansprechen, die die »Diablo«-Serie bevorzugen, statt die Spieler von Actionadventures. Immerhin findet sich der boshafte Humor auch im aktuellen Serienteil wieder und auch die Schauplätze lassen sich gut mit dem Vorgänger vergleichen.

- Genre: Action-RPG
- Entwickler: Codemasters
- Publisher: DELASOCIAL
- Systeme: PC
- Wertung: 3,5

Skyhill (2015)

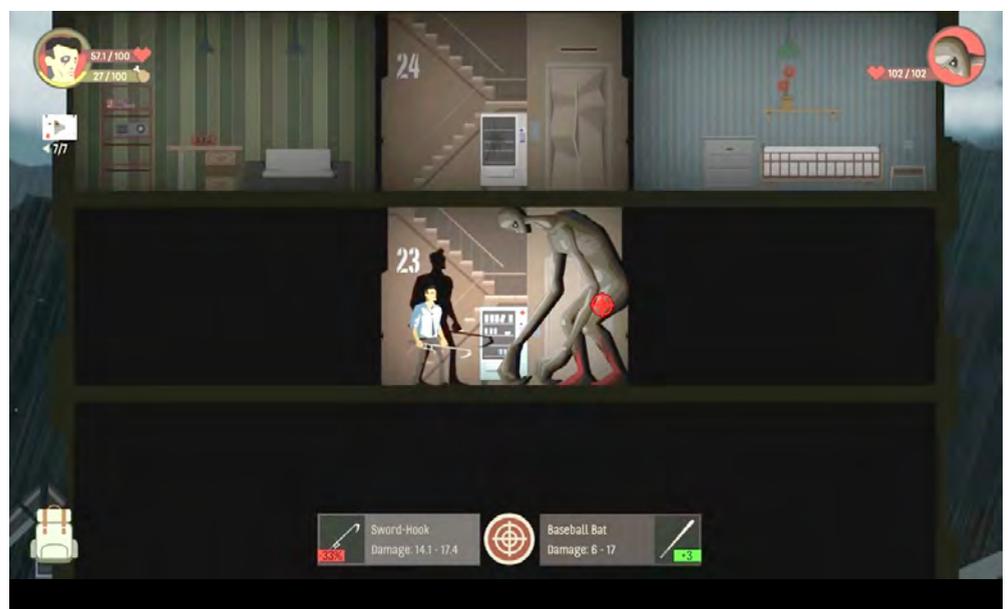
»Skyhill« präsentiert sich grafisch extrem reduziert und bedient damit den aktuellen Computerspiele-Retrotrend. In dem im Comiclook gehaltenen Intro erlebt der Spieler aus der Sicht eines Hotelgastes den Einschlag einer seltsamen

Bombe. In unmittelbarer Nähe des Hotels steigt ein grünlicher Explosionspilz zum Himmel. Kurz darauf beginnt die Apokalypse der Mutanten.

»Skyhill« spielt ausschließlich in einem 100 Stockwerke hohen Hotel. Die knifflige Aufgabe besteht nun darin, von ganz oben bis nach ganz unten zu gelangen. Durch die überall im Hotel herumgeisternden Mutanten ist dieser Abstieg jedoch alles andere als ungefährlich. Stirbt der Spieler, startet das Spiel

neu. Da die Hotelzimmer bei einem Neustart zufallsgeneriert werden, betritt der Spieler nach jedem Ableben Neuland. Hat man Pech, trifft man gleich zu Beginn auf übermächtige Gegner, besitzt aber noch keine Waffe, um sich effektiv verteidigen zu können. Diese Zufallsverteilung betrifft auch die Menge an Proviant, die man finden kann.

Die Kämpfe wiederum kann man automatisiert ablaufen lassen, oder selbst mit dem Mauszeiger auf einem



gegnerischen Mutanten herumklicken. »Skyhill« bietet zudem ein intuitives Craftingsystem. So lassen sich spezielle Gegenstände herstellen und verbessern, aber auch Lebensmittel zubereiten, die einen deutlich höheren Heilungseffekt aufweisen, als die unverarbeiteten Zutaten.

Grafisch muss der Spieler mit einer banalen 2-D-Ansicht vorlieb nehmen. Die karg möblierten kleinen Zimmer werden im Seitenschnitt dargestellt. Trotz der extrem reduzierten Spielgrafik macht die Mutantenapokalypse Spaß, da sie die Kreativität des Spielers fordert. Leider führen die zufallsgenerierten Spielumgebungen oft zu unfairen Situationen. Hier könnte durchaus noch ein wenig Feintuning vorgenommen werden.

- Genre: Horror
- Entwickler: Mandragora
- Publisher: Daedalic
- Systeme: PC
- Wertung: 3,5



Leo's Fortune (2015)

Obwohl Smartphonespiele selten über Zwischendurch-Bespaßungsanwendungen hinausgehen, lohnt sich ein längerer Blick auf »Leo's Fortune«. Zwar bietet auch »Leo's Fortune« keine tiefgehende Spielgeschichte oder bietet gar einen philosophischen Background. Auch erfindet es das Spielgenre nicht neu ... aber das kleine Meisterwerk macht so vieles richtig und die Entwickler waren sichtlich mit Herzblut bei der Sache, dass es eine Erwähnung allemal wert ist. Zudem ist der Titel jetzt auch für den PC verfügbar.

»Leo's Fortune« ist ein Jump-and-Run-Spiel mit Räselementen. Gegner gibt es keine. Dafür bieten die Spielumgebungen genügend Gefahrenquellen, die dem Spieler das Leben schwer machen.

Leo ist ein lustiger und hervorragend animierter Fellball mit Kulleraugen und Aristokratenbart, dem sein Gold gestohlen wurde. Das Gold wurde vom Dieb jedoch kreuz und quer in der Landschaft verteilt, sodass Leo eine beschwerliche Reise auf sich nehmen muss, um seinen Reichtum zurückzuerhalten. Bei

seiner Reise bewegt sich Leo durch eine wunderbar designte Spielwelt aus zauberhaften Landschaften, seltsamen Maschinen und unterirdischen Höhlensystemen. Natürlich sind die Spielwelten mit gefährlichen Fallen und tödlichen Abgründen gespickt. Bisweilen kommt man nur durch das Lösen kniffliger Rätsel weiter, die auch ein wenig mit Physikeffekten spielen. Ein wenig »Indiana Jones« steckt schon in dem Spiel.

Die orchestrale Musikuntermalung kann sich ebenfalls hören lassen und braucht sich vor so manchem Block-

buster im Kino nicht zu verstecken. Einfach toll!

Nach drei Episoden ist das Spiel vorbei und man kann versuchen, die einzelnen Abschnitte mit einer besseren Goldfindungsquote abzuschließen. Ein gewisser Wiederspielwert ist also durchaus vorhanden.

- Genre: Geschicklichkeit
- Entwickler: 1337 & Senri LLC
- Publisher: 1337 & Senri LLC
- Systeme: PC, Mac, PS4, Xbox One, Smartphones
- Wertung: 4,5



Einsteins Universum

Vor 100 Jahren, am 25. November 1915, legte Albert Einstein eine Arbeit vor, die zum ersten Mal die vollständigen Feldgleichungen der Gravitation enthielt. Diese »Einstein-Gleichungen« bilden das Kernstück der Allgemeinen Relativitätstheorie (ART).

Damit lieferte Einstein einen wichtigen Baustein zur Naturerkenntnis. Das Ziel des Menschen ist das Erkennen der Ordnungsstrukturen und Ordnungs-

lenbewegung hätte dienen können. Da nun ein solches Medium nicht nachzuweisen war, wurde es einfach postuliert und »Äther« genannt. Dieser als absolutes Bezugssystem dienende Weltäther sollte das Universum gleichmäßig ausfüllen; in ihm sollte die elektromagnetische Welle des Lichts schwingen.

Die bis zu Beginn des 20. Jahrhunderts geltenden Vorstellungen der Physik besagten, dass die Gesetze der Mechanik

des eigenen Systems gegenüber einem anderen konstatieren. Die Lichtgeschwindigkeit war unabhängig vom Bezugspunkt des Beobachters oder der Lichtquelle.

Der Ausweg aus dem Dilemma wurde von Lorentz, Poincaré und Einstein gefunden. Ihre Auflösung verlangte jedoch eine fundamentale Änderung der bisherigen Annahmen über die Natur von Raum und Zeit und den Messvorgang.

Messungen werden mit Hilfe von Maßeinheiten vorgenommen; das Ti-

quadratisch mit der Geschwindigkeit v zu ($E = \frac{1}{2} m \cdot v^2$), sondern wächst bei Annäherung an die Lichtgeschwindigkeit ins Unendliche. Bei niedrigen Geschwindigkeiten nimmt die Energie nicht auf null ab, sondern behält den Wert $E = m \cdot c^2$, wobei c der Lichtgeschwindigkeit entspricht. Nach dieser berühmten einsteinschen Formel ist Energie der Masse äquivalent. Masse kann in Energie umgewandelt werden und umgekehrt. Einstein hatte damit das Geheimnis der Energie der Sterne gelüftet und gleichzeitig die Kernspaltung vorbereitet.

Die genannten relativistischen Ideen wurden unter der Bezeichnung »Spezielle Relativitätstheorie« zusammengefasst. Sie räumten mit der Vorstellung einer absoluten Bewegung im Raum auf.

Den entscheidenden Schritt zur neuen Theorie formulierte Einstein in wenigen grundlegenden Sätzen: »Die misslungenen Versuche, eine Bewegung der Erde relativ zum »Lichtmedium« zu konstatieren, führen zu der Vermutung, dass dem Begriffe der absoluten Ruhe nicht nur in der Mechanik, sondern auch in der Elektrodynamik keine Eigenschaften der Erscheinungen entsprechen, sondern dass vielmehr für alle Koordinatensysteme, für welche die mechanischen Gleichungen gelten, auch die gleichen elektrodynamischen und optischen Gesetze gelten ... Wir wollen diese Vermutung (deren Inhalt im folgenden »Prinzip der Relativität« genannt werden wird) zur Voraussetzung erheben und außerdem die Voraussetzung einführen, dass das Licht im leeren Raume stets mit einer bestimmten, vom Bewegungszustande des emittierenden Körpers unabhängigen Geschwindigkeit v fortpflanze.« (Einstein: Zur Elektrodynamik bewegter Körper. Annalen der Physik 17 (1905), S. 891 f.)

Einstein hatte einfach nach den Wurzeln gesucht, die hinter den paradoxen Beobachtungsbefunden steckten. Er stieß dabei auf die Grundfesten unserer Anschauung: Raum und Zeit. Er stellte zwei Dogmen infrage, die Newton in seinen »Mathematischen Prinzipien der Naturlehre« so formuliert hatte:

prinzipien des Universums. Newtons Gesetze der Mechanik und Maxwells Gleichungen zum Elektromagnetismus bilden die Grundlagen der klassischen Physik. Im ersten Viertel des 20. Jahrhunderts entwickelten sich Einsteins Spezielle und Allgemeine Relativitätstheorie sowie die Quantenmechanik zu den Säulen der modernen Physik. Raum, Zeit, Gravitation, Felder, Teilchen und Kräfte bestimmen die Phänomene des Makro- und des Mikrokosmos.

Einsteins letzliches Ziel war eine vereinheitlichte Beschreibung der Natur im Rahmen einer »Theorie für alles«, sozusagen die »Weltformel«. Eine Vereinigung der beiden Konzepte Relativitätstheorie und Quantentheorie in einer so genannten »Quantengravitation« ist bislang nicht möglich gewesen: Die Quanten weigern sich, in einem durch Masse gekrümmten Raum zu leben, und die Schwerefelder der Massen entziehen sich jeder Beschreibung durch Quanten.

Einsteins Spezielle und Allgemeine Relativitätstheorie

Nachdem die Physiker erkannt hatten, dass die Lichtgeschwindigkeit einen zwar hohen, aber doch endlichen Wert besitzt (ca. 300.000 km/sec), fragten sie sich, welcher Art das Medium dieser Lichtwellen sein könnte. Der »leere« Weltraum enthält kein Medium wie Luft oder Wasser, das als Träger einer Wel-

lenbewegung hätte dienen können. Da nun ein solches Medium nicht nachzuweisen war, wurde es einfach postuliert und »Äther« genannt. Dieser als absolutes Bezugssystem dienende Weltäther sollte das Universum gleichmäßig ausfüllen; in ihm sollte die elektromagnetische Welle des Lichts schwingen.

Um die Äthertheorie zu prüfen, ersannen Michelson und Morley 1887 folgende Versuchsanordnung: Ein Lichtstrahl wurde in zwei Teilstrahlen aufgespalten, die in rechtem Winkel zueinander liefen, an Spiegeln reflektiert wurden und sich dann wieder vereinigten. Dabei erzeugten sie ein Interferenzmuster. Falls der Weltraum vom Äther erfüllt war, musste sich die Interferenzfigur ändern (wegen unterschiedlichen Werten der Lichtgeschwindigkeit), wenn das Gerät erst in Richtung der Bahnbewegung der Erde und dann senkrecht dazu gemessen wurde. Denn in Richtung der Bahnbewegung hätte von der »Ruhelichtgeschwindigkeit« die Bahngeschwindigkeit der Erde addiert bzw. subtrahiert werden müssen.

Aber die Lichtgeschwindigkeit erwies sich in allen Richtungen als konstant. Die Schlussfolgerung war einfach: Es gab keinen Lichtäther, das Licht benötigte zu seiner Ausbreitung kein Medium. Ohne einen solchen Äther gab es aber keinen Bezugspunkt im Universum, gegenüber dem man eine absolute Bewegung hätte feststellen können. Man konnte immer nur die relative Bewe-

gen des eigenen Systems gegenüber einem anderen konstatieren. Die Lichtgeschwindigkeit war unabhängig vom Bezugspunkt des Beobachters oder der Lichtquelle. Der Ausweg aus dem Dilemma wurde von Lorentz, Poincaré und Einstein gefunden. Ihre Auflösung verlangte jedoch eine fundamentale Änderung der bisherigen Annahmen über die Natur von Raum und Zeit und den Messvorgang. Messungen werden mit Hilfe von Maßeinheiten vorgenommen; das Ti-

quadratisch mit der Geschwindigkeit v zu ($E = \frac{1}{2} m \cdot v^2$), sondern wächst bei Annäherung an die Lichtgeschwindigkeit ins Unendliche. Bei niedrigen Geschwindigkeiten nimmt die Energie nicht auf null ab, sondern behält den Wert $E = m \cdot c^2$, wobei c der Lichtgeschwindigkeit entspricht. Nach dieser berühmten einsteinschen Formel ist Energie der Masse äquivalent. Masse kann in Energie umgewandelt werden und umgekehrt. Einstein hatte damit das Geheimnis der Energie der Sterne gelüftet und gleichzeitig die Kernspaltung vorbereitet.

Den entscheidenden Schritt zur neuen Theorie formulierte Einstein in wenigen grundlegenden Sätzen: »Die misslungenen Versuche, eine Bewegung der Erde relativ zum »Lichtmedium« zu konstatieren, führen zu der Vermutung, dass dem Begriffe der absoluten Ruhe nicht nur in der Mechanik, sondern auch in der Elektrodynamik keine Eigenschaften der Erscheinungen entsprechen, sondern dass vielmehr für alle Koordinatensysteme, für welche die mechanischen Gleichungen gelten, auch die gleichen elektrodynamischen und optischen Gesetze gelten ... Wir wollen diese Vermutung (deren Inhalt im folgenden »Prinzip der Relativität« genannt werden wird) zur Voraussetzung erheben und außerdem die Voraussetzung einführen, dass das Licht im leeren Raume stets mit einer bestimmten, vom Bewegungszustande des emittierenden Körpers unabhängigen Geschwindigkeit v fortpflanze.« (Einstein: Zur Elektrodynamik bewegter Körper. Annalen der Physik 17 (1905), S. 891 f.)

science

1. Die absolute, wahre und mathematische Zeit verfließt an sich und vermöge ihrer Natur gleichförmig und ohne Beziehung auf irgendeinen äußeren Gegenstand.
2. Der absolute Raum bleibt vermöge seiner Natur und ohne Beziehung auf einen äußeren Gegenstand stets gleich und unbeweglich.

Einstein zeigte dagegen, dass Zeit und Längen relativ sind und von zueinander bewegten Beobachtern verschieden gemessen werden. Raum und Zeit sind untrennbar miteinander verwoben, sie bilden die »Raumzeit«. Was der Anschauung so paradox erscheint, lässt sich durch die Mathematik mit relativ einfachen Mitteln erfassen. Allein die Annahme, alle gleichförmig bewegten Bezugssysteme seien gleichberechtigt – was einen gleichen Wert für die Lichtgeschwindigkeit einschließt – führt zu eindeutigen Rechenvorschriften: die sogenannte Lorentz-Transformation.

Statt von Absolutbewegungen, die Bewegungen relativ zum absoluten Raum sind, auszugehen, nahm Einstein an, dass es solche Bewegungen im absoluten Raum nicht gibt. Gibt es keinen absoluten Raum, so sind alle Inertialsysteme, das heißt, alle Bezugssysteme, in denen das Trägheitsgesetz gilt, gleichberechtigt.

Daraus ergaben sich zwei grundlegende Axiome:

1. Die Naturgesetze haben in allen Inertialsystemen die gleiche Form.
2. In allen Inertialsystemen erfolgt die Lichtausbreitung mit konstanter Geschwindigkeit.

Die Spezielle Relativitätstheorie veränderte die bisherigen Vorstellungen von Zeit, Raum und Masse. Einen absoluten Raum und eine absolute Zeit gab es nicht mehr. Zeit ist abhängig von der Geschwindigkeit der Bezugssysteme: Zeitverlangsamung (Zeitdilatation). Längenmaße sind ebenfalls abhängig von der Geschwindigkeit (Längenkontraktion).

Die Masse eines Gegenstandes verändert sich mit der Beschleunigung. Masse und Energie werden durch Einsteins Formel $E = m \cdot c^2$ miteinander verknüpft.

Aus diesen Folgerungen lässt sich aber nicht schließen, alles sei relativ. Zeit, Raum und Masse sind zwar abhängig vom jeweiligen Bezugssystem, die Art der Abhängigkeit lässt sich aber berechnen. In allen Bezugssystemen ist die Lichtgeschwindigkeit eine universelle Konstante. Sie ist eine obere Grenze für die Geschwindigkeit jedes Bezugssystems.

Während die Spezielle Relativitätstheorie davon ausgeht, dass zur Beschreibung der Natur jedes gleichförmig geradlinig bewegte System (Inertialsystem) gleich gut geeignet ist, schließt die »Allgemeine Relativitätstheorie« auch beschleunigte Systeme ein. In beschleunigten Systemen treten Trägheitskräfte auf. Einstein stellte fest, dass ein gleichmäßig beschleunigtes System nicht von einem anderen System zu unterscheiden ist, das sich in einem Schwerfeld befindet.

Einsteins Ausgangsüberlegung bestand darin, dass die Masse eines Körpers auf zwei völlig verschiedenen Arten ermittelt werden kann. Bei einer Methode wird mit der Federwaage gemessen, das heißt, es wird die Kraft ermittelt, die von der Gravitation auf diesen Körper ausgeübt wird. Die andere Methode besteht darin, die Beschleunigung zu beobachten, die eine angewandte Kraft bei dem Körper hervorruft. Dabei wird die Trägheit gemessen. Die beiden Verfahren bestimmen also ganz unterschiedliche Eigenschaften, nämlich Gewicht (Schwere) und Trägheit. Aus der Tatsache, dass beide streng proportional zueinander sind, folgerte Einstein, dass beide Eigenschaften, die träge und die schwere Masse, äquivalente Erzeugnisse ein und derselben Eigenschaft sind.

Diese Äquivalenz bedeutet, dass grundsätzlich nicht unterschieden werden kann, ob auf einen Körper Trägheits- oder Gravitationskräfte wirken. Auch beschleunigte Bewegungen sind also relativ, Gravitationsfelder ebenso. Einstein schloss daraus, dass nicht nur gleichförmig, sondern auch beschleunigt bewegte, also alle Systeme, gleichberechtigt sind. Sie unterscheiden sich lediglich in der Ausprägung der Gravitationsfelder. Dann benutzte Einstein einen mathematischen Trick: Um die Bewegungsgesetze eines Körpers zu bestimmen, verwendete er ein Bezugssystem, in dem an der entspre-

chenden Stelle gerade Schwerelosigkeit herrscht. Der Körper fliegt folglich – in diesem System – geradlinig und mit konstanter Geschwindigkeit weiter. Durch eine rein geometrische Umrechnung ins ursprüngliche System konnte er so die Bewegung vom dortigen Standpunkt aus beschreiben. An die Stelle des Gravitationsfeldes waren geometrische Größen getreten.

»Geometrie« bezieht sich hierbei allerdings nicht auf den dreidimensionalen Raum, sondern auf die vierdimensionale Raumzeit. 1915 gelang es Einstein, eine konsistente mathematische Struktur zu formulieren, bei der es der Parameter der Masse ist, der die vierdimensionale Geometrie festlegt, die selbst wiederum die Bewegungsgleichungen determiniert. Die vierdimensionale Raumzeit ähnelt einer hügeligen Landschaft, deren Krümmungen die Bewegungen der Körper bestimmen – anstelle der Gravitationsfelder. Die Gravitationskräfte werden auf eine durch die Massenverteilung bestimmte Krümmung des Raums zurückgeführt, auf eine lokale Störung der Raumzeit. Die Bahnen schwerer Körper sind die kürzeste Verbindung zwischen zwei Raumzeit-Punkten.

Die Allgemeine Relativitätstheorie stellt sich somit als eine Konstruktion heraus, in der die Gravitation äquivalent zu lokalen Änderungen in der Raum-Zeit-Geometrie betrachtet wird. Die Verteilung der Masse im Raum bestimmt dessen Geometrie. Aus Einsteins Theorie folgt, dass bei allen physikalischen Erscheinungen ein Gravitationsfeld von einer beschleunigten Bewegung nicht zu unterscheiden ist. Alle gegeneinander beschleunigten Bezugssysteme sind zur Beschreibung des Naturgeschehens gleichberechtigt (Axiom der Allgemeinen Relativitätstheorie).

In unserer Alltagswelt gilt weiterhin die Newtonsche Gravitationstheorie, die einen Sonderfall der Allgemeinen Relativitätstheorie darstellt. Auf Einsteins Konzepte muss dort zurückgegriffen werden, wo starke Gravitationsfelder im Spiel sind, etwa in der Theorie der Schwarzen Löcher.

Der Allgemeinen Relativitätstheorie entspricht auch die Konzeption eines gekrümmten unbegrenzten, aber doch endli-

chen Universums. Die Krümmung wird durch die in ihm vorhandene Materie und Strahlung verursacht.

Die Spezielle Relativitätstheorie hat scheinbar absolute Größen durch strikte Zurückführung auf beobachtbare und damit messbare Größen in relative umgewandelt. Wahrnehmung und Messung grundsätzlicher Größen wie Länge, Zeit oder Masse hängen vom gegenseitigen Bewegungszustand der Beobachter ab. Die Allgemeine Relativitätstheorie dehnt diesen Grundgedanken auch auf beschleunigte Bewegungen aus, so dass die Gleichwertigkeit aller Bezugssysteme angenommen werden muss.

Messbare Konsequenzen der Allgemeinen Relativitätstheorie wurden in mehreren Bereichen beobachtet:

- Die Lichtablenkung im Gravitationsfeld, die Gravitationsaberration: Ein Lichtstrahl wird im Schwerfeld eines massereichen Körpers abgelenkt. Mithilfe sogenannter »Gravitationslinsen« können ansonsten versteckt liegende weit entfernte Galaxien beobachtet werden.
- Die Periheldrehung der Bahnellipsen der Planeten: Aufgrund der nichteuklidischen Geometrie müssen die großen Achsen der Planetenbahnen langsam in der Ekliptik rotieren. Die Periheldrehung des Merkur war zwar lange vor Einstein bekannt, vollständig erklärbar wurde sie allerdings erst durch die Allgemeine Relativitätstheorie.
- Uhren gehen in der Nähe starker Gravitationsfelder langsamer. Das führt bei extrem massereichen Objekten zu einer Verschiebung der Spektrallinien in Richtung kleiner Energien, die sogenannte Gravitationsrotverschiebung. Solche Effekte wurden an Weißen Zwergen beobachtet.
- Eine weitere Konsequenz der Allgemeinen Relativitätstheorie stellen Gravitationswellen dar, die allerdings bisher noch nicht nachgewiesen wurden.

Das physikalische Weltbild

Nach heutigen Erkenntnissen entstand das Universum vor 13,82 Milliarden

Jahren aus einem heißen, dichten Zustand, expandierte seither und kühlte sich ab. In den einfachsten Modellvarianten kann man den Anfang der Welt bis zu einer Urknallsingularität zurückverfolgen, doch dort stößt die physikalische Beschreibung an ihre Grenzen. An der Singularität wäre die Materiedichte unendlich hoch und der Raum unendlich eng zusammengezogen. Die Raumzeit-Geometrie, das Fundament von Einsteins Theorie, ist unter solchen Bedingungen nicht mehr definiert.

Das frühe Universum existierte in einem hochenergetischen symmetrischen Zustand. Es stellte sich jedoch heraus, dass von einem Anfangszustand aus sich die heutigen Erscheinungsformen nicht durch einfache Expansion hätten entwickeln können. Alan Guth formulierte daraufhin seine Theorie des »inflationären Weltalls«. Kurz nach dem Urknall war das Universum sehr heiß und chaotisch. Aufgrund der hohen Energiedichte und Quanteneffekten kam es dann zu einer Aufblähung des Weltraums; dieser Prozess lief so schnell ab, dass statt von einer »Expansion« von einer »Inflation« gesprochen wurde. Während dieser inflationären Wachstumsepoche entstanden wahrscheinlich die gesamte Energie und Materie des Universums.

In der Entwicklung unseres Universums nach der Epoche der Inflation teilte sich die Urkraft durch Symmetriebrechung und Phasenübergänge in die bekannten Grundkräfte auf. Der Weltraum war mit einem strahlenden Gas wechselwirkender Teilchen wie Quarks, Leptonen und Gluonen angefüllt, die allesamt riesige Energien aufwiesen und sich frei ineinander umwandeln konnten, wie es die Erhaltungssätze erlaubten. Durch Symmetriebrüche kam es zu einem leichten Überschuss der Quarks gegenüber den Antiquarks, bei deren gegenseitiger Vernichtung nur Quarks übrig blieben. Hieraus erklärt sich, warum das heutige Universum fast ausschließlich Materie und keine Antimaterie enthält.

Nun setzte eine Entwicklung ein, die das Standardmodell der Kosmologie beschreibt: ein stetig ausdünnendes, abkühlendes Universum, in dem sich 400.000 Jahre später Atomkerne und

Elektronen zu elektrisch neutralen Atomen verbanden und die kosmische Hintergrundstrahlung freisetzen. Die Materie verklumpte sich stetig und bildete schließlich jenes komplexe Netz von Galaxienhaufen, das wir heute beobachten. Schließlich entstanden Galaxien, Sterne und Planeten.

Beobachtungen der Galaxienrotation und weit entfernter Supernovae führten zu der Erkenntnis, dass die sichtbare Materie im Universum nur die Spitze eines Eisberges darstellt. Unter der Oberfläche des Sichtbaren liegen unsichtbare Phänomene wie die Dunkle Materie und die Dunkle Energie.

Die Sterne und sämtliches interstellare Gas (die baryonische Materie) machen nur etwa ein Sechstel der Gesamtmasse des Universums aus. Den Rest macht die »Dunkle Materie« aus.

Rund 73 Prozent des Energiegehalts bzw. der Massenergie des Universums geht auf das Konto der »Dunklen Energie«. Das wichtigste Indiz für ihre Existenz ist die Tatsache, dass sich die Expansion des Universums seit etwa 5 Milliarden Jahren beschleunigt. Den Rest des Energiegehalts füllen die Dunkle Materie (23 Prozent) und die sichtbare Materie (4 Prozent) aus. Wir leben also in einem 4%-Universum. Die Natur der Dunklen Materie und der Dunklen Energie ist bislang ungeklärt.

Bisher ist die Erde der einzige uns bekannte Planet, der Leben trägt und auf dem es Organismen mit Bewusstsein gibt. Alle Objekte des Universums bestehen aus Atomen. Wasserstoff war das häufigste Element im frühen Universum, es folgte Helium. Im Laufe eines Sternenlebens wurden im Innern der Sonnen Elemente mit höherer Ordnungszahl erzeugt. Beim Tod von Sternen wurden bei Supernovaexplosionen solche Elemente ins All geschleudert, darunter auch »Lebenselemente« wie Kohlenstoff, Stickstoff oder Sauerstoff. Letztlich bestehen wir Menschen aus Sternenstaub. Wie das Leben im Universum entstanden ist, und was genau »Leben« ist, ist bisher unbekannt. Phänomene wie Replikation und Stoffwechsel spielen eine Rolle, und auch der Begriff »Information«.

Aus Sicht der modernen Physik besteht die gesamte materielle Welt aus

Quantenfeldern, und Elementarteilchen sind lediglich bestimmte Schwingungszustände darin. Elementarteilchen sind Quanten und damit den Gesetzen der Quantenmechanik unterworfen. Die mit den jeweiligen Elementarteilchen assoziierten Felder werden durch die »Quantenfeldtheorien« beschrieben. In den Quantenfeldtheorien spielen Symmetrien, Erhaltungssätze und Invarianzen eine wichtige Rolle. Neben diesen abstrakten physikalischen Prinzipien haben aber auch konkrete Naturkonstanten einen enormen Einfluss, etwa die elektrische Elementarladung e , das Plancksche Wirkungsquantum h oder die Lichtgeschwindigkeit c . Warum haben die Naturkonstanten genau die heute bekannten Werte? Welches Geheimnis steckt hinter der Quantelung der Natur? Schließlich war das Universum kurz nach seiner Entstehung sehr klein, sodass die Gesetze der Quantenphysik in dieser Ära wirksam waren.

Bisher gibt es keine »Theorie für alles«, eine Weltformel, mit der sich Quantenmechanik (die Beschreibung des Mikrokosmos) und Allgemeine Relativitätstheorie (die Beschreibung des Makrokosmos) in einheitlicher Weise erklären lassen.

Einstein stellte 1915 zum ersten Mal die vollständigen Feldgleichungen der Gravitation vor. Diese »Einstein-Gleichungen« bilden das Kernstück der Allgemeinen Relativitätstheorie (ART), in der Gravitation nicht mehr wie in der Newtonschen Physik als Fernwirkungskraft verstanden wird, sondern als Ausdruck der Geometrie von Raum und Zeit, vereinigt zur vierdimensionalen Raumzeit. In dieser sind Schwerkraft und Trägheit vereinigt und stellen unterschiedliche Aspekte derselben Geometrie dar. Zu den besonders beeindruckenden Erscheinungen der Gravitation, die von der ART vorhergesagt werden, zählen Gravitomagnetismus, Gravitationswellen und Schwarze Löcher.

Im Jahr 1905 hatte Einstein seine Spezielle Relativitätstheorie vorgestellt, in der wegen des Relativitätsprinzips und der Existenz der invarianten Lichtgeschwindigkeit Raum und Zeit miteinander verknüpft werden. Das führte zwangsläufig auf die Phänomene der

Zeitdilatation und Längenkontraktion. Die geometrische Formulierung der Theorie lieferte der Mathematiker Hermann Minkowski. In seinem berühmt gewordenen Kölner Vortrag aus dem Jahr 1908 kündigte Minkowski an, dass »von Stund an Raum für sich und Zeit für sich völlig zu Schatten herabsinken sollen und nur noch eine Art Union der beiden Selbstständigkeit bewahren soll«. Der flache vierdimensionale Minkowski-Raum mit seinen drei Raumdimensionen und einer Zeitdimension bildet den Hintergrund, auf dem sich die Dynamik der Felder und Teilchen abspielt – solange man die Gravitation außen vor lässt.

Einstein erkannte schnell die Tragweite dieser Formulierung. Bei Anwesenheit eines Gravitationsfeldes hat man nach wie vor eine vierdimensionale Raumzeit, die aber jetzt gekrümmt ist. Dies führte nach langer Arbeit auf die 1915 abgeschlossene Allgemeine Relativitätstheorie.

Minkowski wirkte von 1902 bis zu seinem frühen Tod in Göttingen. Die führende mathematische Persönlichkeit war dort zu jener Zeit David Hilbert, der in engem Austausch mit Minkowski stand. Hilbert war an einer Geometrisierung der Physik sehr interessiert. Um 1908 hielten sich in Göttingen zwei weitere Koryphäen auf: Hermann Weyl und Theodor Kaluza. Kaluza sollte später die Idee zu einer fünfdimensionalen Erweiterung der Allgemeinen Relativitätstheorie haben. Weyl suchte nach einer Verallgemeinerung der ART.

In der ART haben wir die zentralen Begriffe Metrik, Zusammenhang und Krümmung. Die Metrik beschreibt die Dynamik der Raumzeit; aus ihr folgen Zusammenhang und Krümmung als erste und zweite Ableitung.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts war die Physik von einem dualistischen Weltbild geprägt. Es gab Teilchen und Felder, die in Wechselwirkung standen, aber unterschiedlichen Begriffen unterlagen. Nach Einstein sollte die Physik auf einheitliche Weise beschrieben werden. Sein Erfolg mit der ART verleitete ihn zu der Ansicht, dass Felder die grundlegenden Größen zur Beschreibung der Natur seien. Neben dem elektromagnetischen Feld war damals nur

das Gravitationsfeld bekannt. Aber Einstein fand keinen Weg zu einer Vereinheitlichung.

Heute ist man an einer Quantentheorie aller Wechselwirkungen interessiert, wofür das sehr erfolgreiche Standardmodell der Teilchenphysik mit seiner teilweisen Vereinigung von elektromagnetischer, schwacher und starker Wechselwirkung Anlass zur Hoffnung gibt. Die Gravitation ist bisher nicht in diesen Quantenrahmen eingefügt, und man erwartet von einer Vereinheitlichung auch eine Quantentheorie der Gravitation.

Hinweise auf die Quantennatur des Gravitationsfeldes gibt es bereits: Glaubt man an das inflationäre Szenario des frühen Universums, so lassen sich die beobachteten Strukturen des Universums auf Quantenfluktuationen von Materie und Metrik während der Inflation zurückführen. Diese Fluktuationen liegen auch dem Anisotropiespektrum der Kosmischen Hintergrundstrahlung zugrunde, wie es von dem Plancksatelliten ausgemessen wurde. Die Entdeckung von primordialen Gravitationswellen wäre eine Bestätigung der Quantengravitation. Gravitationswellen beschreiben die mit Lichtgeschwindigkeit erfolgende Ausbreitung von Störungen der Raumzeit, also von reiner Geometrie ohne Materie. Ihre Existenz wurde in der Dynamik von Binärpulsaren nachgewiesen; ein terrestrischer Nachweis steht noch aus.

Der bisher einzige ausformulierte Zugang zur einer vereinheitlichten Theorie (»Theorie für alles«) ist die Stringtheorie. Dort verlässt man den Rahmen der gängigen Quantenfeldtheorien und betrachtete eindimensionale Objekte – Strings – plus höherdimensionale Objekte wie Membranen als grundlegende Größen. Die Raumzeit hat in diesem Zugang notwendigerweise mehr als vier Dimensionen – Stringtheoretiker gehen von zehn oder elf Dimensionen aus. Dies ist eine Fortentwicklung der von Kaluza, Klein und anderen entworfenen Idee einer fünfdimensionalen Welt. Bisher gibt es für die Stringtheorien keinen einzigen empirisch überprüfbaren Effekt.

Einsteins Allgemeine Relativitätstheorie findet sich in den neuesten Ent-

wicklungen der Physik wieder. Sie ist der gemeinsame Nenner der modernen Kosmologie. Begriffe wie Schleifen-Quantengravitation, De-Sitter-Kosmos, Hawking-Strahlung, Supersymmetrie, Minkowski-Raum, Riemannsche Mannigfaltigkeit, Lambda-CDM-Modell, Multiversum, Noether-Theorem, kosmologische Konstante oder Symmetrie tauchen in diesem Zusammenhang auf.

Einstein scheiterte letztlich mit seinem Versuch einer vereinheitlichten Beschreibung der Natur. Dies lag unter anderem daran, dass seine Einstellung zur Quantentheorie ambivalent war. Zu der früheren Entwicklung hat er maßgeblich beigetragen, wozu insbesondere die Erklärung des lichtelektrischen Effekts durch die Quantennatur des elektromagnetischen Feldes und die Erklärung der spezifischen Wärme von Festkörpern gehören. Die durch Heisenberg, Schrödinger, Born, Jordan und andere vollendete Quantenmechanik bereitete ihm jedoch Unbehagen. Dazu trugen vor allem der Wahrscheinlichkeitscharakter dieser Theorie und ihre Nichtlokalität bei. Einstein meinte hierzu »Gott würfelt nicht« und sprach von »spukhaften Fernwirkungen«. Wir wissen heute, dass die Realität wesentliche nichtlokale Züge aufweist und Einsteins Prämisse der Lokalität falsch ist.

Die Dimensionalität der Welt

Topologie und Geometrie

Während die Geometrie die lokale Beschaffenheit der Raumzeit beschreibt, bestimmt die Topologie die globalen Eigenschaften. Gemäß der Allgemeinen Relativitätstheorie wird die Geometrie durch die im Raum enthaltene Materie bestimmt, die Allgemeine Relativitätstheorie schränkt die Topologie des Universums aber nicht ein.

Die Topologie ist ein Teilgebiet der Mathematik, das aus der Analyse des Raumbegriffs Eigenschaften allgemeiner Räume herleitet. Ursprünglich untersuchte die Topologie als »Analysis situs« (»Geometrie der Lage«) die Eigenschaften geometrischer Objekte (Kurven, Flächen, Räume), die bei umkehrbar eindeutigen stetigen Abbildungen (topologischen Abbildungen) erhalten

bleiben, das heißt topologisch invariant (homöomorph) sind. Die moderne Topologie umfasst die Theorie »topologischer Räume«. Die die topologische Struktur erhaltende Abbildung zwischen topologischen Räumen ist der »Homöomorphismus«. Die Topologie untersucht auch die mit einer uniformen Struktur bzw. »Metrik« versehenen Räume. Methoden der algebraischen Topologie nutzt die »Knotentheorie«, die die Einbettung niederdimensionaler Räume in höherdimensionale untersucht.

Die Geometrie beschäftigt sich mit den Eigenschaften des umgebenden physikalischen Raumes, wie der Gestalt von räumlichen und ebenen Gebilden und Berechnungen von Längen, Flächen und Inhalten von Figuren. Die Geometrie wird eingeteilt in euklidische und nichteuklidische Geometrie.

Die euklidische Geometrie ist die zuerst in dem Buch »Die Elemente« von Euklid (300 v. Chr.) dargestellte klassische Geometrie. Aus Axiomen und Postulaten wurden die Lehrsätze der Geometrie hergeleitet. In der Darstellung der ebenen euklidischen Geometrie durch David Hilbert werden als Grundbegriffe Punkte und Geraden und als Grundbeziehungen Inzidenz, Zwischenbeziehung und Kongruenz für Strecken verwendet.

