

# ANDROMEDANACHRICHTEN287

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDEV



## Cover-Künstler Informationen

Jörg Martin Munsonius, 1961 in Berlin geboren, ist ein deutscher Schriftsteller, Verleger und Fotograf, der hauptsächlich Werke der phantastischen Literatur, sowie Krimis und Thriller veröffentlicht.

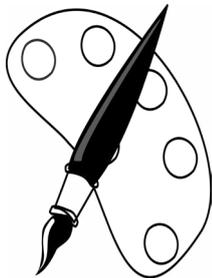
Bärenklau Exklusiv ist der Verlag der beiden Herausgeber Kerstin Peschel und Jörg Munsonius, der neben deutschen und englischsprachigen auch einige italienische Autoren in allen Genres publiziert.

Er selbst schreibt hauptsächlich unter dem Pseudonym Marten Munsonius Romane, bislang überwiegend mit Co-Autoren. Einzelne Storys wurden ins Französische und Englische übersetzt. Beiträge zur phantastischen Literatur erschienen in Tageszeitungen, im Quarber Merkur, den Heyne SF Jahresanthologien, in Fantasia und anderen Publikationen.

Zusammen mit Werner Fuchs, Ronald M. Hahn, Hermann Urbanek und Hans Joachim Alpers erhielt er den Deutschen Fantasy Preis 2005 für die Herausgabe des Lexikons der Fantasyliteratur.

Als Illustrator kennt man ihn unter seinem Künstlernamen *Steve Mayer*. Er bevorzugt Affinity zum digitalen Erstellen seiner Bilder, eine Mischung aus Fotos, Collagen, Stockfotos von Bildagenturen, KI-gepromptete Details und den elektronischen Pinsel, um seine Vorstellungen in mannigfaltigen Bildwelten zu materialisieren.

Verlag: <https://www.editionbaerenklau.de/>  
weitere Bilder unter:  
<https://www.artstation.com/search/artists?sortBy=followers&query=Steve%20Mayer>



## Impressum

**Andromeda Nachrichten** 287  
55. Jahrgang, November 2024  
**ISSN 0934-3318**  
Auflage: 400 Exemplare  
Archivpreis: EUR 8,00.

**Verlag:** Science Fiction Club Deutschland e.V.  
Herausgeber & Chefredaktion: Sylvana Freyberg,  
Bachstraße 14, 69221 Dossenheim;  
chefredaktion@sfcdeu  
**Redaktionelle Mitarbeit:** Armin Möhle, Fabian-Alexander Lipki, Gerd Frey, Matthias Hofmann, Robert Hector, Volly Tanner, Klaus Marion  
**Lektorat / Korrektorat:** C. Witt, M. Stricker, Jörg Lenser, Arndt Büssing, Norbert Fiks  
**Schlusskorrektorat:** M. Gorden & J. Ritter  
**Druck:** Druckerei Verlag Fabian Hille, Boderitzer Straße 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, [www.hille1880.de](http://www.hille1880.de)  
**Titelbild:** »Alien Nature« von Steve Mayer  
Weitere Bilder: pixabay.com und freepik.com  
(Seiten 2, 4, 6, 7, 11, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 48, 49, 52, 56, 78, 82, 85, 91, 95, 97, 101)

**Nächster Redaktionsschluss:** AN 288 = 15.12.2024  
Der SFCDEU (gegründet 1955) wird vertreten durch:  
**Vorsitzende:** Claudia Rapp, Rosenfelder Str. 10, 10317 Berlin; claudia.rapp@sfcdeu  
**Stellvert. Vorsitzender:** Ralf Boldt, Erste Südweiche 21, 26842 Ostrhauderfehn; ralf.boldt@sfcdeu  
**Schriftführer:** Roger Murmann, Wilhelm-Leuschner-Str. 17, 64859 Eppertshausen; roger.murmann@sfcdeu  
**Kassierer:** Ivo Schwarz, Bleichstr. 6, 71263 Weil der Stadt; ivo.schwarz@sfcdeu  
**Beirat:** Jörg Ritter, Grethenweg 143, 60598 Frankfurt; joerg.ritter@sfcdeu  
**Kooptierte Beirätin:** Sylvana Freyberg, Bachstraße 14, 69221 Dossenheim; chefredaktion@sfcdeu  
**Kooptierter Beirat:** Thomas Recktenwald, Haldenweg 9, 79853 Lenzkirch; thomas.recktenwald@sfcdeu  
**Geschäftsführer:** Kurt Zelt, Christophstr. 23, 69214 Eppelheim; kurt.zelt@sfcdeu

**Archiv & Verkauf:** archiv@sfcdeu  
**Bankverbindung:** IBAN = DE56 6725 0020 0009 242422,  
BIC = SOLADES1HDB, ltd. auf SFCDEU  
**PayPal:** kasse@sfcdeu, paypal.me/sfcdeu  
Mitgliedsbeiträge (Stand 01.01.2021)  
EUR 65,00 pro Jahr und Mitglied  
EUR 30,00 pro Jahr für Mitglieder  
ohne eigenes Einkommen auf Nachweis

## Editorial

Liebe SF-Begeisterte,

erneut nehmen wir in dieser Ausgabe Abschied von Axel Melhardt. Ad Astra, Axel.

Der Beitrag zur Vereinsgeschichte »Der SFCD in Zahlen« bietet diesmal einen detaillierten Überblick über die Publikationen unseres Vereins. Zudem erscheint in unsere exklusiven Interview-Reihe ein Gespräch mit Klaus N. Frick, dem Chefredakteur der Perry Rhodan-Serie.

Kürzere und längere Texte schildern die vielfältigen Eindrücke der Teilnehmenden auf der SF-Worldcon in Glasgow. Alle brachten eigene Erwartungen an eine internationale Con mit, die nicht immer erfüllt wurden – doch am Ende war niemand enttäuscht. Außerdem gibt es weitere spannende Erfahrungsberichte über die Perry Rhodan-Tage, die Tagung der Gesellschaft für Fantastik Forschung und die Dragon Days zu lesen.

Ein Highlight dieser Ausgabe ist ein Artikel über Solarpunk: »Hoffnung am Ende der Welt«. Wer von den Lesern und Leserinnen sich durch diesen inspiriert fühlt und eine Solar- oder Hopepunk-Geschichte geschrieben hat, kann sie mir gern schicken. Als Co-Herausgeberin des *Future Fiction Magazine* bin ich stets auf der Suche nach der einen Geschichte, die uns alle begeistert und vielleicht zeigt, dass die Zukunft nicht düster aussehen muss.

Natürlich kommen auch die Fans unserer Rezensionen nicht zu kurz. Und schließlich gibt es noch eine Geschichte mit dem treffenden Titel »Dreck« sowie Neuigkeiten aus der Asimov Kellerbar. Der neue Cocktail *Glasgow-Photonenbeschleuniger* mit Kaffeelikör und Espresso klingt jedenfalls ganz nach meinem Geschmack.

Eure  
Sylvana Freyberg



## Inhalt

Impressum .....	2
Anzeigen – News – Informationen .....	4
Nachruf – Axel Melhardt .....	6
Vereinsgeschichte .....	7
Interview – Klaus N. Frick .....	13
Interview – Walter Jost .....	16
Conventions .....	18
A Worldcon for Our Futures .....	18
PERRY RHODAN-Tage .....	32
Die Dragon Days in Stuttgart .....	38
Fansein-Kolumne .....	40
Science-Fiction .....	42
Hoffnung am Ende der Welt .....	42
Rezensionen .....	45
Science-Fiction .....	45
Fantasy .....	48
Sachbuch .....	49
Film .....	52
Perry Rhodan .....	58
eGames .....	66
FanzineKurier .....	76
Science .....	82
Was kann man im Falle eines Atomkrieges tun? .....	82
RNA und die Suche nach den tiefsten Geheimnissen des Lebens .....	86
Die Zukunft der Künstlichen Intelligenz: Mensch-Maschinen-Hybride und die Singularität .....	90
Story »Dreck« .....	94
Neues aus der Asimov Kellerbar .....	100



Die SFTD/SFCD-Crew auf der Timelash. Und ja, wir hatten viel Spaß. Danke an Hunter Blake Cosplay. Foto: Alex Geggis.

## Deutscher Science-Fiction-Preis

Der DSFP wird seit 1985 jährlich vom SFCD in den zwei Kategorien »Bester deutschsprachiger Roman« und »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« vergeben.

**Leseratten, wir wollen Euch! Lesen und mitentscheiden.**

Weitere Information unter [www.dsfp.de](http://www.dsfp.de)



## Aktion Bücherrettung!

Wir schenken Büchern ein neues Leben

[www.buecherrettung.de](http://www.buecherrettung.de)

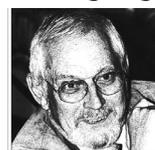
## Kurd Laßwitz Preis



Literaturpreis zur deutschsprachigen Science-Fiction-Literatur, vergeben von den SF-Schaffenden in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Weitere Informationen unter [www.kurd-lasswitz-preis.de](http://www.kurd-lasswitz-preis.de)

## Wolfgang-Jeschke-Preis



Beschlossen 2017  
Erste Verleihung:  
TBA

Mit diesem Preis sollen Personen geehrt werden, die sich über einen großen Zeitraum hinweg um die Förderung der deutschsprachigen Science-Fiction verdient gemacht haben.

Kontakt: [sylvana.freyberg@sfgcd.eu](mailto:sylvana.freyberg@sfgcd.eu)

**Eure Ideen sind gefragt!  
Bitte meldet Euch, wenn Ihr Vorschläge für einen Preisträger habt.**

## Andreas-Kuschke-Preis

Letzte Verleihung 2023 an das Team der Darmstadt SpaceDays

Der in seinem Namen verliehene Preis soll dazu beitragen, sein Wirken in Erinnerung zu behalten, indem Fans ausgezeichnet werden, die in ähnlicher Weise kontinuierlich im Hintergrund arbeiten und damit dem Fandom einen Dienst erweisen, der oft zu wenig gewürdigt wird.

Kontakt: [thomas.recktenwald@sfgcd.eu](mailto:thomas.recktenwald@sfgcd.eu)  
Status: nächste Verleihung TBA

## Gesellschaft für Fantastikforschung e.V.



Die GfF ist ein interdisziplinärer Zusammenschluss akademischer Forscher mit dem Ziel, Fantastikforschung in Deutschland bekannter zu machen und zu fördern. Die Zeitschrift für Fantastikforschung erscheint seit 2019 als Open Access frei im Netz.

Weitere Informationen unter <https://zff.openlibhums.org/>



**Unser phantastischer Partner mit über 300.000 Büchern!**

Informationen unter [www.phantastik.eu](http://www.phantastik.eu)

Thomas Le Blanc ist Ehrenmitglied beim SFCD, während Thomas Recktenwald und Jörg Ritter im Vorstand des Förderkreises der Bibliothek mitarbeiten und BiFi als Beirätin tätig ist.

## Internet-Auftritte des SFCD

Homepage: [www.sfgcd.eu](http://www.sfgcd.eu)  
Science Fiction Club Deutschland e.V.  
Bluesky: [@sfgcd.bsky.social](https://bsky.app/profile/sfgcd.bsky.social)  
Instagram: [sfgcd.online](https://www.instagram.com/sfgcd.online)

Forum für SF und Phantastik:  
[www.scifinet.org/scifinetboard/](http://www.scifinet.org/scifinetboard/)

SFCD-Segment [www.sfgcdforum.de](http://www.sfgcdforum.de)

## Con-Kalender 2024/2025

Informationen und Events unter [www.conventions-online.de](http://www.conventions-online.de)

**Wir lesen Eure Bücher!  
Anfragen an  
[chefredaktion@sfgcd.eu](mailto:chefredaktion@sfgcd.eu)**



## PAN

PHANTASTIK-AUTOREN-NETZWERK E.V.

Weitere Informationen unter [www.phantastik-autoren.net](http://www.phantastik-autoren.net)

## PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Informationen unter [www.prfz.net](http://www.prfz.net)



Förderung von Science-Fiction  
in Europa



SFCD-Vertreter Claudia Rapp  
Weiter Informationen unter

## VILLA FANTASTICA

Wien ist immer eine Reise wert!  
Nicht nur lockt Schönbrunn – auch die Bibliothek ganz in der Nähe:  
60'000 x SF&F&H auf 3 Stockwerken.  
Schau vorbei!

[www.villafantastica.com](http://www.villafantastica.com)

Dienstag & Donnerstag 14.30-19.30, Samstag von 10-15 Uhr

# MetropolCon

July 2-5, 2026 | silent green Kulturquartier  
Science Fiction | Fantasy | Horror  
Literature | Science | Multimedia | Art | Games  
[www.metropolcon.eu](http://www.metropolcon.eu)



Scan and find our LinkTree  
with Newsletter, Merch, Support,  
Social Media, Volunteer-Work  
and more!



EUROCONBERLIN2026

METROPOLCON2026



MEMORANDA  
SCIENCE FICTION  
PODCAST

# TARDIS

today

DER  
DOCTOR  
WHO  
NEWS  
PODCAST  
mit Grit



<http://phantastisches-sammelsurium.de/utopien/>



### »Axel«

von Gerd Maximovič

Axel Melhardt (14.05.1943– 06.05.2024), einer der bedeutendsten Fans im deutschen Sprachraum, ist gestorben. Ich habe Axel in guter Erinnerung. Einesteils, weil er meine ersten Erzählungen in seinem damals führenden Magazin *Pioneer* veröffentlichte, andererseits, weil er eine ersichtlich gute Beziehung zum »Vater« des deutschen SF-Fan-Wesens, Walter Ernsting (Clark Darlton), hatte. Soweit ich mich erinnere, haben wir (über einen alten Freund von mir in Schwäbisch Gmünd, wo ich damals wohnte) sogar einmal sehr früh miteinander (mit Wien also) telefoniert. Der Kontakt mit Axel gestaltete sich immer positiv und ermutigend.