Mehr als zweitausend Jahre glaubte man, dass die euklidische Geometrie die Realität beschreibt. Es gehört zu den größten Errungenschaften der Griechen, ein Regelsystem für die ebene Geometrie aufgestellt zu haben. Dieses System beruht auf einigen undefinierten Begriffen wie Punkt und Gerade und fünf Axiomen, aus denen alle anderen Eigenschaften formal anhand logischer Schlüsse abgeleitet werden konnten. Vier Axiome werden als selbstverständlich angesehen:

1. Zwischen zwei beliebigen Punkten kann genau eine Gerade gezeichnet werden.
2. Eine begrenzte Strecke kann ins Unendliche fortgesetzt werden.
3. Um jeden beliebigen Punkt kann ein Kreis mit beliebigem Radius geschlagen werden.
4. Alle rechten Winkel sind gleich.

Von besonderer Bedeutung ist das fünfte Axiom, das Parallelenaxiom: »Ist g eine Gerade und P ein Punkt, der nicht auf g liegt, so gibt es genau eine Gerade h , die durch P geht und g nicht schneidet. Erst im 19. Jahrhundert entdeckte man, dass dieses Axiom von den übrigen Axiomen unabhängig ist (Lobatschewski, Bolyai, Gauß).

Nichteuklidische Geometrie ist die Sammelbezeichnung für solche Geometrien, für die im Gegensatz zur euklidischen Geometrie das Parallelenaxiom nicht gilt. Man unterscheidet die hyperbolische und die elliptische nichteuklidische Geometrie.

In der hyperbolischen Geometrie wird das Parallelenaxiom ersetzt durch die Formulierung: »Zu jedem Punkt P und jeder Geraden g , die den Punkt P nicht enthält, gibt es mindestens zwei Parallelen P zu g .« Man kann zeigen, dass es sogar unendlich viele Parallelen durch P zu g gibt. Die Verhältnisse der hyperbolischen Geometrie lassen sich mithilfe einer Fläche konstanter negativer Krümmung, der Pseudosphäre, veranschaulichen. In allen Formen der hyperbolischen Geometrie gilt, dass die Winkelsumme eines Dreiecks kleiner als 180 Grad ist.

In der elliptischen Geometrie wird das Parallelenaxiom ersetzt durch die Aussage: »Ist P ein Punkt, der nicht auf der Gerade g liegt, so gibt es keine Gerade, die durch P geht und die g nicht schneidet.« In der elliptischen Geometrie gibt es also überhaupt keine Parallelen. Die Punkte der elliptischen Geometrie sind diametrale Punktepaare der Kugeloberfläche, ihre Geraden sind die Großkreise der Kugel. Die Verhältnisse der elliptischen Geometrie lassen sich auf einer Fläche mit konstanter positiver Krümmung realisieren. Die Winkelsumme im Dreieck ist hier stets größer als 180 Grad,

Die Einsicht, dass sich auch mit der Negation des Parallelenaxioms widerspruchsfreie Geometrien aufbauen lassen, wurde unabhängig voneinander von Carl Friedrich Gauß, Johann Bolyai (1830) und Nikolai Lobatschewski (1829) gefasst. Konzeptionelle Weiterentwicklungen gab es durch Mathematiker wie E. Beltrami, A. Cayley, F. Klein und H. Poincaré. Die von Bernhard Rie-

mann angegebenen Verallgemeinerungen der nichteuklidischen Geometrien (Riemann-Geometrie) und deren Verwendung durch Albert Einstein in der Allgemeinen Relativitätstheorie haben die nichteuklidischen Geometrien im 20. Jahrhundert weiter gefördert.

In der euklidischen Geometrie ist der Raum flach, in der nichteuklidischen Geometrie gekrümmt. Beide Arten von Geometrie können auch in höherdimensionalen Räumen angewendet werden.

Der Raum konnte also gekrümmt sein und nicht flach, wie ihn Euklid konstruiert hatte. Daher bezieht sich die Bezeichnung »euklidischer Raum« auf die Krümmung (und nicht auf die Dimensionalität) des Raumes und bezeichnet flache Räume. Auch höherdimensionale Räume mit flacher Metrik werden heute als »euklidische Räume« bezeichnet, obwohl Euklid durch seine Axiome die Dimensionalität des Raums auf drei beschränkt hatte.

Nichteuklidische Geometrien: Gauß, Bolyai, Lobatschewski

Im frühen 19. Jahrhundert wurden nichteuklidische Geometrien von Mathematikern in drei verschiedenen Teilen Europas gefunden – zum einen von Carl Friedrich Gauß in Deutschland, dann von Janós Bolyai in Ungarn und Nikolai Iwanowitsch Lobatschewski in Russland. Sie hatten bemerkt, dass eine zweidimensionale Geometrie aus Punkten und kürzesten Verbindungen konstruiert werden kann, die die ersten vier Axiome der Euklidischen Geometrie erfüllen, ohne dass auch das fünfte gültig ist. Das alternative Axiom, das besagt, dass mehr als eine Gerade durch einen gegebenen Punkt existiert, die die gegebene Gerade nicht schneidet, führt auf eine hyperbolische Geometrie.

Eine solche Geometrie war nur schwer verständlich darstellbar. Hermann von Helmholtz forderte seine Leser auf, sich ein zweidimensionales Wesen vorzustellen, das sich nur auf der Oberfläche einer marmornen Statue bewegen kann, aber Kurvenlängen und Winkel zu messen vermag.

Bolyai, Lobatschewski und Gauß hatten zweidimensionale nichteukli-

dische Geometrien konstruiert, bei denen der umgebende Raum für jeden Punkt wie ein kleines Stück der Ebene aussah. Um die mögliche Krümmung des Raums nachzuprüfen, genügten im Prinzip einige sorgfältige Messungen.

Die nichteuklidischen Geometrien kamen ungefähr zur selben Zeit auf wie die Vorstellung von Geometrien höherer Dimensionen. Als einer der ersten entwickelte Hermann Grassmann in Deutschland eine vollständige Geometrie mit mehr als drei Dimensionen. Seine Vorstellungen wurden in England unter anderem von Arthur Cayley und John J. Sylvester weiter ausgearbeitet. Henri Parker Manning beschrieb 1914 in seinem Buch »Geometry of Four Dimensions« die Geometrie der vier Dimensionen.

Die grundlegenden gaußschen Überlegungen zur Geometrie gekrümmter Flächen und die Entwicklung der höherdimensionalen analytischen Geometrie regten Bernhard Riemann in seiner Dissertation zu einer allgemeinen Theorie der n-dimensionalen Mannigfaltigkeiten an, in der anhand einer Regel für die Zuordnung einer Länge zu einem Weg eine »Metrik« definiert war. Die weitreichenden Auswirkungen dieser Verallgemeinerung haben die Sichtweise der Mathematiker nachhaltig beeinflusst und die Grundlage für den Raum-begriff der Relativitätstheorie geschaffen. Die höherdimensionalen analytischen Methoden haben einige Mathematiker zu einem rein formalen, von der traditionellen Veranschaulichung geometrischer Objekte unabhängigen geometrischen Ansatz veranlasst.

Höherdimensionale mathematische Räume: Grassmann, Riemann, Klein

Besonders auf dem Gebiet der Geometrie geriet die euklidische Tradition Anfang des 19. Jahrhunderts ins Wanken.

August Ferdinand Möbius (1790–1868) gehörte zu den ersten Mathematikern, die sich mit dem vierdimensionalen Raum befassten. 1827 hatte Möbius die Entdeckung gemacht, dass jeder dreidimensionale Körper durch eine Drehung im vierdimensionalen Raum in sein Spiegelbild verwandelt werden kann. In unserer Welt ist es unmöglich,

geometrische Figuren mit ihren Spiegelbildern kongruieren zu lassen.

Hermann Grassmann entwickelte den neuen abstrakten Zweig der Mathematik der höherdimensionalen Räume, aus dem die dreidimensionale Geometrie sich als ein Spezialfall ergibt. Grassmann begründete 1844 in seinem Werk »Die lineare Ausdehnungslehre als neuer Zweig der Mathematik« das Konzept der mehrdimensionalen Geometrie. Er entwickelte n-fach ausgedehnte Mannigfaltigkeiten aus deren erzeugenden Elementen.

Auch der Mathematiker Arthur Cayley führte die Definition des mehrdimensionalen Raums im Jahr 1844 in seinem Werk »Chapters on the Analytical Geometry of (n) Dimensions« in einer rein algebraischen Form ein.

John Jay Sylvester legte 1850 die Betrachtung des höherdimensionalen Raums seinen Untersuchungen über die Invariantentheorie zugrunde. Der Schweizer Mathematiker Ludwig Schläfli verfasste zwischen 1848 und 1852 mehrere Abhandlungen, in denen er höherdimensionale Begriffe bei seinen analytischen Untersuchungen verwendete.

Bernhard Riemann ist ein tiefes Verständnis der Struktur des höherdimensionalen Raums zu verdanken. In seinem Habilitationsvortrag »Über die Hypothesen, die der Geometrie zu Grunde liegen« (1854) verband Riemann die Idee der höherdimensionalen Räume mit dem von Euler und Gauß für Flächen entwickelten Konzept der Krümmung. Riemanns Metrik ermöglichte die mathematische Beschreibung der mehrdimensionalen gekrümmten Räume. Er hatte einen Weg gefunden, den Abstand zwischen zwei naheliegenden Punkten im gekrümmten Raum durch einen Metriktenor zu beschreiben. Der Metriktenor ermöglichte die komplette Beschreibung der verschiedenen Arten von Räumen mit positiver und negativer Krümmung. Riemanns Räume mit riemannscher Metrik sollten große Bedeutung für die Physik gewinnen.

1871 erschien in den »Annalen der Physik« die bahnbrechende Arbeit des Mathematikers Felix Klein (1849–1925) »Über die so genannte Nicht-Euklidische Geometrie«. Darin bewies Klein,

das sich die verschiedenen Geometrie-Arten wie die Euklidische, Lobatschewskische und Riemannsche auf Grund invariantentheoretischer Überlegungen einheitlich darstellen lassen. Mithilfe der von A. Cayley 1859 eingeführten projektiven Maßbestimmungen zeigte Felix Klein, dass man in den projektiven Raum verschiedene Metriken einführen kann und dass damit »diese dreierlei Geometrien sich nun als besondere Fälle der allgemeinen Cayleyschen Maßbestimmung erweisen.«

Auch wenn Klein dies nur für den dreidimensionalen Raum zeigte, versicherte er, dass dies auch für beliebige viele Dimensionen gelte. Die euklidische Geometrie und die verschiedenen Formen der nichteuklidischen Geometrie, verbunden durch den Begriff der n-dimensionalen Räume, bildeten wieder eine Einheit.

Der von Evariste Galois (1811–1832) eingeführte Gruppenbegriff war wesentlich für das Ordnen der verschiedenen Arten von Geometrie: Jeder Gruppe ließ sich eine bestimmte Gruppe »adjungieren«. Dem Begriff »Raum«, der ein »sinnliches Bild« der Geometrie darstellt, stellte Felix Klein den abstrakten Begriff der »mehrfach ausgedehnten Mannigfaltigkeit« gegenüber, der eine »Verallgemeinerung der Geometrie« darstellt. Klein unterstrich die Idee, dass die n-dimensionalen Mannigfaltigkeiten in völlig abstrakter Weise definiert wurden.

Hermann Grassmann hatte die Frage, ob es mehrdimensionale Räume geben kann, in dem abstrakten Rahmen der Mathematik beantwortet. Damit warf er gleichzeitig die Frage der physikalischen Realität der mehrdimensionalen Räume auf.

Der Mathematiker Carl Friedrich Gauß (1777–1855) befasste sich mit dem Gedanken, ob der Raum unserer Erfahrung mit dem Raum der bekannten Euklidischen Geometrie übereinstimmt.

Vorstellungen von vierdimensionalen Räumen: Fechner, Hinton, Abbott

Gustav Theodor Fechner (1801–1887) hatte die Idee entwickelt, der vierdimensionale Raum könnte anhand einer ein-

fachen Analogie veranschaulicht werden: er stellte sich zweidimensionale Gebilde vor, die er »Scheinmännchen« nannte, und ließ sie auf Flächen leben. 1876 wurden Fechners Ideen in England durch die Zeitschrift »Mind« einer breiten Öffentlichkeit bekannt gemacht. Mathematiker mit schriftstellerischer Begabung wie Howard Hinton und Edwin Abbott übernahmen seine zweidimensionale Analogie und entwickelten sie.

Der Mathematiker Howard Hinton schrieb 1880 seinen ersten Artikel über den vierdimensionalen Raum »What is the Fourth Dimension?« 1884 und 1886 erschienen die zwei Bände »Scientific Romances«, eine Sammlung von populärwissenschaftlichen Erzählungen über den vierdimensionalen Raum. 1904 veröffentlichte er dann das umfangreiche Buch »The Fourth Dimension«. Er entwickelte die Idee des vierdimensionalen Raums mit allen ihren Folgen aus einem mathematischen, physikalischen und philosophischen Blickwinkel. Platons Höhlengleichnis verwendete Hinton als philosophische Begründung der Realität der vierten Dimension. Wie Platons Menschen gefesselt in der Höhle leben und die Schatten an der Wand für die einzig wahren Erscheinungen halten, ohne zur wahren Erkenntnis zu gelangen, so ergeht es auch uns in unserem Unvermögen, den dreidimensionalen Raum zu verlassen, um Erscheinungen aus der vierten Dimension wahrzunehmen. Hinton versucht, seine Leser durch mathematische Beweise von der Realität der vierten Dimension zu überzeugen. Er stellte sich die Aufgabe, vierdimensionale Körper zu konstruieren und ihre Projektion auf unsere dreidimensionale Welt zu veranschaulichen.

1884 erschien das Buch »Flatland – A Romance of Many Dimensions« des englischen Pfarrers Edwin A. Abbott. Wie könnte ein Bewohner der zweidimensionalen Welt – des Flachlandes – überhaupt merken, dass er in einer dreidimensionalen Welt lebt. Hauptperson ist ein Herr Quadrat. Eines Tages bekommt Quadrat Besuch aus der dritten Dimension, eine Kugel. Quadrat kann die Kugel natürlich nicht sehen. Denn er kann nur den Schnitt wahrnehmen, den die Kugel mit der Ebene teilt. Dieser Schnitt

ist ein Kreis, der sich zuerst vergrößert und danach wieder zu einem Punkt zusammenzieht. Quadrat kann wegen seiner flachlandtypischen Beschaffenheit nur Schnitte von Ebenen mit der dreidimensionalen Welt wahrnehmen.

Abbotts zweidimensionales Modell der Erklärung höherdimensionaler Welten verwendete sogar Einstein selber. In dem Buch »Einstein. Einblicke in seine Gedankenwelt« gab Alexander Moskowsky Gespräche mit Einstein über mehrdimensionale Welten wieder:

»Es ist möglich, so sagte er, dass andere Universen außer Zusammenhang mit diesem existieren ... Selbst wenn Beobachtung, Rechnung, theoretische Ergründung eine Ewigkeit vor sich hätten, wird und kann niemals irgendetwas aus solcher Ultra-Welt in unser Bewusstsein fallen. Stellen sie sich vor, fügte er hinzu, die Menschen wären zweidimensionale Flächenwesen, die auf einer Ebene von beliebiger Ausdehnung lebten; mit Organen, Instrumenten und Denkvorrichtungen, die streng auf diese Zweidimensionalität eingestellt sind. Dann könnten sie äußersten Falles alle Erscheinungen und Zusammenhänge erforschen, die sich auf dieser Ebene objektivieren. Sie besäßen dann eine absolut vollendete zweidimensionale Wissenschaft, die vollkommenste Kenntnis ihres Kosmos. Unabhängig davon könnte eine andere kosmische Ebene mit anderen Erscheinungen und Zusammenhängen existieren, ein anderes parallel verlaufendes Universum; dann existiert kein Mittel, zwischen diesen beiden Welten irgendwelchen Zusammenhang zu konstruieren, oder auch nur zu ahnen. In der nämlichen Lage wie jene Ebenenbewohner befinden wir uns, um eine Dimension erhöht. Es ist möglich, bis zu einem gewissen Grade wahrscheinlich, dass wir astronomisch neue Sternwelten entdecken, weit über die Grenze des bisher Erforschten hinaus. Aber keine Entdeckung könnte uns jemals über das zuvor etablierte Kontinuum hinausführen, ebenso wenig wie ein Erforscher jener Ebenenwelt seine Ebene entdeckendrisch zu durchbrechen vermöchte.«

In der gleichen Art, wie in einem dreidimensionalen Raum unendlich viele parallele Ebenen konstruiert werden können, führt ein fünfdimensiona-

les Universum zu der Existenz von parallelen vierdimensionalen Welten wie unsere. Einstein betont die Tatsache, dass es keine Kommunikationsmöglichkeit zwischen den parallelen Universen gibt – genauso wie sich die parallelen Ebenen niemals treffen können.

Der Mathematiker Esprit Jouffret unternahm in seinem Buch »Traité élémentaire de géométrie à quatre dimensions« (1903) eine mathematische und physikalische Analyse des vierdimensionalen Raums. Die vierte Dimension wurde hier als räumlich vorausgesetzt. Anhand von zahlreichen Bildern untersuchte er die Körper aus der vierdimensionalen Geometrie. Die dreidimensionale Kugel ist eine Projektion einer vierdimensionalen Hyperkugel, der Würfel eine Projektion des Hyperkubus, geometrische Körper wie Pyramide, Tetraeder oder Oktaeder haben ihre hyperdimensionalen Pendanten ebenso wie ihre ebenen Projektionen.

In Frankreich befasste sich René de Saussure 1891 mit physikalischen und chemischen Phänomenen im vierdimensionalen Raum.

Mit der vierten räumlichen Dimension beschäftigen sich auch viele Künstler. Die kubistische und expressionistische Malerei wurde von dieser Vorstellung entscheidend beeinflusst. Picasso malte Gesichter so, als wären sie gleichzeitig aus mehreren Perspektiven zu sehen, als hätte diese Gesichter jemand gemalt, der in der vierten Dimension lebt und in der Lage ist, alle Perspektiven gleichzeitig zu sehen.

Höherdimensionale physikalische Räume: Einstein, Poincaré, Minkowski

Das Relativitätsprinzip besagt, dass alle physikalischen Gesetze in allen Inertialsystemen (Bezugssysteme, die sich mit konstanter Geschwindigkeit bewegen) gleich bleiben. Einstein formulierte es mit den Worten: »Die Gesetze, nach denen sich die Zustände der physikalischen Systeme ändern, sind unabhängig davon, auf welches von zwei relativ zueinander in gleichförmiger Transitionsbewegung befindlichen Koordinatensystemen diese Zustandsänderungen bezogen werden.«

Als Einstein 1905 die Spezielle Relativitätstheorie entwickelte, dachte er nicht an den vierdimensionalen Raum. In seiner Theorie bezog er sich auf den dreidimensionalen (euklidischen) Raum. In seiner Arbeit »Zur Elektrodynamik bewegter Körper« baute Einstein seine Relativitätstheorie auf zwei Postulaten auf: dem Relativitätsprinzip und der Konstanz der Lichtgeschwindigkeit. Von diesen zwei Prinzipien ausgehend zeigte er, dass der Relativität der Längen und Zeiten eine physikalische Realität zuzuschreiben ist, dass es sich also nicht um eine rein mathematische Erscheinung handelt. Damit gab Einstein eine neue Definition des Raumes und der Zeit, die nicht mehr absolut waren wie in Newtons »Principia Mathematica« (1687). Der »relative Raum« und die »relative Zeit« wurden nun zu Grundbegriffen der Physik.

Henri Poincaré führte in seiner Abhandlung »Sur la dynamique de l'électron« (1905) die Zeit als vierte Koordinate ein und konstruierte einen vierdimensionalen Raum. Er suchte nach den Invarianten der Lorentzgruppe, der Gruppe, nach der sich die physikalischen Größen zwischen verschiedenen Inertialsystemen transformieren lassen.

Hermann Minkowski gab dann dem vierdimensionalen Raum eine physikalische Realität. Im Oktober 1907 gelang es ihm, der einsteinschen Relativitätstheorie eine neue konzeptionelle und mathematische Basis zu geben. Die »Lorentzsche Elektrodynamik bewegter Körper« war der Rahmen für dieses Konzept. In dem Vortrag »Das Relativitätsprinzip« wurde der vierdimensionale Raum in die Physik eingeführt:

»Es handelt sich darum, dass die Welt in Raum und Zeit ... eine vierdimensionale euklidische Mannigfaltigkeit ist.«

Weiter sagte Minkowski: »Dem Mathematiker, der an Betrachtungen über mehrdimensionale Mannigfaltigkeiten und andererseits an die Begriffsbildungen der sogenannten nicht-Euklidischen Geometrie gewöhnt ist, kann es keine wesentliche Schwierigkeit bereiten, den Begriff der Zeit an die Verwendung der Lorentz-Transformation zu adaptieren.«

In seiner Arbeit »Die Grundgleichungen für elektromagnetische Vor-

gänge in bewegten Körpern« (1908) führte Minkowski das vierdimensionale Raumzeitkontinuum ein. Damit bewies er das allgemeine Prinzip der Relativität, das besagt, dass die elektromagnetischen Gleichungen (Maxwell-Gleichungen) invariant unter der Gruppe der Lorentz-Transformationen sind. Das invariante Raumelement ist nicht mehr dreidimensional, wie es in der klassischen Mechanik der Fall war, sondern vierdimensional.

Poincaré hatte sich mit der Frage befasst, ob der Raum unserer Anschauung mehr als drei Dimensionen haben könnte. Er war der Meinung, dass man die Dimensionalität des Erfahrungsraums nicht bestimmen könne, und dass man sich daher für die dreidimensionale euklidische Geometrie als die einfachste (und perfekte) Geometrie entscheidet. Diese philosophische Auffassung Poincarés wurde als »Konventionalismus« bezeichnet. In seinem Artikel über die Dynamik des Elektrons (1906) war Poincaré lediglich daran interessiert zu zeigen, dass die Lorentz-Transformationen eine Gruppe bilden, die Rotationen in einem imaginären vierdimensionalen Raum um den Nullpunkt bewirken. Poincaré verwendete den vierdimensionalen Raum nur als mathematisches Instrument. Er war daran interessiert, nach den Invarianten bezüglich der Lorentz-Gruppe zu suchen.

Minkowski wagte dagegen den großen Schritt, den physikalisch realen Raum als vierdimensional zu postulieren. Er erweiterte die physikalische Realität.

In Minkowskis Theorie war das erste Mal ein Vereinheitlichungsmodell in höherdimensionalen Räumen enthalten: Zwei verschiedene Wechselwirkungen können als eine einzige Naturkraft in einem höherdimensionalen Raum dargestellt werden. Fügt man also dem Raum eine zusätzliche Dimension hinzu, so erkennt man die bis dahin unterschiedlichen Kräfte als Projektionen einer einzigen höherdimensionalen Kraft.

Dieses Vereinheitlichungsmodell wurde dann von Gunnar Nordström 1914 für den Versuch einer Vereinheitlichung der Gravitation und des Elektromagnetismus verwendet. Erst nachdem

aber die Allgemeine Relativitätstheorie durch Einstein und die Gravitationsgleichungen durch David Hilbert in seiner (vierdimensionalen) vereinheitlichten Theorie entwickelt worden waren und die Metrik des Raums nicht mehr als flach (wie bei Minkowski), sondern als riemannsch (wie bei Einstein) erwiesen hatte, konnte Theodor Kaluza 1919 seine fünfdimensionale vereinheitlichte Theorie des Elektromagnetismus und der Gravitation entwickeln, die das erste erfolgreiche Modell zur Vereinheitlichung in einem höherdimensionalen Raum lieferte.

Hermann Weyl hatte 1918 eine Vereinheitlichung anhand der gemeinsamen Symmetrieeigenschaften der Naturkräfte entwickelt, und zwar mittels Eichtheorien.

Diese beiden Entwicklungslinien der vereinheitlichten Theorien wurden Mitte der 1960er Jahre durch eine Idee von Brice DeWitt in Verbindung gebracht. Diese führte zur Entwicklung der vereinheitlichten Theorien der vier bekannten Naturkräfte, die in den heutigen elfdimensionalen Superstring- und M-Theorien und in Lisa Randalls fünfdimensionaler Theorie mündeten.

Ein erfolgreicher Schritt war die Vereinheitlichung der elektromagnetischen und schwachen Kraft Ende der 1960er Jahre durch Salam, Glashow und Weinberg.

Superstring- und M-Theorien sind experimentell kaum zu bestätigen. Ihre mathematische Struktur und ihre konzeptionelle Grundlage sollen dazu führen, dass Allgemeine Relativitätstheorie und die Quantenmechanik vereint werden.

Vielleicht sind alle physikalischen Phänomene und Gesetzmäßigkeiten nur Projektionen einer fünfdimensionalen Welt.

Die Dimensionalität des Kosmos

In der Science-Fiction ist der hyperdimensionale »Hyperraum« ein unverzichtbares Konzept, um überlichtschnelle Weltraumreisen zu anderen Sternen oder Galaxien zu realisieren. Geniale Hyperphysiker wie Kalup, Waringer oder Hamiller präsentierten den Kreaturen der niederen Sphären, also uns gemei-

nen Menschen, unverständliche Formeln, mit denen die mathematischen und physikalischen Eigenschaften des Hyperraums beschrieben werden konnten. Doch hat es wirklich mit der vierten, fünften oder sechsten Dimension auf sich? Die Allgemeine Relativitätstheorie benutzt vier Dimensionen. In der Stringtheorie geht man von elf Dimensionen aus, von denen sieben »eingerollt« sind, und in der Quantenmechanik wird das Konzept eines unendlichdimensionalen Hilbertraums verwendet. Aus wie vielen Dimensionen besteht denn nun unsere physikalische Welt?

Betrachtet man die Entwicklung der theoretischen Physik von ihren Anfängen bis zur Gegenwart, so erkennt man, dass ein Vorstoß in Neuland meist mit einer Komplizierung des mathematischen Instrumentariums verbunden ist.

Die klassische Mechanik beschreibt die Bewegung von Massenpunkten in Raum und Zeit in Abhängigkeit von den wirkenden Kräften. Die notwendigen mathematischen Voraussetzungen sind Vektoralgebra, die Theorie gewöhnlicher Differenzialgleichungen und Variationsrechnung für Funktionen einer Veränderlichen.

Die nichtrelativistische Elektrodynamik verwendet die Vorstellung von in Raum und Zeit kontinuierlich veränderlichen Feldgrößen. Der passende mathematische Formalismus ist die Vektoranalysis, die Grundgleichungen sind partielle Differenzialgleichungen, die Lagrangesche Formulierung der Theorie benötigt die Variationsrechnung für Funktionen mehrerer Veränderlicher.

Von entscheidender Bedeutung für die Physik des 20. Jahrhunderts war die Entwicklung der nichteuklidischen Geometrie durch Riemann und die Untersuchung der Tensoren. Tensoren werden durch ihr spezifisches Verhalten bei Koordinatentransformationen definiert. Der Tensorkalkül war genau das Hilfsmittel, das Einstein für seine Formulierung der Allgemeinen Relativitätstheorie benötigte. Die nichteuklidische Geometrie beschreibt die Verzerrung von Raum und Zeit in Anwesenheit von Massenergie, während das Verhalten von Tensoren sicherstellt, dass jedes in Tensorsprache geschriebene Naturgesetz

unabhängig vom Bewegungszustand des Beobachters seine Form behält.

Die relativistische Elektrodynamik beschreibt das elektromagnetische Feld in einem vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuum vorgegebener Struktur. In dieser Theorie kommt man mit Vektoren nicht mehr aus – man benötigt Grundlagen der Tensorrechnung in (pseudo-)euklidischen Räumen.

In der Allgemeinen Relativitätstheorie wird die Raum-Zeit-Struktur selbst als dynamisches Objekt angesehen, womit sich diese Theorie von allen anderen klassischen Theorien, die »absolute« Raum-Zeit-Theorien repräsentieren, grundlegend unterscheidet. Demzufolge ist auch der mathematische Formalismus der Allgemeinen Relativitätstheorie ziemlich kompliziert: der passende Kalkül ist die Tensoranalysis in riemannschen Räumen, als Grundgleichungen erhält man ein System nichtlinearer, partieller Differenzialgleichungen.

Eine weitere Basis moderner Physik stellen unendlich-dimensionale Fassungen des euklidischen Raums, sogenannte Hilberträume, dar; diese abstrakte Mathematik wurde von David Hilbert in den ersten Jahren des 20. Jahrhunderts entwickelt. Diese Räume bilden die Grundlage für die mathematische Formulierung der Quantenmechanik und der meisten modernen Theorien von Wechselwirkungen zwischen Elementarteilchen. Das physikalische Geschehen wird mithilfe spezieller Transformationen unendlichdimensionaler Räume hoher Symmetrie beschrieben.

Die Symmetrie spielt eine bestimmende Rolle in der modernen Physik. Deren Untersuchung fällt für den Physiker in den Bereich der Gruppentheorie. Gruppen wurden überwiegend genau von dem Norweger Lie untersucht. Die Tiefe und Reichweite dieser Entwicklung und die Art, wie sie scheinbar ganz verschiedene Bereiche der Mathematik in einem neuen Licht sehen ließen, führten Poincaré zu der Behauptung, Gruppen seien »die ganze Mathematik«. Tatsächlich stellt die systematische Klassifizierung der Symmetrie und ihre Kanonisierung in der Gruppentheorie die Grundlage eines großen Teils der modernen Physik dar. Die Natur scheint die Symmetrie zu lieben.

Wie ist nun unser Universum strukturiert? In der Allgemeinen Relativitätstheorie wird die Gravitationskraft durch die Krümmung der vierdimensionalen Raumzeit hervorgerufen. In der Friedmann-Gleichung beschreibt die Konstante k die Krümmung des Raums.

Unsere Modelluniversen sollen homogen und isotrop sein. Die einfachste Geometrie mit dieser Eigenschaft ist eine flache Geometrie, in der die normalen Gesetze der euklidischen Geometrie gelten. Es stellte sich jedoch heraus, dass die Bedingung der Isotropie auch andere Universen zulässt. Es gibt drei mögliche Geometrien für das Universum, in denen die Konstante k gleich null, positiv oder negativ ist. Bei k gleich null ist das Universum flach, bei k größer null ist sphärisch, bei k kleiner null hyperbolisch.

Wie viele Dimensionen unser Universum hat, lässt sich derzeit nicht sagen. Möglicherweise ist unser Universum (nach Annahmen der Inflationstheorie und auch Superstringtheorie) nur eine Zelle in einem umfassenden Multiversum (dessen Dimensionalität ebenfalls unklar ist).

Populärwissenschaftliche Sachbücher berühmter Physiker tragen Titel wie »Das mathematische Universum« oder »Das elegante Universum«. Nach Galileo Galilei ist die Mathematik die Sprache der Natur. Aber warum gehorcht die physikalische Natur mathematischen Gesetzen, die dem menschlichen Gehirn entspringen sind?

Immanuel Kant bewunderte vor allem zwei Dinge: »Den bestimmten Himmel über mir und das moralische Gesetz in mir«. Albert Einstein gelang es, die physikalische Natur und das Universum mit eleganten mathematischen Gleichungen zu beschreiben.

Altern 4.0:

Alles eine Frage von Gesundheitsapps, Implantaten und Datenschutz

Die technologieaffinen Babyboomer sagen dem traditionellen biologischen Altern den Kampf an – app-basiert und mit Gendiagnostik. Eine Studie prognostiziert bereits für das Jahr 2030 in Europa eine Revolution des Alterns – eine Vision mit Konfliktpotenzial.

Der demografische Wandel stellt Deutschland und andere Industrieländer vor große Herausforderungen. Bisher drehte sich die Diskussion meist um Stichworte wie Rentenniveau, Fachkräftemangel und innerbetriebliches Wissensmanagement. Außer Acht bleibt bei dieser Betrachtung, welches Potenzial die Babyboomergeneration der digitalen Wirtschaft und der Medizintechnik bietet. Die jüngst veröffentlichte Studie »Digital Ageing« – unterwegs in die alterslose Gesellschaft des Schweizer Gottlieb-Duttweiler-Instituts (GDI) im Auftrag der Assekuranz Swiss Life hat nun für das Jahr 2030 – politische und wirtschaftliche Stabilität in der Schweiz und Europa vorausgesetzt – eine Typologisierung der künftigen Rentner vorgenommen. Dabei legt sie den Fokus neben der Altersvorsorge auch auf die Gesundheit unter besonderer Berücksichtigung von digitalen und medizintechnischen Optionen,

Die »Conservative Ager« werten die Autoren dabei als die klassisch Alternenden. Ihr Fokus liege auf der Bewahrung ihrer Fähigkeiten, sie nutzen keine neuen Technologien. Sie stellen die Gesellschaft insofern vor eine Herausforderung, als sie relativ alt würden, aber unflexibel seien und kaum Innovationen zuließen.

»Rebel Ager« sind laut Studie Menschen, die sich nicht mit dem Altsein begnügen. Sie seien wachstumsorientiert, nutzen neue Technologien aber nur, um in der analogen Welt mehr zu erleben. Rebel Ager wollten demnach in der Pensionsphase nochmals durchstarten und neue Herausforderungen angehen.

»Ageless Ager« werden als »Transhumanisten« charakterisiert, deren Ziel die Unsterblichkeit – und damit die

Überwindung der Endlichkeit – sei. Dieser Typus, für den die Optionen im Jahr 2030 noch sehr beschränkt sein dürften, setze Technologie für Wachstumsziele ein, wie zum Beispiel intelligente Implantate im Zusammenspiel mit omnipotenten Gesundheitsapps.

Die »Predictive Ager« dürften indes zu realistischen Trendsetter mit Blick auf den abgesteckten Zeitraum der nächsten 15 Jahre werden. Sie werden als bewahrungsorientiert klassifiziert und nutzen zukünftige Technologien entsprechend. Sie messen Gesundheitsdaten und genetische Prädispositionen für Prognosen und Empfehlungen. Ihre große technische Vernetzung vermindert ihre Privatsphäre zudem auch die Solidarität gegenüber Leuten, die nicht gesund leben, heißt es.

Analog zum Schlagwort Industrie 4.0 – der vierten industriellen Revolution mit dem Ziel der intelligenten Firma (smart factory) – wird das Altern 4.0 vor allem auf Big Data und das Internet der Dinge setzen. »Predictive Ager machen sich die rasant voranschreitende Verdattung unseres Lebens, die Allgegenwart von Big Data, zunutze, um ihre Bewahrungsziele zu erreichen«, prognostizieren die Studienautoren. Die Daten stammten teils aus Genanalysen, die immer schneller und billiger würden. Teils erzeuge die zunehmende Nutzung mobiler Geräte riesige Mengen an persönlichen Vital- und Verhaltensdaten.

Dank Smartphones, Smartwatches und neuen Selftracking Tools sei die Menschheit schon heute in der Lage, sich Schritt für Schritt zu vermessen und ihre Leistungen über Monate hinweg zu dokumentieren, zu analysieren und auszuwerten – auch im Zusammenspiel mit Haus- und Fachärzten. »Die Datenbegeisterung der Quantified-Self-Bewegung trifft dabei auf Digitalmediziner«, heißt es.

Spannend bei der Frage um die Zukunft des digitalen Alterns sind indes nicht nur die technischen Grenzen. Wahrscheinlich ist es nur eine Frage der

Zeit, bis Patienten – aus Sicht von Assekuranzen potenzielle Kunden – via intelligenter Implantate, Wearable Devices, Gesundheitsapps und Genanalyse für eine grenzenlose Transparenz in puncto persönlicher Kondition und potenzieller Gesundheitsrisiken schaffen können.

Spätestens hier aber stellt sich die Frage, in welchen Grenzen künftig – politisch konsentiert und rechtlich konstituiert – persönliche Freiheit, Selbstbestimmungsrecht und Datenschutz kollidieren dürfen. So hat Deutschlands oberste Datenschützerin Andrea Voßhoff bereits die Ziele des Versicherers Generali, Datentransparenz via Fitnessapps mit günstigeren Tarifen belohnen zu wollen, kritisch hinterfragt. Sie warnte Interessenten mit einem Blick auf »langfristige Gefahren« vor einer zu schnellen freiwilligen Datentransparenz. Aber auch die Vertreter der digitalen Wirtschaft wissen, wie dünn das Eis im Zuge des rasanten technologischen Fortschritts werden kann. So hatte vor Kurzem eine Umfrage unter Softwareentwicklern in Deutschland zu Bio-Hacking ergeben, dass sich selbst von dieser Gruppe nur ein Prozent einer medizinischen Kontrollinstanz der Krankenversicherung am eigenen Körper gegenüber offen zeigen würde. Auch sie haben rechtliche Bedenken.

Das besonders datenschutzsensible Deutschland könnte hier – quasi in Leuchtturmfunktion – unter Einbeziehung von Medizinerjuristen und -ethikern federführend die rechtlichen Leitplanken für das Altern 4.0 abstecken. Dafür bedarf es des politischen Willens und der tatkräftigen Initiative fernab der aktuellen tagespolitischen Herausforderung. Denn eine rechtliche, politische und wirtschaftliche Stabilität trägt auch positiv zur Gesundheit bei.

Nobelpreise 2015

Physik: Neutrinooszillationen

Takaaki Kajita spürte Neutrinos am Detektor Kamiokande und dessen Nachfolger Super-Kamiokande in Japan auf. Er stellte fest, dass Myon-Neutrinos, die in der Erdatmosphäre entstehen, auf ihrem Weg durch die Erde scheinbar verloren gehen – der erste Hinweis darauf, dass sie sich in andere Neutrino-Arten umwandeln. Der kanadische Physiker Arthur B. McDonald konnte am Sudbury Neutrino Observatory die Anteile verschiedener Neutrinoarten von der Sonne vermessen und so diese Neutrinooszillation bestätigen.

Neutrinos sind nach den Photonen die häufigsten Teilchen im Universum. Schon 1930 hatte der Physiker Wolfgang Pauli elektrisch neutrale, leichte Partikel erdacht, um mit ihnen den radioaktiven Betazerfall zu erklären. Kurz darauf gab ihnen Enrico Fermi ihren Namen. 1956 gelang es, die Existenz von Neutrinos nachzuweisen. Neutrinos kommen in drei »Flavours« vor: Neben den Elektron-Neutrinos gibt es noch die Tau- und die Myon-Neutrinos.

Theorien zu den Prozessen in der Sonne sagten voraus, dass dort zahlreiche Elektron-Neutrinos entstehen würden, die sich auf der Erde nachweisen lassen müssten. 1970 erschienen ihre Spuren erstmals in einer ehemaligen Goldmine in Süddakota. Doch es wurde

nur ein Bruchteil der erwarteten Neutrinos entdeckt.

1000 Meter unterhalb der Erde nordwestlich von Tokio befindet sich der riesige Detektor Super-Kamiokande. Er besteht aus einem 40 Meter hohen Tank mit 50.000 Tonnen hochreinem Wasser. Rundum sind an der Innenseite mehr als 11.000 Strahlungsdetektoren angebracht. Sie können registrieren, wenn Neutrinos durch den Tank strömen, die in unserer Atmosphäre durch kosmische Strahlung entstehen. Zwar passiert die weitaus überwiegende Zahl der Teilchen das Wasser ohne jegliche Wechselwirkung, doch es kommt vor, dass ein Neutrino mit einem der Moleküle zusammenstößt. Dann entsteht ein blauer Blitz aus sogenannter Tscherenkowstrahlung.

Myon-Neutrinos, die in der Erdatmosphäre entstehen, durchqueren die Erde fast ungehindert. So sollten aus allen Richtungen gleich viele Signale kommen. Bei der Analyse der Daten fiel auf, dass die Myon-Neutrinos, die direkt von oberhalb des Detektors ankamen, zahlreicher waren als jene, die erst den längeren Weg durch die Erde nehmen mussten. Die Zahl der Elektron-Neutrinos entsprach hingegen den Vorhersagen. Tau-Neutrinos ließen sich mit dem Detektor nicht messen. Eine mögliche Erklärung: Die Myon-Neutrinos verwandelten sich auf ihrer Reise durch die Erde.

Den Wissenschaftlern um Arthur B. McDonald am Sudbury Neutrino Observatory in Kanada gelang es, einen ähnlichen Effekt für Elektron-Neutrinos aus den Kernreaktionen der Sonne zu messen. Der dortige 18 Meter hohe Detektor befindet sich zwei Kilometer unter der Erde. 9.500 Strahlungsdetektoren verzeichnen die Wechselwirkung der solaren Neutrinos mit 1.000 Tonnen schwerem Wasser, das statt Wasserstoff das um ein Neutron reichere Deuterium enthält. Der massigere Atomkern bildet zusätzliches Stoßpotenzial.

Die Anlage in Kanada kann zwei Arten von Ereignissen nachweisen: Eintreffende Elektron-Neutrinos reagieren mit den Neutronen des Deuteriums zu einem Proton und einem extrem schnellen Elektron. Letzteres erzeugt Tscherenkowstrahlung, die Signale in den Detektoren auslöst. Die anderen Neutrinosorten sind dazu nicht in der Lage, können aber, wie zusätzlich auch die Elektron-Neutrinos, durch Stöße mit dem schweren Wasser wechselwirken. Auch dadurch entstehen Signale, die aber von denen aus dem ersten Reaktionsweg unterschieden werden können.

Da in der Sonne laut Theorie nur Elektron-Neutrinos entstehen sollten, erwarteten die Forscher für beide Erscheinungen dieselbe Häufigkeit. Dennoch fanden sie weniger Ereignisse für Elektron-Neutrinos als solche für die Summe aller drei Neutrinoarten. Die Erklärung: Die Elektron-Neutrinos mussten auf ihrem 150 Millionen Kilo-

meter langen Weg zur Erde eine Transformation durchgemacht und sich zum Teil in mindestens eine der beiden anderen Sorten umgewandelt haben. Aus Elektron-Neutrinos waren Tau- oder Myon-Neutrinos geworden.

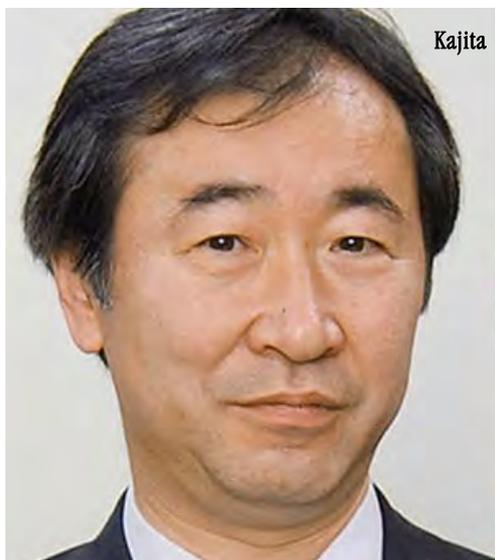
Die Neutrinos wechseln ihre Gestalt nicht zufällig, sondern mit einer Regelmäßigkeit, die es erlaubt, dem Verwandlungsprozess eine Wellenlänge und Frequenz zuzuschreiben, wie man das von periodischen Prozessen kennt. Deshalb spricht man von Neutrinooszillationen. Mit den Oszillationen wurde nachgewiesen, dass Neutrinos entgegen den ursprünglichen Vorstellungen doch eine – wenn auch geringe – Masse haben. Es gilt, weitere Rätsel zu lösen: Was ist die genaue absolute Masse der Neutrinos? Warum sind sie so leicht? Gibt es noch mehr Flavours als die bereits bekannten? Können Neutrinos ihre eigenen Antiteilchen sein?

Chemie: DNA-Reparatur

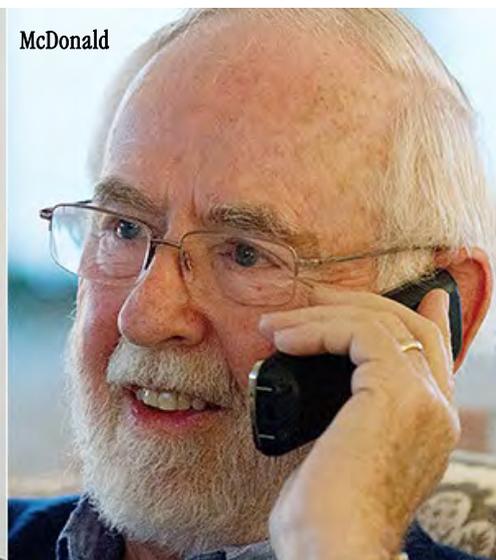
Tomas Lindahl, Paul Modrich und Aziz Sanchar ergründeten, wie die Zelle Schäden im Erbgut ausbessert.

Das Erbgut erfüllt seine Aufgabe zuverlässig über Jahrzehnte und Dutzende von Zellteilungen, wie das dauerhafte Funktionieren unserer unzähligen Körperzellen belegt. Selbst über Hunderte und Tausende Generationen bleiben die informationstragenden Basenfolgen intakt, obwohl sie jeden Tag unzählige chemische und physikalische Angriffe erleiden und selbst kleine Mutationen im schlimmsten Fall einen Totalschaden verursachen. Die drei genannten Forscher entschlüsselten in den 1970er und 1980er Jahren mehrere Mechanismen, mit denen Zellen Fehler im Erbgut finden und beheben. Die Fähigkeit, solche Schäden zu reparieren, sorgt dafür, dass unser Genom stabil bleibt. Das ist auch deswegen wichtig, weil DNA-Defekte uns schneller altern lassen und Krebs fördern. In Tumorzellen sind Reparaturmechanismen außer Kraft gesetzt.

Schon lange wusste man, dass Röntgenstrahlen und vergleichbare Einflüsse Zellen schädigen können. Zellen überlebten eine an sich tödliche Dosis Röntgenstrahlen, falls sie direkt danach



Kajita McDonald

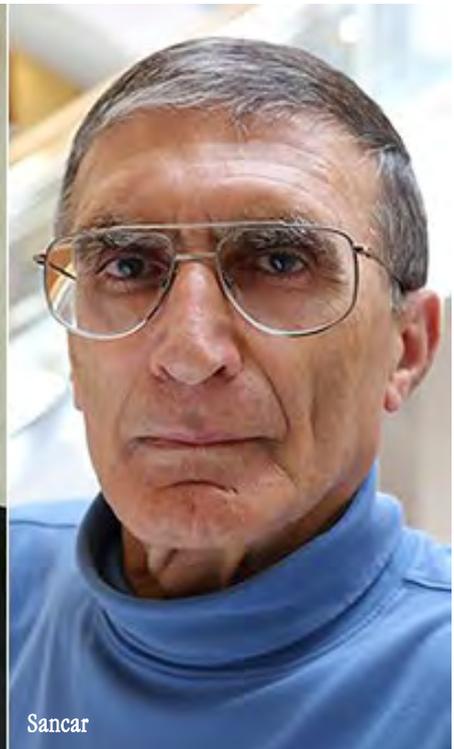




Lindahl



Modrich



Sancar

in blauem Licht badeten. Als verantwortlich für die Heilkräfte des Blaulichts erwies sich ein Enzym namens Photolyase. 1976 konnte durch Sancar das Photolyase-Gen in Bakterien kloniert werden, wodurch man große Mengen des Enzyms gewinnen konnte.

Normalerweise erleidet die 3,3 Milliarden Basenpaare lange DNA des Menschen in der Zelle unter Umständen jeden Tag mehrere Tausend potenziell verhängnisvolle Verletzungen. Sie wird oxidiert und methyliert, verliert sogar ganze Basen. Zudem kann die Doppelhelix einfach reißen.

Die Base Cytosin kann spontan eine Aminogruppe verlieren. Dabei verwandelt sie sich in Uracil. Bei der Zellteilung unterscheiden sich beide Moleküle dramatisch. Während Cytosin mit Guanin ein Paar bildet, bindet sich Uracil an Adenin. Sobald sich die Zelle also teilt und ihre DNA verdoppelt, taucht an dieser Stelle ein neues Basenpaar auf.

Derartige Mutationen treten viel zu oft auf, als dass das Erbgut über Generationen stabil bleiben könnte. Folglich muss es Mechanismen geben, die solche Schäden rückgängig machen. Lindahl identifizierte ein Enzym namens Glycosylase, welches das Uracil aus der DNA herausschneidet. Glycosylase war der

erste Vertreter einer großen Gruppe ähnlicher Proteine, die alle vergleichbare Funktionen haben: Sie schneiden einzelne beschädigte Basen aus der DNA, sodass andere Reparaturenzyme die Lücke füllen können.

Sancar entwickelte eine Methode, mithilfe UV-geschädigter Bakterienzellen die zu bestimmten Genen gehörenden Proteine zu identifizieren. Damit untersuchte er drei Gene, die für die DNA-Reparatur wichtig schienen. Fehlte nur eines von ihnen, waren die Zellen viel anfälliger für Schäden durch UV-Licht.

Nachdem Sancar größere Mengen der drei Proteine mit den Namen UvrA, UvrB und UvrC gewonnen hatten, erforschte er deren Funktionsweise. UV-Strahlung bringt die DNA-Basen dazu, chemisch miteinander zu reagieren. Als Folge davon kann die Zelle ihr Erbgut weder korrekt auslesen noch bei Zellteilung verdoppeln. Um diesen Effekt zu beheben, reicht es nicht mehr, eine einzelne Base zu entfernen. Sancar's Proteine schneiden deshalb gleich einen ganzen Abschnitt der DNA heraus – jedoch nur am geschädigten Strang. Sein Gegenstück bleibt erhalten. Dadurch können Reparaturenzyme anschließend die ursprüngliche Doppelhelix herstellen.

Nicht nur äußere Einflüsse verursachen Schäden im Erbgut. Auch die DNA-Verdopplung ist nicht fehlerfrei. Obwohl die Polymerasen über eine integrierte Fehlerkorrektur verfügen, enthält der frisch gefertigte Strang im Mittel zwei falsche Basen pro Million. In solchen Fällen treffen zwei normale, aber nicht zueinander passende Basen aufeinander. Eine davon muss die Reparaturenzyme entfernen, aber welche? Die Reparaturkolonne muss erkennen, welches der alte, korrekte DNA-Strang ist. Die Evolution hat für dieses Problem eine Lösung gefunden, wie Modrich erkannte. Er erforschte verschiedene Moleküle, die mit der DNA interagieren. Eines davon, die Dam-Methylase, hängt ein Kohlenstoffatom samt dreier Wasserstoffe an die DNA. Was diese Methylgruppe dort sollte, wusste zunächst niemand. Es zeigte sich, dass in einem Doppelstrang mit Fehlpaarungen Enzyme bevorzugt denjenigen von beiden verändern, der kein solches Methyl-Anhängsel trägt. Modrich identifizierte die beteiligten Enzyme nebst ihren Kofaktoren und isolierte sie. Er schaffte es, das komplette Enzymsystem außerhalb lebender Zellen zu rekonstruieren und sein Wirken im Detail zu entschlüsseln.

Physiologie und Medizin: Medikamente gegen Parasiten

Drei Pharmakologen entwickelten mit ihren jahrelangen Entwicklungsarbeiten Medikamente gegen Parasiten, die vor allem Menschen in den armen Ländern der Tropen helfen. William C. Campbell und Satoshi Omura entwickelten ein höchst wirksames Mittel gegen zwei weitverbreitete tropische Wurmkrankheiten: die Flussblindheit und die lymphatische Filariose (Elephantiasis). Es handelte sich um den Wirkstoff Ivermectin und später dessen chemische Variante Moxidectin. Youyou Tu isolierte aus einer Pflanze namens Einjähriger Beifuß einen effektiven Wirkstoff, Artemisinin, gegen den Erreger der Malaria, Plasmodium falciparum.

Artemisinin wurde bereits in der traditionellen chinesischen Medizin in allerlei Arzneien verwendet. Seit 2001 empfiehlt die Weltgesundheitsbehörde WHO den Einsatz der Substanz zusammen mit anderen Wirkstoffen. Eine solche Kombinationstherapie ist wirksamer als etwa die Behandlung mit Chinin, gegen das inzwischen viele Malariastränge weltweit resistent sind. Die Malaria-todesfälle sind allein in Afrika dadurch



Campbell



Omura



Youyou

um mehr als 20 Prozent zurückgegangen, bei Kindern sogar um 30 Prozent.

Wie Artemisinin gegen die Parasiten wirkt, die rote Blutkörperchen befallen, ist noch nicht vollständig geklärt. Man nimmt an, dass der sekundäre Pflanzenstoff – chemisch ein Sesquiterpen – die Plasmodien mit seiner Peroxidgruppe angreift. Diese zerfällt in Gegenwart von Eisenionen und produziert chemisch äußerst reaktive freie Sauerstoffradikale. Da in roten Blutkörperchen das eisenhaltige Sauerstofftransportmolekül Hämoglobin vorkommt und die Plasmodien dort ebenfalls Eisenionen anreichern, kann so eine für den Parasiten tödliche Reaktion in Gang kommen. Es gibt Hinweise darauf, dass die Radikale in den Einzellern eine Kalziumpumpe abschalten und die Erreger damit eliminieren. Daneben scheint das Molekül auch noch an andere Proteine des Parasiten binden.

Das Wurmmittel Ivermectin hat seine Angriffsziele fast schon ausgerottet, die Nematoden (Fadenwürmer), welche die Krankheiten Onchocerkose und lymphatische Filariose verursachen. Ivermectin ist eine chemische Variante des Avermectins. Aus dem Bodenbakterium *Streptomyces avermitilis* könnte die bioaktive Substanz isoliert

werden: Avermectin, biochemisch ein makrozyklisches Lacton, tötet als Neurotoxin Milben und Parasiten. Eine noch wirksamere Variante, das Ivermectin, manipuliert bei bestimmten Wirbellosen vorkommende Ionenkanäle so, dass der dadurch ausgelöste Einstrom von Chloridionen in Zellen die Parasiten tötet.

Kernfusion – eine unerschöpfliche Energiequelle der Zukunft?

Physikalische und technische Prinzipien der Kernfusion

Kernfusion ist die Verschmelzung leichter Atomkerne zu einem schwereren. Die Kernfusion tritt ein, wenn sich zwei Atomkerne so weit nähern, dass die anziehende Kernkraft, die eine sehr kurze Reichweite aufweist, die abstoßende Coulombkraft überwindet. Prinzipiell kann die Annäherung der Kerne statisch oder dynamisch erreicht werden. Der statische Fall liegt z. B. in myonischen Molekülen des schweren Wasserstoffs vor (myonkatalysierte Kernfusion), in denen das Elektron in der Atomhülle durch ein ca. 200mal schwereres Myon ersetzt wird. Aufgrund seiner größeren Masse zwingt das Myon die beiden Atomkerne auf einen ca. 200mal kleineren Abstand. Durch den Tunneleffekt steigt dabei die Wahrscheinlichkeit von Kernfusionsreaktionen stark an. Da die statische Überwindung der Coulombabstoßung keine hohen Temperaturen erfordert, spricht man auch von kalter Kernfusion. Bei der dynamischen Über-

windung der abstoßenden Coulombkraft treffen die Reaktionspartner mit großer Geschwindigkeit aufeinander, z. B. bei Kernreaktionen in Teilchenbeschleunigern oder dem heißen Plasma der Sonne.

Die große Bedeutung der Kernfusion liegt in der Möglichkeit der Energiegewinnung, da die Gesamtmasse der gebildeten Reaktionsprodukte bei der Verschmelzung leichter Kerne kleiner ist als die Massen der Reaktionspartner vor der Reaktion, so dass Kernenergie frei wird (Kernbindungsenergie). Bezogen auf die Masse des Brennstoffs entspricht dies einigen Millionen Mal mehr Energie als bei den mit der Verbrennung fossiler Brennstoffe verknüpften chemischen Reaktionen.

Die Kernfusion ist die wichtigste Energiequelle der Natur. Die von der Sonne und den Sternen ausgestrahlten Energien stammen größtenteils daraus. Dabei treten je nach den in den jeweiligen Sternen vorherrschenden Bedingungen verschiedene Prozesse auf, von denen die wichtigsten die Proton-Proton-

Reaktion, der Bethe-Weizsäcker-Zyklus und der Drei-Alpha-Prozess sind.

Die kontrollierte (gesteuerte) Kernfusion in Fusionsreaktoren, in denen Fusionsenergie gewonnen und in elektrische Energie umgewandelt wird, gilt als mögliche Energiequelle der Zukunft. Besonders groß ist der Energiegewinn bei der Fusion der schweren Wasserstoffisotope Deuterium (^2D) und Tritium (^3T) sowie des Heliumisotops ^3He . Es gibt mehrere Fusionsreaktionen mit diesen Isotopen, wobei die Erforschung der kontrollierten Kernfusion sich bisher auf die Reaktion $^2\text{D} + ^3\text{T} \rightarrow ^4\text{He} + \text{n}$ (auch D-T-Reaktion) konzentriert, da diese die höchste Reaktionswahrscheinlichkeit aufweist, das Maximum ihrer Ausbeute bei der niedrigsten Temperatur auftritt und pro Reaktion der hohe Energiebetrag von 17,6 MeV frei wird. Die Reaktion ist durch zwei Besonderheiten gekennzeichnet: Der Hauptteil der Energie wird in Form von 14-MeV-Neutronen frei, und als Kernbrennstoff wird das radioaktive Wasserstoffisotop Tritium (Halbwertszeit 12 Jahre) benötigt. Das erforderliche und in der Natur nur in Spuren vorkommende Tritium kann mithilfe der bei der Kernfusion erzeugten Neutronen aus Lithium erbrütet werden. Tritium tritt nur als internes Zwischenprodukt auf, die von außen zu liefernden Brennstoffe sind Deuterium und Lithium. Von beiden sind geografisch gleichmäßig über die Erde verteilte Vorräte vorhanden, die ausreichen würden, die Energieversorgung für praktisch unbegrenzte Zeit zu garantieren.

Für die Einleitung von Fusionsreaktionen muss eine bestimmte Schwellenenergie überschritten werden. Nennenswerte Reaktionsausbeuten erfordern kinetische Energien von einigen 10 keV bzw. Temperaturen von einigen 100 Millionen Kelvin (1 keV entspricht $11,6 \text{ mal } 10^6 \text{ K}$). Bei solchen Temperaturen sind die Atomkerne leichter Elemente vollständig von ihren Elektronen getrennt, es bildet sich ein Plasma, ein nach außen elektrisch neutrales Gemisch von Elektronen und Ionen. Da unter diesen Bedingungen die Wahrscheinlichkeit für elastische Coulombstöße viele Zehnerpotenzen höher ist als die für die Fusionsstöße, müssen die Reaktionspartner lange genug in einem

Reaktionsvolumen eingeschlossen werden, damit Fusionsstöße hinreichend häufig auftreten. Man spricht dann von thermonuklearen Reaktionen. Die Parameter eines thermonuklearen Plasmas, bei denen die Heizleistung der hochenergetischen geladenen Reaktionsprodukte ausreicht, die thermonukleare Reaktion ohne externe Heizleistung weiter unterhalten zu können, werden durch das »Zündkriterium« angegeben. Dieses lässt sich näherungsweise durch die Bedingung wiedergeben, dass das Produkt aus Plasmatemperatur, Plasmadichte und Energieeinschlusszeit einen bestimmten Wert überschreiten muss. Für ein Wasserstoffplasma muss für die Zündung eine Temperatur von mindestens 4,7 keV erreicht werden.

Der brennende Plasmakern muss gegenüber der Wand des Plasmagefäßes genügend gut wärmeisoliert sein und durch zusätzliche Maßnahmen eingeschlossen werden. Als wichtigste Einschlussprinzipien gelten Trägheitseinschluss und magnetischer Einschluss, wobei die Wirkung von Trägheitskräften bzw. Magnetfeldern ausgenutzt wird.

Beim Trägheitseinschluss wird ein kleines Materiekügelchen (Pellet) aus mit verschiedenen Schichten überzogenem Fusionsbrennstoff mit fokussierten leistungsstarken Laserstrahlen (Laserfusion) oder Teilchenstrahlen so schnell aufgeheizt, dass hinreichend viele Fusionsprozesse abgelaufen sind, bevor sich die Teilchen aus dem Reaktionsvolumen entfernen können. Für die Zündbedingungen eines Pellets gilt, dass das Produkt aus Teilchendichte und Radius des Pellets eine gewisse Mindestgröße überschreiten muss. Aufgrund des niedrigen Wirkungsgrads der Laser werden zunehmend auch Teilchenstrahlen (z. B. Schwerionenstrahlen) in Betracht gezogen. Problematisch an der Trägheitsfusion ist u. a., dass hohe gepulste Energien in Zeiträumen freigesetzt werden, die kurz gegenüber dem zeitlichen Abstand der Pulse sind, woraus eine extreme Beanspruchung des Reaktorgefäßes folgt. Vorteilhaft gegenüber dem magnetischen Einschluss ist der Verzicht von Magnetfeldern für den Plasmaeinschluss.

Beim magnetischen Einschluss nutzt man die Tatsache, dass die Plas-

mateilchen aufgrund ihrer elektrischen Ladung durch ein Magnetfeld auf eine Kreisbahn senkrecht zur Richtung der Feldlinien gezwungen werden und sich dementsprechend über größere Strecken nur parallel, nicht aber senkrecht zur Feldrichtung bewegen können. Man unterscheidet beim magnetischen Einschluss die linearen von den toroidalen Konfigurationen. Bei den linearen (offenen) Konfigurationen können die Feldlinien und damit das Plasma an den offenen Enden der Apparatur austreten, wodurch sehr große, unvermeidliche Verluste auftreten.

Einen Ausweg bieten toroidale (geschlossene) Konfigurationen, bei denen sich das Magnetfeld zu einem Ring oder Torus schließt. Um die dabei auftretende radiale Bewegung zu unterdrücken, werden die Magnetfeldlinien verdrillt, indem man dem toroidalen Feld ein zusätzliches (poloidales) Feld überlagert:

- 1) Beim Tokamak-Prinzip (russische Abkürzung für »torusförmige Kammer mit Magnet«) besorgt dies ein toroidal im Plasma fließender Strom, der durch einen Transformator induziert oder andere Stromtriebmechanismen angetrieben wird;
- 2) Der Stellarator vermeidet einen Plasmastrom und benutzt externe Zusatzspulen. Dabei werden Stellaratoren mit helikalen Windungen und mit modularen Magnetspulen unterschieden.

Bei den Tokamakexperimenten übernimmt der Plasmastrom neben seiner Funktion als Poloidalfeldlieferant gleichzeitig die der Plasmaerzeugung und der Widerstandsheizung (Ohmsche Heizung). Mit leistungsstarken Zusatzmethoden, wie der Einstrahlung hochfrequenter elektromagnetischer Wellen (Hochfrequenzheizung) und hochenergetischer neutraler Wasserstoffatome (Neutralinjektion), konnte die Zündtemperatur erreicht und in den Anlagen (JET, TFTR in Princeton, USA, JT-60U in Naka, Japan) erheblich überschritten werden.

Trotz der Verdrillung der Feldlinien haben auch toroidale Anordnungen inhärente Verluste. Plasmateilchen und -

energie werden zum Rand transportiert, verursacht u. a. durch Stöße (Coulombstreuung) der Elektronen und Ionen untereinander. Darüber hinaus wird Energie in Form elektromagnetischer Wellen abgestrahlt, z. B. aus Bremsstrahlung der Elektronen im Coulombfeld der Plasmaionen sowie als Linienstrahlung aus Verunreinigungsionen von den Wänden der Apparatur. Letztere können durch eine besondere Formgebung des Magnetfelds im Randbereich unterdrückt werden (Divertor).

Der Schwerpunkt zukünftiger physikalischer Untersuchungen liegt auf dem Verständnis und der Verbesserung des Plasmaeinschlusses, der Plasma-Wand-Wechselwirkung, des maximalen Plasmadrucks und der Stationarität (die bisherigen Plasmaentladungen sind nur Pulse von einigen Sekunden Dauer). Schlüsselproblem auf dem technologischen Sektor sind Materialentwicklung und Struktur der Wandung, die dem Plasma unmittelbar ausgesetzt ist, die Entwicklung von Blanketmaterialien für die Brutzone, in der das Tritium erbrütet wird, die Tritiumtechnologie selbst sowie die Supraleitungstechnik für die Magnetspulen. Hinzu kommen die Heizsysteme, die im Fall des Tokamakreaktors auch den stationären Antrieb des Plasmastroms übernehmen müssen, der der Transformator prinzipiell nur gepulsten Antrieb erlaubt. Außerdem spielt die Untersuchung der Sicherheits- und Umweltfragen eine wichtige Rolle.

ITER – das weltgrößte Kernfusionsexperiment

ITER, der »International Thermonuclear Experimental Reactor«, war von Beginn an auch ein politisches Projekt. Auf einem Treffen im schweizerischen Genf im November 1985 schlugen US-Präsident Ronald Reagan und der Führer der Sowjetunion, Michail Gorbatschow, eine internationale Anstrengung vor, die Kernfusion als eine unerschöpfliche Quelle von Energie zum Nutzen der Menschheit zu entwickeln. Die damaligen geopolitischen Spannungen auf dem Höhepunkt des Kalten Krieges zu verringern war ein entscheidendes Motiv. Das Projekt gab Wissenschaftlern und Technikern auf der ganzen Welt die

Möglichkeit, Wissen und Expertise zu erwerben. Sie wollten die Kernfusion von der Forschung zur kommerziellen Phase führen.

Fusionsenergie wird produziert durch die Verschmelzung von Kernen leichter Atome zu schwereren. Es war der Traum des Prometheus: das Feuer der Sonne auf die Erde zu holen. In den 1920er Jahren hofften Wissenschaftler, Fusionsreaktionen zu erzeugen und aus deren Energie Elektrizität zu generieren. Die Fertigstellung von ITER wird die Antwort auf die Frage geben, die drei Generationen von Physikern und Ingenieuren beschäftigte: Ist es technologisch möglich, den Prometheus-Traum zu verwirklichen, die Kraft der Sonne und der Sterne auf der Erde nutzbar zu machen?

Im Juni 2005 stimmten China, die Europäische Union, Japan, Südkorea, Russland und die Vereinigten Staaten der Lokalisierung für das weltgrößte Kernfusionsexperiment zu: ITER, den sie zusammen bauten wollten. Indien folgte sechs Monate später. Der Ort des Projektes: Cadarache, ein Kernforschungszentrum in dem kleinen Ort Saint-Paul-lès-Durance in Südfrankreich, 60 Kilometer nordöstlich von Marseille. Das Ziel des Projektes ist die Fusion von zwei Wasserstoffisotopen – Tritium und Deuterium, um eine kraftvolle und saubere Quelle von Elektrizität zu haben. Dieses Vorhaben benötigt ein Behältnis von Plasma bei Temperaturen zehn Mal höher als im Sonnenkern.

Das Projekt wird gemanagt von der ITER-Organisation, die am 24. Oktober 2007 durch ein Abkommen zwischen den Regierungen etabliert wurde. ITER sollte demnach ein »Tokamak« sein.

Im Jahr 2010 begann der Bau von ITER. Kostenpunkt: 4 Milliarden Euro für Baustellenverträge, 3 Milliarden Euro für Fabrikationsverträge. Insgesamt arbeiten 2000 Menschen an dem Forschungsprojekt.

Das Projekt ist geplagt von Verzögerungen und Schwierigkeiten. Die sieben ITER-Mitglieder entwarfen und bauten Schlüsselkomponenten. Aber Termine oder Standards wurden nicht eingehalten. Der Generaldirektor Bernard Bigot sieht das Hauptproblem im Fehlen von klar definierten Direktiven und Kompe-

tenzen, um das ganze Projekt zu überblicken. Es wurde zunehmend klar, dass die Managementstruktur nur unzureichend den Herausforderungen, ein großes komplexes Forschungszentrum zu erbauen, gewachsen ist.

Wegen der Turbulenzen, die in einem eingeschlossenen magnetisierten Plasma auftreten, muss die Fusionsmaschine für einen signifikanten Energiegewinn groß sein. Der ringförmige ITER-Reaktor wird 29 Meter hoch sein und 29 Meter im Durchmesser haben und befindet sich in einem Gebäude, das in der Größe vergleichbar mit dem Arc de Triomphe in Paris ist. Dies benötigt ein großes menschliches und finanzielles Investment. Keine Nation kann dies alleine stemmen.

Ein riesiges Gebäude, in dem ringförmige Magneten bis zu 24 Meter Durchmesser hergestellt werden, ist seit der Komplettierung im Dezember 2011 nicht in Betrieb. Der 8000-Tonnen-ITER-Vakuumsessel, die donutförmige zentrale Komponente des Tokamak-Reaktors, beherbergt die Fusionsreaktionen. Sieben von neun Reaktoren wurden in der EU gebaut, zwei in Südkorea. Jeder baute für sich, ohne die Techniken, die Qualität und Funktion der Komponenten zu validieren. Jede Modifikation hat einen Kaskadeneffekt auf andere Komponenten. Fast endlos wird zwischen der ITER-Organisation, den Mitgliedsländern und den Unterstützern diskutiert.

Die Fertigstellung von ITER wird die Antwort auf die Frage geben, die drei Generationen von Physikern und Ingenieuren beschäftigte: Ist es technologisch möglich, den Traum des Prometheus zu verwirklichen, das Feuer der Sonne auf die Erde zu bringen? Derweil entsteht der Eindruck, dass der äußere Druck fehlt, einen solchen Traum in die Realität umzusetzen. Im Manhattan-Projekt standen militärische Interessen im Vordergrund. Derzeit gibt es noch genügend fossile Energieressourcen, und ein Teil des Energiehungers wird durch regenerative Energien erzeugt. Die Wasserstoffbombe zeigte, dass die Kernfusion auf der Erde zumindest unkontrolliert realisiert werden konnte. Bis zur Energiegewinnung durch Kernfusion ist es noch ein weiter Weg.

Die Entstehung der chemischen Elemente

Entdeckungen in der Kernphysik sowie Beobachtungen mit Teleskopen und Raumsonden lieferten in den letzten Jahrzehnten mehr Erkenntnisse über das Weltall als je zuvor. Wie sind die chemischen Elemente entstanden?

In unserem Universum existieren 81 stabile Elemente. Von jedem dieser Elemente gibt es also mindestens ein Isotop, das nicht dem radioaktiven Zerfall unterliegt. All diese Elemente kommen auch auf der Erde vor. Die Isotope von Elementen mit Ordnungszahlen Z oberhalb von 83 sowie die von Technetium ($Z = 43$) und Promethium ($Z = 61$) sind instabil. Sie zerfallen kontinuierlich in Atome mit niedrigeren Ordnungszahlen. Bei diesem Zerfall senden diese Atome Strahlung aus, die radioaktive Strahlung.

Zwei radioaktive Elemente kommen auf der Erde in Form verschiedener chemischer Verbindungen relativ häufig vor: Uran und Thorium. Sie haben extrem große Halbwertszeiten.

Die Häufigkeiten der chemischen Elemente auf der Erde, genauer in der Erdkruste, sind ganz anders als die in unserem Sonnensystem oder im gesamten Universum. Die Unterschiede in den Anteilen der verschiedenen Elemente ist riesig, sie betragen etwa 12 Zehnerpotenzen. Das mit Abstand häufigste Element ist Wasserstoff, gefolgt von Helium, Sauerstoff, Kohlenstoff und Stickstoff. Die Anteile der Elemente mit Ordnungszahlen größer als der des Siliziums werden tendenziell geringer, mit einer Ausnahme: Eisen. Dieses kommt beinahe so häufig vor Stickstoff. Atome mit einer geraden Anzahl von Protonen sind etwa 10mal häufiger als ihre Nachbarn mit ungerader Ordnungszahl.

Einstein machte im Jahr 1905 eine folgenreiche Entdeckung: Gibt ein Körper die Energie E in Form von Strahlung ab, so verringert sich seine Masse um E/c^2 . Diese Hypothese wurde 1920 mit der Entdeckung des Massendefekts bei Atomkernen experimentell bestätigt. Sie war die Grundlage für die Gleichung, in der die Äquivalenz von Masse

und Energie zum Ausdruck kommt: $E = m \cdot c^2$.

Diese Beziehung stellt letztlich die Grundlage der Atombombe und Kerntechnologie, aber auch der Entstehung der chemischen Elemente im Universum dar. Unter dem Massendefekt versteht man die Tatsache, dass die Ruhemasse eines Atoms etwas niedriger ist als die Summe der Ruhemassen aller Protonen, Neutronen und Elektronen, aus denen das Atom aufgebaut ist.

Verantwortlich dafür ist die Kernbindungsenergie. Durch sie werden die Kernbausteine (Nukleonen) zusammengehalten. Der Betrag der Kernbindungsenergie ist weitaus größer als der Betrag der Coulombschen Abstoßungsenergie, die von den gleichnamig geladenen Protonen im Atomkern bewirkt wird. Der Massendefekt bzw. die Kernbindungsenergie von Atomen ist umso größer, je mehr Nukleonen der jeweilige Atomkern enthält. Um die Kernbindungsenergien verschiedener Atome miteinander vergleichen zu können, bezieht man die Zahlenangaben auf ein Nukleon (»normierte« Kernbindungsenergie oder »normierter Massendefekt«).

Die normierte Kernbindungsenergie nimmt vom Wasserstoffatom mit dem Wert null bis zum Eisenatom stark zu, dann von Eisen- bis zum Uranatom wieder ab. Das stabilste aller Atome, also das mit der höchsten normierten Kernbindungsenergie, ist das Eisenatom. Dies wirft einige Fragen auf:

- Warum vereinigen sich die Atome der leichten Elemente nicht spontan unter Bildung von Eisenatomen bei gleichzeitiger Freisetzung von Energie?
- Warum zerfallen die Atome der schweren Elemente nicht in Eisenatome?
- Warum und wie ist es überhaupt zur Bildung der Atome gekommen, die schwerer sind als das Eisen-Atom?

Die Antworten auf diese Fragen sind eng verknüpft mit der Frage nach der

Entstehung des Universums. Nach der Urknalltheorie (Big Bang) ist das Universum vor 13,82 Milliarden Jahren entstanden. Zu diesem Zeitpunkt war die gesamte Energie des Universums in einem Punkt vereinigt. Die Materie bestand aus sehr kleinen, subatomaren Teilchen, den Quarks, aus denen die Protonen und Neutronen aufgebaut sind. Dichte und Temperatur waren unvorstellbar hoch. Sekunden später begann die Bildung von Protonen, Neutronen, Elektronen und Photonen im Plasmazustand bei Temperaturen von 10^{10} Kelvin. Innerhalb von Minuten entstanden Wasserstoff, Helium und Spuren von Lithium und Beryllium. Dieses Plasma kühlte sich durch Expansion so weit ab, dass die Bildung der schwereren Elemente nicht mehr möglich war. Die nächste Phase der Elemententstehung erfolgte erst einige 100 Millionen Jahre später, nachdem die ersten Sterne aufleuchteten.

Die normierte Kernbindungsenergie steigt vom Wasserstoff bis zum Eisen stark an. Die Verschmelzung leichterer Atomkerne zu schwereren bis zum Eisen ist letztlich im Prinzip ein Prozess, der unter Energiegewinn ablaufen kann. Grundvoraussetzung für eine solche Kernfusion ist aber eine extrem hohe Dichte der Materie, damit sich die Teilchen soweit wie möglich gegen die Coulombabstoßungskräfte der positiv geladenen Atomkerne annähern können. Erst unter diesen Bedingungen können unter Energiegewinn Heliumkerne aus Wasserstoff gebildet werden. Derartige Prozesse laufen auch heute noch z. B. in unserer Sonne ab. Die Bildung von Helium (genauer: von Atomkernen des Helium) kann in Sternen auf zwei Wegen erfolgen:

1. direkt über eine Proton-Proton-Reaktion;
2. indirekt über den Bethe-Weizsäcker-Zyklus (CNO-Zyklus).

Bei der Proton-Proton-Reaktion reagieren zwei Protonen unter Freisetzung eines Neutrinos und eines Gammaquants zu einem Deuteriumkern. Dieser verschmilzt mit einem Proton unter Freisetzung eines Gammaquants zum Kern eines ^3He -Atoms. Zwei dieser Kerne fusionieren anschließend unter Abgabe von zwei Protonen zu einem ^4He -Atomkern. Auf diese Weise erzeugt unsere Sonne den allergrößten Teil ihrer Energie. Mit zunehmender Sternmasse spielt der Bethe-Weizsäcker-Zyklus eine immer größer werdende Rolle. An diesem, auch CNO-Zyklus genannten Prozess, sind die Atomkerne schwererer Elemente (Kohlenstoff, Stickstoff, Sauerstoff) beteiligt. Das Kohlenstoffatom dient dabei als eine Art Katalysator.

Diese beiden Prozesse, bei denen auf zwei verschiedenen Wegen Wasserstoff zu Helium fusioniert, nennt man auch Wasserstoffbrennen.

Oberhalb einer Temperatur von 100 Millionen Kelvin setzt das Heliumbrennen ein. Dabei verschmelzen drei Alpha-Teilchen (^4He -Kerne) über die Zwischenstufe ^8Be zu einem ^{12}C -Atom und in einer Folgereaktion bei genügend hoher Temperatur und Teilchendichte gegebenenfalls zu ^{16}O -Atomen. Dieser Prozess wird auch als Drei-Alpha- oder Salpeterprozess nach seinem Entdecker Edwin Salpeter bezeichnet.

Wenn in einem Stern nicht mehr genug Helium als »Brennstoff« vorhanden ist, und der Stern im Innern eine Temperatur von mindestens 600 Millionen K und eine Dichte von mehr als 200 kg/cm^3 hat, setzt das Kohlenstoffbrennen ein. Dabei werden Sauerstoff, die Metalle und Magnesium und das Edelgas Neon gebildet.

Auch der beim Heliumbrennen erzeugte Kohlenstoff ist irgendwann verbraucht. Der Kern des Sterns kühlt ab und zieht sich zusammen. Durch diese Kontraktion wird Gravitationsenergie freigesetzt, was wiederum zu einem Temperaturanstieg führt, der im Innern des Sterns das Neonbrennen ermöglicht. In den weniger heißen Randbereichen des Sterns dienen weiterhin Kohlenstoff, Helium und Wasserstoff als Brennstoffe.

Sterne in dieser Entwicklungsphase, die eine Masse größer als 8 Sonnenmassen haben, werden dann instabil und stoßen ihre Hülle in den Weltraum ab. Diese erscheinen als planetarische Nebel. Es bleibt ein kleiner gewordener Stern zurück, der als Weißer Zwerg bezeichnet wird.