Selbstverständlich haben wir uns bei verschiedenen Gelegenheiten (da ich als reisender Fan damals noch aktiv und unterwegs war) getroffen. Bei einem solchen Anlass (einer deutschen Convention in den 1960er Jahren) begegnete ich übrigens einem Fan, der mit großer Begeisterung vom Möbius-Streifen erzählte, einem Gebilde, von welchem ich damals zum ersten Male hörte. Ich musste mir diesen Möbius-Streifen, mit welchem man sich die Krümmung des Raumes deutlich vor Augen führen kann, unmittelbar nach der Convention selbst »anfertigen« (eine überaus einfache Sache!). Und war hinreichend beeindruckt von dem großartigen Vorschlag, auf diese Weise eine eigene Vorstellung von der zweifellos vorhandenen Raumkrümmung zu bekommen.

Von dieser Art, andere Leute anzuregen und sie gewissermaßen zu »beflügel«, war also auch Axel Melhardt. Sein Verlust ist beträchtlich. In meinem Buch »Aus den Erinnerungen eines Lehrers« (erhältlich als auf Papier gedrucktes Hardcover und als E-Book) gehe ich nicht nur auf schulische, philosophische sowie selbstverständlich auf SF-Fragen ein. Schließlich

war und bin ich auch heute noch ein hoffentlich eigenwilliger SF-Autor, welcher in der Tat auf jedem Gebiet (so auch auf dem der Philosophie und Esoterik) nur das von sich gibt, was ihm wichtig und richtig erscheint.

Ich erinnere hier also des Weiteren an die Methode der Autosuggestion (Selbstbeeinflussung), wie insbesondere Emile Coué sie vorträgt. Es geht dabei um gesundheitliche Aspekte, sich von Krankheiten zu befreien oder sich von vornherein wesentlich vor ihnen zu schützen. Dabei wird in positiver Weise Einfluss auf das eigene Unterbewusstsein genommen; dies darf mit den negativen Vorstellungen Sigmund Freuds in dieser Beziehung nicht verwechselt werden. Bei der Autosuggestion handelt es sich zweifellos um die größte Entdeckung in der Geschichte der Menschheit. Es ist überaus bedauerlich, dass wir von dieser absolut sicheren wie einfachen Methode im (deutschen) Fernsehen oder in der zugehörigen Presse überhaupt nichts erfahren.

In besagtem Buch sind (vor allem im umfangreichen Kapitel zu »Walter Ernsting«) auch einige, hier ausschnittsweise wiederzugebende Anmerkungen zu Axel Melhardt enthalten. Ich hatte also auch Axel Melhardt mein vielschichtiges »Erinnerungs«-Buch geschickt, mit dem Hinweis, dass auch er etliche Male, wenn auch nur in kurzer Form, darin vorkommt. Er lud mich nach Lektüre des Buches zu einer Besichtigung der Stadt Wien sowie zu einem Besuch seines Musikladens ein, mit welchem er seit Langem inzwischen nicht nur sehr erfolgreich sein Geld verdiente, sondern mit welchem er sein Hobby Jazz-Musik zu seinem Beruf und Betätigungsfeld gemacht hatte. Positiv vergleichbar ist ihm das auch nach seiner Tätigkeit in der SF-Szene anscheinend gut gelungen!

Ich aber lehnte seinen Besuchs-Vorschlag dankend ab. Mit der Begründung, dass ich derzeit (und seit inzwischen 31 Jahren) vor allem mit dem Fahrrad zu fahren pflege (derzeit mit dem dritten). Und die Strecke von Bremen nach Wien würde (jedenfalls mit dem Fahrrad) denn doch etwas viel Zeit in Anspruch nehmen. Obwohl sie etliche sehenswerte reizvolle Gegenden, Ecken und Winkel aufzuweisen haben dürfte.

Axel am 18.04.2016 hierzu an mich:

»... falls Du Dich aber doch entschließen kannst zu fahren (Auto) oder zu fliegen oder zu teleportieren, wird es mich freuen, Dir meine Stadt & den Musikladen zu zeigen; beides ist bemerkenswert.«

Das war mein letzter Kontakt mit Axel. Es ist ein Jammer! Die Guten gehen viel zu früh von uns! Axel Melhardt wurde fast 81 Jahre alt.

Hier also in »Aus den Erinnerungen eines Lehrers« enthaltene Auszüge zu dem großartigen Fan, Menschen und gewiss auch hervorragenden Jazz-Experten Axel Melhardt:

»In dem bereits erwähnten anspruchsvollen Amateur-Magazin *PIONEER*, das Walter Ernsting erfreulicherweise über die Autoren-Rechte von Profi-Schriftstellern unterstützte, fand auch der oben von H. J. Alpers erwähnte Kurzgeschichten-Wettbewerb statt, an dem ich mich beteiligte. Und siehe da, ausgerechnet meine eigene erwähnte Story sollte den Wettbewerb – in diesem beachtlichen Magazin – mit dem 1. Preis gewinnen! Herausgeber und treibende Kraft von *PIONEER* war, wie dargestellt, Axel Melhardt, ebenfalls eine positive, den unerlässlichen sozialen Zusammenhalt in der Fan-Gemeinde deutlich fördernde Persönlichkeit. Ich erinnere mich im Übrigen, wie wir – andere Fans und ich – uns auch einmal in seiner Wohnung in Wien einfanden, wo wir uns sehr gut und äußerst angeregt bei dem einen oder anderen bekömmlichen Bier unterhielten.« (Erinnerungen, S. 88 f)

Ich habe, zur Erinnerung, damals triviale Literatur gekauft und gelesen. Und gleichzeitig bin ich in die Stadtbibliothek von Schwäbisch Gmünd gegangen, um dort gehobene Bücher auszuleihen und zu genießen. Das gilt etwa für die »Forsyte-Saga« von John Galsworthy oder »Glanz und Elend der Kurtisanen« von Honoré de Balzac, und andere entsprechende, literarisch anerkannte Texte. Ich hatte also nie Probleme, mich auf beiden entsprechenden Ebenen, der gehobenen wie der trivialen, zu bewegen.

Der Schluß des Porträts in *PIONEER* 11 lautet: »Maximovič ist Experimentator (»Das Schiff«: *PIONEER* 7; »Fraglos ein Zwischenfall«: *SOL* 31), und er kann

schreiben. Überzeugen Sie sich selbst davon, lesen Sie ENTSCHEIDUNG NACH MITTERNACHT.« (Erinnerungen, S. 91)

»Eine positive Erscheinung in dieser Hinsicht wurde oben schon erwähnt: Axel Melhardt, Herausgeber des sehr beachtlichen Magazins PIONEER. Auch er wurde zweifellos von Walter Ernsting in einem allerdings höchst erfreulichen Sinne angeregt und angefeuert. Wir entnehmen etwa aus dem Interview mit Walter Ernsting in »Mutant«: »Mutant: In diesem Zusammenhang fällt uns ein, dass Sie mit Axel Melhardt sehr eng befreundet sind und sich sehr nahe stehen, dass Sie beide oft beieinander sitzen ... (S. 22)« (Erinnerungen, S. 155)

»Mutant« war ein führendes, gern gelesenes Fanzine. ■



## Der SFCD in Zahlen — Teil 2: Vereinspublikationen

von Fabian-Alexander Lipki

Bevor wir in das Thema dieser Ausgabe einsteigen, habe ich zunächst ein organisatorisches Anliegen: Ich werde vorerst eine längere Pause einlegen, in der keine weiteren Ausgaben der Kolumne *Vereinsgeschichte* erscheinen werden. Das hat vor allem zeitliche Gründe, da andere Projekte erstmal Vorrang haben. Was nicht heißen soll, dass die Kolumne gänzlich eingestampft wird, oder ich mit der Arbeit als Vereinshistoriker aufhören werde. Das heißt auch, dass ich jederzeit bereit bin zu helfen, wenn jemand anderes einen Beitrag unter der Rubrik *Vereinsgeschichte* veröffentlichen möchte.

Doch genug Housekeeping, wenden wir uns nun dem eigentlichen Thema dieser Kolumne zu, den Vereinspublikationen des SFCD. Als Verein, der sich mit einem in erster Linie literarischem Genre befasst, ist das geschriebene Wort für den SFCD besonders wichtig (siehe Abb. 1 und 2). Dies zeigt sich schon in den Anfängen des Vereins, wurde die Gründung doch von Walter Ernsting initiiert, der im Verlagswesen tätig war und die Gründung des Vereins in der Leserbriefsparte »Meteoriten« in

den *Utopia Großbänden* mitverfolgte. Die »Meteoriten« lassen sich auch als Vorgänger oder Prototyp der ersten Vereinszeitung *Andromeda* ansehen.

Ab Ausgabe 19 der *Utopia Großbände* finden sich auf wenigen Seiten am Ende der Zeitschrift abgedruckte Leserbriefe, die Ernsting beantwortet. Er ging aber auch über eine simple Leserbriefsparte hinweg und druckte Beiträge ab, die man schon eher als eigene Artikel bewerten kann, die jedoch nichts mit der im Großband abgedruckten Geschichte zu tun haben. Gleich in der ersten Ausgabe findet sich ein Artikel zum Leben und Wirken von Forrest J. Ackerman, in der darauffolgenden ein Beitrag mit dem Titel »Zwillingsplaneten der Erde!«. Die Ankündigung der Vereinsgründung folgte dann in *Utopia Großband* Nr. 22.

Die erste Ausgabe der *ANDROMEDA*, wie es auf der Titelseite geschrieben ist, erschien im September 1955, also lediglich einen Monat nach Vereinsgründung. Auf gerade einmal 12 Seiten sind nur zwei der neun Punkte im Inhaltsverzeichnis nicht von Walter Ernsting verfasst, und einer davon wurde von ihm aus dem Englischen übersetzt. Das Fanzine sollte damals 50 Pfennig kosten, was heute etwa 1,50€ entspräche.

Der Umfang der *ANDROMEDA* Ausgaben erhöhte sich schon mit der zweiten Ausgabe auf 28 Seiten und wuchs dann auch stetig weiter. Im Zwei-Monats-Rhythmus wurden üblicherweise Artikel zu diversen

Themen der SF-Szene, den Wissenschaften und gelegentlich auch zu Verschwörungstheorien, Grenz- und Pseudowissenschaften veröffentlicht. Dazu kamen Nachrichten aus dem Verein, Beiträge seiner Mitglieder und organisatorische Beiträge, wie Mitgliederlisten, Vereinssatzungen und Finanzberichte. Die *ANDROMEDA* wurden, wie nahezu alle Fanzines zu jener Zeit, im Matrizendruckverfahren hergestellt. Das war zwar zeitaufwändig und fehleranfällig, da die Matrize, die zum Druck verwendet wurde, händisch beschrieben werden musste, doch gab es mangels heimischer Druckgeräte keine wirkliche Alternative.

1957 erschien einer der ersten Sonderdrucke des SFCD, die von Heinz Bingenheimer herausgegebene Anthologie *Lockende Zukunft*. Sie enthielt 35 Kurzgeschichten und wurde mit dem Clubsiegel ausgezeichnet, wie auch mehrere Publikationen des damaligen Vereinsvorsitzenden Walter Ernsting.

Der erste gezählte Sonderdruck kam allerdings beinahe 20 Jahre später heraus, im Jahr 1976, unter dem Titel *Meister der fantastischen Kunst* von Alfred Vejchar. Der *Sonderdruck Nr. 1* beinhaltete 52 Seiten »normale« SF-Kunst und 18 Seiten, die nur von Personen über 18 Jahren bezogen werden konnten, die pornographische Kunst zeigten. Vier Jahre danach erschien unter dem Titel *Utopia der Sonderdruck Nr 2*, der

# Vereinsgeschichte

Walter Ernsting zum 60. Geburtstag gewidmet war und vom Cover und Aufbau einem Perry Rhodan Heft nachempfunden war. Der dritte Sonderdruck erschien 1983 und widmete sich auf insgesamt 132 Seiten der damals 27-jährigen Vereinsgeschichte.

Der vorerst letzte Sonderdruck, Nr. 4, erschien 1997 und trug den Titel *R wie Rhodan – Ein Heftling im All*. Wie auch bei *Sonderdruck Nr. 2* ähnelte das Cover dem eines Perry Rhodan Heftes. Der Sonderdruck war eigentlich ein Nachdruck einer in den 60ern erschienenen Arbeit von Jürgen Nowak, die sich kritisch mit Perry Rhodan befasste und in geringer Auflage an seine Freunde in der Fanszene verteilt wurde. Eigentlich war die Neuauflage vom weit bekannteren und in der Fan Szene berühmten Fanzine *Imperium Rhodanum* vorgesehen, doch entschied man sich nach Sichtung des Fanzines und auf Rat von Willi Diwo, der den Sonderdruck dann auch bearbeiten würde, für das unbekanntere Werk von Jürgen Nowak.