Haben Sterne genügend hohe Massen, Temperaturen und Dichten, laufen zusätzlich Vorgänge ab, die man als Sauerstoffbrennen oder Siliziumbrennen bezeichnet. Beim Siliziumbrennen verschmelzen zwei Siliziumatomkerne über einige Zwischenstufen zu Eisen.

Noch schwerere Atome mit Massen oberhalb der von Eisen werden auf diese Weise durch Fusionsreaktionen nicht gebildet. Oberhalb vom Eisen wird die normierte Kernbindungsenergie mit steigender Massenzahl immer geringer. Elemente mit Massenzahlen oberhalb der von Eisen werden nicht durch Fusion leichterer Elemente gebildet.

Eine Supernova entsteht aus einem schweren Stern mit mehr als 10 Sonnenmassen, wenn die Brennstoffe für Fusionsreaktionen verbraucht sind. Solche Sterne kontrahieren wie kleinere Sterne, die dann zu Weißen Zwergen werden, jedoch mit weitaus größerer Geschwindigkeit. Die Kontraktion gleicht einer Implosion. Dabei wird eine gewaltige Menge von Gravitationsenergie frei, der Stern heizt sich im Innern sehr stark auf, es steht viel Energie für endotherm

verlaufende Kernreaktionen zur Verfügung. Diese bestehen hauptsächlich aus Protonen- und Neutronenanlagerungsprozessen an bereits gebildete schwere Atomkerne. Neutronenreiche Atomkerne werden mit zunehmendem Neutronenanteil zunehmend instabil. Sie gehen durch Betazerfälle in Atome immer höherer Ordnungszahlen über. All diese in sehr kurzer Zeit ablaufenden Prozesse gleichen einer Explosion, die gebildeten schweren Atome werden zum beträchtlichen Teil in den Weltraum geschleudert und finden sich, durch Gravitationskräfte eingefangen, später in anderen Himmelskörpern wieder.

So muss eine solche Supernovaexplosion vor 6 Milliarden Jahren stattgefunden haben, und den Resten Wasserstoff und den schwereren Elementen bildete sich unser Sonnensystem vor 4,5 Milliarden Jahren. Das Schicksal unserer Sonne unterscheidet sich von dem der sehr viel massereicheren Sterne: In den nächsten 900 Millionen Jahren wird ihre Strahlungsintensität zunehmen, sodass ein Leben auf der Erde nicht mehr möglich sein wird. Nach 5,5 Milliarden Jahren hört das Wasserstoffbrennen im Zentrum auf und verlagert sich in die äußeren Schichten. Dadurch vergrößert sich der Durchmesser der Sonne. Nach 7 Milliarden Jahren wird sie zum Roten Riesen mit einem Durchmesser entsprechend der Marsbahn. Eine Milliarde Jahre später ist der Kernbrennstoff weitgehend aufgezehrt und unsere Sonne schrumpft zum Weißen Zwerg.

Insgesamt wirken bei der Entstehung der Elemente Prozesse und Phänomene wie Massendefekt, Kernbindungsenergie, Elementbrennen und der radioaktive Zerfall mit.

Neue Wege in der Gentherapie: Cas9 und CRISPR

Zielgerichtete Genschere

Eine Genschere, die man zielgenau auf eine beliebige DNA-Sequenz ansetzen kann, weckt neue Hoffnung in der Gentherapie und zugleich Angst vor Manipulationen an der Keimbahn. Unterdessen entschlüsselt die Forschung noch, wie dieses System in der Natur Bakterien vor Viren schützt.

Die Gentherapie erlebt gerade ein Comeback, das auf die Verfügbarkeit von neuen Werkzeugen zurückzuführen ist. Dazu gehört das Enzym Cas9, mit dem man erstmals einen Schnitt an einer beliebigen gewählten Stelle im Genom ansetzen kann. Bei den vorher verfügbaren Werkzeugen mussten entweder die Schnittstellen passen (etwa für Restriktionsenzyme) oder aber die Enzyme für bestimmte Stellen nachgezimmert werden.

Cas9 ist eine Endonuclease, welche für ihre Zielsteuerung eine lose gebundene RNA-Sequenz benutzt, die durch Basenpaarung die Zielsequenz erkennt. Durch einfaches Austauschen der RNA kann Cas9 auf jedes beliebige Ziel programmiert werden. Ist die DNA erst einmal geschnitten, dann kann man die Schließung des Schnitts je nach Bedarf so gestalten, dass eine am Gegenstrang orientierte Reparatur, eine Deletion oder eine Insertion von Nukleotiden dabei herauskommt.

Auf dieser Grundlage will die Firma Sangamo Biosciences neue Therapien gegen eine Reihe von Krankheiten entwickeln. Durch genetische Manipulation und Rückinjektion von T-Zellen hofft man zum Beispiel, bei AIDS-Patienten den Rezeptor zu entfernen, an den HIV andockt und damit die antiretroviralen Medikamente überflüssig zu machen. Dieser Behandlungsansatz befindet sich derzeit in der klinischen Erprobung. Weitere klinische Tests betreffen die Blutkrankheit β -Thalassämie.

Arbeit an Keimzellen: Fragen zur Sicherheit und Ethik

Bei den bis jetzt begonnenen und geplanten klinischen Tests geht es um die genetische Manipulation von somatischen, also ausdifferenzierten Zellen, die für die Vererbung des Genmaterials nicht relevant sind. Die Methode wurde allerdings im Tierversuch bereits an Keimbahnzellen erprobt. Eine dauerhafte, vererbliche Manipulation des menschlichen Erbguts erscheint also durchaus möglich. Von den Sicherheitsbedenken abgesehen, die bei der Anwendung einer so neuen Technologie auf menschliche Embryonen selbstverständlich sind, fürchten manche Wissenschaftler einen breiten öffentlichen Protest gegen solche Experimente an der Keimbahn, der dann auch die ethisch

weniger bedenklichen Therapien somatischer Zellen hinwegfegen könnte.

Bereits kurz nach diesen Mahnungen erschien dann die erste Arbeit, die Experimente mit menschlichen Embryonen beschrieb. Die Arbeitsgruppen von Canquan Zhou und Junjiu Huang aus Guangzhou in China verwendeten Eizellen, die von zwei Spermien befruchtet wurden. Solche mehrkernige Embryonen werden bei der In-vitro-Fertilisation beobachtet, können aber nicht zu einer erfolgreichen Schwangerschaft führen und werden deshalb normalerweise sofort entsorgt.

Die Ergebnisse dieser Arbeit zeigen, dass mit der bisher verfügbaren Technik die Manipulation menschlicher Embryonen nicht ganz perfekt abläuft. Zum einen erreichte die Manipulation nicht alle Zellen der Embryonen, es kam also ein Mosaik veränderter und nicht veränderter Zellen zustande. Zum anderen gab es Nebenreaktionen, darunter sowohl ungeplante Reparaturen des Schnitts als auch Schnitte an nicht beabsichtigten Zellen, welche die Anwendung an überlebensfähigen Embryonen fürs Erste ausschließen dürften.

Wozu braucht die Natur das Enzym Cas9?

Das umstrittene Werkzeug ist indessen noch so neu, dass andere Arbeitsgrup-

pen noch herauszufinden versuchen, wie es eigentlich in der Natur funktioniert. Seit 2011 entschlüsseln Arbeitsgruppen die Rolle von Cas9 in Bakterien. Es handelt sich um eine Art adaptives Immunsystem der Mikroben. Sie erbeuten Schnipsel von der DNA eines angreifenden Virus und bauen diese in ihre eigene DNA ein, und zwar in einem Bereich mit auffälligen Wiederholungen, den man CRISPR nennt (Clustered Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats). Begegnen sie einem Virus dieser Art erneut, so werden Nucleasen zielgerichtet gegen diese Fremd-DNA losgeschickt.

An diesem Mechanismus sind außer der Nuclease Cas9 auch weitere Cas-Proteine (CRISPR-associated) beteiligt. Vor Kurzem konnte in einem vereinfachten In-vitro-System die Rolle der Proteine Cas1 und Cas2 bei der Immunreaktion des Darmbakteriums *Escherichia coli* rekonstruiert werden. Gleichzeitig erschienen überraschende neue Erkenntnisse zur natürlichen Rolle von Cas9 im Bakterium *Streptococcus pyogenes*. Unterdessen wurde untersucht, wie das System Fremd-DNA von der eigenen unterscheidet. Bei den Cas-Proteinen bleibt noch viel zu erforschen.



RETTET DIE SAMMLUNG EHRIG!
WERDET ABONAUTEN!



VILLA FANTASTICA WIEN
Bibliothek der fantastischen Literatur

Neues aus der Asimov-Kellerbar

Das Buch

Es war schon späteren Abend, als ich an der Theke der Asimov-Kellerbar Platz nahm. Unter der Woche lichtet sich die Besucherschar in der Bar in den späteren Stunden merklich. Und so waren nur noch wenige Gäste anwesend. Ich sah den SF-Künstler Krischan, der eben die Rückwand der Kneipe erneut geweißt hatte, um einen neuen Versuch der Bemalung mit einem lebensgroßen Flugdrachen zu beginnen, sowie den hoffnungsvollen Jung-Autor Frank Außenstein, der an seinem Stammplatz sitzend mit den Tücken der Handlungsebenen seines neuen Romanfragments »Geknechtete Sklavinnen auf Sophoklos II« sowie den von unbekannter Hand abgeschliffenen Umlauten in seiner alten Olympia-Schreibmaschine kämpfte.

Rudi Gerstner trocknete angelegentlich die frisch gespülten Biergläser und warf einen Blick auf einen Tisch am Ende der Asimov-Keller-Bar, wo eine reglose Gestalt halb versunken unter dem Tisch hervorlugte.

Rudi starrte auf mein schon etwas zerfleddert aussehendes Taschenbuch.

»Wer?«

»Philipp K. High. Ein englischer Autor, der...«

»Nein. Wer will das wissen?«

Ich war frustriert.

»Das sagen alle. Das ist echt unfair. Das ist so ein tolles Buch! Klasse SF! Ein echter Genuss! Und keiner will was davon wissen...«

Rudi betrachtete mich mitleidig.

»Von wann ist denn der Roman? 60er Jahre?«

»Ja, so etwa.«

»Und in Deutschland wahrscheinlich Mitte der Siebziger erschienen?«

Ich blickte ins Impressum.

»Ja, könnte hinkommen.«

»So – und du hast den dann ein paar Jahre später aus der Schütte der Remittenden im Kaufhaus gekauft – ich sehe doch da die Markierungen am Buchrand. Das heißt, das Werk ist bald fünfzig Jahre alt, und du hast es vor

»Natürlich funktioniert das. Trotzdem...«

Rudi bedachte mich mit einem mitleidigen Blick.

»Ich sehe doch, was dich frustriert. Du hast da einen ganzen Stall voller Bücher, gesammelt und gelesen im Lauf deines Lebens. Bücher, die dir im Inneren etwas gegeben haben, die neue Ideen enthielten. Die Fragen beantworteten. Und jetzt stellst du fest, dass diese Meilensteine, die dich so berührt haben, die anderen überhaupt nicht mehr interessieren. Vielleicht noch die wenigen ›Klassiker‹, die man pflichtschuldigst gelesen haben sollte, aber der große Rest der gehobenen Literatur – keiner will mehr etwas davon wissen. Auch in der SF. Bitter, stimmt's?«

»Das ist ungerecht diesen Büchern gegenüber!«

»Vielleicht. Aber meistens hat es seinen Grund. Du siehst dieses Buch da unter der Brille des damals Fünfzehnjährigen, der es zum ersten Mal gelesen

überholt, die Projektion einer sexualisierten Zukunft, fortgeschrieben aus den 70ern, wirkt heute eher lächerlich. Überbevölkerung ist in dieser Form nicht eingetreten, der alles steuernde Zentralcomputer ist eine völlig falsche Prognose geworden. Gib deinen Kindern den Roman, und sie werden das Ding gähmend beiseitelegen.«

»Aber...«

»Du musst das akzeptieren. Ganze Privatbibliotheken sind gefüllt mit fantastischen Büchern, tollen Romanen und phantasievollen Geschichten. Doch niemand wird diese Bücher noch einmal lesen, bloß weil sie mal vor fünfzig oder hundert oder noch mehr Jahren Bestseller waren und den Nerv der Zeit getroffen haben.«

»Deswegen sind sie aber immer noch gut!«

»Das mag ja sein. Aber danach entscheidet sich nicht allein, ob ein Buch wirklich angenommen wird. Da muss vieles zusammenkommen: Ein gute Ge-

»Klaus N. Frick«, erläuterte Rudi. »Die Perry-Rhodan-Autorenkonferenz hat ihn wieder mit Freirunden unter den Tisch getrunken und einfach zurückgelassen. Wirklich traurig!«

Er griff unter die Theke: »Einen ›irianischen Octopoden? Den hat der Frick bestellt, aber nicht mehr geschafft. Wäre schade, wenn er verkommt!«

Ich betrachtete misstrauisch das bläulich-rot schimmernde Getränk.

»Du, Rudi, über Weihnachten hatte ich mal wieder Zeit, in Ruhe meinen Bücherschrank durchzugehen. Und da habe ich ein Buch gefunden, das musst du dir einfach mal durchlesen. ›Planet der Schmetterlinge‹ von Philip E. High. Wahnsinn! Sehr philosophisch, tolle Handlung! Hier, ich habe es sogar dabei. Möchtest du es mal mitnehmen und lesen? Echt der Hammer! Wir könnten dann mal über den Roman diskutieren!«

Iranischer Octopode

1½ Glas Whisky
1 Glas Cinzano-Bitter
½ Glas roter Wermut
8 Spritzer Blue Curacao

Sämtliche Zutaten auf Eis mischen, in eine Sektschale gießen und mit einer Orangenscheibe servieren.

fünfunddreißig Jahren gelesen. Das will sich heute keiner mehr antun!«

»Das sehe ich überhaupt nicht so! Gut gemachte SF ist zeitlos! Mit etwas Cleverness als Autor kann man vieles so gestalten, dass die dargestellte Zukunft auch noch fünfzig Jahre später funktioniert!«

hat. Doch wenn das jetzt jemand liest, wird er die Schwächen und Probleme des Buches in der heutigen Zeit sofort erkennen.«

Er hob die Hand, um meinen Protest gleich abzuwehren.

»Selbst wenn das Buch eine neue Idee gebracht hat, einen neuen Stil kreierte, oder es sich besonderer Handlungsformen bediente – all diese Neuheiten sind inzwischen angepasst und in anderen Romanen eingesetzt worden. Das ursprüngliche Werk, heute gelesen, hat damit eine völlig andere Anmutung, als wenn du es damals gelesen hast! Der Zauber des Besonderen ist weg. Schau dir den Klassiker an, John Brunners ›Morgenwelt‹. Radikal neuer Schreibstil, revolutionär neue Ideen in der SF. Damals.

Lies das Buch heute mit wachem Auge noch einmal: Viele Annahmen

schichte, eine interessante oder auch neue Idee (gerade in der SF!), der richtige Zeitpunkt, das richtige aktuelle kulturelle Umfeld. Es gibt Themen, die funktionieren erst zu einem bestimmten Zeitpunkt. Und vielleicht auch nur dann.

Der Autorin von ›Die Tribute von Panem‹ wurde vorgeworfen, sie hätte die Arenaidee ihres Romans geklaut. Kann durchaus sein. Das Thema ›Arena‹ gab und gibt es in vielen Varianten. Was die Tribute von Panem zum Bestseller machte (und das deutlich vor der Verfilmung) war das richtige Zusammentreffen einer ›Coming of Age‹-Geschichte, dem Zeitgeist, dass nach den unnahbar starken Frauen à la Lara Croft weibliche Heldinnen möglich sind, die nicht aus überbordender Stärke, sondern aus abstrakter Pflicht, Liebe zur Familie und dem Bedürfnis, das Richti-

zerr:spiegel

ge zu tun, getrieben werden – mit all den Zweifeln und Schwächen, die wir alle haben. Dazu eine in der Literaturvorlage sehr schöne innere Handlung vom Erwachsenwerden, von dem Spannungsfeld der Liebe zur Familie hin zur Liebe zu einem Partner, zur ewigen Frage, um welchen Preis man das Richtige tun wird. Eine tolle Jugendbuchtrilogie.

Hätte vielleicht vor zwanzig Jahren nicht funktioniert und wäre kein Erfolg geworden. Wird vielleicht unseren Kindern und Enkeln auch nichts mehr sagen. Weil die gleichen Fragen an anderen Beispielen erzählt werden. «

Ich starrte in meinen Drink.

Rudi grinste mich bedauernd an.

»Du musst dich damit abfinden. Die nachwachsenden Generationen werden sich die gleichen Fragen stellen wie die Menschen der letzten Jahrtausende – aber sie werden sie nicht mit den Büchern unserer Jugend beantwortet bekommen. «

»Tja ... «

»Betrachte es so: es sind *deine* Bücher, es ist *deine* Bibliothek. Sie beantwortet deswegen aber auch nur *deine* Fragen! So ist das halt. «

Er wischte noch mal über den Tresen.

»Feierabend. Der Drink geht aufs Haus. «

Ich nickte ihm zu, steckte mein Taschenbuch wieder ein und ging zur Treppe.

Rudi beugte sich vor: »He, den Frick könntest du aber bitte mitnehmen. Der kann hier nicht bleiben! «

Ich drehte mich um.

»Tja. Das ist *deine* Bar und sind *deine* Gäste. Die Gäste gehören dir und können nur dir etwas sagen! «

Und ich ging hinaus in die verschneite Nacht.

Die Asimov-Kellerbar findet man auch im Internet: Die erste und älteste Science-Fiction-Kneipe Deutschlands residiert unter www.asimov-kellerbar.de.



mittelhessischen Marburg lag, andere belletristisch und humorvoll.

Marco Frenschkowski kennt MSS schon fast dessen halbes Leben lang und hat dafür gesorgt, dass der Jubilar in einem amerikanischen Nachschlagewerk verewigt wurde. Dann geht er sehr detailliert und kenntnisreich – ein halbes Jahrhundert verbindet – auf die Arbeitsweise und das Werk ein. Marco Frenschkowski gelingt es wie selten sonst, den Autor vorzustellen und Lust auf weitere Lektüre zu machen.

Wo und wie das geschehen kann, verdeutlicht Robert N. Bloch, der »MSS

Mit einer Hommage an Howard P. Lovecraft endet die Ehrung des Jubilars. Marco Frenschkowski lässt die Gedankenwelt um die großen Alten wiederauf-erstehen, eine Welt, die auch für Sembten Vorbild und Inspiration war.

Es folgen noch zwei Geschichten und ein langes und komplexes Wortwerk, das man auch als Gedicht bezeichnen könnte. Die Wiener Autorin Nicole Makarewicz schildert die seltsamen Ereignisse, die sich in »Zimmer Nr. 5« eines namenlosen Hotels zutragen und die zum tragischen Tod einiger Protagonisten führten. Leider bleibt die

fanzine:kurier

ARCANA 21 – MAGAZIN FÜR KLASSISCHE UND MODERNE PHANTASTIK

68 Seiten DIN A 5, Mittelheftung, Auflage; unbekannt, Kontakt: Verlag Lindenstruth, Nelkenweg12, 35396 Gießen, E-Mail: ggl@verlag-lindenstruth.de. Homepage: www.verlag-lindenstruth.de.

ARCANA feiert schon wieder ein Jubiläum.

Nach der zwanzigsten Ausgabe, mit der nicht nur die runde Nummer, sondern auch die deutsch-französische Freundschaft gefeiert wurde, ist es diesmal ein Jubiläum anderer Art. Auch wenn es wieder um eine runde Nummer geht. Im Juli 2015 jährte sich nämlich »der Geburtstag des deutschen Schriftstellers und ARCANA-Mitarbeiters Malte S. Sembten zum fünfzigsten Mal!«, wie Robert N. Bloch und Gerhard Lindenstruth den Grund dieser erneuten Jubiläumsausgabe im Vorwort kurz beschreiben.

Dank und Stolz schwingen in den folgenden Einleitungsworten mit. Dank an den langjährigen Mitarbeiter für die vielen vorzüglichen Beiträge und die Treue bei der Mitarbeit. Und gleichzeitig ein wenig Stolz, die Werke des arrivierten und innovativen Autors regelmäßig im Magazin vertreten zu haben.

Rückblickend und resümierend beschäftigen sich einige der Beiträge mit dem Jubilar, dessen Geburtsstube im

und sein Werk« vorstellt. Sehr ausführlich, aufzählend und erschöpfend ist der Beitrag, lässt allerdings ein wenig die persönliche Note vermissen.

Die beiden nächsten Beiträge berichten von gemeinsamen Wegen. Uwe Sommerlad beschreibt »Eine dreißig-jährige Reise«, beginnend in den Zeiten, in denen es weder Internet noch Computer gab und Briefe auf Schreibmaschinen oder mit der Hand geschrieben wurden. Gemeinsame Vorlieben und Reisen stehen im Mittelpunkt seines Beitrags. Mit Uwe Voehl bildete MSS das Duo »Zwei für den Horror«, die gemeinsam an Geschichten arbeiten oder auch schon mal ein angefangenes Manuskript an den anderen weiter reichten, wenn der Ersttäter nicht weiter wusste. Außerdem gaben sie zusammen die eine oder andere Ausgabe des Magazins NECROPOLITAN heraus – und scheiterten an zu hochgesteckten Ansprüchen.

Michael Siefener kann immerhin einen Wikipediaeintrag nachweisen. In der kurzen Geschichte »Der Anruf«, die nach einer wahren Begebenheit entstand, setzt er MSS ein sehr persönliches Denkmal.

Etwas respektloser geht dagegen Herausgeber Gerhard Lindenstruth mit dem Jubilar um und verwandelt ihn kurzerhand in ein Insekt, das allerdings auch allerhand Fantasie und schriftstellerische Begabung mitbringt.

Geschichte aufgrund ihrer Erzählweise etwas leblos und die Grundidee, Menschen mit ihren Ängsten und Fehlern zu konfrontieren, auch etwas lieblos umgesetzt.

Dagegen glänzt die ausgegrabene Geschichte von William Chambers Morrow mit einer außergewöhnlichen Idee. »Das ewige Stilet« muss in der Wunde verbleiben, wenn der Verletzte nicht verbluten soll. Einem Arzt gelingt es tatsächlich, den Verwunderten zu retten, in dem er einen Teil des Stiletts im Körper belässt. Aber das bleibt natürlich nicht ohne Folgen. Eine schöne Geschichte, die ihre Dynamik aus der abstrusen Situation verbunden mit ausführlichen und gut komponierten Dialogen nimmt.

Ich muss gestehen, mit dem Beitrag von Schädelwald »Schädel Hirnstricke zwischen Luft und Erde Drei gelochten Luftblasen Naht« nicht viel anfangen zu können. Vielleicht ist es ein Versuch, den Wahnsinn der Welt in Worte bzw. ein experimentelles Gedicht zu fassen. Es ist ein faszinierender Versuch, aber für mich bleibt der tiefere Sinn verschlossen.

Aber das ändert nichts am außerordentlich positiven Gesamteindruck dieser zweiten Jubiläumsausgabe von ARCANA in einer Reihe.

Holger Marks



GEGEN UNENDLICH 10

2122 KB, Kindle Edition, Download: www.amazon.de. Kontakt: Michael Blasius, Andreas Fieberg und Joachim Pack, E-Mail: gegen_unendlich@gmx.de. Internet: datenhafen.wordpress.com/gegen-unendlich.

Die zehnte und Jubiläumsnummer von GEGEN UNENDLICH wartet mit einem erhöhten Umfang auf, präsentiert neben den ansehnlichen und abwechslungsreichen Titelbildern der vorangegangenen neun Ausgaben auch genau neun Kurzgeschichten. Nein, ich bin mir nicht sicher, ob das Zufall oder Absicht ist – aber sie sind in jedem Fall sehr vielfältig, und das wird im Sinne der Herausgeber sein. Zwar sind die Storys »nur« zwei Genres zuzuordnen, der Science-Fiction und der Fantastik, dennoch ist die inhaltliche Bandbreite erstaunlich. Und auch der Autorenmix (sowohl aus zeitgenössischen als auch klassischen Schriftstellern) erweist sich im Laufe der Lektüre als gelungen.

»Kampfpiloten« von Silke Jahn-Awe ist eine desillusionierende Space Opera: Der Protagonist träumt davon, ein Held zu werden, wird aber missbraucht und verheizt – das Schicksal jedes Soldaten. »Der Einfänger« von Uwe Hermann hält eine tödliche Überraschung für den Protagonisten bereit. »Der Fall des Astronauten« von Andreas Fieberg ist wörtlich zu verstehen. Was als Neurose des Protagonisten anmutet, erfüllt sich als Schicksal der kompletten Welt. Joachim Pack lässt »Brad Gibson gegen die Gefahr aus dem Weltraum« kämpfen. Der Versuch, sich in eine Footballmannschaft einzuschleimen und ein

Mädchen zu beeindrucken, endet für Brad Gibson in einen überaus satirischen Kampf, gegen dessen Ende er das Mädchen natürlich bekommt.

»Die Musik auf dem Hügel« von Saki wird seiner Protagonistin zum Verhängnis, einer großbürgerlichen Engländerin wohl, die nach ihrer Hochzeit aufs Land zieht, aber keine Empathie für ihre neue Umgebung zu entwickeln vermag. Hans Heinz Ewers lässt in »Mein Begräbnis« seine Hauptfigur eben diese miterleben. Zwar akribisch geplant, läuft sie aus dem Ruder und landet schließlich in den Fängen der preußischen Justiz. »Der bleiche Gast« von Julius Long irritiert einen anderen Hotelgast, indem er täglich umzieht und dem Protagonisten immer näherkommt. »Der nächste Zug« von Michael Blasius ist auch der letzte eines alten Mannes, kurz bevor er aus seiner Wohnung ausziehen wird. In »Das Haus am Ende der Träume« von Michael Siefener geht es auch um einen Umzug, und zwar entdeckt der Protagonist in einem zugewucherten Garten sein Traumhaus, mietet es auf einem ungewöhnlichen Weg an und zieht ein. Nicht unerwarteterweise offenbart sich der wahre Charakter des Häuschens bereits nach wenigen Tagen.

Jede Kurzgeschichte in GEGEN UNENDLICH 10 weiß auf ihre Art zu überzeugen. Die Autoren beherrschen ihre unkonventionellen Plots und wissen sie adäquat umzusetzen. Lediglich zu »Der bleiche Gast« lässt sich anmerken, dass erfahrenen Lesern schnell klar sein wird, wer sich dahinter verbirgt. Und welchen Verlauf die »Kampfpiloten« nehmen werden auch. Aber das sind zugegebenermaßen eher unbedeutende Einwände gegen eine sehr empfehlenswerte Jubiläumsausgabe, die durch Autoren- und Grafikerporträts abgerundet wird. Eine Frage umtreibt mich aber noch: Wann erscheint GEGEN UNENDLICH 11 ...!?

Armin Möhle



PARADISE 95

108 Seiten DIN A 5, Seitenbindung, Auflage: 60 Exemplare, Kontakt: TERRANISCHER CLUB EDEN, Peter Scharle, Klever Str. 179, 47608 Geldern, E-Mail: kontakt@terrancher-club-eden.com. Internet: www.terrancher-club-eden.com.

Mit etwas Verspätung, dafür aber mit über hundert Seiten ist die 95. Ausgabe des PARADISE erschienen, eines der wenigen Clubfanzines, das auch an Nicht-Mitglieder des TERRANISCHEN CLUB EDEN abgegeben wird, wenn auch ohne die interne Beilage.

Der erste Teil des Hefts ist den Conbesuchen gewidmet, Mitglieder, die unterwegs waren, berichten über ihre Erlebnisse und illustrieren diese mit dem einen oder anderen Bild. Dabei erinnern sie nicht nur an den DortCon im Frühling, sondern auch an den ersten PRFZ-Con in Braunschweig und ein Treffen in Basel.

Dann erzählt Antje Ippensen in »Alles wandelt sich« von seltsamen Veränderungen im Kleinen, die am Ende doch eine neue Phase einleiten, »Das Negativ« aus dem Fundus seines gerade erst verstorbenen Onkels verändert das Leben des Ich-Erzählers auf frappante Art und Weise, »Iriom und Ines« erzählt von einem spielsüchtigen Herrscher, der seine Sucht nicht kontrollieren kann und alles verliert, aber wie im Märchen wagt seine Frau den Schritt nach vorne, um das Schicksal noch einmal zu wenden. Und nicht zuletzt erzählt Uwe Lammer eine kleine Geschichte aus seinem OKI-STANWER-Mythos, den er danach auch gleich vorstellt.

Weitere Seiten des Heftes sind wie immer PERRY RHODAN und ARMA-GEDDON ZONE gewidmet, andere bieten eine bunte Mischung an Rezensionen und kurzen Artikeln.

Wie schon in der letzten Ausgabe fällt auf, dass nur wenige Clubmitglieder wirklich aktiv sind. Es gibt die rührigen Autoren, Künstler und Fotografen, die ihren Teil dazu beisteuern, um das Heft rundzumachen. Um diesmal aber überhaupt die Ausgabe füllen zu können, wird auf Gastbeiträge zurückgegriffen. Etwa ein Drittel der Beiträge stammt daher von Clubfremden.

Dadurch ist es zwar gelungen, das PARADISE abwechslungsreich zu gestalten, trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack zurück, gerade was die Geschichten betrifft. Drei der Erzählungen sind bereits professionell veröffentlicht worden. Auch wenn sie unbestreitbar literarische Qualitäten haben, so wirken sie doch wie Werbung für die eigentlichen Bücher, was vor allem bei der aus dem OKI-STANWER-Zyklus auffällt.

Ein wenig aus dem Rahmen fällt daher »Das Negativ« – eine Geschichte, die aber gerade dadurch punkten kann, dass sie nirgendwo eingebunden ist und auch keine weiteren Fragen nach sich zieht. Die Conberichte sind persönlich gehalten und geben zumindest einen kurzen Einblick von den Treffen, werden damit aber auch zu einem weiteren Highlight des Heftes. Die beiden Artikelserien über »Österreichische Heftromanserien« und »Comics in Film und Fernsehen« gehen leider zu wenig in die Tiefe, um mehr als einen kurzen Überblick zu bieten.

Alles in allem bietet das PARADISE auch in seiner 95. Ausgabe eine solide Mischung an Berichten und Geschichten, allerdings wäre es dem Club zu wünschen, dass wieder mehr Mitglieder aus sich heraus kommen und Material stiften, das neues Leben in das Fanzine bringt. So mögen die Gastbeiträge zwar ein wenig Abwechslung bringen, haben aber auch ein wenig den Geruch von Werbung für die entsprechenden Autoren, Künstler und ihre professionellen Werke.

Christel Scheja



EXODUS 33

110 Seiten DIN A 4, Mittelheftung, ISSN 1860-675X, Auflage: unbekannt, Kontakt: René Moreau, Schillingsstr. 259, 52355 Düren, E-Mail: rene.moreau@exodusmagazin.de. Internet: www.exodusmagazin.de.

Eine neue EXODUS-Ausgabe ist immer in mehrfacher Hinsicht ein Genuss. Schon das schwere, solide gemachte Magazin aus dem Umschlag zu ziehen bereitet ein haptisches Vergnügen, die von Vorfreude auf ein paar Stunden interessanter und anregender Lektüre begleitet wird.

Dann verlieren sich die Augen und sämtliche andere Sinne in das überwältigende Titelbild. Ein umlaufendes beeindruckendes Cover von Timo Kümmel, dessen Werke diesmal sehr ausführlich in der Galerie vorgestellt werden. Als wenn das noch nötig wäre. Ist der Künstler doch mittlerweile ein gefragter Gestalter von Titelbildern von unterschiedlichen Magazinen wie PHANTASTISCH! oder NOVA, oder von Buchveröffentlichungen von Nicole Rensmann, Matthias Falke, Oliver Henkel, Dirk van den Boom oder auch Piers Anthony und nicht zuletzt teurer bibliophiler Ausgaben von Romanen des Kanadiers Ian Cameron Esslemont. Schiffe und Planeten haben es Timo Kümmel angetan, auch wenn den Schiffen manchmal ein seltsames Schicksal widerfährt. Menschen hingegen bleiben klein und undeutlich vor gewaltiger Kulisse. Mit wenigen Ausnahmen, wie das melancholische »Hometown« aus dem Jahr 2009 beweist. Ein fragender

verlorener Blick auf ein fliegendes Seepferdchen ist die einzige Gelegenheit überhaupt ein Gesicht zu sehen. Aber auch in diesem Fall bleibt das menschliche Wesen fremd und seltsam verletzlich. Dafür gelingt es Timo Kümmel in beeindruckender Weise, die Tür zu fremden Welten und anderen fantastischen Gefilden aufzustoßen und den Geist in fremde Welten zu entführen. Da verwundert es nicht, dass dem Künstler fast ein Fünftel des gesamten Umfanges gewidmet wird.

Es bleibt ja immer noch genug Platz für hervorragende Geschichten. Am besten hat mir diesmal eine der kürzeren gefallen. Die Idee ist so genial wie einfach und bestechend. Sie ist kaum zwei Seiten lang und stammt von Boris Koch. Sein Protagonist zieht aus, um die Welt zu einem besseren und glücklicheren Ort zu machen. Er entscheidet sich bewusst gegen die Genetik und für die Zeitmaschine und startet ein Experiment, das von einer gesunden Selbstüberschätzung begleitet ist. Mehr kann und darf nicht verraten werden. Wer die Pointe wissen will, muss wohl oder übel die Geschichte selber lesen.

Aber diese wie viele andere Geschichten in diesem Band beweisen, dass es sehr wohl möglich ist, einem alten Genre noch neue Ideen abzurufen. Auch Christian Weis verarbeitet mit »Der Zwillingsfaktor« so eine Idee. Er schildert die Erlebnisse eines Soldaten auf einer Friedensmission in Afrika, der besorgt darüber ist, dass seine Schwester zu Hause ein Kind erwartet. Denn beide haben in ihrem Körper Nanobots, die von ihrer Mutter auf ihren Organismus übertragen wurden. Nun sind sie sich enger verbunden als normale Zwillinge und spüren auch über große Entfernungen die gleichen Bedürfnisse. So ahnt der Soldat bereits, dass seine Schwester schwanger ist, als er plötzlich ungewöhnliche Gelüste auf Süßes und Saureres verspürt. Erzählerisch hätte man die geniale und überzeugende Grundidee sicherlich auch ohne den militärischen Strang umsetzen können, zumal dieser Teil manchmal etwas gewollt wirkt – aber immerhin ermöglicht sie am Ende einen tragischen Heldentod.

Was kann eigentlich alles passieren, wenn man seine Gedächtnisinhalte und

Erinnerungen in der Cloud ablegen kann? Sie könnten gestohlen werden. Sicherlich, aber in dem Fall von Christian Endres »Out of Memory« liegt der Fall einfacher und ist daher von dem »private Eye« auch schnell gelöst. Dazu passt der nahezu rasante Erzählstil der Geschichte. Kurze, abgehackte Sätze, einzelne Worte, Rumpfsätze, nahezu jeder Satz ein Absatz, sodass der Blocksatz verschwindet. Konsequenz bis zum – etwas widersprüchlichen – Ende durchgehalten. Man muss es der EXODUS-Redaktion zugutehalten, dass sie sich nicht vor diesem literarischen Experiment verschließt. Nicht selbstverständlich in einem Genre, das doch eher konservativ geprägt ist. Die passende und wunderbar umgesetzte Illustration zu dieser Geschichte stammt übrigens von dem kürzlich verstorbenen Crossvalley Smith.

Victor Boden ist zumindest für mich ein neuer Name, auch wenn der Künstler schon längere Zeit literarisch unterwegs ist. »Das rote Gras« handelt von einer Raumschiffsbesatzung, die mit den Nachwirkungen des Fluges zu einem unbekanntem Planeten zu kämpfen hat. Fast könnte man anhand der Zwiespältigkeit der Gedanken und der widersprüchlichen Handlungsweise denken, dass die bemannte Raumfahrt nichts für den Menschen ist. Die stilistisch sehr ausgefeilte Geschichte vermittelt das Gefühl von Sehnsucht und Leere und den Wunsch der Astronauten, den entdeckten Planeten für sich haben zu wollen, auf eindringliche Weise.

»Ohne Götter ist besser, oder?« Diese rhetorische Frage stellt der Bewohner einer fremden Welt dem Anthropologen, der das Geheimnis von »Agnostica – Planet der leeren Säulen« ergründen will. Die Geschichte, die im ersten Teil ein wenig wie eine entwicklungspsychologische Abhandlung daher kommt, entwickelt im zweiten Teil einen umwerfenden und geradezu aktuellen Charme. Inspiriert wurde sie durch das Bild »Titan« von Michael Hutter, das die EXODUS-Redaktion natürlich auch mit abdruckt. Sie reiht sich nahtlos in die anderen Planetengeschichten von Michael Tillmanns ein.

Die Geschichte von Mitherausgeber Olaf Kemmler beginnt spektakulär:

»Seit vielen Jahren lebten auf der Erde nur noch dreiundzwanzig Menschen. Die meisten davon waren der Meinung, dass das zweiundzwanzig zu viel sind.« Wer möchte bei einem solchen Anfang nicht sofort weiter lesen? Als nun einer der Dreiundzwanzig verschwindet, machen sich seine Nachbarn auf, sein Erbe anzutreten. Aber natürlich ist es alles in mehrfacher Hinsicht anders, als es scheint. Ein wunderbares Stück über gierige Kapitalisten, die sich eine Gesellschaftsform, die nicht auf Herrschaft und Macht beruht, gar nicht vorstellen können. Außerdem ist die Geschichte gespickt mit vielen originellen und skurrilen Ideen im Kleinen und daher eine wahre Lesefreude.

Florian Heller steuert »Die Mär vom güldenen Nasentuch« bei. Ein allmächtiger König verfällt der Spielsucht und verspielt schon mal an einem Abend sein Schloss, den Prinz, die Prinzessin und das gesamte Königreich. Für einen Allmächtigen hat dergleichen Zockerei allerdings kaum Folgen, landen die unglücklichen Gewinner doch schneller im Kerker, als sie sich an ihrem Gewinn freuen können. Nur dergestalt geht der Reiz des Spiels schnell verloren und der König ruft nach einem Weisen, der sein Leben wieder spannend und lebenswert machen soll. Und damit beginnt das Drama. Die Geschichte, die komplett ohne wörtliche Rede auskommt und dadurch recht lang wirkt, hat viele nette Ideen und lebt auch vom Widerspruch zwischen der Märchenfiktion und verwendeter moderner Technik. Letztlich ist sie eine wunderbare Persiflage auf die Macht und die Mächtigen, die sich ihrer eigenen Widersprüchlichkeit gar nicht bewusst sind.

»Friendly Faces« haben es einer Designerin in Arno Behrends Geschichte angetan. Auf der Suche nach dem Eigentümer eines Gesichtes reist sie bis nach Brasilien. Aber nicht diese Suche macht die Geschichte aus, sondern die Ausführlichkeit und Konsequenz, mit der Arno Behrend die heutigen technischen Möglichkeiten weiter spinnet. Filmsequenzen werden am Computer erstellt und Menschen mit Hilfe von GoogleView in die Szenen hineinkopiert. Menschen sehen die Welt nur noch durch Datenbrillen und können so auch

kontrollieren, was sie sehen. Die Geschichte steuert langsam und ruhig auf einen konsequenten Schluss hin.

»Sensory Deprivation« ist das Thema von Fabian Tomascheks »Interrogation«. Der absolute Entzug von Sinnesreizen, der zu visuellen und auditiven Halluzinationen führen kann. Mit dieser Foltertechnik experimentiert auch die Protagonistin der Geschichte, immer unter dem Druck, Ergebnisse liefern zu müssen. So werden ihre angewandte Foltertechniken immer raffinierter und greifen immer mehr in die Sinneswahrnehmung des Delinquenten ein. Hier et- was über den Schluss zu schreiben, wür- de alles verraten. Es ist allein schon durch das Thema ein eindringlicher und verstörender Beitrag.

Was bleibt zu sagen? Wieder eine formidable, höchst lesens- und sehens- werte Ausgabe. Ohne EXODUS würde et- was fehlen!

Holger Marks

TERRA-UTOPIA-MAGAZIN 3

1291 KB, Kindle Edition, ISBN 978-3-7396-0790-0, Download: www.ama-zon.de.

TERRA-UTOPIA-MAGAZIN 4

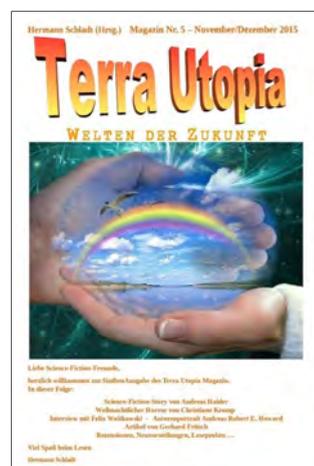
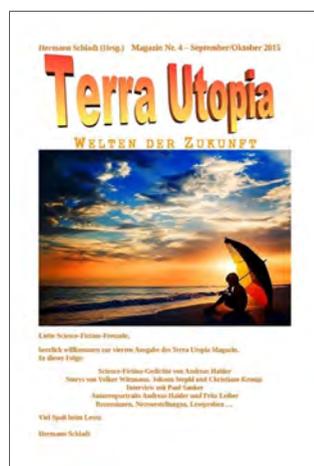
2274 KB, Kindle Edition, ISBN 978-3-7396-1695-7, Download: www.ama-zon.de.

TERRA-UTOPIA-MAGAZIN 5

1647 KB, Kindle Edition, ISBN 978-3-7396-2561-4, Download: www.ama-zon.de. Kontakt: vss verlag, Hermann Schladt, Walter-Hesselbach-Str. 89, 60389 Frankfurt am Main, E-Mail: tumagazin@mailwizzard.de. Internet: www.vss-ebooks.de.

Mit der dritten Ausgabe wurde der Erscheinungsrhythmus des TERRA-UTOPIA-MAGAZINS auf zweimonatlich umgestellt. Die ersten zwei Ausgaben wurden »sehr gut angenommen«, so das Vorwort des TERRA-UTOPIA-MAGAZINS 3, auch der Aufruf zur Mitarbeit in der vorangegangenen Ausgabe zeigte offen- bar Erfolg.

Der längste Beitrag ist die apokalyptische Horrorstory »Fruchtgewässer« von Daniel Huster. Nomen est omen. Die Handlung ist zwar nicht sehr appetitlich, der Autor weiß ihren bedrohlichen Charakter aber eindringlich zu



vermitteln. Völlig anders kommt die humoristische »Spitztour ins All« von Christiane Kromp daher. An die Stelle einer großen, alten Klapperkiste tritt ein schlecht gewartetes Shuttle. Beim Abschleppen, versteht sich. Nur ein Fragment ist die »Leseprobe« aus DAS ZEITALTER VON TELOMER von Carola Kicker und Jürgen Roshop, ein Roman, an dessen Verfilmung gearbeitet wird, und der »in allen Ebookportalen erhältlich« ist.

Gerhard Fritsch weist in »Iapetus – Mysterium in allen Zeit« auf eher unbe- kannte, aber sehr interessante Aspekte des gleichnamigen Saturnmondes hin.

Das vierte TERRA-UTOPIA-MAGA- ZIN beginnt mit der Nonsensestory »Zwischenfall am Anuk«, in der Volker Wittmann viele Anspielungen auf die jüngste Historie, das SF-Genre im Allge- meinen und auf diverse Serien im Spezi- ellen einbaut, und die abrupt endet. Das Kontrastprogramm bietet diesmal Johann Stephl mit seiner Story »Tech- nomancer«. Es ist ein (nicht langweili- ger) Monolog, der, wie der Titel andeu- tet, an eher jüngeres Thema der SF auf- greift. Den Storyreigen rundet Christiane Kromp mit »Wie Phönix aus der Asche« ab. Die Kurzgeschichte mutet konfus an: Ein Teilchenbeschleunigerexperiment geht schief und Parallelwelten entste- hen, die die Protagonistin wieder zu- sammenführt.

Die »Leseprobe« ist ein Ausschnitt aus dem Storyband STERZINS GARTEN UND ANDERE FANTASTISCHE GE- SCHICHTEN von Gerhard Fritsch, der selbstverständlich auch als E-Book er- hältlich ist.

Das Porträt Fritz Leibers von Erik Schreiber, das aus dem PHANTASTI- SCHEN BÜCHERBRIEF 622 entnommen wurde, wirft die Sinnfrage auf. Nämlich die, an wen es sich richtet ... Für jeden langjährigen SF-Leser sind das bekann- te Informationen, Quellenangaben feh- len. Das Interview mit Paul Sanker ist zwar auch im Internet nachlesbar (un- ter defms.blogspot.de/2015/08/paul-sanker-interview.html), was aber nichts daran ändert, dass es einen interes- santen Einblick in das (bislang schmale) Werk des Autors gibt.

Das TERRA-UTOPIA-MAGAZIN 5 be- ginnt mit zwei Nachrufen von Erik Schreiber (auf Rolf Michael und Rainer Castor), die aus dem PHANTASTISCHEN BÜCHERBRIEF 624 stammen, ebenso wie eine kurze Impression vom letzten BuchmesseCon.

Nachdem Andreas Haider bereits in den Ausgaben 3 und 4 mit Gedichten vertreten war (die sich sogar reimen, jaja ...), bietet er nunmehr in seiner Kurzgeschichte »Langweilige Zeitrei- sen« an. Er macht sich Gedanken darü- ber, warum Zeitreisende ausgerechnet unbedeutende Ereignisse in der Vergan- genheit aufsuchen ... Er greift auf ori- ginelle Weise einen reizvollen, bislang eher vernachlässigten Aspekt des The- mas auf. Christiane Kromp wartet er- neut mit einer humorvollen Story auf: »Vampir Vladimir feiert Weihnachten«.

Gerhard Fritsch ist wieder mit einem Artikel vertreten. Die Frage »Wir und das Universum – eine optische Täu- schung?« versucht er zu beantworten, und zwar insbesondere im Hinblick auf die Theorie, dass wir in einer zweidi-

mensionalen Welt (sic!) leben, womit er erneut eine weniger beachtete Seite seines Themas in die Aufmerksamkeit seiner Leser rückt. Michael Schmidt stellt sein »Zwielicht – Das Deutsche Horrormagazin« vor, bei dem es sich wohl um eine aktualisierte Fassung des- selben Beitrages von seiner Homepage handelt (defms.blogspot.de/2012/02/zwielicht-das-deutsche-horrormaga-zin.html). Das lohnenswerte Interview mit Felix Woitkowski ist ebenfalls auf der schmidtschen Homepage nachzule- sen (www.defms.blogspot.de/2015/10/felix-woitkowski-interview.html).

Zum Porträt über Robert E. Howard von Erik Schreiber aus dem PHANTAS- TISCHEN BÜCHERBRIEF 624 gilt auch das, was ich zu dem über Fritz Leiber schrieb.

Die Buchrezensionen in den drei neuen TERRA-UTOPIA-MAGAZIN-Aus- gaben sind leider durchweg oberfläch- lich.

Einerseits ist in den neuen Ausgaben des TERRA-UTOPIA-MAGAZIN ein Auf- wärtstrend erkennbar: Das Magazin er- scheint regelmäßig, die Ausgaben wer- den vielfältiger. Andererseits muss der Leser weiterhin Nachdrucke/Parallelver- öffentlichungen, die ich nicht alle er- wähnt habe, und (in geringeren Um- fang) Verlagswerbung in Kauf nehmen. Das TERRA-UTOPIA-MAGAZIN zeigt sich nicht genauso ambitioniert wie der PHANTAST, GEGEN UNENDLICH und FILM UND BUCH.

Armin Möhle



SCIENCE FICTION NOTIZEN 754

28 Seiten DIN A 5, Mittelheftung, Auflage: unbekannt. Kontakt: Kurt S. Denkena, Postfach 760318, 28733 Bremen, E-Mail: Kurt.Denkena@superkabel.de.

»das ist/war nun die finale Ausgabe – Wir sehen uns! – und tschüss!«

Eine sehr norddeutsche Art sich zu verabschieden. Und es ist ja keine Kleinigkeit, die uns verlässt. Nach vierzig Jahren und über 750 Ausgaben. Dass er aufhören würde, hatte er lange angekündigt. Und es ist ein Abgang in Raten. Mit der Nummer 754 erschien im September die letzte Ausgabe der SF-NOTIZEN. Weitere letzte Ausgaben werden folgen. So soll es auch noch letzte Ausgaben der SF-KATZENNOTIZEN geben und ebenfalls eine letzte Ausgabe der EDGAR RICE BURROUGHS-NOTIZEN sowie der eher fürs berufliche Umfeld geschriebenen PÜGASSE.

Kurt S. Denkena sagt lange und langsam Lebewohl. Zumindest was seine Traditionszeitschriften angeht. Davon ist die SFN sicherlich die älteste und renommierteste. Als sie vor 40 Jahren mit einer Nullnummer das erste Mal erschien, hieß sie noch SF-NACHRICHTEN und sollte eine Lücke füllen. Die Lücke der Aktualität, da die damals von Hans-Joachim Alpers und anderen herausgegebene SCIENCE FICTION TIMES, zu selten erschien, um auf aktuelle Entwicklung zeitnah eingehen zu können. Es ist sehr schön, dass KSD die erste Seite der Nullnummer von September 1975 als Faksimile abdruckt, mitsamt verschmierten Typenabdruck und nicht ganz genau gestellten Buchstaben. Waren eben andere Produktionsbedingun-

gen damals. Aber Kurt wäre nicht Kurt, wenn er die Fandomhistorie nicht mit seinem eigenen Werdegang verknüpfte. Eine Tatsache, die für mich die SFN immer wieder lesenswert machte und einlud, darin zu stöbern. SFN war keine bloße Wiedergabe von Informationen, sondern immer auch Stellungnahme und Einordnung, persönlich gefärbte Reflexion, fundierte aus jahrzehntelanger Erfahrung gespeiste Kompetenz und natürlich das Quäntchen Eigenwilligkeit, das ein solches Projekt zum (Über-) Leben braucht. So erfahren wir, wie KSD ein paar Jahre vorher, die SFT im Vorraum eines Programmkinos in Bremen entdeckte und damit seine Leidenschaft für das Genre und das Fandom geweckt wurde. Bald schrieb er selber Beiträge und irgendwann übernahm er die Redaktion der SF-NACHRICHTEN, wandelte den Namen in SF-NOTIZEN, um dem Charakter des Heftes eher gerecht zu werden und blieb dieser Linie immerhin vierzig Jahre treu.

Und diese Linie wird auch in der letzten Ausgabe noch einmal verdeutlicht. Eine Konstante in den SFN war die Auseinandersetzung mit Scientology und dessen Gründer L. Ron Hubbard. Schon urkomisch, wenn Scientology nach zwanzig (sic!) Jahren noch einmal nachfragt, ob KSD sich mittlerweile einen Film in der Scientology-Mission in Bremen angesehen hat. Hat er natürlich nicht, aber eine kritische Bemerkung über die Fanzine-Macher, die damals auf die finanziellen Lockungen der Sekte hereinflügelten und ihre Seele verkauften, kommt trotzdem. Auch in der Abschlussausgabe wühlt er im »literarischen Schlamm« und begutachtet die aktuelle Entwicklung einiger SF-Reihen wie MADDRAX und den PR-Produkten.

Zeitungsausschnitte sowie leider auch wieder einige Nachrufe auf kürzlich verstorbene Personen der Fantastikszene ergänzen diese Ausgabe. Das bunte Umschlagbild zeigt Fotos der »Abschiedsfeierlichkeiten«, graue und weniger graue Herren, die immerhin neun Stunden einen würdevollen Abschied zelebrierten.

Aber ist es wirklich ein Abschied? Schon das eingelegte Blatt, mit der Ankündigung vorhandenes Material noch verwerten zu wollen und auch die beachtliche Aufarbeitung der Publikations-

geschichte der SFN halten die Hoffnung aufrecht. Die SFN haben uns verlassen, aber der BNF aus dem hohen Norden wird sicherlich nicht verstummen. Ihm und uns ist es zu wünschen.

Holger Marks

PHANTASTISCHE KÜRZESTGESCHICHTEN 14: RESET

72 Seiten DIN A 5, Mittelheftung, Auflage: 300 Exemplare, Kontakt: Phantastische Bibliothek Wetzlar, Turmstraße 20, 35578 Wetzlar, E-Mail: mail@phantastik.eu. Internet: www.phantastik.eu.

RESET, also »Alles auf Anfang«, ist das Motto des vierzehnten Bandes der PHANTASTISCHEN KÜRZESTGESCHICHTEN, herausgegeben von Thomas Le Blanc für die Phantastische Bibliothek Wetzlar. Die Autoren interpretieren das natürlich auf die unterschiedlichste Art und Weise, wie man sich denken kann.

In der Schöpfungsgeschichte stehen Adam und Eva an erster Stelle der Menschheit. Doch werden sie es hinbekommen, dass es diesmal mit der Menschheit klappt, wenn sie ein paar Details in ihrer Geschichte verändern, oder ist die festgeschrieben?

Pinky würde gerne einmal die Chance nutzen, in sechzig Sekunden sein Leben zu ändern und auch in einem Wartezimmer muss man einiges mitmachen – doch nutzt es nicht immer, einen Knopf zudrücken.

In einem Computerspiel kann man immer wieder neu anfangen, wenn das Schicksal einem übel mitspielt. Schwierig nur, wenn dabei die Unterscheidungsfähigkeit zwischen Fiktion und Realität verloren geht.

Und manchmal wünscht sich auch ein Märchenprinz, er könnte noch einmal ganz von vorne anfangen, weil die Prinzessin nicht die ist, die er sich erträumt hat ...

Dies sind nur einige der sehr unterschiedlichen Geschichte, die diesmal sogar den Bereich der Fantasy berühren dürfen, gerade wenn die Themen etwas märchenhafter werden. Ob nun Zeitschleifen, oder ein Resetknopf, das Ende der Menschheit oder anderes den Grund für den Neuanfang darstellt – die Autoren interpretieren ihr Thema auf sehr unterschiedliche Art und Weise – einige

kommen mit erstaunlich wenig Text aus und setzen auf eine witzige Pointe, andere machen sich mehr Gedanken und überlegen gezielt, welche Auswirkungen der Neustart für ihre Protagonisten haben könnte.

Dabei brechen nur wenige aus den vorgegebenen Mustern aus – sprich oft genug macht der Resetknopf das Leben des Helden oder der Heldin noch schlimmer oder führt gleich in den Abgrund, oder die rhetorische Frage am Ende eines Stimmungsbildes hat ohnehin schon eine klare Antwort, über die man nicht lange nachdenken muss.

Außerdem sollte man keine tiefere Charakterisierung erwarten, da die meisten Erzählungen zwei Seiten nicht überschreiten. Die Figuren sind auf das Notwendigste reduziert und völlig dem Geschehen untergeordnet. Sie bedienen Klischees und Archetypen, um nicht viel erklären zu müssen und mehr Platz zu haben, damit die Pointe oder aber die Atmosphäre glaubwürdig ausgearbeitet werden können.

Wirkliche Highlights gibt es diesmal allerdings nicht – viele der Erzählungen sind bereits nach der Lektüre wieder aus dem Kopf verschwunden, was an den oben genannten Gründen liegen mag.

Alles in allem bietet RESET, der 14. Band der PHANTASTISCHEN KÜRZESTGESCHICHTEN solide Erzählungen zum Thema, die man durchaus genießen kann, die leider aber auch schnell wieder vergessen sind, weil sie thematisch und auch inhaltlich so gut wie gar mit unerwarteten Wendungen oder frischen Ideen überraschen können.

Christel Scheja



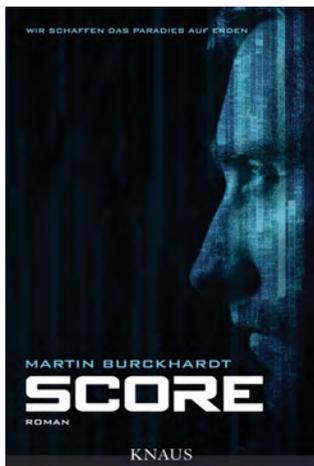
National

Martin Burckhardt

Score

Originalausgabe, Albrecht Knaus Verlag, 2015. ISBN 978-3813506433, 352 Seiten

Deutschland im Jahr 2039. Die Gesellschaft ist nicht die, die wie heute kennen. Die Firma *Nollet* hat die Aufgaben der Staatsmacht übernommen. *Nollet* war eine Spielefirma und ist nun für das



tritt die *Zone* und sieht die Schattenseiten des Lebens.

Die Welt, die der Autor in diesem Roman entwirft, ist in sich schlüssig, wenn auch die Idee, dass eine Spielefirma die Regierungsgewalt übernimmt und mehr noch das gesamte soziale Leben bestimmen soll, auf den ersten Blick schräg wirken mag. Lässt sich der Leser darauf ein, so wird er von vielen Ideen, die auch heute schon denkbar sind, fasziniert. Die beschriebene Technologie ist nachvollziehbar und in sich stimmig. Vieles gibt es heute schon oder ist für die nahe Zukunft vorstellbar. In dieser von *Nollet* durchkonstruierten Welt geschieht das Unvorstellbare: ein Selbstmord. Das haben die Systeme nicht vorhergesehen und dadurch nicht verhindern können. Damian wird mit dem »echten« Leben konfrontiert, was ihn zunächst aus der Bahn wirft. Dann akzeptiert er aber die neue Situation und versucht, den Fall aufzuklären. Er erfährt Dinge, die an den Grundfesten seines Daseins rütteln.

Das Setting ist gut beschrieben und glaubhaft. Die Story wird aber leider nach zu kurzer Zeit zu vorhersehbar,

WORUM GEHT ES?

Das sagt die Info auf der Verlagsseite: »Wir schaffen das Paradies auf Erden

In einer nicht allzu fernen Zukunft: Regierungen sind abgeschafft, Geld, Gewalt, Krankheiten, Umweltverschmutzung, Ungerechtigkeit ebenso. Nollet heißt das Unternehmen, das Glück für alle garantiert. Aber noch gibt es die ›Zone‹, wo ein erbarmungsloser Überlebenskampf tobt. Zwischen Utopie und Dystopie entwirft Martin Burckhardt mit dieser fundierten ›Social Fantasy‹ eine Gesellschaft, die uns viel näher ist, als wir denken.«

So weit, so gut.

Erster Unsinn in der Verlagsinfo ist die Aussage, »Score ist ein Thriller mit rasantem Tempo, wie geschaffen für eine Verfilmung« (hr2, »Kulturfrühstück«, Bianca Schwarz [22.04.2015]). Die jedenfalls zeugt davon, dass Frau Schwarz entweder das Buch nicht gelesen oder keine Ahnung von guten SF-Filmen hat – oder beides.

Und auch der Infotext zum Buch trifft es so nicht richtig, denn der Eindruck, es ging hier um den »erbar-

die feinen Striche, die aus einer Skizze ein Gesicht, einen vorstellbaren Menschen machen. Es sind, wie angedeutet, nur Makel; man kann Burckhardt nicht vorwerfen, er hätte völlig versagt; eher noch sollte man vielleicht den Lektor böse anschauen, dass ihm solche Unsauberkeiten nicht aufgefallen sind. Sie sind indes verkraftbar.

Die Figurenschilderung ist in den Fällen – Damian als Hauptfigur vorweg – hinreichend und durchaus fundiert. Stellenweise sind die Figuren – oder auch nur die Handlung? ... nein, ich glaube, es sind die Figuren – zu leicht zu durchschauen, vor allem, wenn es darum geht, herauszufinden, wer zu welcher Fraktion gehört. Mir war relativ frühzeitig klar, dass ausgerechnet eine der Personen, denen Damian besonderes Vertrauen entgegenbringt, zu den Verschwörern gehört, die das Schicksal des obersten Ideenträgers des Konzerns besiegeln würden.

WAS GEFIEL NICHT?

Die beiden Hauptkritikpunkte finden sich eigentlich schon in der Rubrik dessen, was mir gefiel. Insgesamt hat der Roman nicht wirklich nicht gefallen, aber mein letztlisches Urteil ist zwiespalten.

ZU EMPFEHLEN?

Ich bin unentschlossen. Die Lektüre kann nicht schaden, so viel ist sicher. Ob man seine Zeit mit dem Werk bis zum Ende zubringen möchte, sollte man während der Lektüre entscheiden.

NOCH WAS?

Der Plot weist Ähnlichkeiten zu Hillenbrands »Drohnenland« auf. Ähnlichkeiten, mehr nicht. Die Gesellschaften der beiden Romane ähneln sich. Die Unterschiede ergeben sich aber schon daraus, dass bei Hillenbrand die Überwachung wirklich der Überwachung der Bürger dient, während sie bei Burckhardt eher die sprichwörtlich spielerische Gestaltung der ECO-Gesellschaft unterstützen soll. Bei Hillenbrand sind nicht nur die Möglichkeiten der Überwachung ein starkes Element, sondern auch deren Missbrauch; bei Burckhardt handelt es sich eher um einen Aspekt im Hintergrund, der dem Leser die gesell-

reiss:wolf

soziale Zusammenleben und die Volkswirtschaft zuständig. Für den täglichen Umgang mit Menschen ist ein Punktesystem eingeführt worden: der Score. Interaktionen werden belohnt oder bestraft. Ein Lächeln bringt Punkte, eine negative Anmache führt zu Verlusten. *Nollet* entwickelt die Parameter des Lebens in dieser sorgenfreien Welt, die sich selbst organisiert. Eine komplette Vernetzung sorgt für die Verfügbarkeit von Informationen zu jeder Zeit, an jedem Ort. Diese heile Welt ist von der *Zone* umgeben, in der die Menschen leben, die nicht in der digitalen vernetzten Welt leben wollen. Gewalt, Hass und Terror herrschen hier. Der große Krieg zeigt hier noch sein grausames Gesicht.

Der Protagonist Damian ist glücklicher Bestandteil der heilen Welt. Doch aus dieser wird er durch den Selbstmord eines Kollegen herausgeworfen. Er be-

was der Spannung abträglich ist. Die Charaktere wirken zu blass und der Autor verspielt viel Potenzial, das in der Handlung stecken würde. Das enttäuscht ein wenig.

Der Roman ist dennoch sehr unterhaltsam und bereitet Vergnügen beim Lesen.

Die Verlagsseite kann man entnehmen, dass der Autor Jahrgang 1957 ist und in Berlin lebt. Er war Verleger, ist Audiokünstler, Essayist, Kulturtheoretiker und Programmierer. Als solcher gestaltete er das viel beachtete interaktive »Mystery Game« TwinKomplex. Zuletzt erschienen: »Eine kleine Geschichte der großen Gedanken. Wie die Philosophie die Welt erfand« und »Digitale Renaissance. Manifest für eine neue Welt«.

»Score« ist Burckhardts erster Roman.

(Ralf Boldt)

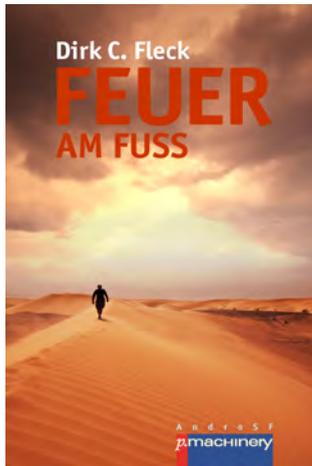
mungslosen Überlebenskampf in der ›Zone‹, ist falsch. Vielmehr geht es, wenn man es genau nimmt, um den Überlebenskampf Nolllets im ECO-System, der Zone, in der Nollet das Sagen hat. Denn auch in diesem ECO-System gibt es Menschen, die einiges anders machen möchten, als die Menschen an der Konzernspitze. Und die sind auch nicht sonderlich zimperlich bei der Auswahl der Mittel, ihre Ziele zu erreichen.

WAS GEFIEL?

Der Schreibstil des Autors ist gut, wenn auch nicht makellos. Es gibt eine ganze Reihe Textstellen, die ich mir gespart hätte. Bisweilen ergötzt sich Burckhardt ein wenig zu sehr an den Beschreibungen der Systeme – ECO wie Zone –, zu sehr an der Ausgestaltung seiner Hauptfigur Damian, und demgegenüber fehlen einem an anderer Stelle

schaftliche Grundstimmung übermitteln soll.

(Michael Haitel)



Dirk C. Fleck

Feuer am Fuß

(Die Maeva-Trilogie 3)

Originalausgabe, p.machinery 2015, ISBN: 978-3957650375, 356 Seiten

Vorweg: Dies ist der dritte Band der Maeva-Trilogie. Man muss die Bände eins (»Das Tahiti-Projekt«) und Band zwei (»Maeva!« oder »Das Südsee-Virus«) nicht gelesen haben, um dieses Buch zu verstehen. Aber das Lesen macht deutlich mehr Spaß, wenn man die Vorgesichte kennt.

»Feuer am Fuß« spielt im Jahr 2035, dreizehn Jahre nach »Südsee-Virus«. Der Reporter Cording war eine Zeit untergetaucht und beginnt wieder, für das Magazin EMERGENCY zu schreiben. Die Welt, wie wir sie heute als Leser kennen, existiert nicht mehr. Staaten sind zerfallen, ökonomische Systeme zerschlagen und die Welt ist an vielen Ecken aus dem Tritt gekommen. Totalitäre, fast schon faschistische Gemeinwesen haben sich gebildet und das Reisen zwischen den Staaten und Kontinenten ist stark eingeschränkt worden.

Der Weltbevölkerung war Maevas Tod vorgetäuscht worden, um diese Anführerin des ökologischen Neuanfangs zu schützen. Maeva aber selbst fühlt sich getäuscht und verraten, vor allem von Cording.

Doch nun macht sie wieder Politik für ihre Sache. Milliardäre engagieren sich mehr und mehr mit ihrem Vermö-

gen, um die Welt vor der ökologischen Apokalypse zu bewahren. Die spirituellen Führer aus der ganzen Welt versuchen in einer großen Aktion, das aus dem Tritt gekommene globale System zu retten.

Dirk C. Fleck beschreibt das Wirken von Maeva und ihren Anhängern und von Cording, der als Beobachter in der ganzen Welt unterwegs ist. Er tritt dabei nicht als Mahner auf, sondern als Betrachter, der Hoffnung hat, dass sich alles zu einem guten Ende verbinden wird, wenn auch einzelne Stationen und Episoden hart und bitter sind.

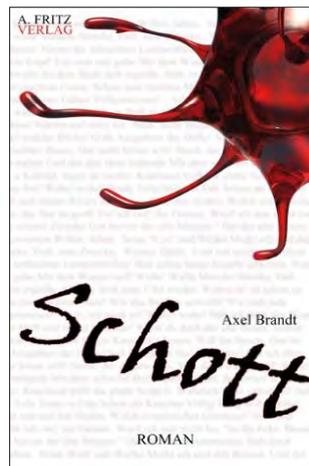
Fleck extrapoliert die heutige Welt mit ihren Machthabern und großen Konzernen, denen Gewinne wichtiger sind als intakte Ökosysteme. Dies macht er dramatisch, um dem Leser einen Spiegel vorzuhalten und fragt ihn, ob er diesen Weg mitgehen möchte oder ob es nicht besser sei, innezuhalten und sich einem nachhaltigen Wertesystem anzuschließen. Ohne Zorn und Wut schildert er den drohenden Untergang der menschlichen Spezies, sollte sie sich zu einer Umkehr nicht besinnen.

Besonderes Augenmerk hat Cording, der nun wie ein alter Mann wirkt, der mehr getrieben wird, als er sein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen vermag. War er immer schon eher eine Art Verlierertyp, so wird er in »Feuer am Fuß« vollends zu einer tragischen Figur. Er wollte immer das Richtige tun und hat seine Liebe zu Maeva aufs Spiel gesetzt, um sie zu retten. Doch diese hat ihn aus dem Leben gestrichen und Cording erfüllt trotz der noch vorhandenen Liebe zu ihr immer mehr nur noch eine Leere. Selbst als er versucht, die Orte seines Lebens, die ihn mit Freude und Liebe erfüllt hatten, wieder aufzusuchen, um das Gefühl wiederherzustellen, bleibt nur Öde und Leere.

Der Autor schildert Geschehnisse aus einer sehr reflektierten Sicht und bringt sich weniger ein als in den vorhergehenden Büchern. Dies scheint ein nicht geringer Kraftaufwand gewesen zu sein, wie er im Nachwort zugeben muss: Er hat mit dem Text gekämpft. Dem Leser bleibt dadurch aber mehr Raum, sich seine eigenen Gedanken zu machen und sich mit den Geschehnissen auseinanderzusetzen. Das ist gewiss nicht

leicht und auf alle Fälle nicht für oberflächliche Leser, die sich nur unterhalten möchten. Das Buch fordert den Leser, denn sein Schicksal entscheidet sich, wie er sich für seine Zukunft selbst entscheidet. Denn diese Entscheidung kann der Autor dem Leser nicht abnehmen, er kann ihn aber an die Hand nehmen und ihn in die richtige Richtung drehen, was er auch tut. Damit ist dies Buch sicher nicht einfach zu lesen, aber lesenswert.

(Ralf Boldt)



Axel Brandt

Schott

Originalausgabe, A. Fritz Verlag 2014, broschiert. ISBN: 978-3944771045, 350 S.

Schott ist Lehrer an einem Oldenburger Elitegymnasium. Natürlich hat er noch einen Vornamen (Johan), doch er wird nur Schott genannt. Oldenburg ist auch nicht das Oldenburg, das wir heute kennen. Die Welt ist auch nicht die, in der wir heute leben. Die Welt ist anders, Oldenburg ist anders und Schott auch. Denn er wacht eines Morgens auf und hat Hörner auf dem Schädel.

Fünfzehn Jahre vor der aktuellen Handlung haben zwei Studentinnen eine Möglichkeit gefunden, Sonnenenergie verlustfrei und beliebig lange in einfachen Feuersteinen zu speichern und hatten damit unendlich viel Geld verdient, das sie in die Verbesserung der Gesellschaft investiert hatten. Die beiden Frauen waren Feministinnen und so bekamen die Frauen die absolute Macht. Die *Bewegung* wurde gegründet und Männer hatten nichts mehr zu sagen. In

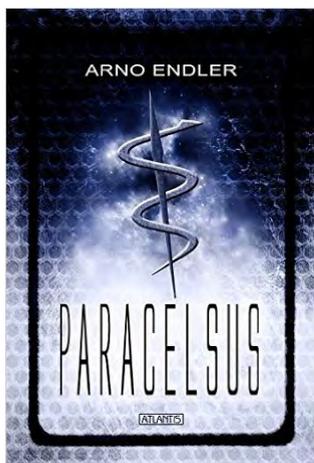
diese Welt dringt das Böse ein, tötet, verletzt und lässt eben Hörner wachsen. Schott, der Antiheld per se, sieht sich genötigt bzw. wird getrieben, die Welt vor dem Bösen zu retten. Er ist dabei auch persönlich betroffen: Sein Zwillingssbruder löst sich auf.

Schott wird von der computergenerierten Frau seines Bruders und von einer aus Dinkel bestehenden Zwergin mehr oder weniger gut unterstützt ...

Die eigentliche Handlung ist auch nicht das Wichtigste in diesem Roman, sondern die Ideen, die wortgewandt und mit einer eigenen Art von Humor vorgebracht werden. Der Autor bietet dem Leser eine Menge übernatürlicher, fantastischer Situationen und Figuren. Durch die Fülle und Geschwindigkeit bleibt nicht viel zum Nachdenken, denn die nächste skurrile Szene hat sich schon aufgebaut. Was den Personen geschieht, ist unglaublich. Im wahrsten Sinne des Wortes. Doch der Autor vermag alles glaubhaft zu schildern. Seine klassische Bildung und die Kenntnis der griechischen und römischen Philosophie kann der Autor nicht verbergen, doch er integriert dies in die Handlung und wirkt nicht aufgesetzt oberlehrerhaft.

Schott taumelt durch die Handlung und geht nicht zielgerichtet vor, sondern ist ein Getriebener, dem alles eher zufällig geschieht. Das große Finale findet ... Doch das soll nicht verraten werden. Der Roman vereint viele Facetten. Er versucht, das Zwischenmenschliche zu ergründen. Er beschäftigt sich mit dem Bösen an sich. Er ist eine Dystopie und hat doch einen heiteren Grundton. Er hat einen Antihelden, der zum Helden wird. Er beschreibt eine Gesellschaftsform, die funktioniert, obwohl keiner der Personen wirklich dahintersteht. Der Roman beschreibt eine zukünftige Welt und hat seine Wurzeln in der Antike bei den alten Griechen und Römern. Er ist moderne Literatur und nährt sich von den großen Klassikern.

Wer Spaß an seltsamen Situationen hat, Wortwitz mag und keine Angst vor lateinischen Zitaten hat, sollte zu diesem Buch greifen. Es bietet eine Menge Lesespaß und viele Überraschungen. Der Roman ist wie eine Art Gehirnjogging. Man kann nicht aufhören und fühlt sich hinterher besser. (Ralf Boldt)



Arno Endler
PARACELUSUS

Atlantis-Verlag, Stolberg, März 2015, E-Book, ISBN 978 3 86402 237 1

VORBEMERKUNG

Arno Endler ist der Mann, wegen dem im Heise-Verlag schon eine Umbenennung der c't in ae't o. ä. nachgedacht wurde; seine Erfolgsquote bei der Platzierung von Kurzgeschichten in diesem Computertechnikmagazin lässt auf einen nicht unerheblichen Fankreis im Heise-Verlag schließen.

Arno Endler ist der Mann, dem ich böse sein sollte, weil er mir seinen ersten Roman nicht auch angeboten hat, nachdem wir mit »Am Anfang« (AndroSF 44, www.pmachine-ry.de/?p=2995) schon eine gemeinsame Storysammlung veröffentlicht hatten. Aber wozu sollte das gut sein? Zumal ich Guido Latz und seinen Atlantis-Verlag mag.

VORWARNUNG

Wichtig für den Leser dieser Rezension an dieser Stelle ist, dass in dieser Rezension zwangsläufig spoilert wird. Die Handlung des Buches erzwingt es, möchte ich nicht mit inhaltslosen Platitüden und Ausreden daherkommen. Wer das Buch also noch nicht kennt und ungetrübt die Spannung des Werkes genießen möchte, sollte sich hier verabschieden.

WORUM GEHT ES?

Der Romantitel mag Zufall sein, könnte aber auch einen Hinweis geben – vielleicht. Vielleicht auch nicht.

Anfangs geht es um den Protagonisten, der in der Kabine eines Raumschiffs erwacht, der keinerlei Erinnerungen besitzt und von anderen Personen – darunter dem einzigen Angehörigen der Crew (nebst diversen Passagieren) – als Kapitän des Schiffes bezeichnet wird. Das Schiff ist in keinem guten Zustand: voll Fehlern, die KI mit unendlich vielen Aufgaben gleichzeitig beschäftigt, dabei sowieso nicht sehr auskunftsfreudig, und in der Nähe gibt es ein Schwarzes Loch, das sich dem Stückchen Materie bemächtigen möchte. Und: Der Kapitän braucht ein Passwort, um sich des vollständigen Einflusses auf das Schiff zu bemächtigen. Und das Passwort erinnert er nicht mehr.

Bei dem Versuch, das Passwort herauszufinden, sterben die Passagiere einer nach dem anderen – durch die Hand des sogenannten MoH, des »Mannes ohne Hals«, und in einem Falle durch die Hand des Kapitäns. Am Ende ...

... muss nun eben spoilert werden: Denn der Plot auf dem Raumschiff war nur eine Simulation, die allein dem Zweck diene, einer unter Bewusstseinspaltungen leidenden Person ihre geistige Integrität wiederherzustellen. Die Passagiere, die einer nach dem anderen sterben – vulgo: reintegriert werden –, sind die abgespaltenen Bewusstseinssteile des Patienten. Das Raumschiff in der Notsituation diene genau dazu, dem Probanden so wenig wie möglich Auswege anzubieten, um der eigentlichen »Arbeit« der Bewusstseinsreintegrationen aus dem Weg gehen zu können. Und am Ende ...

Das Buch endet mit Interviews bzw. Ausschnitten aus solchen, die mit dem – bzw. der, es handelt sich um eine Frau – Probanden geführt wurden. Dazu in einem weiteren Anhang E-Mail-Korrespondenzen.

Und wer an dieser Stelle trotz Spoilerwarnung weitergelesen hat und nun enttäuscht ist, dem sei gesagt, dass es am Ende doch noch etwas Überraschendes gibt, das dem Buch zwar keine vollständig andere Wendung gibt, aber eben überraschend – in durchaus erfreulichem Sinne – ist.

WAS GEFIEL?

Der erste Teil des Buches, der in dem Raumschiff spielte, war spannend, geheimnisvoll, eine schöne Mischung aus SF, Mystery und Thriller. Es gab eine Reihe von Elementen dabei, die ich zunächst nicht verstanden habe – und die sich vor allem an den spezifischen Eigenheiten der Passagiere kristallisierten (eine Frau war dabei, die grundsätzlich nackt im Schiff herumlief) –, die aber später klarer, nein: klar wurden.

WAS GEFIEL NICHT?

Über den brachialen Plotwechsel mitten im Buch habe ich mich zuerst geärgert. Richtig geärgert. Ich hätte zu gerne gewusst, was aus dem Raumschiff werden würde. Aber gut –

Das war halt nicht das Thema.

Der zweite Teil, in dem es um die Patientin ging, der die Simulation gewidmet war, war weiterhin gut geschrieben, aber nach der vorgenannten Enttäuschung irgendwie nicht mehr wirklich interessant für mich. Es ist nicht so, als gehörte ich nicht zu den Menschen, die es nicht gerne sehen, wenn einem Leser, einem Filmkonsumenten o. ä. ein Mordsbären aufgebunden wird, der sich dann nicht mal als Kunstfell entpuppt, sprich: Ich mag es durchaus, wenn jemand einen Plot entwickelt, der mich packt und fesselt – und mich dann hinter's Licht führt. Aus einem mir nicht ganz erfindlichen Grunde scheint es Arno Endler in diesem Falle nicht gelungen. Meine Enttäuschung war zu groß, um durch die weitere Handlung überwunden zu werden; soll oder kann heißen: Sein erster Romanteil war zu gut, um nach dem Bruch noch ebenso gut repariert zu werden.

Die beiden Anhänge waren erhellend, aber in meinen Augen nicht wichtig. Einzig die Informationen aus den E-Mail-Nachrichten, die zu der erwähnten Überraschung am Ende führten, haben mich dann doch noch ein wenig versöhnt. Aber nur ein wenig – und leider zu wenig (siehe unten).