Der erste Versuch, *ANDROMEDA* als Vereinszeitschrift abzulösen, wurde 1958 unternommen: Im Januar dieses Jahres erschien die erste Ausgabe des im Offset-

druckverfahrens hergestellten Magazins *Blick in die Zukunft*. Doch es war kein gänzlicher Bruch mit der Tradition, das Fanzine hatte für die ersten vier Ausgaben weiterhin den vorherigen Namen *ANDROMEDA* als Untertitel. Auch wurde die Zählung von *ANDROMEDA* weitergeführt, die erste Ausgabe der BiZ war also schon die Nr. 14.

Die Aufmachung der *BiZ* wirkte einer Tageszeitung nachempfunden: Statt einem Coverbild beginnen die Artikel schon auf der ersten Seite, ein Inhaltsverzeichnis und ein Impressum sucht man ebenfalls vergebens.

Die Ablösung der alten Vereinszeitschrift fiel in eine Phase, in der der SFCD mehrfach von den damals noch als Vereinsspitze fungierenden SF-Autoren Ernsting, Scheer und Rohr geteilt wurde und die konsequente Weiterführung der Vereinsorgane generell kaum gesichert war. So war auch das Projekt *BiZ* eher von kurzer Dauer. Nachdem im 1. Quartal 1958 eine Ausgabe erschien, wurde sie ab Mai desselben Jahres monatlich verschickt, endete jedoch mit der Nummer 34 im Jahr 1959 auch wieder.

Ersetzt wurde *BiZ* wieder durch *ANDROMEDA*, allerdings wurde konfuserweise

wieder mit der Nummer 14 begonnen, was bis heute für allgemeine Verwirrung sorgt. *ANDROMEDA* war für die nächsten 4 Jahre alleiniges Vereinsorgan, bis die allmähliche Wiedereingliederung der in den letzten Jahren entstandenen Splittergruppen, wie der *Stellaris Science Fiction Interessengemeinschaft (SSFI)*, gleich zwei konkurrierende Vereinspublikationen mit sich brachte: *Stellaris* und *Pioneer*.

*Stellaris* war das Fanzine des zuvor erwähnten SSFI, wurde aber für drei Ausgaben im Jahr 1964 unter dem SFCD weitergeführt. Im Jahr 1965 brachte man dann, um den späteren Vereinshistoriker vollständig zu verwirren, als ungezählte *Stellaris* die eigentliche Nr 50 der *ANDROMEDA* heraus, damit man die 50. Jubiläumsausgabe der *ANDROMEDA* verschieben konnte, um einerseits mehr Zeit für die Produktion zu haben und andererseits das Erscheinungsdatum mit dem SFCD Con koinzidieren zu lassen.

*Pioneer* hingegen, welches ebenfalls im Jahr 1964 zum ersten Mal vom SFCD herausgegeben wurde, gleich mit der Doppelnummer 17/18, war zuvor das Vereinsmagazin des österreichischen *Austrotopia* gewesen, nun die SFCD Gruppe Österreich.

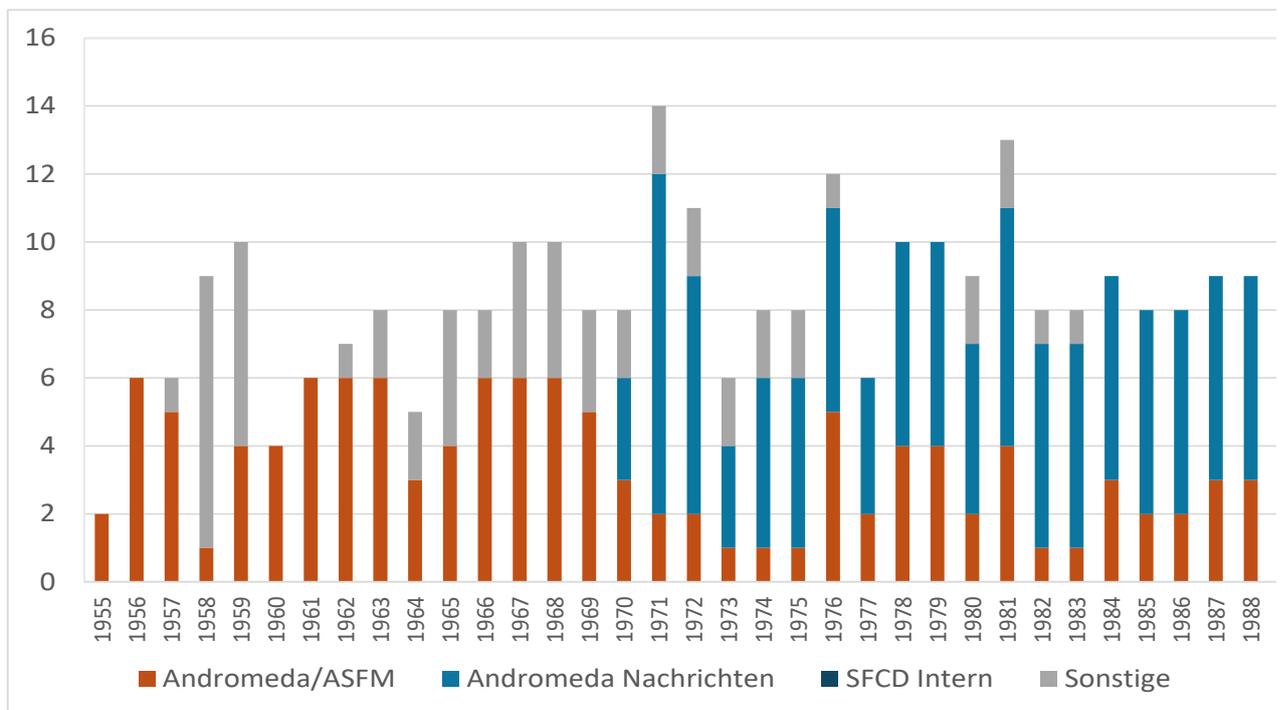


Abb. 1a: Offizielle und für Mitglieder kostenlose Vereinspublikationen

# Vereinsgeschichte

Während es als »Deutschsprachiges Fan-SF-Magazin« betitelt wurde, entwickelte es sich mehr und mehr zu einem Fanzine der gerade populär werdenden Fantasy, insbesondere des Sword and Sorcery Genres. Mit der Nr. 26 wurde es dann zur Publikation der Vereinigung *FOLLOW*, die sich mit dem Fantasy Genre und der eigens kreierten Fantasy-Welt *Magira* auseinandersetzt. Offiziell waren die Nummern 26 und 27 somit keine Vereinspublikationen des SFCD mehr, wurden aber noch an die Mitglieder verschickt. Insgesamt wurden also von 1963 bis 1967 13 Ausgaben von *Pioneer* an die Mitglieder des SFCD versandt.

Bekannt war *Pioneer* neben der hohen Produktionsqualität für die große Menge an Kurzgeschichten, Novellen und Kurzromanen, die den bei weitem größten Teil der Publikation ausmachten. Konkurrenz machte in diesem Bereich eine weitere, von 1966 bis 1968 zunächst inoffizielle Vereinspublikation des SFCD, das *Space Journal*. Während die erste Nummer noch gänzlich außerhalb des SFCD entstand, wurden die Ausgaben 2 bis 5 halboffiziell vom SFCD herausgegeben, in Ausgaben 6 und 7 war der Verein dann als Herausgeber gelistet. Ab-

gelöst wurde *Space Journal* dann im Jahr 1970 von *Story Center*, welches von 1971 bis 1975 zwei Mal im Jahr erschien.

Offiziell abgelöst wurde *Pioneer*, wenn auch nur für drei Jahre, vom Fanzine des Science Fiction Clubs Berlin mit dem Titel *Anabis*. Den Mitgliedern des SFCD war es freigestellt, einen höheren Beitrag zu zahlen und dafür das produktionstechnisch und literarisch hochwertige *ANABIS* zu beziehen, welches im Jahr 1970 das erste deutsche Fanzine mit einer farbigen Titelseite wurde.

Im Jahr 1970 erschien auch die Nummer 1 unserer liebgewonnenen *Andromeda Nachrichten*, damals noch *ANDROMEDA Nachrichten* geschrieben. Es sollte alle zwei Monate erscheinen und damit die zu jener Zeit immer länger werdenden Pausen zwischen dem Erscheinen der *ANDROMEDA* überbrücken. Während nämlich 1968 *ANDROMEDA* noch im üblichen Zwei-Monats-Rhythmus erschien, schaffte man 1969 nur noch eine Nummer pro Quartal und im Jahr 1970 sogar nur drei Ausgaben. Die AN startete zwar 1970 mit eher sporadischen Releases im März, Juni und Juli, machte jedoch das Versprechen eines möglichst

aktuellen Nachrichten-Fanzines mit ganzen 10 Ausgaben innerhalb eines Kalenderjahres mehr als wahr.

Schon bald ging jedoch der Inhalt der AN über die Funktion einer Informationsquelle zu Vereinsnachrichten hinaus: Waren die ersten drei Ausgaben noch ausschließlich mit Nachrichten, Korrespondenz und Informationsmaterial zum Verein gefüllt, enthielt schon die vierte Ausgabe kurze Meldungen aus den Bereichen Comics, Hefte, Fernsehen, Film und Bücher, was das kleine Nachrichtenblatt auf nahezu 30 Seiten anschwellen ließ. Immer mehr grub also die AN der *ANDROMEDA* die Existenzgrundlage ab. Dies hatte zur Folge, dass *ANDROMEDA* immer seltener erschien, allerdings mit ausführlicheren Artikeln und weniger Platz für Vereinsinterna und Rezensionen.

Unter den neuen Chefredakteuren Frank Flügge und Alfred Vejchar beginnt dann der allmähliche Wandel. Zunächst wurde das erste Mal in Ausgabe 89 das Fanzine im Impressum als »literarisches Magazin des SFCD e.V.« bezeichnet. Ab Ausgabe 90 zierte dann der neue Name das Titelblatt, den wir heute noch verwenden: *Andromeda Science Fiction Magazin (ASFM)*. Für eine kur-

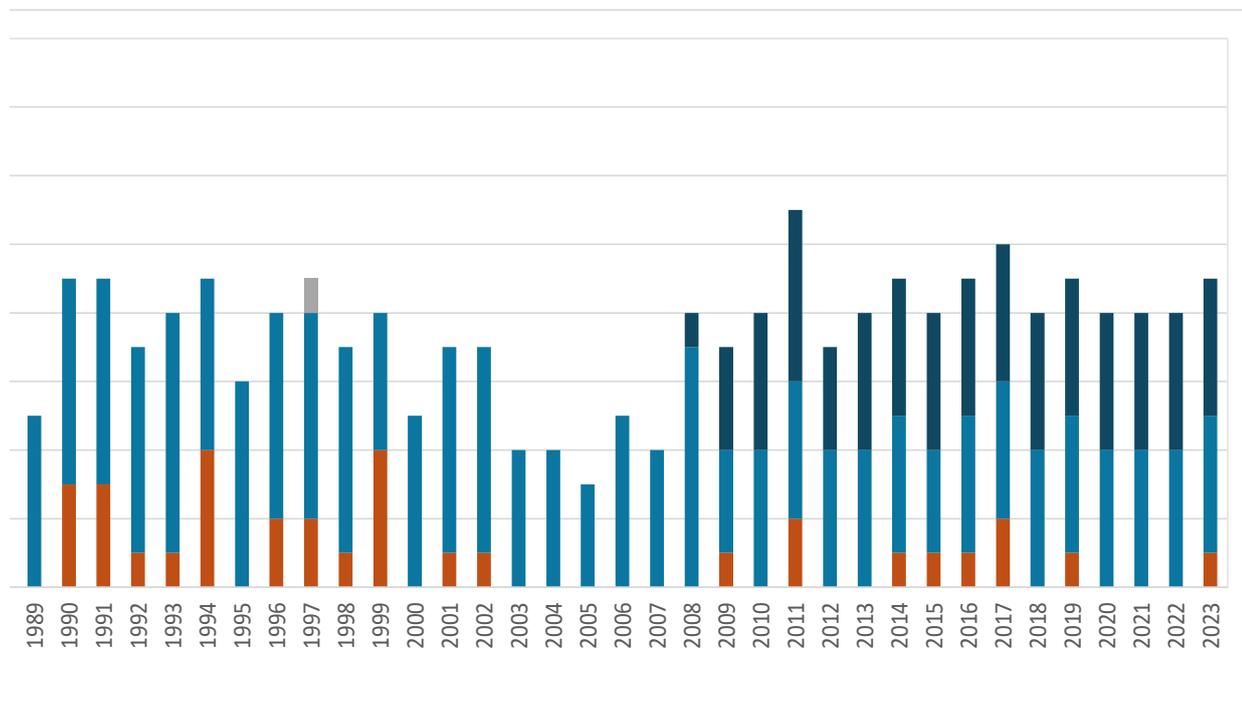


Abb. 1b: Offizielle und für Mitglieder kostenlose Vereinspublikationen

# Vereinsgeschichte

ze Zeit, von Ausgabe 96 bis 100 (mit Ausnahme von Ausgabe 99) erschien das *ASFM* als kommerziell produziertes Magazin in einer Auflage von 20.000 Stück, was sich als wirtschaftlich nicht tragfähig erwies.