ZU EMPFEHLEN?

Grundsätzlich ja. Liest man nur den Raumschiffteil, hat man auf jeden Fall eine packende Geschichte goutiert, die man auch in heutiger Zeit deutscher SF

nicht so oft präsentiert bekommt. Wenn man darüber hinaus vielleicht ein noch etwas dickeres Fell hat als ich, mag man vielleicht auch den Bruch, der mich enttäuscht hat, überwinden – oder gar gut finden. Insgesamt habe ich das Buch von Anfang bis Ende gerne gelesen, trotz allem. Es hat was.

NOCH WAS?

Ich habe das E-Book im Rahmen meiner Arbeit für den DSFP 2016 gelesen. Stünde der erste Teil – der Raumschiffplot – für sich alleine, wäre das Buch für mich ein Nominierungskandidat. So jedoch muss ich die Nominierung einem meiner Komiteekollegen überlassen – und würde mich dann an einer Entscheidungsfindung durchaus positiv beteiligen.

(Michael Haitel)



David Schwertgen
QUANTUM SUICIDE

Du-Lac-Verlag, Kassel, 2015, E-Book, ISBN 978 3 9816543 7 0

VORBEMERKUNG

Nach den negativen Erfahrungen mit Miguel de Torres' »Neulich in der Galaktischen Union. Das erste Buch Abdullah« aus dem Du-Lac-Verlag war ich bei dem zweiten Titel zunächst vorsichtig. Ich begann die Lektüre mit der unterschwelligen Gewissheit, auch diese Lektüre nicht zu Ende zu bringen.

Ich wurde getäuscht.

VORWARNUNG

Auch bei diesem Buch ist eine Spoilerwarnung auszusprechen.

WORUM GEHT ES?

Das ist nicht ganz einfach zu beschreiben. Um es ganz kurz zu machen: Es geht um den Versuch, eine zerstörte (oder wenigstens schwer beschädigte) Persönlichkeit eines Menschen mit der Hilfe von Maschinen, Software, Simulationen und dem Einsatz (vermeintlich aus-) gebildeter Menschen wiederherzustellen. Und um die Probleme, die dabei entstehen – und nicht selten zwangsläufig entstehen müssen.

Der Roman selbst besteht aus sehr vielen sehr unterschiedlichen ... Textarten könnte man es nennen. Als »Permutationen« werden die Simulationen bezeichnet, in denen versucht wird, den Patienten wieder »in die Spur« zu bringen. Dazwischen gibt es Patienteninterviews, Gesprächsaufzeichnungen zwischen beteiligten Medizinern, Ausschnitte als Fernsehshows oder -interviews, und immer wieder die kurze und bündige Darstellung von abnormalen Abbrüchen von Permutationen und anderen »Events«.

Am Ende steht ein Status, den man bei aller Liebe eigentlich nur erwarten konnte. Er ist dennoch nicht ganz ohne Überraschung, auch wenn der Gedanke, dass man es geahnt hat, sehr übermächtig wirkt.

WAS GEFIEL?

Das ist fast noch schwieriger als eine Inhaltsangabe. Der Schreibstil Schwertgens ist okay bis gut, hätte aber mehr Lektorat vertragen können. Der Plot ... ich kann ihn nicht wirklich einordnen. Ich habe das Buch mit wenig Unterbrechungen – was bei meiner Leseweise schon bemerkenswert ist – gelesen und hatte nie den Eindruck, ich müsse jetzt abbrechen. Eher im Gegenteil.

Aber insgesamt hat mich das Buch trotz allem eher ratlos denn angetan zurückgelassen.

WAS GEFIEL NICHT?

Viel Übliches: kein erkennbares Lektorat, vor allem kein Korrekortat (dagegen sehr viele sehr grausige Rechtschreib- und Tippfehlerschlampigkeiten).

Für meinen Eindruck der Ratlosigkeit mache ich vor allem auch die Zerfledderung des Plots verantwortlich, der

in der scheinbaren Zusammenstückelung von nicht immer erkennbar zusammenhängenden Textelementen – vor allem, was die Chronologie angeht – bisweilen sehr störend wirkte. Dieser Eindruck hat nicht gereicht, um die Lektüre vorzeitig zu beenden – aber er hat mich gestört, ganz eindeutig.

ZU EMPFEHLEN?

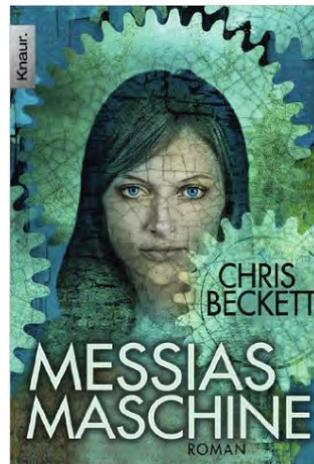
Das wage ich nicht, zu entscheiden. Es ist keine reine Zeitverschwendung, das Buch zu lesen, aber ob es ein Gewinn ist, muss wahrlich jeder selbst entscheiden.

NOCH WAS?

Auch dieses Buch habe ich für den DSFP 2016 gelesen. Es ist bei aller Liebe in meinen Augen kein Kandidat für eine Nominierung oder gar mehr.

(Michael Haitel)

International



Chris Beckett
Messias-Maschine
(The Holy Machine)

Knaur 2012, Taschenbuch, übersetzt von Jakob Schmidt, ISBN: 978-3-426-51119-0, 336 Seiten

Der Ich-Erzähler dieses Romans lebt in der Stadt Illyria-City in einer nahen Zukunft. Die Gesellschaftsordnungen, wie sie der Leser in der Jetztzeit kennt, gibt es nicht mehr. Die Staaten haben sich in kleine Hegemonien aufgelöst und religiöse Führer haben die Macht übernommen. Dabei wurde moderne Tech-

nologie verdammt und wird nicht mehr benutzt. Religiöse Traktate gelten nun als allein selig machende Verfassungen und regeln das Zusammenleben in diesen Kleinstaaten. Nur im Stadtstaat Illyria, gelegen im Balkan mir Griechenland als Nachbarn mit Zugang zum Mittelmeer wird die Fahne der Vernunft, sprich der Wissenschaft und Technik, noch hochgehalten. Die Nachbarstaaten sind sozial und technologisch ins Mittelalter zurückgefallen. Armut und Krankheiten bestimmen das Leben der Menschen außerhalb der Mauern der Stadt. Hier haben mechanische Geschöpfe viele Tätigkeiten im Alltag übernommen und den vielen Gastarbeitern nach und nach Lohn und Brot genommen. George, der Protagonist, arbeitet als Dolmetscher in Illyria. Er lebt mit Anfang zwanzig noch bei seiner Mutter, die allerdings fast den ganzen Tag in einer künstlichen Scheinwelt, dem SenSpace, verbringt. George verliebt sich in eine mechanische Prostituierte Lucy und verfällt dieser zusehends mehr und mehr. Er bekommt Kontakt zu Marija, die aufklären soll, warum immer mehr der mechanischen Wesen sich gegen ihre Programmierung auflehnen das Land verlassen. Gefühle entstehen zwischen den beiden. Doch er kann keine Beziehung zu ihr aufbauen. Marija hat Kontakte zu einer Untergrundorganisation und möchte ihn rekrutieren. Doch das alles wird für George zu viel und er flieht mit Lucy, die zu einer abtrünnigen Maschine wird, ins Ausland. Dort muss er die wahre Identität von Lucy verschleiern, da die Nicht-Illyrier in den dem Menschen nachempfundenen Wesen den Teufel sehen. In Lucy erwacht immer mehr eigene Persönlichkeit und schließlich kommt es zur Katastrophe. Lucy wird in ein Haus gejagt, das angezündet wird. George verliert nun auch den letzten Halt in dieser Welt. Doch dann begegnet er dem Maschinen-Messias, der Friede und Liebe in die Welt bringt.

Technik und Wissenschaft treffen auf Religion und Ignoranz. In diesem Spannungsfeld entwirft Chris Beckett eine düstere Welt voller Hass, Hunger und Krankheit. Die leuchtende Stadt Illyria stemmt sich dagegen, bekommt aber mit ihren Maschinen Probleme, die

so nicht geplant waren. Die Maschinen entwickeln Persönlichkeit. Doch was macht einen Menschen aus und kann eine Maschine sich zu einem menschenähnlichen Wesen entwickeln. Das sind zum einen technische Aspekte, aber auch die Religion hat etwas dazu zu sagen. Kann eine Maschine eine Seele haben oder bekommen? Bekommen bestimmt nicht. Entweder man hat von Geburt an eine Seele oder eben nicht, so die allgemeine Meinung. Doch die Roboter entwickeln Persönlichkeit, die innerhalb ihrer Programmierung steckt. Damit ist dieser Funke schon bei der Geburt, dem Einschalten der Maschine latent vorhanden. Also können Maschinen doch eine Seele haben? Eine Maschine schließlich bringt der Welt als Messias Einigkeit und Frieden und wird damit menschlicher als die Menschen selbst.

Beckett nimmt sich eines wahrlich schwierigen Themas an. Letzte Antworten kann er keine bieten. Das erwartet wohl auch keiner. Doch liefert eine Menge an Denkanstößen während des Romans und beleuchtet das Thema von verschiedenen Zeiten, ohne mit dem Dampfhammer eine bestimmte Meinung zu vertreten. Dies wird dem Leser überlassen. Um die Thematik hat er einen spannenden Roman geschrieben, der zu fesseln weiß, obwohl er in der Mitte einige Längen aufweist. Doch dann wird wieder Fahrt aufgenommen und dem Leser ein offenes Ende mit Platz zum Nachdenken angeboten. Lesenswert.

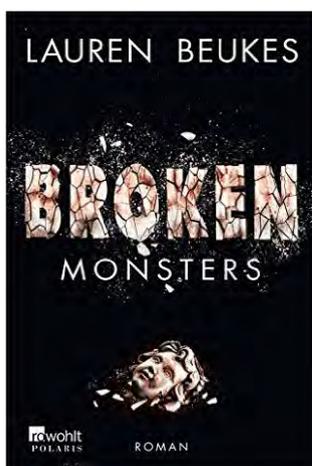
(Ralf Boldt)

Lauren Beukes
Broken Monsters

(Broken Monsters, 2014)

Dt. Erstausgabe, Rowohlt polaris, Paperback, 2015, Übersetzung: Alexandra Hinrichsen, ISBN: 978-3499267048, 540 Seiten

Lauren Beukes hat für ihren Debütroman »Zoo City«, der mittlerweile ebenfalls in deutscher Übersetzung vorliegt, renommierte SF-Preise gewonnen und rückte damit quasi über Nacht in den Fokus einer internationalen Leserschaft. Da ihre Romane bei Weitem keine reinen SF-Romane sind, sondern vielmehr



Krimis/Thriller, die mit fantastischen Elementen angereichert sind, sind sie für eine breitere Leserschaft interessant und werden somit hierzulande verlegt.

Schauplatz der Handlung ist Detroit. Eine Stadt, die aufgrund des über Jahrzehnte hinweg andauernden Niedergangs der amerikanischen Autoindustrie mit massiven wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Problemen zu kämpfen hat. Eine Stadt, deren Ruf längst über die Landesgrenzen hinweg bekannt und weit entfernt von einem positiven Image ist. Eine Stadt, die kaputte Typen nicht nur hervorbringt, sondern auch anzieht.

Ausgerechnet hier ist Detective Gabriella Versado bei der Mordkommission tätig. Ihr Job ist kräftezehrend und lässt ihr wenig Raum, sich um ihre heranwachsende Tochter zu kümmern. Diese wiederum benötigt gerade ihre Mutter als verständnisvolle Ansprechpartnerin, was diese nicht zu leisten imstande ist. Schon gar nicht, wenn ihr ein außergewöhnlicher Mordfall übertragen wird, der all ihre Kraft fordert.

Ein Junge wurde tot aufgefunden. Sein Oberkörper wurde mit dem Unterkörper eines Rehs verbunden. Das Opfer wurde regelrecht arrangiert, so wie man eine Skulptur für ein erlesenes Publikum arrangieren würde. Wer immer sich solches erdacht hat, wird es noch einmal tun, da ist sich Versado sicher. Kurz darauf wird dann auch ein weiteres Opfer gefunden, welches ebenfalls künstlerisch präsentiert wurde.

»Broken Monsters« ist ein reiner Kriminalroman, in dem es darum geht, so rasch wie möglich den Mörder zu finden. Dabei präsentiert Beukes ihrem

Publikum diesen recht früh, sodass es nur noch darum geht, wie die finale Auseinandersetzung zwischen den beiden Figuren wohl ausgehen wird. Bis dahin werden die handelnden Personen ausführlich in Szene gesetzt. Beukes lässt sich für ihre Romanhandlung Zeit, ohne dass der Leser allerdings zum Überspringen diverser Abschnitte animiert wird. Sie ist als Schriftstellerin versiert genug, den Spannungsbogen zu halten.

Der Krimi besticht für mich durch die etwas ausgefallene Todesart und den Gedankengängen des Mörders. Ansonsten ist die Handlung konventionell und ziemlich gradlinig. Fantastische Elemente finden sich erst ganz zum Schluss und wirken dabei mehr als nur deplatziert. Es fehlt zum einen die Verbindung zu dem gesamten vorherigen Roman und die passende Erklärung für das plötzliche Auftauchen. Es wirkt konstruiert und ist für die Auflösung aus meiner Sicht völlig überflüssig. Als Leser gewinnt man den Eindruck, dass Beukes ihren Ruf als Fantastikautorin unbedingt noch hätte nachkommen wollen/müssen. Dies hat sie im vorliegenden Roman jedenfalls ordentlich vergeigt.

»Broken Monsters« muss man sicherlich nicht gelesen haben. Als Fantastikfan schon einmal gar nicht. »Zoo City« und »Shining Girls« haben mir deutlich besser gefallen und bieten auch die ungewöhnlicheren Ideen.

(Andreas Nordiek)

Vonda N. McIntyre

Das Lied von Mond und Sonne

(The Moon and the Sun, 1997)



Neuaufgabe, Bastei-Lübbe Taschenbuch 2015 (1999), aus dem amerikanischen Englisch von Eva Bauche-Eppers, ISBN: 978-3404207787, 640 Seiten

Als ihr Bruder Yves mit einem lebenden Seeungeheuer nach Frankreich zurückkehrt, scheint für die Waise Marie-Josèphe de la Croix ein Traum in Erfüllung zu gehen. Obwohl sie gerade erst aus den französischen Kolonien nach Versailles gekommen ist, um Ludwigs Schwägerin als Hofdame zu dienen, darf sie nicht nur gemeinsam mit Yves die Anatomie der Kreatur erforschen, sondern wird auch mit deren Pflege beauftragt. Was sie nicht jedoch nicht ahnt: Das Seeungeheuer ist zum Höhepunkt eines Festmahls auserkoren und die Intrigen des Hofes haben bereits dessen Käfig und Marie selbst erreicht.

»Das Lied von Mond und Sonne« stellt nur vordergründig eine Neuerscheinung dar. Bereits 1999 erschien bei Bastei-Lübbe dieselbe Übersetzung unter dem passenderen Titel »Am Hofe des Sonnenkönigs«. Warum es zu dieser Namensänderung kam, kann an dieser Stelle nur spekuliert werden. Die Bezugnahme zum Bestseller »Das Lied von Eis und Feuer« ist allerdings mehr als offensichtlich. Nötig hätte der Roman dies nicht. Auch ansonsten scheint das Buch in die falsche Haut gebunden zu sein. Der Klappentext verrät nicht nur etwas, wofür der Roman etwa zwei Drittel seines Umfangs benötigt, er setzt auch nicht die richtigen Schwerpunkte.

Ein »Game of Thrones«-Verschnitt ist »Das Lied von Mond und Sonne« ganz sicher nicht, auch keine Fantasy im eigentlichen Sinne. Vielmehr handelt es sich um einen historischen Roman. Der Grund, warum allerdings auch diese Genreschublade nicht so recht passen mag, ist ein Seeungeheuer. Die Marketingabteilung von Bastei-Lübbe hat deshalb auch gut getan, weder »Fantasy«, noch »Historischer Roman« auf den Umschlag zu drucken, sondern sich für ein bloßes »Roman« zu entscheiden. Denn »Das Lied von Mond und Sonne« ist eines dieser Werke, das sich über Genre Grenzen hinwegsetzt, als hätte es sie nie gegeben. Es hat mindestens Anteile einer Abenteuererzählung, eines Sittengemäldes, einer Liebesge-

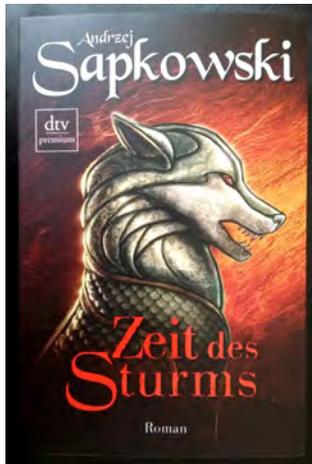
schichte, einer biografischen Erzählung, eines fantastischen, politischen, historischen Romans und einer Sage. Der Ausgangspunkt ist der Hof des Sonnenkönigs und damit ein historischer Ort. Das Seeungeheuer, das fantastische Element, hingegen bildet nur und vor allem den Rahmen der Handlung, es stellt über weite Strecken nicht ihr Zentrum dar.

Vonda N. McIntyres Stärken können an drei Punkten festgemacht werden. Erstens schafft sie es, Figuren regelrecht zum Leben zu erwecken und sie vor den verbreiteten Schwarz-Weiß-Zeichnungen der Genreliteratur zu bewahren. Allen voran gelingt ihr dies bei Marie, der Hauptfigur, die erst kurze Zeit am königlichen Hof weilte. Sie ist die Schwester von Yves, dem Fänger und Erforscher der Seeungeheuer, und gehört zum Hausstand der Herzogin von Orleans, der Schwägerin des Sonnenkönigs. Anfangs naiv, unbewandert in Fragen der Politik, der Intrige und der Liebe wird sie zunehmend in die Welt des französischen Adels hineingezogen. Marie ist aber nur ein Beispiel für zahlreiche atemende Figuren. Zweitens erfindet sie mit dem Seeungeheuer ein fantastisches Element, das zwar fremd am Hof des Sonnenkönigs ist, aber dort nicht fremder als die Sklavin Odelette erscheint und auf jeden Fall keinen ungelungenen Fremdkörper darstellt. Das Seeungeheuer passt nach Versailles wie die Intrigen des Adels. Drittens, und das ist auch die Achillesferse des Romans, hat McIntyre nicht nur umfassend recherchiert, sondern ihr gelingt es auch, ihr Wissen über Ludwig XIV., seine Politik, seinen Hof und die dort herrschende Langeweile in einen Roman zu gießen. Das Ergebnis ist zweischneidig: Das »Lied von Mond und Sonne« Roman ist dann am stärksten, wenn die allgegenwärtige Eintönigkeit des gesamten Hoflebens am spürbarsten ist, wenn der Roman regelrecht langweilig wird.

Alles in allem ist das »Lied von Mond und Sonne« ein Werk, das sich über Genre Grenzen in bester Weise hinwegsetzt. Wer einen kriegerischen Fantasythriller erwartet, mag enttäuscht sein, wer jedoch bereit ist, sich auf das Seeungeheuer einzulassen, findet darin einen überraschend facettenreichen,

emotionalen und warmherzigen historisch-fantastischen Roman, dessen Stärke und Schwäche zugleich Momente der höfischen Langeweile sind.

(Felix Woitkowski)



Andrzej Sapkowski
Zeit des Sturms

(Sezon Burz, 2013)

Deutscher Taschenbuch Verlag, Paperback, aus dem Polnischen von Erik Simon, ISBN: 978-3423260572, 448 Seiten

Geralt von Riva, seines Zeichens ein Mutant und Hexer, zieht durch die Lande, um gegen Geld Monster aller Art zu erlegen. Als er das Königreich Kerack erreicht, wird er festgenommen und des Betrugs angeklagt. Zwar kommt er auf Kautions frei, doch erhält er seine beiden Schwerter nicht zurück. Ohne diesen wertvollen Besitz wird er zur Zielscheibe für allerlei Gesindel, das seinen Tod sehen will. Allein sein bester Freund Rittersporn und die Zauberer, für die er einen gefährlichen Auftrag erledigen soll, scheinen noch auf seiner Seite zu stehen.

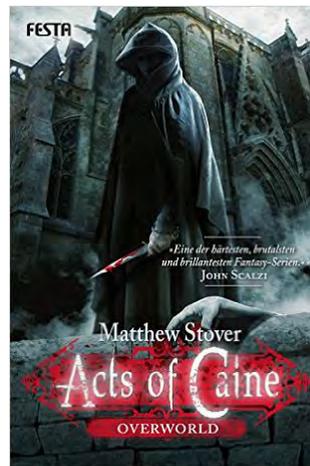
Mit »Zeit des Sturms« legt Andrzej Sapkowski einen neuen Roman der Geralt-Saga vor, die in den letzten Jahren eine feste Größe in der Fantasyliteratur und PC-Rollenspielen geworden ist. Der Roman schließt allerdings weder an die Handlung der Spiele noch an das letzte Werk »Die Dame von See« (2011) an, sondern gliedert sich nachträglich zwischen den Kurzgeschichtenband »Das Schwert der Vorsehung« (2007) und den ersten Roman »Das Erbe der Elfen« (2008) ein.

»Zeit des Sturms« bietet alles, was die Geralt-Saga ausmacht: unglaublich lebendige Dialoge, die für das Genre herausragend sind, ein Held, der geschickt zwischen Schwarz und Weiß pendelt, im Erfolg noch scheitert und mit seinem Schicksal hadert sowie eine Handlung, die von Figuren getragen wird, nicht von der Rettung der Welt. Alte Bekannte wie Rittersporn und in kleiner Rolle auch Yennefer lassen Fans sich direkt heimisch fühlen. Der allein stehende Roman ist aber auch in eine Weise geschrieben, dass Neueinsteiger jederzeit zugreifen können.

Der überwiegend positive Eindruck, den »Zeit des Sturms« hinterlässt, wird allerdings durch zwei Punkte geschmälert. Erstens führt die Entscheidung, den Roman zwischen bestehende Geschichten einzugliedern, dazu, dass Geralt und andere bekannte Figuren sich nicht weiterentwickeln dürfen. Kein Konflikt wird weiter gesponnen. Der Roman ist ein Abenteuer, in das Geralt gerät, ohne dass es ihn richtig anzugehen scheint, ohne dass er sich selbst hineinführt. Was geschieht, das passiert ihm einfach. Statt auf die Suche zu gehen, schicken ihn Zauberer an einer Stelle per Teleportation von Ort zu Ort. Geralt gibt die Kontrolle ab, und der Roman büßt dadurch ein Teil der Intensität ein, die für die Kurzgeschichten so charakteristisch ist. Zweitens scheint der Lektor nicht aufmerksam genug gewesen zu sein. In zahlreichen Schilderungen wiederholt Sapkowski in zwei oder sogar drei Sätzen das, was er bereits ausreichend darstellen konnte. Hier hätte eine Kürzung gut getan.

Beide Kritikpunkte machen »Zeit des Sturms« beileibe zu keinem schlechten Roman. Wie die gesamte Geralt-Saga ragt auch er über das Gros der Fantasyneuerscheinungen heraus, weiß mit einer prächtigen Welt, spritzigen Dialogen und lebendigen Figuren zu überzeugen. Im Vergleich zu den großartigen Kurzgeschichten um Geralt von Riva lässt der Roman allerdings etwas nach. Erstleser sollten deshalb trotzdem zugreifen und Fans werden ebenfalls ihre Freude daran haben, solange sie keine Steigerung erwarten.

(Felix Woitkowski)



Matthew Stover

Acts of Cain – Overworld

(Acts of Cain – Overworld, 1998)

Dt. Erstausgabe, Festa Verlag, Taschenbuchausgabe, 2015, Übersetzung: Helena Tamis, ISBN: 978-3865523631, 477 Seiten

Bei dem vorliegenden Buch handelt es sich um eines der Werke, die bei dem Festa-Imprint deltus.de erscheinen sollten. Bekanntlich hat dieses nur einige wenige Monate existiert und wurde dann von Frank Festa wieder eingestellt.

Einige der bereits eingekauften Romane erscheinen nun bei Festa in der Allgemeinen Reihe. Hierzu zählen die ersten beiden Bände der Reihe »Acts of Cain«, eine Mischung zwischen SF und Fantasy.

Im Mittelpunkt steht Hari Michaelson, der in einer anderen Welt einen gedungenen Mörder darstellt. Overworld ist eine Parallelwelt, die über mittelalterliche Strukturen verfügt. In diese Welt werden reale Menschen hinein transferiert, um u. a. für ein Millionenpublikum Abenteuer zu erleben. Die erfolgreichsten werden wie Helden verehrt und jedes Kind auf der Straße kennt diese. Natürlich schneit einige wenige einen Haufen Geld und sind daran interessiert, dass die von ihnen betreuten Helden weiterhin in der Publikumsgunst ganz oben stehen. Menschen wie Hari sind keineswegs frei in ihrem Tun, sondern mit Haut und Haaren den Studios verpflichtet.

Das Szenario ist keineswegs neu. Brot und Spiele in ein SF-Gewand gekleidet, kennt der Fantastikleser zur Ge-

nüge. Man denke nur an die Reihe »Tribute von Panem«. Der Erfolg u. a. dieser Buchreihe dürfte es zu verdanken sein, dass nun in deutschsprachiger Übersetzung die ersten beiden Romane dieser Serie erschienen sind. Ob auch die weiteren Romane erscheinen, dürfte eher bezweifelt werden, denn die Reaktionen auf den ersten Band der Reihe fielen doch eher verhalten aus.

Die Handlung spielt größtenteils in Overworld. Über die Zustände auf der Erde erfährt der Leser nicht ganz so viel. Deutlich wird lediglich, dass die Erde kein lebenswerter Ort mehr ist. Die Reichen sind reicher und die Armen sind ärmer geworden, mit all den Folgen für Umwelt, Gesellschaft und Politik. Kein Wunder also, dass die Menschen sich dieser Realität entziehen und in eine fantastische Welt eintauchen.

In »Overworld« muss sich Caine mit einem wirklich gefährlichen Gegner auseinandersetzen. Jemand, der nicht nur über wundersame Macht verfügt und jedem Magier, Zauberer usw. überlegen ist, sondern der auch erkannt hat, dass seine Welt von fremden Wesen heimgesucht wird. Diesen Wesen – natürlich handelt es sich hierbei um die dorthin versetzten Menschen – will er Einhalt gebieten. Gelingen soll ihm dies, indem er möglichst alle Landesteile, Religionen und andere Machtstrukturen unter seiner Führung vereint. Nur dann sieht er sich und seine Welt als stark genug an, um gegen diese Wesen vorzugehen. Natürlich ist ein gewisser Eigennutz auch dabei. Allmachtsfantasien dürfen nicht fehlen.

Caine hingegen verfolgt ganz eigene Ziele. Seine Ehefrau, von der er aktuell getrennt lebt, ein Zustand, der ihm sehr zu schaffen macht, ist ebenfalls eine sehr bekannte Gestalt in Overworld. Nun wurde ihre Verbindung mit der Erde abgeschnitten, und wenn sie nicht innerhalb einer gewissen Zeitspanne selbst ihre Rückkehr initiiert, wird sie sterben. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt für Caine und einige mächtige Gegner heften sich an seine Fährte, als er wieder in Overworld auftaucht. Völlig auf sich allein gestellt muss er nicht nur seinen vertraglichen Verpflichtungen seines Studios erfüllen, sondern davon losgelöst das Leben seiner Frau retten.

Beworben wird der Roman u. a. mit »Die heftigen Gewaltpitzen dürften auch den blutrünstigsten Horror-Freaks ein diabolisches Lächeln auf die Lippen zaubern«. Natürlich sind solche Werbebotschaften überspitzt, weisen aber schon darauf hin, was den Leser hier erwartet. Es wird gemeuchelt und gemordet, dass man mit dem Zählen der Verstorbenen kaum noch nachkommt. Zumeist verläuft dies in einer Rasanz, die an die einschlägigen PC-Games erinnert. Fans von entsprechenden Egoshootern können hier jedenfalls zugreifen.

Insgesamt handelt es sich bei »Acts of Caine – Overworld« um einen reinen Unterhaltungsroman, den man gerade in der Urlaubszeit genießen kann. Als Strandlektüre war er mir zumindest dienlich. Mehr sollte man von diesem Roman auch nicht erwarten.

(Andreas Nordiek)



Monica Byrne

Die Brücke

(The Girl in the Road, 2014)

Dt. Erstausgabe, Wilhelm Heyne Verlag, München, 2015, aus dem Amerikanischen von Irene Holicki, Umschlaggestaltung von »Das Illustrat«, ISBN 978-3-453-41784-7, 447 Seiten

Monica Byrnes Erstlingsroman »Die Brücke« zeichnet ein faszinierend fremdartiges, gleichzeitig durchaus realistisch anmutendes Bild der nicht allzu fernen Zukunft. In der zweiten Hälfte unseres Jahrhunderts ist Indien zur führenden Industrienation geworden, während sich der afrikanische Kontinent gleichzeitig deutlich im Aufschwung be-

findet. Die USA und Europa scheinen dagegen massiv an Bedeutung verloren zu haben. Zwischen Indien und Dschibuti wurde der sogenannte Trail errichtet, eine gigantische Pontonbrücke, die der Energiegewinnung durch Wellenkraft dient. Nur wenige Verrückte, Abenteurer und Sinnsucher machen sich an das gefährliche und illegale Unterfangen, den Ozean auf diesem künstlich erschaffenen Fußweg zu überqueren.

Im Mittelpunkt des Romans stehen die Lebensgeschichten zweier Frauen, die auf zunächst etwas nebulöse Art miteinander verbunden zu sein scheinen. Die junge Inderin Meena, die sich selbst als manisch bezeichnet und offenbar allerlei Halluzinationen hat, befindet sich auf der Flucht, wobei der Leser über den Grund dafür anfangs im Dunkeln gelassen wird. Sie geht schließlich das Wagnis ein, sich auf dem Trail auf die große Reise nach Afrika zu machen. Byrne beschreibt dabei sehr schön, wie Meena sich auf dem schmalen, ständig schwankenden Trail vorwärts zu bewegen und die ständigen Gefahren zu überleben lernt. Parallel dazu werden die Erlebnisse der Afrikanerin Mariama geschildert, die als Kind aus der Sklaverei flieht und sich einer Gruppe von Händlern auf deren Reise nach Äthiopien, das eine Art Gelobtes Land darstellt, anschließt. Die politische Situation in Äthiopien ist trotz aller Fortschritte zumindest für Inder jedoch alles andere als entspannt. Ähnlich wie es verschiedene heutige Industrienationen in Afrika praktizieren, sind sie als gut meinende »Helfer« aufgetreten, die tatsächlich eher an eigenem Machtzuwachs und damit an Ausbeutung interessiert sind, was mehr und mehr für Widerstand sorgt. So wurden auch Meenas Eltern in Addis Abeba ermordet, was einer der Gründe für ihre beschwerliche Reise ist, will sie doch die Hintergründe dieser Tat aufklären.

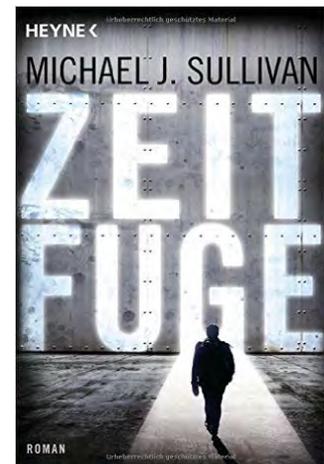
Abwechselnd schildert Byrne auf packende und spannende Weise den Weg der beiden Frauen, wobei die Chronologie der Handlungsstränge deutlich voneinander abweicht. So wird Mariamas Leben von ihrer Kindheit an bis zum Alter geschildert, während Meenas Erlebnisse großteils auf ihre Reise über den Trail beschränkt bleiben.

Die teilweise sehr detaillierte und stets schlüssige Schilderung der nahen Zukunft in »Die Brücke« stellt eine hervorragende, weil glaubhafte Extrapolation unserer heutigen Welt dar. Vergleiche mit den Werken eines Paolo Bacigalupi oder des immer noch aktuellen John Brunners drängen sich auf. Gerade Themen wie Energieerzeugung, Umweltkatastrophen, moderne Sklaverei, Neubestimmungen der Geschlechterrollen, globale Wirtschaft oder die Macht sozialer Netzwerke werden auf zum Großteil sehr intelligente und realistische Weise behandelt. Auch die Wahl der Hauptfiguren ist erstaunlich. Natürlich gibt es heutzutage mehr und mehr weibliche Helden in der SF und auch Menschen anderer Nationalitäten als der US-amerikanischen und europäischen tummeln sich bisweilen zwischen den Buchdeckeln bzw. auf der Leinwand. Dass die Autorin in »Die Brücke« aber eine Inderin und eine Afrikanerin in den Mittelpunkt stellt, ist durchaus ungewöhnlich.

Allerdings ist Byrne trotz ihres gut lesbaren Stils vor einigen Anfängerfehlern nicht gefeit. »Die Brücke« wirkt teilweise mit Metaphern und Perspektivwechseln etwas überfrachtet, was streckenweise für Ermüdung, wenn nicht gar Verwirrung sorgt. Zudem stellt sich der Leser immer wieder die Frage, wann die eine Handlungsebene in Bezug auf die andere stattfindet. Auch wird schließlich nicht ganz aufgeklärt, wie das Schicksal Meenas mit dem Mariamas tatsächlich zusammenhängt. Byrne bietet zwar am Ende eine Lösung, doch erscheint diese nicht ganz schlüssig.

Insgesamt handelt es sich um ein lesenswertes, nachdenklich stimmendes Werk, auch wenn man über einige Schwächen hinwegsehen muss. Man kann sicherlich auf weitere Romane Monica Byrnes gespannt sein. Immerhin scheint sie schon alleine aufgrund der ungewöhnlichen Thematik von »Die Brücke« das Potenzial zu haben, eine eigenständige Stimme in der SF zu werden.

(Christian Hoffmann)



Michael J. Sullivan

Zeitfuge

(Hollow World)

Dt. Erstausgabe, Heyne 2015, Taschenbuch, übersetzt von Oliver Plaschka, ISBN: 978-3453316782, 448 Seiten

Der Protagonist Ellis Roger bekommt eine Krebsdiagnose. Dies verheimlicht er jedoch seiner Frau Peggy, da ihre Beziehung einen Status der Nicht-Kommunikation erreicht hat. Aus der Schmuckschatulle seiner Frau nimmt er sich ein Paar Diamantohrringe und trifft sich mit seinem alten Freund Warren in deren Stammlokal. Sie reden wie immer über Gott und die Welt, wobei die beiden Freunde sehr unterschiedlich sind. Ellis Roger ist ein MIT-Absolvent und relativ erfolgreich, während Warren es nicht so weit gebracht hat. Ellis gibt Warren ein paar Papiere »für den Fall, dass es funktioniert«, geht nach Hause, steigt in seine selbst gebaute Zeitmaschine und will sich zweihundert Jahre in die Zukunft versetzen, damit dort seine Krankheit geheilt werden kann. Die Zeitreise funktioniert auch, doch kommt Ellis nicht zwei Jahrhunderte später an, und die Welt ist auch nicht so, wie er es sich vorgestellt hat.

Gleich nach seiner Ankunft wird er Zeuge eines Mordes. Der kurze Zeit später Eintreffende »Ermittler« hält Ellis, der sofort als nicht in die Gegenwart passend identifiziert wird, zunächst für den Mörder, da es in dieser Gesellschaft der Zukunft seit langer Zeit kein Verbrechen mehr gegeben hat. Ellis kann seine Unschuld beweisen und macht sich mit dem Menschen der Zukunft auf die

Suche nach dem Mörder. Er lernt dabei eine Welt kennen, die sich gesellschaftlich sehr weit von der seinen (und damit auch der des Lesers) weg entwickelt hat. Hunger, Elend, Krankheiten und Kriege gibt es nicht mehr. Und auch keine unterschiedlichen Geschlechter. Doch die Struktur dieser Welt ist nicht so stabil, wie sie sein sollte. Spätestens als ein alter Bekannter in diesem System erscheint, droht das Ende der Zivilisation.

In »Zeitfuge« ist die Zeitreise an sich ebenso wie bei H. G. Wells »Die Zeitmaschine« nicht das zentrale Thema. Das Teil funktioniert einfach und gut ist. Darauf weist der Autor bereits in seinem Vorwort hin. Dies wirkt ein wenig befremdlich und dozierend. Als ob der geneigte SF-Leser das nicht von alleine bemerkt hätte. Der Roman beginnt sehr vielversprechend und mit einer guten Dynamik in der Handlung. Die Welt der Zukunft ist spannend formuliert. Die Technik ist entsprechend fortgeschritten und wird als selbstverständlich beschrieben. Die Menschen nutzen sie einfach. Die Zivilisation ist sehr fortgeschritten und das ist ebenfalls sehr einfallsreich erzählt. Der Autor berichtet über eine mögliche Zukunft, die durch das Erscheinen des Zeitreisenden beeinflusst, ja gefährdet wird. Das Ganze ist fundiert und funktioniert sehr gut. Die Beziehung des religiösen Ellis zu seinem neuen Freund in der Zukunft wird sehr schön beschrieben. Die verbotene Anziehungskraft und der Wunsch nach Liebe und Geborgenheit geben dem Roman einige wirklich lebenswerte und wohl so noch nicht beschriebene Momente. An einigen Stellen vergibt der Autor dennoch Chancen, denkt nicht konsequent zu Ende. Wobei das Ende offen gestaltet ist und im Nachwort wird die Option einer Fortsetzung offen ausgesprochen.

Der Roman ist schnell und unterhaltsam, macht an den richtigen Stellen nachdenklich und bietet viel Stoff zur Diskussion. An einigen Stellen ist das Thema Religion anfangs zwar etwas zu präsent, doch der Autor besinnt sich dann auf eine nicht theologisch ausgerichtete Betrachtung der Gesellschaft. Der Roman hat einige sehr starke Momente. Hier ist das Gespräch von Ellis mit Sol zu nennen. Sol ist die älteste

und einzige Frau auf der Erde und hat ganz eigene Vorstellungen von Gott.

»Zeitfuge« lebt von der Konfrontation der nach außen heilen Welt der Zukunft und der verwerflichen Moral der uns bekannten Gegenwart. Das Ganze ist spannend verpackt und erzählt. Was will der geneigte Leser mehr?

(Ralf Boldt)



Jo Walton

Die Stunde der Rotkehlchen

(Farthing, 2006)

Dt. Erstausgabe, Golkonda 2014, Taschenbuch mit Klappbroschur, Übersetzung: Nora Lachmann, ISBN: 978-3-9447-20418, 289 Seiten

Jo Waltons preisgekröntes Fantastikwerk »In einer anderen Welt« hat sicherlich den Weg für die Inspector-Carmichael-Trilogie hierzulande geebnet. Der erste Roman »Die Stunde der Rotkehlchen« ist bereits im letzten Jahr erschienen und hat für entsprechendes Aufsehen gesorgt. Zu allererst wurde die ansprechende Gestaltung des Romans erwähnt, für die einmal mehr die Künstlerin s.BENes verantwortlich war.

Der Roman spielt in einem alternativen Geschichtsverlauf des Jahres 1949. Im Jahre 1941 wurde ein »ehrenwerter Friede« mit Hitler geschlossen. Großbritannien hatte es geschafft, den Ansturm der deutschen Streitkräfte auf die Insel zu vermeiden. Somit konnte Hitler seine Schreckensherrschaft auf den Kontinent ausdehnen und steht im Stellungskampf mit Russland.

Ausgehandelt hat diesen »ehrenwerter Frieden« Sir James Thirkie, der seit-

dem in England als Held verehrt wird. Sir James gehört zu einem elitären und erzkonservativen Kreis von Adligen, die als Farthing-Clique bezeichnet wird und deren Mitglieder in wichtigen politischen Positionen sitzen. Regelmäßig treffen sie sich auf dem Landsitz der Farthings.

An einem dieser Wochenenden wird Sir James ermordet in seinem Bett vorgefunden. Auf seiner Brust liegt ein Davidstern aus gelbem Stoff und herausragt ein Dolch. Der Verdacht liegt nahe, dass ein Jude für dieses abscheuliche Verbrechen verantwortlich sein könnte. Da passt es gerade, dass ausgerechnet der Ehemann der Tochter des Hauses ein Jude ist und ebenfalls zum Tatzeitpunkt auf Farthing weilte. Die Auflösung des Mordes scheint also überhaupt kein Problem zu sein.

Allerdings lässt sich Inspector Carmichael vom Scotland Yard nicht von einer voreiligen Verurteilung leiten. Ermittlungen in Adelskreisen sind nie angenehm und schon gar nicht, wenn diese sich von einem einfachen Inspector so rein gar nichts sagen lassen. Seine geringe gesellschaftliche Stellung wird ihm allenthalben unter die Nase gerieben. Von einer umfassenden Kooperation der zum Tatzeitpunkt anwesenden kann man also nicht sprechen.

Schnell wird dem Inspector klar, dass nichts so ist, wie es scheint. Hinter der Fassade der hochnäsigen und verknöten Adligen ergeben sich Abgründe. Dinge, die besser im Verborgenen bleiben.

Die Handlung wird zum einen aus der Sichtweise der Tochter des Hauses und zum anderen aus der des Inspectors erzählt. Wechselseitig wird so die Handlung vorangetrieben und der Leser erfährt so nach und nach die Puzzleteile, die am Ende ein Bild ergeben, welches er sicherlich nicht erwartet hat. Neben der tollen Figurenzeichnung, die eingebettet sind in eine »leise Sprache« und an die Kriminalromane längst vergangener Jahrzehnte erinnert, ist es gerade die Darstellung der Alternativwelt, die dem Leben in seinen Bann zieht.

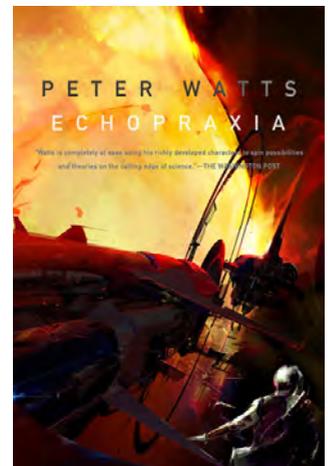
Das England von Jo Walton steuert auf ein System hin, welches sich immer mehr zu dem Herrschaftssystem Hitlers entwickelt. Zwar geschieht dies Schritt

für Schritt und unter dem Deckmantel parlamentarischer Legimitation, aber so hat auch Hitlers Aufstieg begonnen. In einem politischen Klima der Angst vor Juden, Sozialisten, Bolschewiken und verweichlichten Demokraten, gebiert ein System adeliger Führung. All die gesellschaftlichen und politischen Errungenschaften der letzten Jahrzehnte werden wieder abgeschafft. Man nähert sich den Methoden und dem Herrschaftssystem der Nationalsozialisten Schritt für Schritt an.

Die Aussichten für in England lebende Menschen, die nicht in das neue Bild eines »rechtschaffenen Engländers« passen, verdüstern sich und haben bereits im vorliegenden Roman unmittelbare Auswirkungen auf das Leben wichtiger Romanfiguren.

Inspector Carmichael wird es in seinen beiden nächsten Fällen deshalb noch schwerer haben, die Wahrheit ans Licht zu bringen und die wirklich Schuldigen vor dem Richter. In solch einem politischen Klima sind die Herrschenden an der Aufklärung von Fällen sicherlich wenig interessiert, sondern vielmehr daran »ihre Wahrheit« in den Vordergrund zu stellen.

(Andreas Nordiek)



Peter Watts

ECHOPRAXIA

(Echopraxia, 2014)

Dt. Erstausgabe, Heyne Verlag 2015, Taschenbuch, Übersetzung: Birgit Herden, ISBN: 978-3453528079, 559 Seiten

Im Mittelpunkt der Geschehnisse steht der Wissenschaftler Daniel Brüks, einer

der wenigen Menschen, der sich noch nicht mittels genetischer Veränderungen und/oder technischer Erweiterungen »aufgepeppt« hat. Er lehnt solches rundweg ab und zählt gerade als Biologe zu einem aussterbenden Ast der Menschheit, die sich in den letzten Jahrzehnten immer weiter aufgesplittert und so voneinander entfernt hat. Die verschiedensten Vertreter dieser neuen Menschheit entfernen sich auf vielen Gebieten immer weiter voneinander.

Briks' aktuelle Feldforschung führt ihn in eine Wüstengegend Oregons. Hier sucht er nach noch unverfälschter bzw. ursprünglicher DNA. Eine wirklich unbefriedigende Arbeit, denn scheinbar alles Leben auf der Erde ist mittlerweile mit künstlicher DNA verseucht. Das ursprüngliche Leben, so wie wir es noch kennen, existiert nicht mehr. Jeder Privatmann ist in der Lage, Leben zu verändern, zu erschaffen oder zu töten. Für Briks steht die Menschheit kurz vor dem totalen Zerfall.

In der Nähe von Briks' Forschungslager liegt ein religiöses Zentrum. Desesen Bewohnern gelingt es durch religiöse Ekstase sich so in eine Gemeinschaftstrance zu versetzen, dass sie in der Lage sind, komplexe wissenschaftliche Forschung zu betreiben. Gemeinsam sind sie viel produktiver als sie es als Einzelwesen wären. In Anbetracht der Möglichkeiten dieser Schwarmintelligenz kann ein Old-school-Forscher wie Briks fast verzweifeln und steht solchen Entwicklungen mehr als nur skeptisch gegenüber.

Als das Zentrum dieser Gläubigen angegriffen wird, gerät Briks ins Fadenkreuz der Geschehnisse und wird mehr oder weniger von den Gläubigen vor dem sicheren Tod gerettet. Zusammen mit einigen weiteren Personen findet er sich auf einer Reise zur Sonne wieder. Auf eine Reise, die Antworten auf die in Peter Watts' Roman »Blindflug« aufgeworfenen Fragen finden soll.

Dem Leser ergeht es bei der Lektüre von Peter Watts' Roman in weiten Teilen so wie Briks: er versteht nur rudimentär, wohin der Autor möchte und wohin dessen Gedanken gerade abschweifen. Es finden sich zu wenig verständliche Erklärungen in der Romanhandlung wieder, was deren Nachvoll-

ziehbarkeit sehr erschwert. Der Leser bleibt fast auf dem Niveau von Briks stehen, während alle anderen um ihn herum zumindest in Teilen verstehen, welche Mission sie erfüllen sollen und zu welchen Erkenntnissen sie gelangen.

Es mag ja sein, dass Watts einiges an Ideen und aktuelle Forschungsergebnisse in seinem Roman hat einfließen lassen. Aber dies vermittelt er seinen Lesern nicht. Eine umfangreiche wissenschaftliche Abhandlung am Ende des Romans bringt zwar ein wenig Licht ins Dunkel, kommt aber zu spät.

Deshalb kann ich die Lobhudelein auf dem Backcover auch nicht mittragen, denn als Leser fühlte ich mich vom Autor nicht genug »abgeholt«. Zwar mögen technisch bzw. naturwissenschaftlich deutlich stärker vorgeprägte Leser mir hier widersprechen, mir zumindest ist es in weiten Teilen schwergefallen, den Aussagen des Autors zu folgen.

So hat es Peter Watts aus meiner Sicht nicht geschafft seine Ideen/Gedankengänge in einen spannend zu lesenden SF-Roman umzusetzen. Die Figur Briks', die vieles einfach nicht nachvollziehen kann und ständig im Weg rumsteht, ist keineswegs dazu angetan, den Leser zu einer Auseinandersetzung mit den verwendeten Ideen zu bringen. Vielmehr ergeht es dem Leser so wie der Hauptfigur: Er kann den Gedankengängen des Autors nur schwerlich folgen.

Mit dem vorliegenden Roman hat Peter Watts seine Leser jedenfalls nicht erreicht.

(Andreas Nordliek)

Larry Correia

DER CLUB DER TOTEN MONSTER
(Monster Hunter Vendetta)

Bastei Lübbe, 2015, ISBN: 978-3-404-20807-4, 671 Seiten

Autor Larry Correia veröffentlicht nach »Die Monster, die ich rief« seinen zweiten Roman der Reihe um den Monsterjäger Owen Z. Pitt. Es ist wieder Urban Fantasy vom feinsten geworden. Nur dieses Mal muss Owen sich einer größeren Bedrohung stellen: dem Anführer eines Totenkultes, der seinen Plan gegen Owen Z. Pitt schon vor Jahren geplant



hatte. Den Teil 1 sollte man schon gelesen haben, um den Zusammenhang zwischen den Romanen zu kennen.

Der Roman fängt schon actiongeladen an und kann das hohe Niveau bis zum Ende halten. Der Autor strotzt nur so vor Einfällen (z. B. wie Owen den Zwergen vorgestellt wird und das Ganze in einer wüsten Keilerei endet) und die schrulligen Figuren haben es wirklich in sich. Der Autor muss ein Waffennarr sein; er beschreibt detailverliebt alle Gattungen seiner Waffen mit einer Hingabe, die ihresgleichen sucht.

Ich spreche daher eine klare Leseempfehlung aus. Wer auf Actionhelden, Zombies, Vampire, Orks und Werwölfe steht, ist genau richtig hier! Einfach lesen, weil richtig geiles Kopfkino entsteht.

(Mirko Wäldchen)

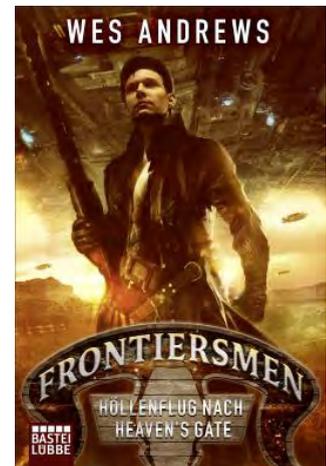
Wes Andrews

HÖLLENFLUG NACH HEAVEN'S GATE

(Frontiersmen 1)

Bastei Lübbe, Köln, September 2015, ISBN 978-3-404-20797

Nein, es ist kein Experiment, wenn die Figurenkonstellation und Ereignisabfolge eines Westernklassikers zur Schablone für einen SF-Roman genommen wird. Glaubt man Ronald B. Tobias, gibt es ohnehin nur zwanzig Plots, die erzählt werden können (20 Masterplots, Woraus Geschichten gemacht sind, Zweitausendeins, 978-3861503026). Wenn Wes Andrews also zum Plot von »Stagecoach« greift, kann eigentlich nichts schiefgehen. So lobt niemand Ge-



ringeres als Orson Welles den mit zwei Oscars prämierten und fünf weiteren Nominierungen bedachten Film als Mustervorlage für das Filmemachen. Und dennoch ist der Roman ein Experiment. Denn Andrews muss die genretypischen Merkmale eines Western in die Zukunft übertragen, ohne das Ganze (Duellen, Postkutsche, harte Kerle, skrupellose Minengesellschaften, Indianer und Dollars) ins unbeabsichtigt Lächerliche abgleiten zu lassen.

Worum geht es: Eine illustre Reisegesellschaft findet sich an Bord des Frachters *Mary-Jane Wellington* (im Western aka Postkutsche) unter dem Kommando *John Donovans* und seiner Mannschaft ein, um durch das von marodierenden grünhäutigen Pekos (im Western aka rothäutige Apachen) heimgesuchte Weltall zu fliegen. Dabei müssen sie von Zwischenstation zu Zwischenstation springen (im Western aka Zwischenstation), was (wie im Western) viel Platz lässt für Auseinandersetzungen mit den Grünhäuten unter ihrem Anführer Geonj. Entgegen dem Filmoriginal fallen bei der Jagd durchs Weltall soziale Spannungen innerhalb der Reisegesellschaft unterm Tisch bzw. in den Planetenstaub. Zwar gibt es wie in der Filmvorlage den betrügerischen Banker, die Etepetefrau und und und, aber sie sind nur Beiwerk, das sich dann und wann die Handlung unterfütternd zu Wort meldet (oder abgeschlachtet wird). Auch die Crew der *Mary-Jane* bleibt blass. Und Captain Donovan? Kommt manchmal etwas arg tumb daher (»Äh, wir brauchen dringend ganz viel Kohle, aber wie finden wir einen

Job?«). Aber all das ist egal, denn in *Höllflug nach Heaven's Gate* ist die Action der Held. Ob High-Noon-Duell gegen einen Fiesling im Schwebegleiter, Flucht des Frachters vor heranjagenden Pecos, Angriff der Pecos auf eine Minenwelt samt sich anschließender Kämpfe in der unterirdischen Stadt, herumgeisterter Kannibale – temporeich geht es durch das Weltall. Gekämpft wird dabei ganz klassisch mit Colt und Schrotgewehr und ein Mal auch mit Messern. Ganz wie im Western ist es der Kampf Mann gegen Mann, der zählt. Dass die Schusswaffen energiegetrieben sind, stört dabei nicht. Wohl aber, dass selbst Raumkämpfe zum Nahkampf mutieren. Da aber schon der Eingangssatz des Romans klar macht »Zwölf Uhr mittags ... Warum musste es immer zwölf Uhr mittags sein?«, wohin die Reise geht, nämlich in die – aber wirklich nur leicht – übertreibende Humorecke, lässt sich darüber schmunzelnd hinweg lesen. Entsprechend gut lässt sich auch mit den oft gefutterten Bohnen und dem immer wieder getrunkenem Kaffee leben. Wie im Western eben. Und wie gemacht für Popcorn. Und da es auf allen Welten arg staubig und heiß zugeht, lässt sich dazu prima die Musik von Ennio Moricone hören.

Kurz und knapp formuliert heißt all das: sehr unterhaltsam. Und zudem flott geschrieben, wirklich flott. *Höllflug nach Heaven's Gate* macht Lust auf mehr aus dem »Frontiersmen«-Universum und da trifft es sich gut, dass am 11. März mit *Blutfehde auf Alvarado* Band 2 der »Frontiersmen«-Reihe bei Bastei erscheinen wird.

(Jürgen Schnaus)

Sachbuch

Sascha Mamczak & Hannes Riffel (Hrsg.)

Das Science Fiction Jahr 2015

Golkonda Verlag, 2015, ISBN: 978-3-944-72048-7, 648 Seiten

Das *Science Fiction Jahr 2015* erscheint wie angekündigt nicht mehr im Heyne Verlag, sondern bei Golkonda. Die Mannschaft ist größtenteils aber an Bord geblieben und hat sich mächtig



angestrengt, die Qualität noch einmal zu steigern.

Der Band beginnt mit einer Vielzahl von Nachrufen auf Wolfgang Jeschke, der auf diese Art und Weise gebührend geehrt wird. Das wahre Ausmaß des Verlusts, den der Tod dieses immer bescheiden aufgetretenen Mannes bedeutet, wird durch die Beiträge seiner Wegbegleiter erst richtig deutlich. Denis Scheck macht den berechtigten Vorschlag eines Wolfgang-Jeschke-Preises und ist damit nicht der Erste.

Nach diesem traurigen Auftakt bieten die folgenden Seiten viele gut recherchierte Artikel und die bekannten bibliografischen Informationen zu den in Deutschland erschienenen Genretiteln.

Ein Interview mit dem erfolgreichen Newcomer Andy Weir (»Der Marsianer«) darf natürlich nicht fehlen.

Dazu werden wieder viele Bücher, Comics, Games und Filme besprochen. Udo Klotz widmet sich den SF-Romanen und Michael K. Iwoleit schimpft (mal wieder) über die mangelnde Qualität der deutschsprachigen SF-Kurzgeschichte. Für ihn sind Selfpublishing-Titel ein Graus, denn er fordert Qualität, sagt uns aber nicht wirklich, was er darunter versteht. Er findet die Kurzgeschichte »Knox« von Eva Strasser fantasios und dilettantisch und fragt sich, wie das DSFP-Preiskomitee dazu gekommen ist, sie auszuzeichnen. (Er darf sich ruhig mal bei uns melden.)

Alles in allem: eine gute Mischung mit sehr guter Qualität. Man darf als Leser hoffen, dass es auch 2016 solch einen Band wieder geben mag.

(Ralf Boldt)

Uwe Lammers

Die Kristalltränen¹

Teil 1

Schätze besitzen magische Ausstrahlung, und manchmal scheint es ernstlich so zu sein, dass Artefakte uralter Vergangenheit – ungeachtet ihrer bisweilen bezaubernden Schönheit – ein geheimnisvolles Eigenleben führen. Man kennt die furchtbare Geschichte des Hope-Diamanten, der jedem seiner Besitzer Verderben und Tod brachte, man kennt zahllose Geschichten von verschollenen Schätzen, die ebrenwerte Menschen in Halunken verwandelten, selbst dann, wenn sie nie gefunden wurden.

Glanz und Untergang liegen dicht beieinander in solchen Fällen, und es gibt keinen Grund dafür, anzunehmen, dies sei auf die Erde allein beschränkt. Auch Zivilisationen auf anderen Welten der Milchstraße dürften mit solchen Schwierigkeiten zu kämpfen haben. Und der Sirenengesang verschollener Kleinodien verwirrt die

stimmt werden. Oftmals liefen Menschen, die sich so auf ein Ziel versteiften, direkt ins Verderben und richteten sich zugrunde. Diesen Fehler beging William Carson, der von allen leutselig Bill genannt wurde, indes nicht. Dafür war er dann doch zu sehr Realist.

Er war ein direkter Nachfahre von Neukolonisten auf Kaledonia II, einer Welt, die 450 Lichtjahre von der Erde entfernt lag, und jeder, der diese kühle, stürmische Welt kannte, wusste um den starken, unbeugsamen Charakter der Kolonisten. Sie stammten von abenteuerlustigen Briten ab, und in ihre Gene waren irische und schottische Erbanlagen eingekreuzt mit dem Effekt, dass sie Kaledonia II, die die irdischen Kolonialgesellschaften schon als zu unwirtschaftlich aufgegeben hatten, letztlich doch mit Erfolg zähmten und sogar zu einer autonomen Handelswelt aufwerteten. Das dauerte fast zwei Jahrhunderte, aber wie

story:files

Seelen der Begierigen, führt sie in Versuchung, und Lüge und Verrat sind ihre unweigerlichen Begleiter.

So war es auch im Jahre 2612, als zwei Abenteurer sich anschickten, in die Hölle einzutauchen und einen solchen Schatz zu bergen – die Kristalltränen ...

William Carson träumte diesen Traum schon seit seiner Jugend, einen Traum von beispiellosem Reichtum und Ruhm, der sich mit dem Fund seines Lebens verband. Dass das Objekt seiner Begierde unerreichbar schien und alle Expeditionen zur letztendlichen Bergung aus der Hölle, in die der Schatz abgestürzt war, vergebens gewesen waren, focht ihn nicht an.

Kindheitsträume waren die hartnäckigsten Visionen, und wer sich in sie einmal verrannte, der konnte mit rationalen Argumenten nicht mehr umge-

gesagt – die Kaledonier waren sture Hunde und zäh wie Leder.

Bill Carson schlug ganz in dieselbe Richtung, was seinen starken Willen anging. Aber im Gegensatz zu anderen Sprösslingen der Kolonialfamilien zog es ihn zu einem Ziel besonderer Art, und alles wurzelte in einer alten Aufzeichnung, die er als Kind im Alter von zwölf Jahren im planetaren Holorama gesehen hatte.

¹ Diese ursprünglich im Januar 1985 von mir verfasste Geschichte wurde in der originalen Version zweimal im Fandom veröffentlicht, und zwar im Januar 1992 im in winziger Auflage erschienenen »IG Kurzprosa-Reader 2« und, für eine breitere Öffentlichkeit, im November 1993 in »Andromeda SF Magazin 126«. Die vorliegende Fassung unterscheidet sich allerdings, wie ein gelegentlicher Abgleich ergeben wird, vollständig von der Ursprungsversion.

An diesem 8. September 2584 wäre der verstorbene Erdpräsident Edward Thelon hundert Jahre alt geworden. Naturgemäß wurde hier eine Menge über seine wichtige Rolle in den Skaldäer-Kriegen gebracht, insbesondere über die Friedensverhandlungen mit den Neu-Kariern. Und den Schlusspunkt bildete dann die dramatische CALONIA-Geschichte, bei der Thelon den Tod fand.

Das alles hätte den jungen Bill Carson, einen schon zu dieser Zeit hoch aufgeschossenen, breitschultrigen Jugendlichen, kaum interessiert. Er neigte mehr zu sportlichen Interessen und musste von seinen Eltern immer wieder energisch zu einem Mindestmaß an politischer Bildung gezwungen werden, wozu auch diese Dokumentation zählte, die ihn, wie gesagt, eher nicht beeindruckte – aber dann kam der Schatz ins Blickfeld, ein einziges Mal nur, und es war um seine Seele geschehen. Dieser Moment änderte buchstäblich sein Leben – etwas, was er wie so viele andere Menschen früher nur belächelt hätte. Von diesem Abend an fand sein Leben ein neues Ziel.

Der stolze, grauhaarige und zum damaligen Zeitpunkt 63 Jahre alte Erdpräsident Thelon hatte sich noch auf dem Spaceport von Karia in der prächtigen Warthalle des Spaceports, umringt von Medienvertretern, Bodyguards und Wachpersonal sowie politischer Entourage vergnügt den Fragen der neugierigen Journalisten gestellt, und natürlich befragten sie ihn nach dem Versöhnungsgeschenk, das die Neu-Karier ihm persönlich für die Beendigung des Krieges geschenkt hatten. Die blau geschuppten Humanoiden des Planeten hielten, wie es sich für aufrichtige Verlierer eines kosmischen Konfliktes gehörte, auf Distanz, doch kam nie heraus, ob das Thelon und seinem Tross galt oder vielmehr dem Gut, das er bei sich führte.

»Nein, ich habe keine Angst vor dem sogenannten Fluch«, meinte Thelon auf diese – für den uninformierte Bill Carson seltsam wirkenden – Fragen hin vergnügt. Thelon hatte sie offensichtlich erwartet. Jedermann erwartete solche Fragen, der auch nur ein bisschen Ahnung von dem Gegenstand hatte, um den es ging. »Sehen Sie, es ist ei-

ne archäologische Kostbarkeit beispielloser Kunstfertigkeit. Es ist begreiflich, wenn sich angesichts der bewegten Besitzergeschichte solche Mythen und Legenden um diesen Schatz ranken, aber genau genommen handelt es sich lediglich um exquisite Edelsteine einer außerirdischen Dynastie, und Sie können sicher sein, dass ich sie nach meiner Rückkehr zur Erde umgehend der Extrasolaren Kunstgalerie als Dauerleihgabe übereignen werde.«

»Also kann man hier nicht von Bestechung sprechen?«, kam die unvermeidliche nächste Nachfrage einer hübschen, platinblonden Journalistin, die in dem jungen Bill Carson Jahrzehnte später während der Verfolgung dieser Aufzeichnung Gedanken erweckte, die gar nichts mit der Reportage zu tun hatten. Vermutlich bekam er nur deshalb die nächsten Sätze auch noch mit, weil er diese aparte Journalistin mit männlichem Interesse musterte.

»Ich bitte Sie!«, wies Thelon amüsiert diesen Gedanken an seine Käuflichkeit zurück. »Wenn Sie meine Reden und Veröffentlichungen der zurückliegenden zwanzig Jahre genau gelesen haben, werden Sie bestens darüber im Bilde sein, dass ich der politischen Korruption und der Käuflichkeit von Ämtern strikt den Kampf angesagt habe. Dieses Geschenk ist ein Zeichen der Völkerversöhnung, weiter nichts. Dies als Form von Bestechung meiner Person zu sehen, halte ich für absurd. Wer hat Ihnen eigentlich so eine seltsame Frage in Ihre Liste dringender Fragen geschrieben?«

»Aber Sie wissen schon«, insistierte die schöne Journalistin beharrlich, den Gedanken nicht aufgebend, dass es womöglich jenseits des diplomatischen Goodwill weitere Gründe für die Aushändigung der Juwelen geben könne, »dass es Gerüchte gibt, die Neu-Karier hätten den Krieg deswegen verloren, weil sie im Besitz der Kristalltränen waren ...«

Der Erdpräsident machte eine wegwerfende Geste. »Das ist Aberglaube. Sie werden sehen, ich bringe diese Kostbarkeit als Zeichen der dauerhaften Freundschaft zwischen unseren beiden Völkern zur Erde, und danach können die Forscher nach Herzenslust die Kris-

talltränen untersuchen und feststellen, ob in ihnen böse Geister nisten oder sie auf andere Weise Unglück bringen ... ich halte das für das Geschwätz von sensationsgierigen Journalisten und Buchautoren. Und nun entschuldigen Sie mich bitte, ich habe noch wichtigere Themen zu besprechen, ehe ich aufbreche.«

Und dann kam der aus Hochsicherheitsglas gefertigte Kubus ins Blickfeld, für genau achtzehn Sekunden. In ihm lagen auf rotem Samt die wunderbarsten Edelsteine, die Carson jemals in seinem Leben gesehen hatte, vierzehn an der Zahl, in zwei Ringen angeordnet um ein zentrales Juwel. Sieben im äußeren Ring, sechs im inneren. Jeder von ihnen besaß die Größe eines Taubeneies mit perfektem Schliff. Im gleißenden Licht der Kamerascheinwerfer hatte das farbige Lodern der glühenden Edelsteine, golden, grün und rot flammend, sich geradewegs in Bill Carsons jugendliches Herz hineingebrannt. Sein staunender Mund öffnete sich von ganz alleine, weil der Anblick einfach ungeheuerlich und unvorstellbar war, nachgerade göttlich.

Dummerweise hatte er dann dennoch den Schluss der Reportage versäumt, weil er kurz durch einen Zwischenruf seiner Mutter aus der Küche abgelenkt wurde. Und als er schließlich von seinem Vater erfahren wollte, ob diese Sternjuwelen tatsächlich auf der Erde bis heute ausgestellt wurden – vielleicht konnte er ja im Zuge einer Reise mal dorthin gelangen und sie sich ansehen, in natura sahen sie bestimmt noch sehr viel wunderbarer aus als in einer alten Holoaufzeichnung –, da lachte Tavish Carson ihn ernstlich aus.

Ob er denn nicht wisse, dass die Kristalltränen niemals auf der Erde angekommen wären, wurde er belehrt.

Nein, das wusste Bill Carson natürlich nicht, wie er überhaupt nur sehr wenig über diesen Krieg, Präsident Thelon und das Ende des Konflikts gewusst hatte. Dass das eine Bildungslücke war, die er bald zu schließen trachtete, hätte er vor dieser Dokumentation für unmöglich gehalten, und doch kam es dann genau so. An diesem Abend musste er bei weiteren eifrigen Nachfragen, eine unumgänglicher als die nächste, eine zutiefst ernüchternde Erfahrung ma-

chen, die beinahe seine Hoffnungen völlig auslöschte.

Erdpräsident Thelon reiste, wie sein Vater berichtete, nach dem Abflug von Karia über acht weitere Stationen mit dem luxuriösen Präsidentenraumer CALONIA in Richtung Erde. Dort kam er aber niemals an. Das letzte Lebenszeichen des Schiffes erklang aus dem Sonnensystem Belem, dann riss der Funkkontakt brüsk ab. Belem besaß acht Planeten, aber keinen, auf dem Überleben möglich war. Aus unerfindlichen Gründen waren sie »Ottawa 1–8« benannt, und die vier hinteren Welten waren Gasriesen vom Jupiter-Typ. Im Orbit des vorletzten Planeten, Ottawa 7, konnten die Suchtrupps eine Woche später die halb erfrorenen acht letzten Überlebenden des Unglücks bergen. Nur fünf von ihnen kamen letztlich durch.

Ihr pessimistischer Bericht ließ an Deutlichkeit jedoch nichts zu wünschen übrig: Die CALONIA war nach einer Fehltransition mit schwerbeschädigten Triebwerken sehr dicht an Ottawa 7 materialisiert, und während die letzten Versuche eines Notrufs hinausgingen, versagten nach und nach die Generatoren. Der Raumer stürzte direkt in die Giftgasatmosphäre ab und verschwand auf Nimmerwiedersehen in der Düsternis der Hochgravowelt.

»Das war das Letzte, was man jemals von Präsident Thelon und den verfluchten Juwelen hörte und sah«, meinte Bill Carsons Vater, und es klang nach einem Schlusswort wie die letzten Zeilen einer Beerdigungspredigt. »Wenn du mich fragst, war das ganz gut so. Dieses Teufelszeug war wirklich verflucht. Diese Edelsteine haben jedem, der sie besaß, nur Unglück gebracht. Es ist gut, dass sie jetzt in dieser Eiswüste ruhen und niemals wieder gefunden werden können.«

Bill Carson, der durch den schieren Anblick ganz vernarrt in den Glanz der glühenden Juwelen aus der Holoaufzeichnung war – später beschaffte er sich davon eine vollständige Kopie und sah sie sich nahezu jeden einzelnen Monat mehrmals an –, war und blieb da völlig anderer Ansicht. Aber er diskutierte sie nicht mit seinem Vater, weil er wusste, dass das ganz nutzlos bleiben würde.

Seine Seele hatte Feuer gefangen wie die so vieler Intelligenzwesen früherer Zeiten. Die Glut des Sternenfeuers, versteinert in den vierzehn außerirdischen Kristalltränen, brannte in seinem Herzen, und dieser Zauber ließ Bill Carson nicht mehr los.

Hätte er dem Willen seines Vaters gehorcht, so wäre aus dem William Carson entweder ein aufstrebender Kaufmann oder ein Techniker in den florierenden Hightechfabriken geworden, in denen er selbst auch arbeitete. Aber obgleich Bill Carson in den auf diese fruchtlose Diskussion folgenden Jahren dann schon eine technische Ausbildung machte, strebte er doch stur und beharrlich zu anderen Ufern. Kaledonia war ihm zu eng als Umgebung, und der junge Mann griff nach den Sternen. Sobald sich nach seinem erfolgreichen Militärdienst die Möglichkeit bot, machte er sein Raumpatent und kaufte sich konsequent in eine kleine Gruppe von Schiffsbergeunternemern ein. Die während der Militärzeit erworbenen Kontakte und einige, die er über die Unternehmertätigkeit seines Vaters hinzubekam, halfen ihm sehr bei diesem beruflichen Start.

Zehn Jahre lang war er dann kreuz und quer durch den Perseus-Arm der Galaxis unterwegs und barg havarierte Raumschiffe. Da die Raumfahrt jede Menge Risiken barg, waren Havarien gewissermaßen an der Tagesordnung: Es gab ausfallende Maschinen, durchbrennende Zentralcomputer, Meteoritenschäden, Fehltransitionen, die Raumschiffe auch schon mal in kosmische Schuttfelder lenkten, es gab Raumpiraten ... und unsolide Geschäftspraktiken wie einstmal in der irdischen Schifffahrt. Auch im 26. und 27. Jahrhundert wurden Reedereien um Versicherungsprämien betrogen, wurden Raumschiffe umbenannt und Frachten zu anderen Zielen umgelenkt. Manche Raumer verschwanden auf Nimmerwiedersehen in den Weiten des Kosmos.

Es gab daher recht viel zu tun für Bergeunternemern und Weltraumdetektive. Die Branche, in die Bill Carson eingestiegen war, florierte und expandierte kräftig in diesen Jahrzehnten, da immer neue Welten entdeckt und erschlossen wurden, ständig Raumfahrtli-

nien entstanden, fusionierten und eingingen und unablässig neue Routen ausprobiert werden mussten. Gelegentlich ging es dann im Ernstfall auch vonseiten der Bergeunternemern nicht ganz mit fairen Dingen zu, und es kam durchaus vor, dass Überlebende auf Havaristen kurzerhand vom Leben zum Tod befördert wurden, wenn ihre schiere lebendige Existenz der Bergeprämie im Weg stand.

Carson, der längst einen Ruf als Mann mit Nerven aus Stahl besaß und auch vor solchen halblegalen Geschäften nicht zurückschreckte, machte in diesen Jahren gute Gewinne und legte die Gelder nutzbringend an, etwa indem er seine eigene kleine Flotte vergrößerte und Grundbesitz auf neuen Kolonialwelten erwarb, wo der Boden noch preiswert war und die Wertsteigerung überproportional hoch lag.

Und wann immer er die Gelegenheit fand, forschte er.

Er trieb Interviews auf, Lebensläufe, Aktenkopien, historische Nachschlagewerke, auch solche, die sich mit außerirdischer Kultur und Geschichte befassten. Eine Sehnsucht brannte nach wie vor in seiner Seele.

Die Kristalltränen.

Die vierzehn verfluchten Juwelen, die Präsident Thelons Tod und die Vernichtung des Raumschiffs CALONIA zur Folge gehabt hatten, wie der Blätterwald damals nicht müde wurde, zu betonen. Thelon sei der Letzte gewesen, der dem »Fluch der Blutjuwelen« zum Opfer gefallen war. Aber viele Journalisten plapperten genau denselben Unfug wie Carsons sturköpfiger Vater: dass die Edelsteine verflucht gewesen seien und es darum als Glücksfall anzusehen wäre, dass sie nun auf immer verloren seien.

Das war die eine Seite der öffentlichen Meinung.

Dann aber gab es auch noch eine andere, und dort spielten Sensationsgier und Habsucht eine zentrale Rolle. Menschen, die diese Ansicht vertraten, organisierten im Laufe der folgenden Jahrzehnte nach der Havarie jede Menge Versuche, das Unmögliche zu erreichen.

Die Kristalltränen aus der Hochdruckhöhle von Ottawa 7 zu bergen.

Im ersten Moment hatte Carson geglaubt, das sei in der Tat ganz unmög-

lich, aber er musste entdecken, dass das so absolut nicht stimmte – was dann unweigerlich seine heiße Sehnsucht umso wilder wieder aufflammen ließ. Es gab nämlich, wie er erfuhr, durchaus technische Firmen, die auf Bergung von Havaristengut von Hochgravitationswelten spezialisiert waren. Zumeist arbeiteten sie mit Technikkonzernen zusammen, die Verfahren erprobten, auf solchen Planeten seltene Rohstoffe abzubauen. Immer wieder kam es dabei zu Verlusten von Bodensonden oder Sondierungsgerät, das natürlich nach Möglichkeit wieder geborgen werden musste. Die Versuche solcher Firmen steckten natürlich noch in den Kinderschuhen, aber es gab Berichte über erfolgreiche Bergungsversuche, die langfristige Hoffnungen zuließen. Er hielt sich also stets auf dem Laufenden über die Entwicklungen der betreffenden Technologien.

Nein, die CALONIA selbst, die mehrere Millionen Tonnen wog, würde man natürlich ganz unmöglich heben können, das war ganz undenkbar mit den heutigen Mitteln und nur ein bizarrer, fantastischer Wunschtraum wie einst die Traumbblasen von der Bergung der R. M. S. TITANIC in einem Stück ...² vielleicht gelang die Bergung der CALONIA in ein paar Jahrhunderten. Aber es klang nicht sonderlich plausibel. Es war kaum anzunehmen, dass von dem Wrack dann noch viel vorhanden sein würde. Ottawa 7 besaß eine extrem korrosionsfreudige Atmosphäre, und in ein paar Jahrhunderten würden die wütenden Naturgewalten des Planeten den Havaristen längst zerschmiegelt haben. Dann würden die Kristalltränen ein für alle Mal verloren sein und die Unkenrufer bestätigt werden. Doch vorher kleinere Güter aus der Eis- und Hochdruckhöhle zu bergen ... das versprach durchaus einigen Erfolg.

Es gab also im Laufe der Jahrzehnte seit dem Absturz insgesamt achtzehn Bergeversuche, die zwar allesamt nicht zum Erfolg führten, aber zumindest ein paar Aussagen der Überlebenden des Unglücks bestätigten: die CALONIA war demzufolge in einer relativ sanften Kurve abgestürzt und dank ihrer aerodynamisch günstigen Gestalt und der starken Außenpanzerung in einem Stück auf ei-

nem der Gletschermassive gestrandet. Anschließend sank sie aufgrund der Hitze des durch die Atmosphärenreibung glühenden Außenpanzers allerdings in den Gletscher ein und wurde anschließend in die Tiefe gepresst. Das schützte sie nach den Vorstellungen der Bergeunternemern dann vor den schlimmsten zerstörerischen Wirkungen der Außenwelt. Es existierten Überlieferungen von der Erde, dass es dort ähnliche Fälle gegeben hatte von Flugzeugen, die in der Erdvergangenheit auf Gletschern gestrandet und Jahrzehnte später von dort auch wieder relativ intakt geborgen worden waren.³

Der jüngste der Überlebenden, ein damals blutjunger Steward des Schiffes, der auf den Namen Jedediah Torsand hörte, verkündete schließlich, als der letzte Versuch abgebrochen werden musste, dass das Schiff in einer Tiefe von 651 Metern unter der Oberfläche lokalisiert worden sei.

»... na ja, aber diese Gletscher driften ziemlich rasch, und es ist anzunehmen, dass sie vergleichsweise schnell erodieren. Dennoch vermute ich, dass es wenigstens fünfzehn Jahre dauern kann, ehe sich der Abstand zur Oberfläche soweit verringert hat, bis man vergleichsweise schnell zum Wrack vorstoßen kann. Erst dann besteht eine Möglichkeit, die sterblichen Überreste des Präsidenten zu bergen und einem ordentlichen Staatsbegräbnis zuzuführen«, sagte der auch schon in die Jahre gekommene Torsand, ein knorriger Mann (Jahrgang 2520) im Sommer des Jahres 2600 während eines Interviews mit den Medien von Tarant III, wo er inzwischen lebte.

Er gab während dieses Interviews aber auch die Hoffnung nicht auf, diesen Traum realisieren zu können. Torsand war der zweite Träumer neben Bill Carson.

Bill Carson zählte zu diesem Zeitpunkt 28 Jahre und machte sich gerade mit einer eigenen kleinen Bergungsfirma selbstständig. Und sein Traum von den

² Vgl. Clive Cussler: *Hebt die TITANIC!*, München 1977.

³ Vgl. David Hayes: *»Im Eis verschollen«*, Frankfurt am Main 1994.