Etwa mit der Nummer 107 kristallisierte sich langsam der Weg heraus, den das *ASFM* einschlagen sollte: jede Ausgabe sollte einen Themenschwerpunkt haben, zu dem einzelne Beiträge eingereicht werden konnten. Dies ähnelte in etwa den vorherigen Konzepten der Sonderausgaben, wie Nummer 85 (20 Jahre SFCD) oder Nummer 99 (Story Reader). Meist übernahm eine der SFCD Städtgruppen die Redaktion einer Ausgabe, was einerseits große Differenzen in der Qualität des Endproduktes zur Folge hatte, andererseits zu einem großen Chaos bei der Nummerierung und beim Release der einzelnen Ausgaben führte. So wurden die Ausgaben nicht nach Erscheinungsdatum nummeriert, sondern nach geplantem Erscheinungsdatum, was bei Vergabe der jeweiligen Nummer festgelegt wurde. Da manche Gruppen verlässlicher als andere waren, war das Ergebnis, dass zum Beispiel die Nummer 114 vor der 113 erschien und die Nummer 115 erst 5 Jahre nach dem geplanten Erscheinungsdatum und zwischen den Nummern 124 und 125 herauskam, zur allgemeinen Verwirrung des späteren Vereinshistorikers.

Bis 2002 erschienen relativ konsistent zumindest eine, manchmal auch mehr *ASFM* Nummern pro Jahr. Danach kamen neue Ausgaben immer sporadischer, die längste Pause zwischen zwei Ausgaben gab es von 2002 bis 2009. Mittlerweile konnten wir im letzten Jahr mit Nummer 158 »Von Andromeda bis Utopia – Eine Zeitreise durchs österreichische Fandom«, zufälligerweise wieder von Alfred Vejchar herausgegeben, die zweitlängste Durststrecke, was *ASFM* betrifft, von insgesamt 4 Jahren beenden. Sie ist mit 357 Seiten auch gleichzeitig das seitenstärkste *ASFM*.

Drehen wir jedoch die Zeit wieder etwas zurück, schließlich ist das *ASFM* nicht die einzige Vereinspublikation. Seine kleinere Schwester, die *Andromeda Nachrichten (AN)*, verpasste seit ihrer Konzeption 1970 kaum eine Ausgabe. Von 1974 bis 2002 erschien die nun offizielle Vereinszeitschrift etwa alle zwei Monate, seitdem quartalsweise. Damit macht die *AN* nicht nur den größten Anteil an Vereinspublikationen nach Ausgaben aus, sondern auch umfangsweise nach Gesamtseitenzahl. Besonders geprägt wurde das heutige Aussehen vom letzten langjährigen Chefredakteur des Fanzines, Michael Kempter (später Haitel), der die Ausgaben 101 (1986) bis 138 (1992) und später nochmal die Ausgaben 212 (2006) bis 275 (2022) betreute. Insbesondere die bunten Voll-

bildcover und das nahezu vollständige Verbannen von Text vom Cover gehen auf seine Kappe, zwei Entscheidungen, die durch die bislang immer vortreffliche Auswahl der Coverbilder von unserer aktuellen Chefredakteurin, Sylvana Freyberg, perfekt ergänzt wurde und die *AN* zum Hingucker und Konversationsstück macht.

Die jüngste Vereinspublikation des SFCD gerät hingegen manchmal in Vergessenheit: Nichtmal auf unserer eigenen Website wird sie unter Publikationen gelistet, obwohl sie in den letzten Jahren die eigentliche Funktion der *AN* übernommen hat. Die Rede ist von dem kleinen Heftchen, dessen Cover momentan immer dem des großen Bruders gleicht, die *SFCD:intern*. Wir erinnern uns zurück an die Anfänge der *AN* als Zusatzpublikation für Vereinsnachrichten, die ja heute nahezu vollständig in das *SFCD:intern* ausgelagert wurden. Anlass dafür war ein Konflikt zwischen dem Vorstand und dem damaligen Chefredakteur der *AN*, aufgrund dessen der Vorstand den Entschluss fasste, dass er einen direkten Draht zu den Vereinsmitgliedern brauchte, der nicht vorher durch die Redaktion der *AN* ging. Ein positiver Nebeneffekt davon war, dass man fortan eine Publikation hatte, die nicht an Außenstehende weiterging und innerhalb der man Vereinsinterna besser diskutieren konnte, ohne dass das Vereinsimage allzu sehr darunter litt.

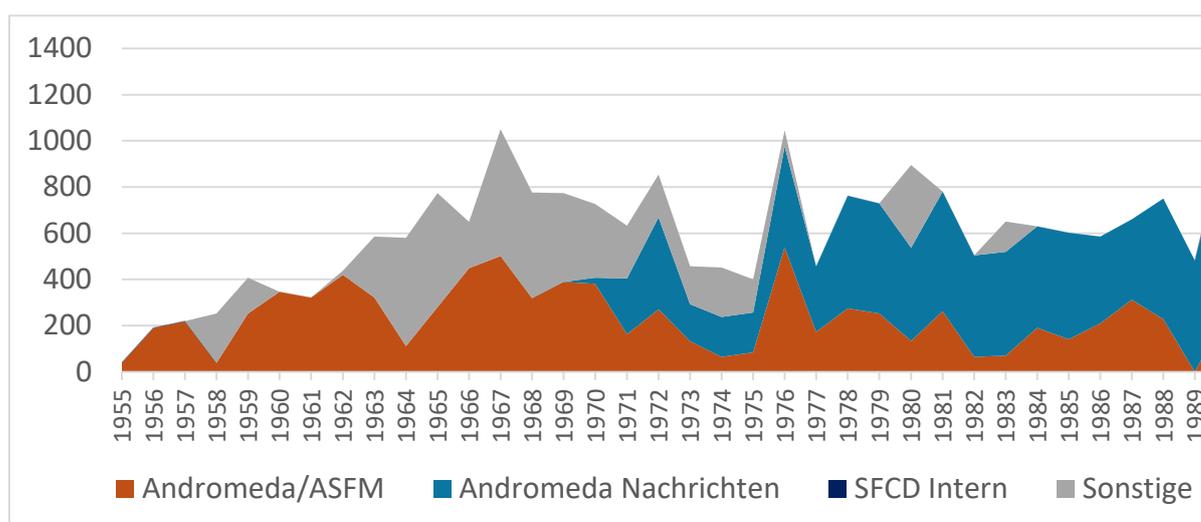


Abb. 2a: Offizielle und für Mitglieder kostenlose Vereinspublikationen in Seiten

# Vereinsgeschichte

Zuletzt folgen noch ein paar Sonderfälle, die ich nicht in die Statistik mit aufgenommen habe, die aber trotzdem erwähnt werden sollen. Zunächst wäre da die Drucksache »Die Zukunft im Buch«, die 1955/56 vom SFCD angeboten wurde. Dabei handelte es sich um eine Auflistung von deutschsprachiger SF-Literatur, die gegen Zusatzgebühr bezogen werden konnte. Somit zählt sie nicht zu den Basisleistungen des Vereins und wurde von mir nicht mitgezählt. Weiterhin konnte man zu Beginn des SFCDs für einen erhöhten Vereinsbeitrag die von Walter Ernsting herausgegebenen *Utopia Großbände* beziehen, die allerdings nie offizielle Vereinspublikationen waren. Von *Ad Astra*, der »Gruppenratsbroschüre«, erschienen nur drei Ausgaben: die ersten zwei gingen lediglich an Vorstandsmitglieder, Nr. 3 konnte dann von Mitgliedern erworben werden. Wieder klammere ich dieses Werk aus der Statistik aus, da es nicht allen Mitgliedern zugesandt wurde und es nicht im Beitrag enthalten war.

Gleiches gilt auch für die wesentlich neuere Buchreihe *AndroSF*, die im Zusammenarbeit mit dem p.machinery Verlag erscheint. Da die Reihe nicht im Vereinsbeitrag enthalten ist, fällt sie aus der Statistik. Die Reihe entstand aus der Idee, eine eigene SF-Reihe durch den SFCD herauszugeben, was aber vom Verein abgelehnt

wurde. Stattdessen wurde dann die Reihe »für den SFCD« herausgegeben, was auch den Grundstein für den Verlag legte, der bis heute von Michael Haitel geführt wird und im Bereich Science-Fiction aktiv ist.

Tellus, ein Nachrichten- und Kontaktfanzine, das in deutsch- und englischsprachiger Ausgabe erschien, war auch keine offizielle Vereinspublikation, es wurde lediglich vom damaligen Vorstandsmitglied Gerd Hallenberger und anderen SFCD Mitgliedern produziert. Der SFCD bestellte etwa 100 Ausgaben der Nummern 1-4. Wie sie tatsächlich verteilt wurden, ließ sich bislang nicht nachvollziehen.

Weiterhin nicht inkludiert habe ich jedwede Form von Online Content, wie zum Beispiel das *Androxine*, welches als zusätzliches Online-Fanzine im Jahr 2009 eingeführt und nach bereits 5 Ausgaben eingestellt wurde. Heute gibt es mit *AndroPlus* noch gelegentlich zusätzlichen Content zur *AN*, wenn dieser den Rahmen des Fanzines sprengen würde oder einfach Online besser dargestellt werden kann. Momentan gibt es im Rahmen von *AndroPlus* lediglich drei Beiträge, darunter zwei Fotoreportagen und einen Beitrag zu Online-Katalogen im literarischen Bereich, alle aus dem Jahr 2022.

Erwähnenswert wären noch die *Slan Nachrichten* und das dazugehörige *Slan Diskussion*, die vom SFCB (Science Fiction

Club Berlin) von 1968 bis 1970 an die Mitglieder des SFCD verschickt wurden. Da es sich dabei jedoch nicht um eine offizielle Vereinspublikation handelt, habe ich es in der Statistik nicht aufgeführt.

*Andro-Telegramm* (eine Nummer, 1966) und *AN Aktuell* (vier Nummern, 1977-1978) waren respektiv *ANDROMEDA* und *AN* beigelegt, also habe ich sie aufgrund ihrer Kurzlebigkeit und Kürze als Teil des Hauptfanzines gewertet und nicht als eigene Publikation.

Das dürfte zumindest einen großen Teil aller vom SFCD offiziell und inoffiziell veröffentlichten, mitverantworteten und gedruckten Publikationen umfassen, wobei ich natürlich über jegliche Hinweise auf Vergessenes dankbar bin, gerne an [fabian.lipki@sfdc.eu](mailto:fabian.lipki@sfdc.eu).

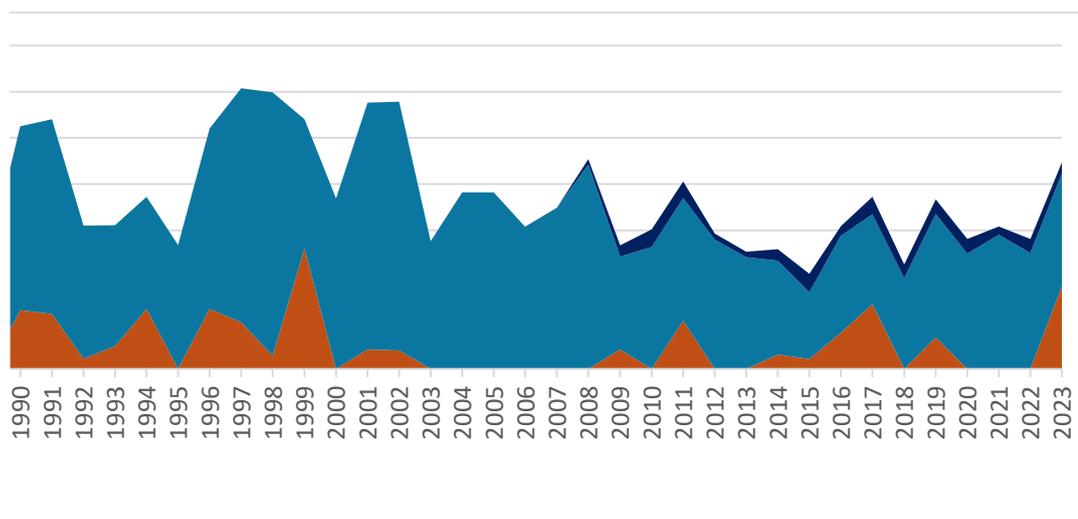


Abb. 2b: Offizielle und für Mitglieder kostenlose Vereinspublikationen in Seiten

Chinesische Science-Fiction, literarische Entdeckungen und Gespräche über die Zukunft – Kapsel heißt die Zeitschrift für Science-Fiction-Literatur aus China. Jede Ausgabe enthält eine zweisprachige Kurzgeschichte, ein exklusives Interview mit dem/der Autor:in und Illustrationen sowie Briefe, Essays oder Science-Fiction-Reportagen, die auf die Story reagieren.

Kapsel präsentiert noch unentdeckte Autor:innen sowie bekannte Namen aus der Science-Fiction-Szene Chinas, darunter bisher Chi Hui, Xia Jia, Jiang Bo, Anna Wu, Baoshu und Liu Yang. Auf ihre Geschichten antworteten unter anderem die Autor:innen und Künstler:innen Dietmar Dath, Hendrik Otremba, Ken Liu, Tim Holland, Josefine Rieks und Ruohan Wang.

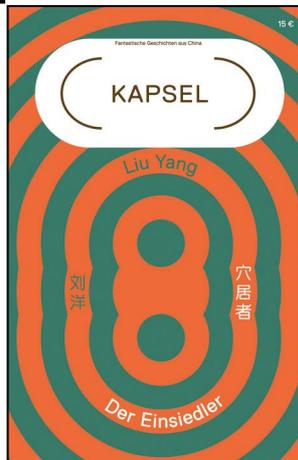
# ABO ABO ABO

maro-v.de/kapselabo

Nie mehr eine Ausgabe verpassen:  
Das Kapsel-Magazin gibt es auch im Abo!  
Die Kapsel erscheint jährlich im Oktober  
und kostet 15 Euro.