Kristalltränen war alles andere als erloschen. Vielmehr hatte er sich inzwischen ein geradezu enzyklopädisches Wissen über das Belem-System angeeignet, auch unweigerlich damit über alle Expeditionen, die zur Auffindung und Bergung von Leichen und Gütern der CALONIA gestartet worden waren. Ein ganzes Zimmer seines Hauses auf dem solaren Mars in Port Bradbury wurde von »CALONIA-Literatur« gefüllt oder mit Werken, die in irgendeiner Weise mit der Geschichte der Kristalltränen oder dem Problem der Bergung von Gütern von Hochgravitationswelten zu tun hatten. Wann immer er Besuch hier in seinem Anwesen bekam, verschloss er dieses Zimmer, das eine Form von privatem Heiligtum darstellte.

Nach außen bekam man das normalerweise nicht so mit, aber man konnte eigentlich sagen, dass, abgesehen von einer Handvoll weiterer Abenteurer, Bill Carson der mit Abstand profilierteste und kenntnisreichste Experte zu diesem Thema geworden war. Er hielt diese Obsession jedoch aus gutem Grund geheim und kaufte entsprechende Werke stets nur über Mittelsmänner oder unter Pseudonym, damit man keine Spuren zu ihm zurückverfolgen konnte.

Und weil er so diskret und heimlich vorging, dauerte es dann noch zehn weitere Jahre, bis er es endlich wagte, mit dem letzten Überlebenden des CALONIA-Desasters Kontakt aufzunehmen.

Jedediah Torsand.

Im stolzen Alter von inzwischen neunzig Jahren hegte dieser herrische Greis einen offensichtlich sehr ähnlichen Traum. Seine Sehnsucht nach der CALONIA hatte indes nichts mit den sterblichen Überresten des Erdpräsidenten Thelon zu tun oder dem Wunsch, diese einem ordentlichen Staatsbegräbnis zuzuführen. Das schob er, wenn er gefragt wurde, gern als Begründung für sein Interesse vor und gab sich nach außen als treuer Thelon-Anhänger. Doch wenn man genau sein wollte, so war dieses Argument im Grunde genommen nur ein Zugeständnis an die Politik, ein Mittel Torsands, um das Interesse der Medien wach zu halten. Die Erinnerungskultur war eben ein Feld, das man nicht gering schätzen durfte, wenn man bestimmte Ziele erreichen wollte.

Besonders weit war Torsand damit nicht gekommen, befand Bill Carson, als er sich anschickte, den Kontakt herzustellen und gründlicher über Torsands Zeit nach dem CALONIA-Desaster informierte. Natürlich hatte er viel aus seinem Leben gemacht und war ein gleichweise wohlhabender Mann geworden – doch seinem Traum, zum Havaristen vorzustoßen, war er bei aller Anstrengung nicht einen Schritt nähergekommen.

Als Carson und Torsand sich dann im Vergnügungsviertel auf Luna im Sol-system im April 2610 erstmals trafen, beschnupperten sie sich anfangs misstrauisch, doch brach schnell das Eis, als Torsand verblüfft registrierte, dass sein Gegenüber durchaus kein egoistischer Schnösel war oder arroganter Schatzjäger, wie er schon so viele kennengelernt hatte. Carson stellte eine äußerst positive Überraschung für ihn dar. Es war überaus überraschend, dass dieser »junge Mann«, wie Torsand ihn im Gespräch dann anerkennend nannte, so viele erstaunliche Details über die CALONIA, ihre Ausstattung und ihre Besatzungs- und Passagierliste präsent hatte, als wäre er damals selbst dabei gewesen. In gewisser Weise spielten sie sich beide in der rasch immer lebhafter werdenden Diskussion die verbalen Bälle nur so zu, und am Ende des Abends waren sie ein Herz und eine Seele.

Und geeint in dem Wunsch, zur CALONIA vorzustoßen und Schätze aus ihrer Tresorkammer zu bergen.

»... aber siehst du, Junge, das ist harte Knochenarbeit ... das würde ich selbst nicht mehr hinbekommen. Ich halte unter den dortigen Umständen selbst mit den heute erhältlichen Mikrogravitatoren sicherlich keine zwei Stunden durch. Also brauche ich einen jüngeren Partner voller Mut und Elan«, sagte der bronzebraun gebrannte, knorrige, aber noch keineswegs hinfällige Mann, als sie endlich beim Kern der Dinge angelangt waren.

Auch die Anti-Agingmethoden der Gegenwart hatten mit der technologischen Entwicklung in der Raumfahrt Schritt gehalten. Die Schiffe waren heute doppelt so schnell und so leistungsfähig wie zu Zeiten der CALONIA vor mehreren Jahrzehnten, und dank der Stabilisie-

rungskuren, die genetische Verjüngung für die wohlhabenden Bürger des terranischen Imperiums ermöglichten, war die Lebenserwartung auf bis zu 140 Jahre angestiegen. Torsand, der an der Börse ein kleines Vermögen gemacht hatte, unterzog sich inzwischen jedes Jahr einer gewissen Stabilisierung. Für eine konsequente Verjüngung, die ihm vielleicht vierzig weitere Lebensjahre geschenkt hätte, war seine genetische Substanz inzwischen leider nicht mehr gut genug in Schuss. Aber er nahm zuversichtlich an, wenigstens noch fünfzehn oder zwanzig Jahre zu haben, wenn er maßhielt.

Die Bergung von Gütern aus der CALONIA war sein Wunschtraum seit langer Zeit. Er hatte, ganz wie der viel jüngere Bill Carson, die Havarie nie vergessen. Das Trauma nagte nach wie vor an ihm. Und der junge Abenteurer Carson, der im besten Mannesalter stand, kernig und dynamisch war und glühenden Optimismus ausstrahlte UND sich so wunderbar mit dem Thema auskannte, er war offensichtlich ein Gottesgeschenk.

Die beiden so unterschiedlichen Männer, die sich im Geiste doch so nah waren, kamen sehr schnell überein, eine Partnerschaft einzugehen – aber weil sie beide genau wussten, wie argwöhnisch und auch sensationslüstern jeder Versuch auch heute noch bäugt wurde, Ottawa 7 anzusteuern, mussten sie diese Partnerschaft natürlich geheim halten.

Aber der Anfang dafür war gemacht.

Jetzt brauchten sie nur noch einen Plan und Details.

Der Tag der Tage für das geheimniskrämerische Duo Carson und Torsand war der 8. April 2612, und der Plan war sehr gut durchdacht und ebenso riskant.

»Wir können das Risiko nicht eingehen, dass irgendeine Medienagentur von diesem Vorhaben Wind bekommt«, hatte Torsand seinem jungen Kompagnon eingeschärft. »Ich sage dir, auf die Weise sind schon viele solche Expeditionen vereitelt worden. Ich habe selbst vier solcher Desaster miterlebt. Es ist absolut tödlich, wenn man mit großem Rummel verabschiedet wird oder du hier im Belem-System auftauchst und von einer ganzen Schar begieriger Journalistenschiffe bei jedem einzelnen Navigationsfehler beobachtet wirst.«

»Macht dich zu sehr nervös.«

»Es ist die Hölle, Junge! Wenn dir einer auf die Pfoten schaut, machst du automatisch Fehler. Oder bist so eitel und bis zum Scheitel voller Selbstüberschätzung, dass du die dämlichsten Sicherheitsvorschriften in den Wind schießt ... und wenn anschließend die Mission ein Fehlschlag ist, bist du ruiniert.«

Da es sich also so verhielt und sie sich darin rasch einig waren, synchronisierten sie beide ihre Anstrengungen. Torsand begab sich pro forma in eine Anti-Alterungsklinik, ließ sich hier aber durch einen alten Freund vertreten und stahl sich derweil davon. Der Freund, der nun in den Genuss der Anti-Alterungsbehandlung kam, dachte natürlich nicht im Traum daran, zu verraten, dass er nicht Torsand sei.

Der alte Raumfahrer traf in der Verkleidung eines Wartungstechnikers auf dem Raumhafen von Aiolo IV ein, neunzig Lichtjahre vom Belem-System entfernt. Hier ging er an Bord der CARSON INDUSTRY, einem von Carsons eigenen Schiffen, das plangemäß einen Havaristen aus einem Weltraumminengürtel bergen sollte, der dort mit Weltraumtrümmern kollidiert war. Carsons zehnköpfiges Bordteam war für diesen Fall bestens instruiert, der Chef brauchte diesmal nicht mit dabei zu sein. Nach außen gab er allerdings vor, dabei sein zu müssen und schuf sich so eine plausible Tarnung für das eigentliche Vorgehen.

Hier an Bord trafen sich nun die beiden Abenteurer und nahmen während des Fluges die letzten Checks ihres eigenen Raumbootes mit, das für einen Kurzstreckenflug ins Belem-System ausgerüstet worden war. Es besaß alle Gerätschaften an Bord für die Operation, die sie vorhatten. Carson würde »die Kartoffeln aus dem Feuer« holen, und Torsand sollte den »Wachhund« spielen. So waren sie aufeinander angewiesen und würden weder einzeln zum Erfolg kommen können noch Mitwisser haben.

Optimale Voraussetzungen, wie sie beide fanden.

Jeder andere hätte sie für wahnsinnig erklärt, schließlich arbeiteten sie auf eigene Faust, ohne Netz und doppelten

Boden. Wenn etwas schief ging, würde Bill Carson schlicht und ergreifend in der Schwerkrafthölle zermalmt werden und auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Und Torsand konnte seinen Wunschtraum dann ebenfalls für immer begraben.

So setzten beide Spielernaturen alles auf eine Karte.

Bei einem Orientierungsmanöver acht Lichtjahre südöstlich des Sterns Belem klinkte sich das Boot aus und hinterließ eine kleine Signalboje. Sie war für die CARSON INDUSTRY gedacht und für sie selbst, denn dieser Austauschort stellte zugleich jenen Punkt dar, an dem sie von jetzt ab in 96 Stunden wieder abgeholt werden würden.

»Waren deine Leute nicht misstrauisch, als du das so organisiert hast, Bill?«, fragte Torsand nach, als das große Bergungsraumschiff mit einem Lichtreflex in den Hyperraum eintauchte und sie allein im All zurückblieben.

Carson grinste zuversichtlich. »Glaub mir, Jed ... die sind solche Touren von mir gewohnt. Und mehr möchte ich auch gar nicht verraten. Das ist nicht gesund.«

Die beiden Partner grinsten sich verstehend an.

Dunkle Geschäfte.

Die Welt war auch im Raumfahrtzeitalter immer noch eine, die nach den ewig gleichen Regeln funktionierte – ehrliche Kaufleute und solide Handelsverträge waren eine Sache, die gute Reputation schufen. Aber davon konnte man meist nicht existieren. Also gab es gelegentlich gewisse ... Nebengeschäfte, die dann Sonderboni einbrachten. Und es existierten sicherlich auch schwarze Konten mit Geldern, die nicht sofort präzisen Geschäftstransaktionen zugewiesen werden konnten. Warum sollte William Carson da anders ticken als so viele Tausende von Geschäftsleuten vergangener Jahrhunderte?

Diese Art von dubiosen Aktivitäten machte natürlich die heimliche Ausschleusung des Raumbootes leicht.

»Also dann – auf ins Abenteuer!«

»Auf ins Abenteuer, mein Junge!«

Wenig später legten sie die letzte Hyperraumetappe ins Belem-System zurück.

Bill Carson taumelte durch den wilden Sturm, der an dem rostigen blauen Skaphander zerrte, der allein ihn vor dem Tod in dieser Hochdruckhölle bewahrte. In Momenten wie diesem überdachte er noch einmal die Situation und kam zu einer etwas abweichenden Einschätzung als noch Stunden zuvor. Er musste verrückt gewesen sein, als er sich auf dieses Abenteuer einließ ... auf der einen Seite. Auf der anderen fieberte er ja schon seit fast 30 Jahren auf diesen Moment hin.

Und nun befand er sich tatsächlich am Ziel.

Im Belem-System.

Auf der Oberfläche von Ottawa 7.

Keine hundertfünfzig Meter mehr vom Wrack der CALONIA entfernt, in dem wenigstens zwei Schätze lagerten – die Kristalltränen und jener Dokumentenkoffer, auf den sein Kompagnon Jedediah Torsand scharf war. Sie befanden sich beide im gleichen Tresorraum.

Der junge Abenteurer war froh, dass er den Umgang mit diesen verfluchten Mikrogravitatoren in den zurückliegenden Monaten auf verschiedenen Extremwelteinsätzen diskret geübt hatte, ebenso mit dem schwerfälligen Panzeranzug, der ein wenig an die alten Tiefdruckanzüge in den frühen Tagen der irdischen Tiefseeforschung erinnerte. Allerdings war er sehr viel beweglicher und nicht gar so klobig. Aber im Vergleich zu den modernen Raumanzügen, die als hauchdünne Schicht anlagen, war das hier selbstverständlich ein schwerfälliges Ding.

Dennoch – jenseits davon ließ es sich überhaupt nicht aushalten.

Während Carson sich mit den automatischen Anzugkrallen Meter um Meter über den Gletscher bewegte, während die stürmischen Böen der Giftgasatmosphäre an ihm rissen und ständig Splitter kristallisierender Gase vorbeizischten wie in einer Art von horizontalem Hagel, gingen ihm noch mal die so vertrauten Daten von Ottawa 7 durch den Kopf.

Durchmesser 412.000 Kilometer, achtzehn Monde, Schwerkraft 4,7 Gravos. Rotationszeit acht Stunden, sieben Minuten und fünfundfünfzig Sekunden. Methan-Ammoniakwelt mit extrem korrosionsfreudiger Atmosphäre.

Für jede Form bekannten Lebens absolut tödlich. Die Temperaturen lagen im extremen Minusbereich, in dem sogar Gase feste Konsistenz erlangten.

Carsons ursprünglich blauer Skaphander war vor einem Planetentag noch spiegelglatt gewesen, aber die Eistrümer hatten Kratzer am Lack hervorgerufen, und diese waren sofort korrodiert. So etwas hatte er nicht einmal im Traum für möglich gehalten. Er begann gut zu verstehen, warum frühere Expeditionen gescheitert waren – auch er selbst würde in dieser Hölle wirklich nicht viel Zeit zubringen können.

»Verdammt gut, dass ich das Landeboot so gut verankert und in einem geschützten Teil des Gletschers geparkt habe«, ging es ihm durch den Kopf. »Alles andere wäre Selbstmord gewesen!«

Carson beneidete Torsand, der im Orbit um den Planeten die geostationäre Position hielt und ihm damit stetig das Peilsignal zukommen ließ, das er brauchte, um zum Ziel zu kommen. Der alte Mann konnte da oben jetzt entspannt die Bordbar genießen und abwarten, dass er hier unten schuftete und sein Leben aufs Ziel setzte.

»Scheiße, Bill, denk nicht so blödes Zeug!«, riss er sich zusammen. »Dafür haben wir beide keine Zeit!«

Im Windschatten des riesigen Gletschers, der von einem weiteren überragt wurde – offenbar wurde dadurch dieser permanente Sturm ausgelöst, weil der zweite Gletscher so rasch wuchs und Kilometer in die Höhe wucherte – erstarb der Wind jetzt weitgehend und machte einem Areal Platz, an dem grauer Ammoniakschnee weite, wirbelnde Felder bildete. Bill Carson umging sie nach Möglichkeit.

Eine frühere Expedition hatte in solchen Ammoniakseen ein Bergungsfahrzeug verloren. Einfach so versunken, Funkkontakt abgerissen, drei Bergungsspezialisten verschollen – die Kerle hatte man nie wieder gefunden. Und Bill Carson konnte sich auch gut vorstellen, was da passiert war: Die Kälte der Ammoniakschneesenke überlastete rasch die Wärmeleitkreise des Fahrzeugs. Die in Panik geratenden Spezialisten darin ließen sich von ihrem Computer überreden, besser zu warten, bis das Fahrzeug festen Grund unter den Rädern hatte,

um dann fahrend dem eisigen Griff zu entkommen.

Die Trottel hörten darauf – nicht völlig unplausibel, denn jeder Anzug hätte, wenn sie ausgestiegen und den autonomen Aufstieg versucht hätten, bestimmt binnen von zehn Minuten versagt. Also warteten sie. Und je tiefer sie sanken, desto mehr versagten alle mechanischen Teile. Es mochte also schon sein, dass sie lebend am Grund des Ammoniakschneesees ankamen ... aber eingeschlossen in einem Fahrzeug, das vollständig immobil war. Dann brachen die Heizkreisläufe in sich zusammen.

»Bestimmt kein tolles Gefühl, da unten zu erfrieren und zu wissen, dass man nie wieder zum Vorschein kommen wird«, dachte Carson grausend. Die armen Teufel hatten sicherlich einige Stunden gelitten. Wenn sie klug gewesen wären, hatten sie Selbstmord begangen. Gab ja keine andere Möglichkeit mehr ...

Nein, von diesen Ammoniakschneesenken hielt man sich besser fern.

Gab schlimme Formen, hier zu Tode zu kommen!

Er erreichte, nachdem er vorsichtig einige knietiefe Ammoniakschneefelder durchwatet hatte, die ihm unproblematisch erschienen, endlich festen Boden. Die Zielpeilungssonde ragte, eisüberkrustet, aus dem grauen Ammoniak.

Diese Sonde hatte ein robotisches Scoutschiff Carsons vor zweieinhalb Monaten in einer heimlichen Operation auf die Oberfläche von Ottawa 7 abgeschossen. Nachdem Torsand und er ihre navigatorischen Informationen zusammenfügten, ermittelten sie die Stärke des telemetrischen Signals und die Interferenzen, die der Planet von sich gab, um sicher zu gehen, dass ein erneuter Bergungsversuch Erfolg versprechend realisiert werden konnte. Das Scoutschiff, ausgerüstet mit diesen Datensätzen, umkreiste den Planeten fast zweihundert Male in engen Bahnen und ermittelte genau einen Punkt, der den Datensätzen entsprach. Dorthin wurde dann gezielt die Peilsonde abgeschossen, die sich im Gletschereis verankerte und einen langen Funkmast ausfuhr.

Als die beiden Schatzsucher hier im Belem-System ankamen, gelang es ihnen, die Funkpeilung aufzunehmen

und das Expeditionsschiff direkt darüber zu positionieren. So hatte Carsons punktgenaue Landung erfolgen können. Denn beiden Abenteurern war klar gewesen, dass sie eins nicht besaßen: Zeit für lange und umständliche Suche.

Nun, »Funkmast« war eine nette Beschreibung, dachte Bill Carson ein wenig ungläubig, als er das anblickte, was davon übrig geblieben war. Der Mast sollte drei Meter aus dem Eispanzer ragen.

Eine Handspanne war davon noch geblieben. Der ganze Rest war bereits vom Eispanzer überwuchert worden.

»Du bist ein verdammter Scheißplanet«, flüsterte der Kaledonier, und widerwillige Anerkennung klang darin mit. »Aber du hast die Rechnung ohne mich gemacht, sag ich dir!«

Nach der telemetrischen Peilung befand sich das Wrack der CALONIA nicht mehr weit von ihm entfernt, genau unterhalb dieses Eispanzers. Torsands Informationen zufolge hatte eine der letzten Expeditionen herausgefunden, dass das Raumschiff damals durch seine Hitzestrahlung eine Höhlung in den Gletscher geschmolzen hatte, und wie ein Insekt im Bernstein bewegte sich das so entstandene Gebilde seither durch den Gletscher, der ja nach außen immer mehr an Stabilität gewann.

Er musste nun eigentlich nur noch in diese Gletscherhöhle, das Wrack betreten und den Schatz bergen.

Aber wie kam man durch diesen unermesslich harten Eispanzer? Kein Bohrergerät der Welt hätte das geschafft. Er stand nun zwar auf der Decke des Gewölbes, aber er kam nicht hinein, da es keinerlei Spalt oder sonstige Öffnung gab. Begreiflich unter den gegenwärtigen Umständen: Selbst wenn es so etwas einst gegeben haben sollte (er zweifelte daran grundsätzlich auf dieser Eiswelt), dann war sie längst durch den Druck zugesperrt worden.

Außerdem hatte sich der Prozess des Abschmelzens des Gletschers zwischenzeitlich, wie man sehen konnte, vollständig umgekehrt. Davon schien Torsand, der ja nie vor Ort gewesen war, nichts gewusst zu haben. Carson erlebte die Bildung eines Gletschers mit. Zuerst bildeten sich filigrane Gebilde, die nur so

filigran aussahen. Sie waren von einer enormen Härte, und Bill hatte schon versucht, einen solchen fingerdicken Eiszapfen abzubrechen, aber er wäre eher daran festgefroren, als ihn abzubrechen.

Diese Gebilde entstanden unter dem Druck von 4,7 Gravos, fast fünffacher Erdschwerkraft. Carson konnte sich nur deswegen noch bewegen in dieser Hölle, weil sein Gravitationsgenerator im Gürtel funktionierte, der 3,7 Gravos neutralisierte. Ansonsten hätte er keine zwei Stunden überlebt.

Es gab offenkundig nur eine Möglichkeit, die blieb.

»Kann ich es riskieren, die Thermo-bombe zu zünden?«, fragte Bill Carson den Logikcomputer nun.

RISIKEN UNBEKANNT, erschien sofort die Antwort auf der internen Digitalanzeige. THERMONUKLEARE REAKTIONEN KÖNNTEN UNTER UMSTÄNDEN GEFÄHRLICHE ATMOSPHERISCHE TURBULENZEN ERZEUGEN. ÜBERLEBENSCHANCE UNBEKANNT.

»Dauerhafte Turbulenzen?«, fragte er beharrlich nach. Es konnte ja sein, dass er mit solchen Aktionen eine Verlagerung des Sturmes erzeugte, die ihn letztlich beim Start behinderte. Das wäre die groteske Krönung der Aktion gewesen: Kristalltränen geborgen, anschließend im selbst erzeugten Sturm abgestürzt.

Nein, das wollte er lieber nicht ausprobieren.

UNBEKANNT. DIESE MÖGLICHKEIT MUSS IN ERWÄGUNG GEZOGEN WERDEN.

Scheiße. Aber die Alternative war, dass er umkehrte und seinen Traum begrub – das konnte man nicht ernstlich als Alternative in Betracht ziehen. So ein verdammter Mist!

Der Kaledonier biss die Zähne zusammen, rang seine aufflammende Furcht nieder und entschied, dass er das Risiko wohl oder übel eingehen musste. Es gab keinen zweiten Versuch! »Welche Sicherheitsentfernung wird angesetzt?«

MINDESTENS ZWEIHUNDERT METER BEI DER HIESIGEN BESCHAFFENHEIT. EINE DECKUNG SOLLTE NACH MÖGLICHKEIT AUFGESUCHT WERDEN.

Bill Carson wusste, dass ihm keine andere Wahl blieb. Er hatte nur für 48

Stunden Sauerstoff, und neun davon waren schon fast verbraucht, weil er sich so sehr durch den Sturm hatte kämpfen müssen. Der Rückweg würde ebenfalls nicht rasch vorstattengehen, sondern eher aufgrund der veränderten Gegebenheiten noch länger dauern. Davon waren Torsand und er in den Planspielen jedes Mal ausgegangen. Alles andere wäre Wahnsinn gewesen.

Viel Zeit blieb ihm also nicht mehr. Er schmolz also mit seinem Strahler ein Loch in das Eis und legte die faustgroße Mikrobombe hinein, die er mit einem Funkzünder versehen hatte. Sie würde also erst detonieren, wenn er den entsprechenden Impuls gab. Das gab ihm ausreichend Zeit, eine Deckung aufzusuchen.

Acht qualvolle Minuten später hatte er, längst einmal mehr durch die Anstrengung in Schweiß gebadet, eine Eisbarriere erreicht und verbarg sich dahinter. Dann gab er mit dem im Gürtel integrierten Zünder den Impuls.

Vor ihm schien die Welt unterzugehen!

Eine grelle Sonne blitzte auf, ganze Kristallwände barsten unter dem Ansturm von Hunderttausenden Grad Hitze. Das Ammoniakplateau im Schatten des Gletschers wurde von der Gewalt der thermonuklearen Explosion zerrissen, die Beben spürte Carson bis hin zu sich. Dem enormen energetischen Ansturm und der entfesselten Temperatur – so klein die Sprengladung auch gewesen war – hatte das Ammoniak eis kaum etwas entgegenzusetzen.

Doch gleich darauf ereignete sich etwas, was Bill Carson so in seine Berechnungen nicht einbezogen hatte, weil er das niemals hatte vorher testen können.

Auf einmal begann das Stück der Gletscheroberfläche, auf dem er sich versteckt hatte, zu beben! Die Eisbarriere hatte zwar erfolgreich den Hitzeansturm abgelenkt, wenngleich sie dampfend auf die Hälfte ihres vormaligen Umfangs abgeschmolzen war, aber die Destabilisierung des Untergrunds ließ sich weder durch die Distanz noch durch die Barriere abmildern.

»Verdammt, ich rutsche ab«, keuchte Bill Carson entsetzt. Er wollte im ersten Impuls weiter zurück flüch-

ten, aber dann sah er ein, dass es keinen Zweck hatte. Es konnte hier nur abwärts gehen. Wenn er jetzt floh, lief er bestenfalls Gefahr, von den Trümmern zermalmt zu werden. Kurz entschlossen intensivierte er den robotischen Griff seiner Greifkrallen und verankerte sich fester im Eis. Jetzt konnte er eigentlich nur noch ein Stoßgebet an Torsand oder Gott oder wen auch immer senden.

Diese Explosion hatte dem Gletscher den Rest gegeben.

Das Bruchstück, an dem sich Carson festklammerte, raste wenige Sekunden später erwartungsgemäß rasch in die dunkle Tiefe, die sich nun aufgetan hatte. Aber nicht besonders schnell. Es kam ihm mehr wie ein Gleiten vor als wie ein Stürzen, ein wenig wie in einem rasch abwärtsfahrenden Lift. Ganz offensichtlich – das war wegen der unübersichtlichen Lichtverhältnisse in der Umgebung und dem ganzen Ammoniakschnee und der Trümmerkaskade, die den Sturz begleitete, nicht genauer zu erkennen – war es kein wirklicher Sturz, sondern die große Trümmerfläche rutschte an einer Steilwand herab, die eine Neigung von etwa dreißig Grad besaß. Carson machte sich ganz flach und zuckte immer zusammen, wenn dicht neben ihm krachend und berstend Eis-trümmer aufschlugen.

Er gab sich selbst gegenüber später zu, dass er niemals in seinem Leben solche panische Angst empfunden hatte, solche Hilflosigkeit. Diesen Gewalten war er völlig ausgeliefert. Ein einziger Eisbrocken, der von oben herabstürzte und ihn direkt traf, würde seinen Skaphander geradewegs spalten und ihn auf der Stelle umbringen.

Doch nichts dergleichen geschah. Wie durch ein Wunder kam Carson ohne Blessuren davon. Und dann kam der Eisblock, auf dem er hinter dem abgeschmolzenen Eisgrat lag, mit dumpfem Krachen zum Stillstand. Es schien eine kleine Ewigkeit gedauert zu haben, doch seine Digitalanzeige im Helm signalisierte dem hechelnden Abenteurer, dessen Herz wie ein Schmiedehammer dröhnte, dass es sich in Wahrheit um nicht mehr als neunzig Sekunden gehandelt hatte.

Er lag eine Weile still und kam ganz allmählich wieder zur Ruhe.

Er hatte es überstanden.

Er hatte diese gottverdammte Sprengung tatsächlich überlebt!

Und, das war noch sehr viel wichtiger, hier, wo er sich nun befand, in vollkommener Finsternis und eisiger Umklammerung – die Temperaturanzeige zeigte außerhalb seines Anzuges fast minus hundertfünfzig Grad an! –, hier unten gab es keinen einzigen Windhauch.

Eine bedrohliche Stille umgab Carson zudem. Oben an der Oberfläche hatten die Winde ihren Höllenchor geheult und gejault, dass er seine Außenmikrofone auf minimale Lautstärke hatte drosseln müssen. Aber als Bill Carson sie hier wieder etwas höher fuhr, vernahm er gerade noch das bedrohliche Knirschen und Knistern im Ammoniakis ringsum, hier und da ein fernes Dröhnen und

Krachen, wenn weitere Eistrümmer herabstürzten und nah und fern einschlugen. Aber sonst herrschte eine bedrückende Stille.

Die Stille des eisigen Todes.

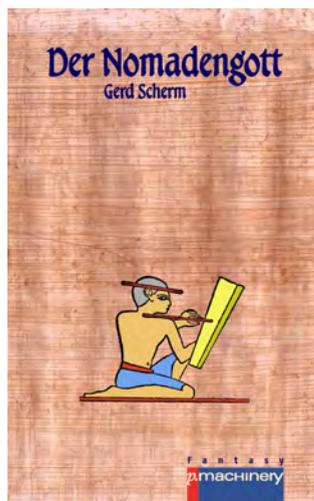
Er kam sich vor wie in einer außerirdischen Katakombe inmitten von uralten Artefakten und Leichen.

Vielleicht ein Gedanke, der gar nicht so weit von der Wirklichkeit entfernt lag.

Die Heizaggregate brummten protestierend, während sich seine Nerven und seine Verfassung beruhigten. Das hatten sie bisher noch nie getan. Ein klares Zeichen dafür, dass ihm nicht viel Zeit blieb, für das, was er vorhatte.

Bill Carson hob den Kopf – und es dauerte nur ein paar Augenblicke, dann huschte sein Lichtstrahl über blankes Metall!

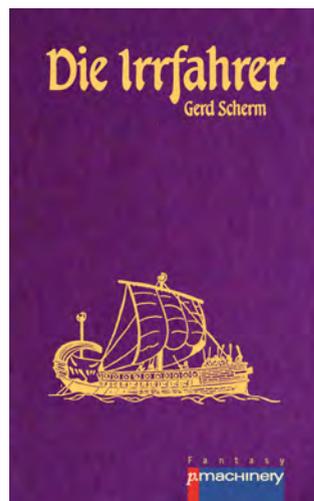
Fantasy bei p.machinery



Gerd Scherm
DER NOMADENGOTT
Fantasy 21

p.machinery, Murnau, November 2015, 232 Seiten, Paperback
ISBN 978 3 95765 042 9 – EUR 9,90 (DE), eBook: ISBN 978 3 7396 2430 3 – EUR 4,99 (DE)

Ägypten im Jahr 1500 v. Chr.: Der Pharao will alle Fremden aus dem Land treiben und selbst die Götter haben Probleme – untereinander und mit den Menschen. Der Krokodilgott Suchos verliert seinen göttlichen Hausschlüssel und Osiris ist seit seiner Ermordung durch Seth ziemlich depressiv. Seshmosis, ein magerer Schreiber und Stubenhocker wird wider Willen zum Anführer seines Stammes und zum Propheten eines unbekanntes Gottes. [...]



Gerd Scherm
DIE IRRFAHRER
Fantasy 23

p.machinery, Murnau, Dezember 2015, 332 Seiten, Paperback
ISBN 978 3 95765 043 6 – EUR 11,90 (DE), als eBook: in Vorbereitung

GON, der kleinste Gott der Welt, und sein Prophet Seshmosis sind wieder unterwegs. Diesmal geht es kreuz und quer durch die Ägäis und die Welt der olympischen Götter. Ob im Labyrinth des Minotaurus, vor den Toren Trojas oder auf der Irrfahrt des Odysseus, das bunte Völkchen der Tajarim sorgt dafür, dass die Geschichte ganz anders verläuft, als man sie gemeinhin kennt. [...]



Arndt Waßmann
IN DES GREIFEN SCHATTEN
Fantasy 22

p.machinery, Murnau, November 2015, 152 Seiten, Paperback
ISBN 978 3 95765 047 4 – EUR 7,90 (DE), eBook: ISBN 978 3 7396 2431 0 – EUR 3,99 (DE)

Ein König, der durch die Trümmer seines Reiches flieht. Ein Mädchen, das um sein Leben läuft – unterstützt von ihrem ärgsten Feind. Die grausamen Folgen der Wahrheit.

Arndt Waßmann öffnet in dieser Kurzgeschichtensammlung eine fantastische Welt, in der die Schicksale von Herrschern wie Hexen neu geschrieben werden und ein Bauernmädchen über das Los ihres Dorfes entscheidet. [...]



Arndt Waßmann
SCHNEE, DER AUF TRÄNEN FÄLLT
Action, Thriller, Mystery 7

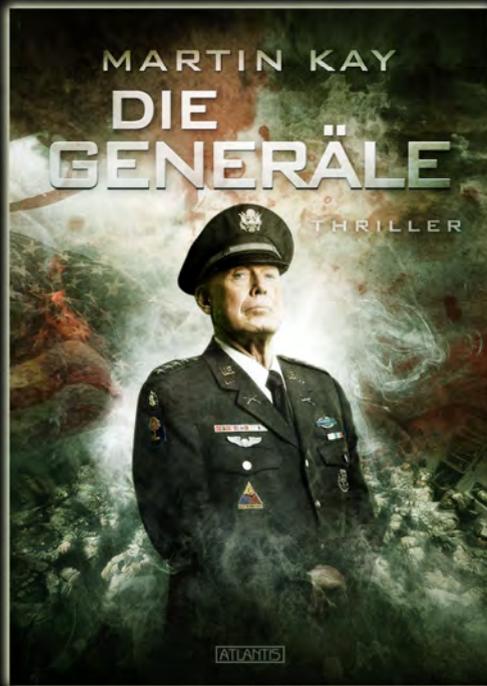
p.machinery, Murnau, Dezember 2015, 144 Seiten, Paperback
ISBN 978 3 95765 048 1 – EUR 7,90 (DE), als eBook: in Vorbereitung

Ein Zug, der einen endlosen Tunnel durchfährt. Eine Frau, die über ihren Tod verhandelt. Die letzten Tränen dieser Welt.

Arndt Waßmann vereint in diesem Band die verschiedensten Schicksale in ihrem Kampf um Leben, Hoffnung und Zukunft. Ob Sieg oder Niederlage, das wird stets aufs Neue entschieden. [...]

DIE MARTIN KAY GENERÄLE

Die actiongeladene Fortsetzung um die fahnenflüchtige Exagentin Eileen Hannigan.



1. Band:
KALTE SPUREN

2. Band:
GEHEIMCODE MISTY HAZARD



Die Romane der Eileen Hannigan-Reihe sind als Hardcover direkt über den Verlag und als Paperbacks und eBooks überall im Buchhandel erhältlich.

www.atlantis-verlag.de

Unsere aktuellen Fantasy-Highlights:



Martin Kay
DAS BUCH SHEN



Paul Kearney
DIE KETZERKÖNIGE



Stefan Burban
DAS BLUT DES KÖNIGS

www.atlantis-verlag.de

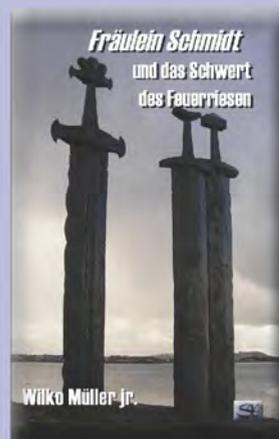
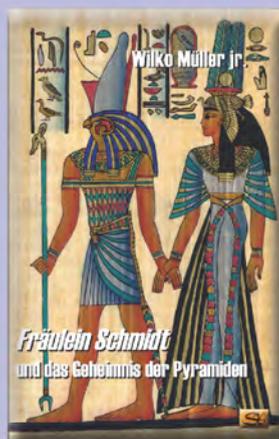
ATLANTIS



Wer ist Fräulein Schmidt?

Erfahren Sie es in der fünfteiligen Urban Fantasy Serie von Wilko Müller jr. und lassen Sie sich mitnehmen auf abenteuerliche Reisen rund um die Welt, die ständig in Gefahr ist!

Leser loben Fräulein Schmidt: „Wilko Müller jr. formt einen wahren Mythos, der sich durch die verschiedensten Zeitepochen zieht ... ein kurzweiliges und spannendes Werk, das man vor dem Ende der Welt unbedingt noch lesen sollte!“ (Cthulhu Libra) „Das kleine Buch ist ein Hit.“ (Neuer Stern) „... ein rasanter Parforceritt durch die Theorien über das Jahr 2012 und die Prophezeiungen der Maya ... mindestens genauso gut wie ein Dan Brown.“ (B. Wiese) „Müller hat es geschafft, mich schon nach den ersten Seiten zu fesseln ... mit einer spielerischen Leichtigkeit, verbrämt mit einem sehr angenehmen Schreibstil.“ (G. Bauer) „Hinzu kommt ein trockener Humor, was in der Summe eine kurzweilige, amüsante Lektüre ergibt ...“ (I. Salzmann)



Und was hat es mit diesem Rich Finigon auf sich?

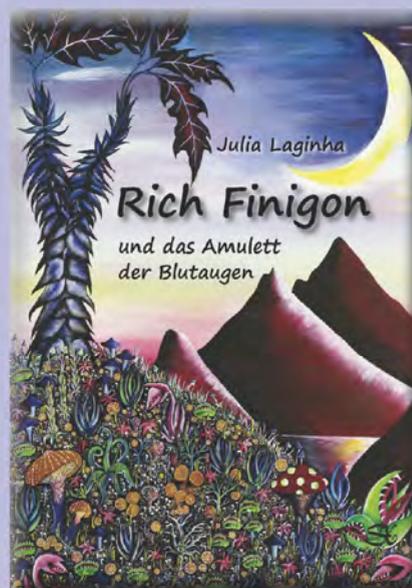
In ihrer Fantasy-Serie für Jugendliche und Erwachsene erzählt Julia Leginha von den Abenteuern des Jungen Richie, der auf einer Welt lebt, die von den unglaublichsten Wesen bevölkert ist - nicht alle von ihnen sind gutartig.

Bisher erschienen:

Rich Finigon und das Amulett der Blutaugen
Rich Finigon und die Gesandten des Xorgrax

In Vorbereitung:

Rich Finigon und das Erbe des Großen Quaychl
und der 4. Teil ...



Diese und andere Bücher der Edition SOLAR-X finden Sie auf:
www.edition-sx.de, auch erhältlich als Ebooks.

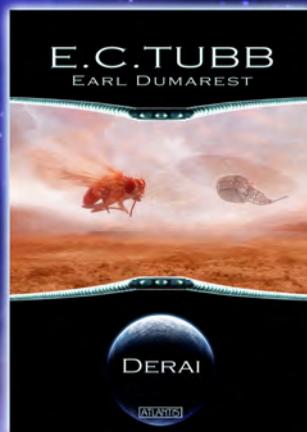
Mail: info@edition-sx.de



Unsere aktuellen Science-Fiction-Highlights:



Stefan Burban:
STURM AUF SERENA



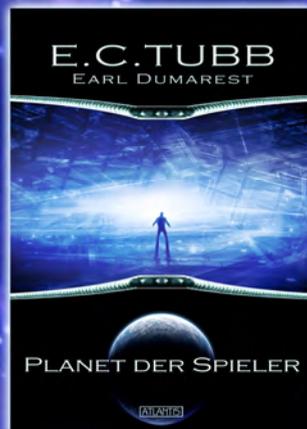
E. C. Tubb:
DERAI



Dirk van den Boom:
MERAN



Dirk van den Boom:
SCHWERE GEZEITEN



E. C. Tubb:
PLANET DER SPIELER



Sharon Lee & Steve Miller:
GESTRANDET AUF VANDAR



Unsere Titel erhalten Sie in der Regel als Hardcover direkt beim Verlag und als Paperback und eBook überall im Handel.

Informieren Sie sich online unter:

www.atlantis-verlag.de