Bei einem rückwirkenden Abo ab  
Ausgabe 03, 04 oder 05 erhalten Sie als  
Dankeschön einen exklusiven Kapsel-Beutel!  
Mehr Infos: [maro-v.de/kapselabo](http://maro-v.de/kapselabo)

Abonnieren Sie unseren Newsletter  
und folgen Sie uns auf Instagram!  
[kapsel-magazin.de](http://kapsel-magazin.de)



**KAPSEL 03**  
Jiang Bo:  
Die Perfekte Diagnose  
Eine Erzählung über  
künstliche Intelligenz, die  
Folgen dieser Technologie  
und die Grenzen von Big  
Data.  
68 S. · zwei Sonderfarben  
Rückstichheftung · 10 €

**KAPSEL 04**  
Träume  
Die große Liebe in  
virtuellen Realitäten,  
schwimmende CO2-neu-  
trale Städte, Tiere und  
Menschen, die eine neue  
Weltordnung wünschen.  
160 S. · 4-farbig · offene  
Fadenheftung · 20 €

**KAPSEL 05**  
Liu Yang: Der Einsiedler  
Ein Unternehmer richtet  
sich unter der Erde eine  
Zuflucht ein und bemerkt  
nicht, wie sich draußen  
die Welt immer schneller  
dreht.  
64 S. · zwei Sonderfarben  
Rückstichheftung · 15 €

**KAPSEL 06**  
Regina Kanyu Wang:  
Zhurong auf dem Mars  
In Ausgabe Nr. 6 geht eine künstliche Intelligenz auf  
Sinnsuche auf dem Mars. Eine Frage treibt sie  
besonders um: Wo hört künstliche Intelligenz auf und  
wo fängt das Leben an? Zhurong findet darauf eine  
erstaunliche Antwort.  
64 S. · zwei Sonderfarben ·  
Rückstichheftung · 15 €

Wenn der Mensch nur auf den Boden starrt, wird er nie zu träumen beginnen – und wenn der Mensch nicht träumt, wird sich nichts zum Besseren wenden.

### Interview mit Klaus N. Frick

von Volly Tanner

Aus dem Nachdenken über Möglichkeiten und einem äußerst offen gehaltenen Geist entstehen die besten Science-Fiction-Geschichten. Einer, der in Deutschland hier Fäden zusammenhält, ist Klaus N. Frick, mittenmang in den vielen Welten des Perry Rhodan, aber auch selbst Autor und Netzwerker. Eine schillernde, sympathische Persönlichkeit. AN-Redakteur Volly Tanner sprach mit ihm.

**AN: Guten Tag, lieber Klaus N. Frick. Du bist, das wissen die meisten Menschen in unserem Universum, der Chefredakteur der Perry-Rhodan-Serie. Unser erstes Aufeinandertreffen hatten wir jedoch in Punkrock-Zusammenhängen in der Hochzeit des Social Beat, als ich auf Dein großartiges Ego-Zine enPUNKt aufmerksam wurde und dies mit Genuss verschlang. Heutzutage gibt es von Dir auch das ENPUNKT-Tagebuch im Netz der Netze. So viel Mitteilungsbedürfnis? Woher kommt es? Ich begann ja mit dem Schreiben, weil mir daheim niemand zuhörte ...**

**KNF:** Ach, Social Beat ... Weiß eigentlich noch jemand, was das war? Das muss in einem anderen Jahrhundert gewesen sein – klar, war es ja auch. Aber die Frage ist berechtigt: Warum gibt jemand ein Fanzine heraus, warum schreibt jemand einen Blog? Letztlich ist es ja wirklich ein Mitteilungsbedürfnis. Ich machte meine erste »Zeitung« als Grundschüler: A4-Seiten in einer Auflage von einem Exemplar, mit fürchterlich schlechten Comics, mit handgeschriebenen Texten und albernen



Bei der Autorenkonferenz 2022: Die Arbeit mit den Autorinnen und Autoren macht dem Redakteur nach all den Jahren immer noch Spaß. Credit: Heinrich Bauer Verlag KG, Hamburg

Witzen. Später kamen Schülerzeitungen, ein Science-Fiction-Fanzine und haufenweise Ego-Zines.

Vielleicht lag es daran, dass ich in einem Dorf im Schwarzwald aufwuchs und schon früh merkte, dass ich anders war als andere Kinder. Das Erzählen von Geschichten kam früh, vielleicht aus dem Drang heraus, dem Dorfleben mehr Glanz zu verleihen. Zur Science-Fiction war's dann vielleicht ein logischer Schritt. Ich weiß aber noch, wie mir die Lektüre von PERRY RHODAN-Romanen echt den Horizont erweiterte: Ich war 13 Jahre alt, und meine Welt wurde nicht mehr durch Wälder oder Hausmauern begrenzt, sondern nur noch durch die Fantasie ...

**AN: Faszinierend finde ich Dein Engagement als Dozent an der Bundesakademie für kulturelle Bildung Wolfenbüttel. Kannst Du unseren Leserinnen und Lesern bitte erzählen, was Du da so dozierst?**

**KNF:** Die Bundesakademie ist eine Einrichtung, an der es unter anderem viele Seminare zu verschiedenen Themen gibt. Im Literaturbereich konnten wir ab 1995 eine Werkstatt für phantastische Literatur etablieren: Je ein Seminar pro Jahr beschäftigt sich mit der phantastischen Kurzgeschichte, je eines mit dem phantastischen Roman. Ich bin an den Seminaren jeweils als einer der Dozenten beteiligt; bei den

Romanen wirkt Kathrin Lange mit ihrer unglaublichen Sachkenntnis mit, bei den Kurzgeschichten haben wir mit Olaf Brill einen versierten Redakteur und Autor, der 2024 erstmals als Dozent tätig war.

Es nehmen die unterschiedlichsten Autorinnen und Autoren teil. Immer wieder freue ich mich, wenn Leute, die mal bei uns im Seminar waren, mit ihren Romanen veröffentlicht werden oder gar auf der Bestsellerliste landen. Das haben sie durch ihre eigenen Fähigkeiten und ihr eigenes Talent geschafft – aber wir haben vielleicht die eine oder andere Weichenstellung geben können, die zum Erfolg verholfen hat.

**AN: Die Fäden im Perry-Rhodan-Multiversum zusammenzuhalten, stelle ich mir schwierig vor: all diese Schreibenden. Das sind ja in der Regel echte Individuen, mit erhöhtem Anspruch auf Aufmerksamkeit und Zuneigung. Wie hältst Du den Haufen zusammen?**

**KNF:** Ich mache das ja nicht allein. Mit Sabine Kropp steht mir seit vielen Jahren, ja, Jahrzehnten eine Redakteurin zur Seite; wir beide sind ein gutes Team, das seit den frühen 90er-Jahren an einem Strang zieht. Das ist schon sehr wichtig. Und natürlich ginge es auch nicht ohne die Kollegen im Lektorat. PERRY RHODAN ist ja keine Geschichte, die ein Mensch allein steuert und betreibt, sondern ein Teamprojekt über Generationen hinweg – das ist heute nicht anders als zu den Zeiten von K. H. Scheer oder später William Voltz.

Und um die Frage ganz konkret zu beantworten: Terminpläne sind das wichtigste Hilfsmittel. Und ein ständiger Austausch an Gedanken und Ideen.

**AN: Und wie lange möchtest Du das Ruder noch in Deinen Händen halten? Du bist schließlich auch schon über 60 Sommer auf diesem Planeten ... und schon seit 1992 mit Perry unterwegs.**

**KNF:** Die Frage ist nicht unberechtigt. Ich bin Jahrgang 1963, und – für mich auch verwirrend – da kommt die Rente irgendwann auf mich zu. Seit 1992 bin ich jetzt Redakteur für PERRY RHODAN, seit 1999

auch offiziell der Chefredakteur – das ist schon viel Zeit. Wann ich genau aufhöre, werde ich rechtzeitig bekannt geben.

**AN: Über den Privatmann Klaus N. Frick hört man recht wenig. Du bist Literatur und Punk und Hardcore und ... aber die Menschen interessieren sich ja auch für den Menschen in seiner Gänze. Was treibt Dich privat um? Gibt es Dich überhaupt privat? Solch ein Pensum geht doch eigentlich nur mit Familie im Hintergrund. Erzähle mal, bitte ...**

**KNF:** Ich glaube, dass der Privatmensch Klaus N. Frick nicht so spannend ist. Ich bin verheiratet, ich esse und trinke gern, ich kann richtig toll ausschlafen, ansonsten versuche ich halt, viel Musik zu hören, viel zu lesen und gelegentlich zu reisen. Und damit ist schon alles erzählt, fürchte ich ...

**AN: Jetzt müssen wir mal etwas philosophisch werden. Ray Bradbury sagte: „Der Mensch hat eine einfache Wahl. Entweder er stößt weiter ins Weltall vor, oder er sinkt in den Urschlamm zurück.« Patrick Stewart hingegen meint: „Ich würde es begrüßen, wenn wir zuerst unseren eigenen Planeten in Ordnung bringen, bevor wir die Arroganz aufweisen, unsere signifikant mangelhafte Zivilisation auf andere Planeten zu befördern.« Wo stehst Du? Bei Bradbury oder bei Ste-**



Beim Serienjubiläum im Jahr 2001 musste der Redakteur selbst handwerklich tätig werden. Credit: Heinrich Bauer Verlag KG, Hamburg

**wart? Ist die große Reise ins All unsere Chance oder nicht? Elon Musk hat ja schon einen Gartenzweig auf dem Mars stehen, hörte ich ...**

**KNF:** Ich kenne die Diskussion sehr gut, klar. Einerseits sollten wir auf der Erde endlich dafür sorgen, dass die Verhältnisse besser werden, bevor wir weiter ins All vorstoßen. Mit der Klimakatastrophe und den ständigen Kriegen gibt es ja auch genug zu tun, was dringend behoben werden muss. Ich glaube aber, dass es trotzdem wichtig ist, in den Weltraum zu schauen. Bemannte Raumfahrt halte ich nicht für dringlich, Weltraum- und Grundlagenforschung aber schon.

Da werde ich philosophisch: Wenn der Mensch nur auf den Boden starrt, wird er nie zu träumen beginnen – und wenn der Mensch nicht träumt, wird sich nichts zum Besseren wenden.

Die Staaten müssen Geld investieren; ich bin übrigens strikt dagegen, dass zu viel Forschung in private Hände gerät. Bei einer Regierung besteht immerhin die Chance, sie abzuwählen, wenn die Mehrheit sie nicht mehr will. Bei einem Multimilliardär ist das schon deutlich kniffliger. Ich bin ein großer Fan von Grundlagenforschung, und ich glaube, dass diese unterm Strich dabei helfen kann, das Leben von Milliarden Menschen zu verbessern.

**AN: Du sagst, dass Grundlagenforschung das Leben von Milliarden Menschen verbessern kann. Aber in welche Richtung sollte geforscht werden? 1970 – als ich auf diese Welt kam – lebten hier 3,7 Milliarden Menschen. Jetzt sind es knapp 8 Milliarden. Wenn das so weitergeht, wird es echt eng. Und höherer Lebensstandard heißt auch höherer Ressourcenverbrauch. Der Weltüberlastungstag, an dem die jährlichen Ressourcen für die Menschheit verbraucht waren, fiel in diesem Jahr auf den 1. August. Das wird in absehbarer Zeit auch nicht besser, eher schlechter, wenn ich mir das Geschehen hier auf der Erde anschau. Wo kann der Hebel angesetzt werden? Du machst Dir ja schon aufgrund Deines Berufes Gedanken um die Zukunft ...**

**KNF:** Ich bin jetzt nicht in der Lage und Position, auf diese Frage kompetent genug zu antworten. Lass es mich so herum versuchen: Wenn man mit dieser Einstellung an die komplexen Fragen der Zukunft herantritt, hat man eigentlich schon verloren. Wir müssen die Zukunft der Menschheit mit einer gewissen Hoffnung angehen, sonst bleibt uns nur das klägliche Scheitern übrig. Und das kann ja nicht das Ziel sein.

Meine persönlichen Träume schieben wir beiseite, meine Vorstellungen einer idealen Welt auch. Meine Hoffnung ist, dass die Mehrheit der führenden Kräfte auf der Erde – also Politiker, Medien, Wirtschaftsleute – endlich kapieren, dass wir so nicht weitermachen können. Es gibt genügend Ressourcen, sie müssen nur besser verteilt werden. Niemand müsste hungern, es wird genug Nahrung produziert.

Es gibt ja genügend positive Zeichen: Man kann heute schon mithilfe von Sonne und Wind mehr Energie erzeugen, als ich mir vor zwanzig Jahren vorgestellt habe. Die Ausbeute kann man steigern, die CO<sub>2</sub>-Überschüsse kann man abtrennen und umwandeln. Die Technik dafür gibt es, sie muss halt angewandt werden. Das kostet viel Geld, klar, und da muss investiert werden. Eine Gesellschaft, die nur ans Sparen denkt, wird da nicht weiterkommen. Mehr zu diesem Thema nicht an dieser Stelle, sonst wird es politisch.

(Ich bin Schwabe und von Natur aus sparsam. Aber auch die „schwäbische Hausfrau« muss, wenn sie ihr Haus renovieren will, vielleicht mal einen Kredit aufnehmen und dann abstottern. Das geht.)

**AN: Eines Deiner Themen - es gibt auch ein Buch von Dir dazu - ist der Kontinent Afrika. Wenn ich mir jetzt aber die Klimaerwärmung anschau, wird dies in großen Bereichen Ödland werden - oder liege ich hier falsch? Was fasziniert Dich an Afrika?**

**KNF:** Wenn sich der Klimawandel so fortsetzt, wird es in vielen afrikanischen Ländern sicher Katastrophen geben, die man sich heute nicht vorstellen kann. Überschwemmungen und Dürren im gleichen Land, das heißt dann die Konflikte noch

weiter an. Und der Rohstoffhunger des Westens ist dann ja auch nicht ohne ...

Was mich an Afrika fasziniert? Es ist unser Nachbarkontinent, und die Leute dort sind halt schon anders als bei uns. Bei meinen Reisen in den 80er- und 90er-Jahren vor allem fand ich das immer wieder bereichernd und überraschend. Aber ich muss da immer die Vergangenheitsform benutzen: Seit 2004 war ich ja nicht mehr in einem afrikanischen Land gewesen, ich habe also längst keine Ahnung mehr von diesem Kontinent. Ich weiß nicht mehr als das, was jeder westeuropäische Mensch durch die schlichte Lektüre einer halbwegs vernünftigen Tageszeitung auch wissen kann ...

**AN: PERRY RHODAN ist ja kein rein deutsches Phänomen. Perry wurde in China, Brasilien, Dänemark, Israel und vielen anderen Ländern erfolgreich. Das bedeutet aber auch Verantwortung. Wie humanistisch ist das Universum von Perry Rhodan eigentlich? Ewigschmollende vermuten ja auch immer gern eine Art Führerkult rund um Perry. Was sagst Du?**

**KNF:** Der Vorwurf des Führerkults stammt aus den 60er-Jahren und war schon da-

mals falsch. Die Serie orientierte sich an den damaligen Heldenbildern, die auch in Filmen wie „James Bond« oder auch in der Vermarktung von Politikern feststellbar sind und waren. Man schaue sich an, wie beispielsweise in dieser Zeit in Filmen oder auch in den Nachrichten viele Politiker dargestellt worden sind ... Die Serie hatte in den 60er-Jahren sicher einen stark action-orientierten Charakter, und manche Dinge von damals würde man heute nicht mehr so formulieren – aber sie war ihrer Zeit voraus. Zwei Beispiele: Die Außerirdischen, auf die Rhodan im ersten Roman treffen, haben eine Kommandantin. Und von Anfang an hat Rhodan Freunde, die aus anderen Erdteilen kommen, aus dem Sudan oder aus Japan.

**AN: Ich erinnere mich an eine Zeit, da wurde ich mal von einer großen Liebe verlassen und versank darauf in einer 20-Euro-Kiste mit antiquarischen Perry-Rhodan-Heften. Das ging über Wochen so. Echte Fluchtliteratur sozusagen. Gibt es Analysen zur Leserschaft? Wenn ja, was erzählen diese?**

**KNF:** Es gibt keine aktuellen Daten zur Leserschaft, wenn Du das meinst. Vor allem haben wir keine soziokulturellen Daten. Es gibt viele Vermutungen, aber wirklich genau wissen wir das alles nicht.

**AN: Abschließend eine Abschlussfrage: Wenn Du Dir einen Planeten formen könntest, der Deinen ganz persönlichen Bedürfnissen entspräche - wie sehe dieser aus?**

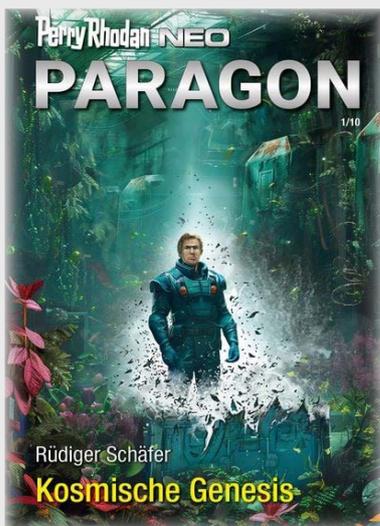
**KNF:** Hm. Das ist jetzt eher privat. Deshalb behalte ich das für mich. Frag mich bei einem Bier, und ich erzähle es Dir.

**AN: Danke, lieber Klaus, für Deine Zeit und Dein Engagement.**

**KNF:** Danke für die Fragen! ■

Das ENPUNKT-Tagebuch des Klaus N. Frick:  
<https://enpunkt.blogspot.com/>

Der Chefredakteur im Netz:  
<https://perry-rhodan.net/infothek/team/verlagsmitarbeiter-perry-rhodan-redaktion/klaus-n.-frick>



**PERRY RHODAN NEO 340**

**»Kosmische Genesis«**

**Teil 1 der 10-teiligen Staffel »Paragon«**

**Erscheinungstermin: 27. Sept. 2024**

**Print: 5,80 Euro**

**E-Book: 3,49 Euro**



### GermanSFWiki – Auf dem Weg zu einer Wikipedia für die Fantastik

#### Interview mit Walter Jost, Koordinator des GermanSFWiki.

**Silvia Elsbernd-Reuter: Heute wollen wir über das GermanSFWiki sprechen. Was ist das genau?**

**Walter Jost:** Die Wikipedia dürfte allgemein als universelles Nachschlagewerk bekannt sein und benutzt werden. Für die Perry-Rhodan-Fans gibt es die Perrypedia als Lexikon zum Serien-Kosmos. Wir würden es toll finden, etwas Vergleichbares zur Science Fiction und zum Science Fiction-Fandom im deutschsprachigen Raum zu haben.

**SEB: Wow ... da habt ihr euch aber etwas vorgenommen. Wie seid ihr auf den Gedanken gekommen?**

**WJ:** Schuld war die Wiener SF-Gruppe. Vergangenes Jahr ist als Andromeda SF Magazin 158 eine Geschichte des österreichischen SF-Fandoms erschienen<sup>1</sup>. Die Ausgabe hatte mir Heinz J. Baldowé zugeschickt. Da habe ich mir gesagt, dass die SF-Szene am Niederrhein 2023 auch auf 50 Jahre Geschichte zurückblicken konnte. Wir haben mit einem Projekt »Rheinische Fandom-Historie« begonnen. Dann sind wir auf den Arbeitskreis »Vereinsgeschichte« des SFCD aufmerksam geworden. Im September 2023 haben wir uns in Düsseldorf mit Fabian-Alexander Lipki getroffen, der an der SFCD-Vereinsgeschichte arbeitet. Mittlerweile war klar, dass es um große Materialmengen ging, die gesichtet und archiviert werden mussten. Die praktischste Lösung für ein kollaboratives Arbeiten schien uns ein Wiki zu sein.

**SEB: Also soll das Wiki ein Nachschlagewerk zur Geschichte des SF-Fandom werden?**



**GERMAN SF WIKI**  
science fiction & fantasy | scifipedia & more

**WJ:** Das war der Ausgangspunkt. Aber es wurde schnell klar, dass das Projekt natürlich noch mehr Potenzial hat. Schließlich ist das Fandom ohne die Science-Fiction nicht denkbar, und es gibt eine untrennbare Verbindung mit Literatur- und Film- oder überhaupt Mediengeschichte. Da war klar, dass auch der Fantastik-Markt insgesamt Thema sein musste.

**SEB: Aber gibt es dazu nicht schon Informationsquellen? Du hast selbst die Wikipedia erwähnt. Da gibt es doch sogar ein Science-Fiction-Portal. Und es gibt eine ganze Menge Webseiten zum Thema, soweit ich weiß.**

**WJ:** Das gibt es tatsächlich alles schon. In der Wikipedia kann man eine Menge Informationen zur SF finden. Nur: Vollständig sind die nicht. Manches ist auch schlicht falsch. Wichtige Übersetzer wie Walter Brumm und Tony Westermayr erfüllen offenbar nicht die Relevanzkriterien der Wikipedia, warum auch immer. Ganz abgesehen von den Informationen zur Fandom-Geschichte, bei denen ich selbst nicht unbedingt eine allgemeine Relevanz sehe. Da ist ein eigenständiges Wiki, in dem konzentriert Informationen zur Science Fiction und Fantastik angeboten werden, schon sinnvoll.

**SEB: Wie sieht es mit Webseiten wie Christian Prees »Bibliographie deutschsprachiger SF-Stories und Bücher« oder sf-hefte.de aus?**

**WJ:** Da haben einige Leute eine unglaubliche Arbeit gemacht. Ich nutze diese Seiten gerne für eigene Recherchen. Allerdings zeigt sich ein Problem: Die meisten Betreiber dieser Webseiten sind inzwischen in die Jahre gekommen. Der SFCD hat ja eine »Aktion Bücherrettung« gestartet, um Nachlässe verstorbener Sammler vor dem Verschwinden zu retten. Unser Wiki sehen wir ganz ähnlich auch unter dem

Aspekt der Datenrettung. Kürzlich habe ich mich mit Gerhard Hackenbracht getroffen, der hier in der Nähe wohnt und auf das Wiki aufmerksam geworden ist. Er betreut seit Anfang des Jahrtausends eine bibliografische Datenbank, FandiX. Vor 20 Jahren hat er Datenbankauszüge auf CD herausgebracht. Die wurden auch über FanPro vertrieben. Mittlerweile ist er 71 und macht sich Gedanken darüber, was aus dem Projekt wird, wenn er mal nicht mehr ist. Daneben hat er auch eine riesige Sammlung von Büchern.

**SEB: Das scheint wirklich ein großes Problem zu sein. Jüngere Leute gibt es nicht, die in dem Bereich aktiv sind?**

**WJ:** Nicht dass ich wüsste. Ich habe früh Kontakt mit Jürgen Kerckhoff (sf-hefte.de) und Peter Loos (Romanhefte-Archiv) aufgenommen, beide auch ältere Semester. Die haben mir erlaubt, ihre Datenbestände zu nutzen. Aber das ist natürlich eine gigantische Aufgabe. Es ist so, als ob wir zu dritt in einem Padelboot sitzen, einen Eisberg an der Harpune haben und versuchen, den wegzuschleppen. Wir brauchen mehr Mitarbeiter, vor allem jüngere Leute. Außerdem muss ein Weg gefunden werden, große Datenmengen automatisch in die Wiki-Datenbank zu importieren. Um nur eine ungelöste Frage zu nennen.

**SEB: Wie wollt ihr das alles realisieren?**

**WJ:** Zuerst einmal haben wir eine Gesellschaft bürgerlichen Rechts als organisatorischen Rahmen gegründet. Gesellschafter sind außer mir die beiden Düsseldorfer Heinz J. Baldowé und Fabian-Alexander Lipki (Abb. 1.). Domain, Server, Engine und was für das Wiki notwendig ist, waren schnell beschafft und installiert. Das ging alles sehr zügig, am 18. November 2023 haben wir die Gesellschaft gegründet, am 19. November waren wir online.

<sup>1</sup> Alfred Vejachar (Hrsg.): Von Andromeda bis Utopia – Eine Zeitreise durchs österreichische Fandom. p.machinery. Winnert 2023.

## Interview – Walter Jost

**SEB: Das hört sich vielversprechend an?**

**WJ:** Die ersten Schritte haben auch gut geklappt. Aber dann hielt die Realität Einzug. Es gab Reibungen im Team – drei Leute, fünf Meinungen. Und vor allem plopten Probleme ohne Ende auf. Wir haben vermutlich 120 offene und ungeklärte Fragen, Technik, Editorisches, rechtliche Fragen. Im Team war dann scheinbar Selbstverständliches gar nicht mehr so selbstverständlich. Vermutlich hätten wir besser vor dem Start eine Reihe von Workshops gemacht, um Konsens über Grundlegendes zu erzielen. Das sind unerledigte Hausaufgaben, die nachgeholt werden müssen. Andererseits: Wenn man ein solches Projekt nicht einfach mal beginnt, wird nie etwas daraus. Im SF-Netzwerk gab es 2009/2010 schon mal einen vergleichbaren Anlauf. Offenbar hat man da zu viel überlegt und zu wenig gemacht.

**SEB: Den Stress wollt ihr euch tatsächlich weiter antun?**

**WJ:** Das ist wohl schlicht eine Frage von Notwendigkeit und Nutzen. Über die Datenrettung muss man sich jetzt Gedanken

machen. In zehn Jahren ist es zu spät. Ein universelles Fantastik-Lexikon hat natürlich ein enormes Potenzial. Mir macht vor allem die Einbeziehung der Alltagskultur Spaß. Nehmen wir mal SF-Motive in der Werbung. Ob Schokoriegel, Discounter oder Bank – alle nutzen Science-Fiction zur Anmache. Erstaunlich ist auch, wie viele Theaterinszenierungen es gibt, die auf SF-Texten basieren. Es gibt also Themen genug, die noch gründlich erschlossen werden müssen.

**SEB: Offenbar beschäftigst Du Dich gerne mit den verschiedenen Themen, auch wenn es etwas abseits vom Mainstream des Fan-Interesses ist. Das gibt sicher Motivation. Aber wie soll es denn jetzt weitergehen?**

**WJ:** Nutzt das Wiki als Informationsquelle. Wenn ihr etwas vermisst, schreibt idealerweise selbst einen Artikel oder ergänzt vorhandene. Letztlich wird sich das Wiki durch die Schwarmintelligenz weiterentwickeln. Bisher schwärmt sie noch nicht so recht. Hier zeigt sich wohl auch, dass das generische Science-Fiction-Fandom kleiner und vielleicht nicht so vital ist wie

das Perry-Rhodan-Fandom. Die ersten 500 Artikel haben wir nicht in der Zeit erreicht wie die Perrypedia. Es ist aber vielleicht auch sexier, Informationen zu einem imaginären Universum zusammenzutragen, als nüchterne Fakten zur realen Medienwelt. Da müssen wir durch.

**SEB: Und die weitere Perspektive?**

**WJ:** Das Projekt haben wir zu dritt angestoßen. Der nächste Schritt wird die Gründung eines Vereins sein, dem sich alle Interessierten anschließen können. Vor allem brauchen wir jüngere Leute, wenn die Datenrettung tatsächlich möglich werden soll. Fühlt euch eingeladen!

**SEB: Vielleicht ein guter Abschluss für das Gespräch. Vielen Dank für Deine Antworten.**

**WJ:** Ebenfalls vielen Dank für Deine Fragen. Wer weitere Informationen haben möchte, kann an folgende Mail-Adresse schreiben: [walter.jost@yahoo.de](mailto:walter.jost@yahoo.de). Antwort auch ohne frankierten Rückumschlag ...



Abb. 1: »Gründungsversammlung« der GermanSFWiki GbR am 18. November 2023 im Chinarestaurant Rosengarten, Düsseldorf. Von links: Heinz J. Baldowé, Fabian-Alexander Lipki, Walter Jost. Foto Walter Jost.

Das Interview führte Silvia Elsbernd-Reuter, \*1965, Studium der Sozialarbeit an der Fachhochschule Niederrhein (heute Universität für angewandte Wissenschaften) in Mönchengladbach, langjährige Leserin von Science-Fiction, Fantasy und fantastischer Literatur im Allgemeinen.

Zu Wort kam Walter Jost, \*1956, auch mal Student an der Fachhochschule Niederrhein, Beginn eines vielfältigen Engagements in der Science-Fiction-Szene, unter anderem Koordinator des ersten Eurocons in Deutschland 1982 und mehrere Jahre lang Geschäftsführer der SFCD-Regionalgruppe Niederrhein – vor mehr als 50 Jahren. Nach 20 Jahren Pause seit 2023 wieder in der SF-Szene aktiv und unter anderem Gründungsgesellschafter des GermanSFWiki.

## A Worldcon for Our Futures

### Eindrücke von der deutschen Delegation und aus Luxemburg

#### Prolog

Unter dem obigen Motto stand die 82. World Science Fiction Convention, die vom 8. bis 12. August 2024 in Glasgow stattfand. Das Programm kann sich jeder ansehen und nachlesen, was so alles geboten wurde: <https://glasgow2024.org/>. Aber wer noch nie auf einer Worldcon war oder dieses Mal nicht teilnehmen konnte, möchte vielleicht erfahren, wie wir vor Ort die Zeit verbracht haben. Ob in Programmpunkten oder an unseren Tischen, mit alten und neuen Freunden, oder vielleicht auch mal außerhalb des Konferenzcenters SEC. Im Folgenden könnt Ihr Eindrücke von

einigen der 7200 vor Ort Teilnehmenden nachlesen. Von John Dodd, einem meiner britischen Freunde, der die Convention mit organisiert hat, habe ich noch weitere Infos zur Teilnehmerzahl bekommen. Abbildung bzw. Bild 1 zeigt ein paar der erhobenen Daten (<https://registration.glasgow2024.org/memberships/demographics>; weitere Begriffserklärungen: <https://glasgow2024.org/blog/2022/05/worldcon-how-to-the-best-way-to-become-a-convention-member/>). Aus Deutschland reisten ca. 200 Teilnehmer an.

Einige Hintergrundinformationen möchte ich noch an den Anfang stellen. Wir hatten insgesamt drei Tische für den SFCD, die MetropolCon und das ConFact, wobei sich ConFact und MetropolCon einen Tisch geteilt haben. Der mittlere Tisch wurde ganz und gar vom Con-Buch eingenommen

(Bild 2), und auf der anderen Seite lag das ASFM 159 aus und noch mehr Material vom SFCD. Dank des obengenannten Freundes, der uns gebeten hatte, auf das Con-Buch zu achten, kam so gut wie jeder, der dort einen Gruß oder Kommentar eintragen oder zeichnen wollte, an unseren Tischen vorbei, und wir konnten mit vielen der Con-Teilnehmer reden – über das ASFM, den SFCD und die MetropolCon – die sonst vielleicht nicht zu einem unserer Tische gekommen wären.

Spoiler alert! Die 300 Ausgaben des ASFM, die ich nach Glasgow schicken ließ, konnten wir alle verteilen. Das Interesse war groß. Auch für die MetropolCon haben wir viele begeistern können. Claudia wird sicher etwas mehr dazu berichten.

Fangen wir mit meinen Eindrücken an ...

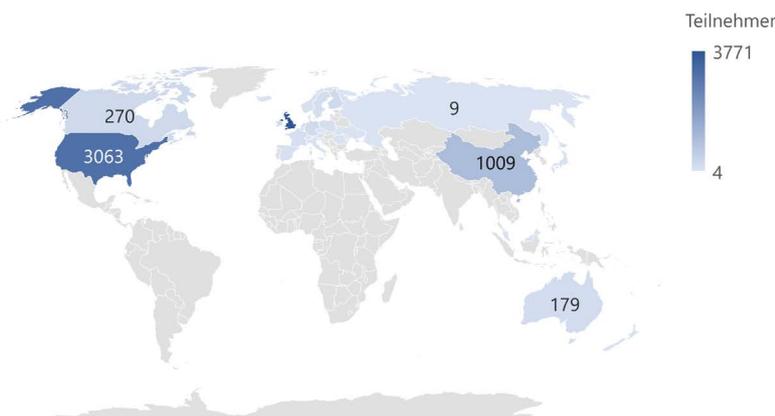


Abb. 1: Anzahl der Worldcon-Teilnehmer pro Land. Gesamtanzahl Teilnehmer war 10127, inklusive Tagestickets



Bild 2a: Das Con-Buch der Worldcon zwischen SFCD-Tisch und Confact/ MetropolCon-Tisch.



Bild 2b: Die SFCD-Seite im Con-Buch. Foto: Lothar Cezanne.

# Conventions



## Sylvana Freyberg

Es war wie Dublin (Worldcon 2019) und auch wieder nicht. Wie wahrscheinlich jeder, der zur Worldcon kommt, hatte ich mir vorgenommen, zu vielen Programmpunkten zu gehen und viel mitzunehmen. Ja, ich habe viel mitgenommen, und zwar Bücher. Ich war in drei, nein vier, Programmpunkten. Zwei von den vier habe ich eher verlassen – nichts Neues für mich – und dann hatte ich keine Lust mehr auf das Programm. Die restliche Zeit der Cons habe ich mit Reden verbracht. Viel reden.

Ob über das ASFM 159, unsere Sonderausgabe über das dt. SF-Fandom auf Englisch (links das Cover), die MetropolCon, die Con, zu der 2026 das ganze dt. SF-Fandom strömen wird, oder über neue Ideen, die – beflügelt von der Atmosphäre dort – zumindest angesprochen wurden. Den Ideen für AN-Artikel und für sonstige mögliche SF-Projekte werde ich mich nach und nach widmen.

Hier meine Foto-Eindrücke (Bild 3 bis 11).

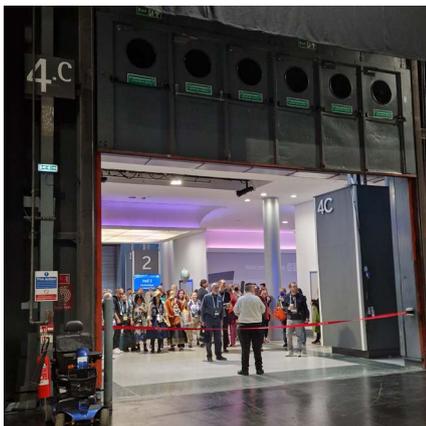


Bild 3: Vor dem Ansturm.



Bild 4: Der SFCD-Tisch schön prominent, gegenüber einem der Eingänge, mit AN- und ASFM-Hefen und noch mehr.



Bild 5: Eins der Highlights. Die Party mit John Scalzi als DJ. Da wurde, wie auch schon auf der Worldcon 2019, gerockt bis die Stimme weglief.

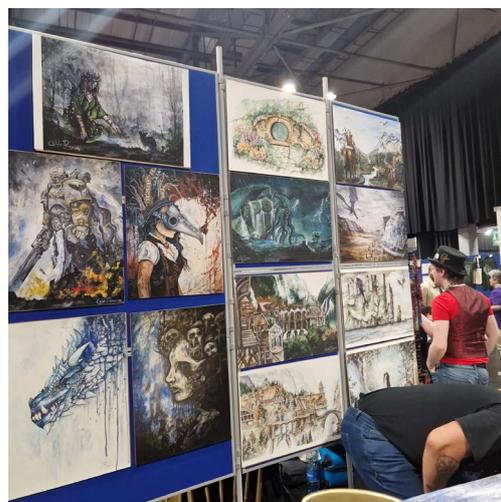
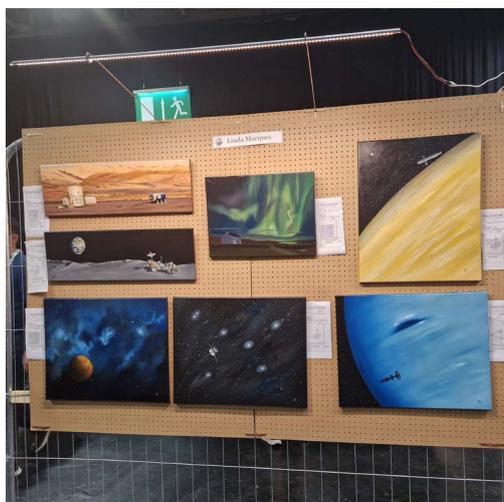
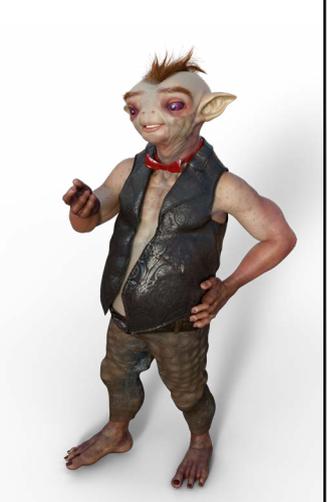


Bild 6 und 7: Links Kunst zum Gucken (und Ersteigern in der Art Show) und rechts Kunst zum Kaufen.



## Conventions

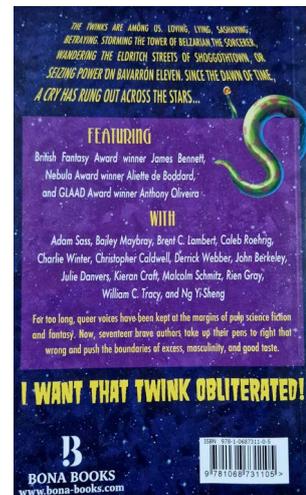


Bild 8: Der eine Programmpunkt, in dem ich blieb, war der Book Launch der Queer SF & Fantasy Anthologie »I want that Twink Obliterated« (Bona Books, 2024). Ein paar Autoren waren anwesend und haben gelesen. Von links nach rechts: William C. Tracy, Christopher Caldwell, Alette de Bodard und Ng Yi-Sheng. Durch die halbe Stunde Programm führte uns Lacy Rain. Es hat Spaß gemacht, das Buch zu lesen. Rechts das Cover und die Rückseite zum Buch.



Bild 9 und 10: Und nach der Con etwas Ausklingen in Whitby. Dort wo Dracula mit seiner Demeter landete (<https://www.welt.de/reise/nah/article230512393/England-Das-Seebad-Whitby-befluegelt-die-Fantasie.html>). Links die Whitby Abbey und rechts der dazugehörige stimmungsvolle Friedhof. So schön ruhig und entspannend nach der hektischen Convention.



Bild 11: Wenn Engel reisen ... Wir hatten super Wetter am nächsten Tag. Lohnt sich, dort nochmals hinzureisen und mehr Zeit zu verbringen.



# Conventions

## Jörg Ritter

Wer an einem Fan-Table sitzt, nimmt den Worldcon ganz anders wahr. Der Fokus verengt sich, und vieles habe zumindest ich nur am Rande mitbekommen. Gérard (Kraus) freut sich immer über Bildersammlungen vom LuxCon, »denn dann kriege ich auch mal mit, wie der Con aussieht«. Jetzt versteh ich's.

Wie gut, dass ich schon drei Tage vorher angereist war, da habe ich auch was von Glasgow sehen können (Bild 12): Von der Tardis gibt es insgesamt sechs Stück in Glasgow, und eine hat eine ganz besondere Aufgabe (Bild 13). Auch experimentell

habe ich essen dürfen, wie z.B. das Haggis Pakora bei Chimes of India direkt neben dem Sandyford Hotel (natürlich mit schottischem Frühstück!), wo insgesamt fünf von uns untergekommen waren. Der Besuch eines Grüppchens beim Bavaria Brauhaus war dabei besonders. Wunsch eines englischen Bekannten, der dann vorher auch noch abgesagt hat. Sein Kumpel hat sich tausendmal entschuldigt, uns das angetan zu haben, aber: Die Deckenmalereien waren interessant, die Live-Musik überraschend gut, zu Ehren von Claudia haben die meisten Stiegl Bier getrunken, und ich hatte noch rechtzeitig (als deutsches Ge-

richt getarnte) Fish & Chips (mit Mushy Peas und Tartar Sauce) entdeckt.

Rücksturz zum SEC: Sowohl Metropol-Con als auch SFCD hatten RIBBONS (Bild 14). Die wurden uns begeistert abgenommen, und selbst haben wir auch fleißig gesammelt (Bild 15); ob Thomas hier geblitztingst wurde, daran kann ich mich aber nicht mehr erinnern.

Letzter Eindruck: Meine eigene kleine Burg (Bild 16). Oder auch Caffé NERD. Kritiker mögen das zwar als NERO lesen, aber ich lasse mich da nicht beirren!



Bild 12: blaue Tardis



Bild 13:rote Tardis



Bild 16: Ritterburg in Glasgow



Bild 14: Unsere Ribbons am Metropolcon-Tisch



Bild 15: Unsere Ribbon-Sammlungen

## Der Con-Sommer 2024

von **Claudia Rapp**



In diesem Jahr fand die World Science Fiction Convention, kurz Worldcon, wieder einmal in Europa statt. Nach Helsinki 2017 und Dublin 2019 war Glasgow 2024 meine dritte Worldcon – und das Schönste daran ist, dass ich inzwischen eine ganze Menge Leute aus dem Fandom kennengelernt habe, sodass ich viel Zeit damit verbringen konnte, mit Freundinnen und Freunden aus aller Welt zusammensitzen und Ideen, Geschichten, Erfahrungen auszutauschen. Dazu kam, dass die MetropolCon diesmal einen Tisch im Dealers' & Fandom Room hatte – gemeinsam mit dem SFCD, ConFact und als Hüter\*innen des offiziellen Con-Gästebuchs. Folglich war in »unserer« Ecke immer viel los. Ich war zeitweise richtig überwältigt von dem großen Interesse, das wir sowohl mit dem Verein (und der ASFM-Sonderausgabe auf Englisch) als auch mit einer (Euro)Con in Berlin generieren konnten!

Vom Programm, das die ersten Male noch Hauptattraktion einer Worldcon für mich war, habe ich entsprechend nur recht wenig mitbekommen und mitgenommen, obwohl so viele Panels und Vorträge total spannend klangen ... aber gewonnen haben eben abwechselnd Pflicht und Gemütlichkeit, oder beides zusammen.

Genau wie Sylvana habe ich mich aber z.B. beim Book Launch einer queeren SF-Anthologie (mit rosa Glitzercocktail!) bestens amüsiert, ebenso wie bei Panels zum Übersetzen oder zur menschlichen Fehleinschätzung des eigenen Wissens bzw. dessen, was wahr ist. Auch wenn es diesmal nur Stippvisiten waren, so ein Worldcon-Programm ist ein beeindruckendes Füllhorn an Information und Inspiration!

Bevor es dann für mich zur Eurocon nach Rotterdam weiterging, haben Sylvana und ich zwei Tage in Whitby verbracht, meiner Meinung nach die beste Wahl zum Entspannen zwischen zweimal Trubel und Promodius: endloser Strand zum Spazieren bei bestem Wetter, ein malerischer Touristenort, der mich ein wenig an Orte wie Warne-

münde erinnert hat – mit dem Zusatzvorteil, dass Bram Stoker in seinem Roman den Grafen Dracula hier anlanden ließ und das Städtchen sich nun mit Gruseltouren und schrägen Läden voller Dracula-Merchandise schmückt. Die Atmosphäre ist durchaus da, mit der Ruine der alten Abtei auf dem Hügel über dem Ort, mit den schmalen, verwinkelten Gassen und dem üblicherweise stürmisch-düsteren Wetter. Wir hatten Glück und so viel Sonne, dass ich sogar ein bisschen Sonnenbrand abbekam.

Für mich ging es dann von Hull mit der Fähre über Nacht nach Rotterdam, inklusive Sonnenuntergang an Deck in wunderbar intensiven Farben. Die Niederlande begrüßten uns mit Regen, aber auch der hat sich in den Folgetagen rar gemacht – Schottland, England und Holland mit gutem Wetter und Sonne, das klingt ja schon fast nach Simulation!

Im Grunde verlief die Eurocon dann ganz ähnlich wie die Worldcon: Tischdienst und Gespräche mit neuen und alten Bekannten, ein paar wenige Programmpunkte ... und abends kam Karaoke hinzu, bis meine Stimme sich verabschiedet hat. Wesentlicher Unterschied natürlich auch: Am Samstagnachmittag hat das Business Meeting der European Science Fiction Society ESFS die MetropolCon einstimmig zur Eurocon 2026 gewählt – und wir haben gleich danach angefangen, Memberships zu verkaufen! Bild 17.

Nach diesen vollgepackten zwei Wochen gab es ein wenig Verschnaufpause, was

Conventions angeht, bis Ende September dann der Elstercon in Leipzig angesagt war. Ihr ahnt es schon: Tisch & Gespräche & ein bisschen Programm – und beim Interview mit Edward Ashton, dessen Roman Mickey 7 mit Robert Pattinson und von Oscar-Gewinner Bong Joon-Ho verfilmt wird, durfte ich übersetzen.

Naturgemäß trug ich beim Elstercon mehr SFCD-Hut als MetropolCon-Hut, aber in der Mitgliederversammlung durfte ich ein paar Mal hin und her wechseln, denn u.a. stand auch die Abstimmung für den SFCD-Con 2026 auf der Agenda: Wir sehen uns in zwei Jahren in Berlin, merkt euch das erste Juli-Wochenende vor oder sichert euch am besten gleich eure Membership – zu erwerben hier: <https://www.metropolcon.eu/mitmachen/tickets/>

Aber natürlich sehen wir uns zuerst noch beim Buchmessecon in Dreieich. Ich ahne schon, wie das laufen wird ... Tisch & Gespräche & wenig Programm. Tatsächlich bin ich aber selbst auch mal wieder Teil eines Panels, nämlich gemeinsam mit Gérard Kraus vom Luxcon, Arno Behrend vom Dortcon und Thomas Recktenwald – zum Thema internationale Conventions. Wir möchten ein wenig dafür werben, dass sich mehr Leute auf Worldcons, Eurocons oder eine der vielen anderen wunderbaren Events wagen, die außerhalb Deutschlands stattfinden. Also werden wir dort von unseren Lieblings-Cons erzählen und Fragen zu den verschiedenen Formaten, Orten, Möglichkeiten beantworten.



Bild 17: Hier freut sich der anwesende Teil des MetropolCon-Teams in Rotterdam über den Zuschlag für Eurocon 2026.

## Begegnungen in Glasgow von Birgit Fischer (BiFi)

Während eines WorldCons trifft man viele Menschen, die alle eines gemeinsam haben: die Liebe zur Phantastik. So hat man immer Gesprächsthemen, manchmal reicht aber auch schon Pantomime.

Science Fiction, Fantasy und weitere Phantastikinteressierte trifft man aber nicht nur in den Veranstaltungsräumen eines WorldCons. Man erkennt sich an typischen Con-Shirts, Namensschildern oder auch an teils langen Ribbons, die die Namensschilder schmücken (Bild 18). So hatte ich einige Gespräche mit Menschen, die mit mir vom SEC (dem Veranstaltungsort des WorldCons) in die Innenstadt und zurück zum Con pendelten. Oder auch mit Leuten, die gar keine Ahnung davon hatten, dass ein großer WorldCon in der Stadt ist – und die sich eben genau über die T-Shirts, Namensschilder und Ribbons wunderten.

Beim Warten auf die Bahn kam ich zum Beispiel mit einem als Con-Teilnehmer erkennbaren, älteren Mann ins Gespräch. Er war Amerikaner, Uni-Professor, inzwischen aber längst im Ruhestand und bereits 80 Jahre alt. Seinen Namen habe ich vergessen. Wir mussten 25 Minuten warten und hatten eine sehr nette Unterhaltung über das Leben, das Universum und den ganzen Rest. Was eben so in das schmale Zeitfenster passte. Hängen geblieben ist mir noch, dass er früher zur Unterkunft unterwegs war, um dort seine Frau zu überraschen und später zum Essen auszuführen. Diese interessiert sich nämlich nicht sonderlich für Science Fiction und hatte an jenem Tag einen Segeltörn gebucht.

Da war die Dame, die sich als Fantasy-Leserin entpuppte. Die auch viele wichtige Autoren kannte, vom Fandom oder einer großen Convention in ihrer Stadt aber noch nie etwas gehört hatte. Leider hatten sie an diesem Wochenende auch keine Zeit, um das zu ändern. Andere hatten Zeit und wollten mal einen Blick ins SEC werfen. Manche waren auf dem Weg zum SEC, hatte aber noch nie einen Con besucht und fragten, was sie wohl erwarten würde. Oder Fußball-Fans, die erstaunt waren, für was man sich noch so alles interessieren kann.



Bild 18: BiFi, Dave Lally und Claudia Rapp.

Überrascht hatte mich eine ältere Dame, ebenfalls Con-Besucherin, die mir wegen meiner Ad-Astra-Jacke hinterherrief und dachte, wir wären in der gleichen Organisation. Ich hatte keine Ahnung, über was sie sprach, sie hatte keine Ahnung, wer oder was Perry Rhodan ist. Nun sind wir beide etwas schlauer. Und egal wann und wo es zu spontanen Zusammentreffen kam, es waren immer nette, kurze Gespräche mit freundlichen und interessierten Menschen auf dem Weg von A nach B.

Da ich mich während des WorldCons meist in Halle 4 aufhielt, dem Dealers

Room mit Ausstellung, Party-Zone und den Präsentationsständen, ergaben sich auch hier viele Gespräche. Oft natürlich mit den deutschen Con-Teilnehmern (Bild 19). Es waren ja auch ca. 200 Deutsche anwesend und ich lernte einige Personen kennen, die ich zuvor noch nie getroffen hatte. Und andere, die ich gerne getroffen hätte, habe ich verpasst, aber deren Einträge im offiziellen Con-Buch für den WorldCon in Glasgow gelesen (das zwischen dem SFCD- und Metropolis-Con-Stand platziert war). Es war einfach zu viel los. Die Stimmung war großartig. Man fühlte sich zu Hause und von Freunden umgeben. Menschen, die andere Menschen einfach so akzeptieren

können, wie sie sind, mit der Zukunft im Kopf und den Geist weit offen. Alleine schon dafür lohnt es sich, einen WorldCon zu besuchen. Aber natürlich wird das Ganze mit tollen Ehrengästen, vielen Autoren und Kunstschaffenden und vielfältigen Aktionen abgerundet und bietet viele Programmpunkte, so dass es immer schwer ist zu entscheiden, was man denn nun lieber machen möchte.

Obwohl ich diesmal keine offizielle Funktion oder Einsatztermine am SFCD-Stand hatte, habe ich nur wenige Programmpunkte besucht. Über diese müssen andere Con-Besucher berichten.



Bild 19: Ivo Schwarz, Jürgen Menge und BiFi.

## G rard Kraus

Als Luxemburger ist mir der WorldCon, und besonders der Hugo-Award, besonders ans Herz gewachsen (Bild 20). Als Con-Veranstaltung ist solch ein groes Event, besonders wenn es in Europa stattfindet, mittlerweile ein Reiseziel geworden. Dabei hilft nat rlich, dass meine Gemahlin gleichsam SF & F-Fan ist, und die Kids mittlerweile in einem Alter sind, in welchem sie sich relativ autonom auf einem Con bewegen d rfen. So war es f r letztere drei dann nach Helsinki und Dublin der dritte europ ische Worldcon.

Ich hatte mir vorgenommen, dieses Jahr in die Rolle des freiwilligen Helfers zu steigen, um auch diese Facette der Veranstaltung zu erleben und vielleicht das eine oder andere f r die eigene Organisation dazulernen. Um meine Erfahrung m glicherweise einsetzen zu k nnen, meldete ich mich  fters beim ConOps und wurde mit schicker Leuchtweste und Funkger t auf die Reise geschickt (Bild 21). Ich konnte dann auch einigen Besuchern bei der Navigation innerhalb des SEC und angebauten Geb uden weiterhelfen, klebte Navigationshilfen an W nde und half beim Einrichten der B hne f r das Philharmonie-Konzert, und sorgte am Sonntagabend daf r, dass keiner der Hugo-Nominierten und deren G ste sich beim Marsch ins Armadillo (Bild 22) doch noch in die Ausstellungshallen verlaufen w rden.

Es ist generell so, dass den Freiwilligen die Con-W hrung »Groat« f r geleistete Stunden  berreicht wird. Ein Groat entsprach 2 Euro, meine erhielten meine T chter, die damit bei K nstlern Sticker und Pins f r ihre Sammlungen einkauften. Dazu kam, dass man ab einer gewissen geleisteten Stundenzahl Tombola-Lose erhielt, welche die M glichkeit  ffneten, einen



Bild 20: Das Badge und die eigens angefertigten Hugo-Sticker, um den LuxCon zu bewerben.



Bild 21: Selfie von G rard Kraus, mit LuxCon Orga-Shirt, WorldCon-Westen und Funkger t, bereit auf jegliche Art von Con-Notf llen zu reagieren.

der gestifteten Preise mit nach Hause zu nehmen. Diese reichten von Gadgets und B chern bis hin zu T-Shirts. Als Kr nung dieses Modells gab es ab 12 Stunden geleisteter Arbeit ein »Volunteer« T-Shirt mit einem Con-Logo.

Als Fazit habe ich gelernt, dass auch bei einer riesigen Veranstaltung wie dem WorldCon eigentlich die gleichen Probleme auftauchen, die mit etwas Vernunft und Einsatz relativ einfach gel st werden k nnen.

Alles in allem reisten meine Familie und ich mit vielen positiven Eindr cken ab und freuen uns schon auf ein Wiedersehen mit Dublin, wenn der Worldcon dort 2029 wieder zu Gast sein wird. Ob

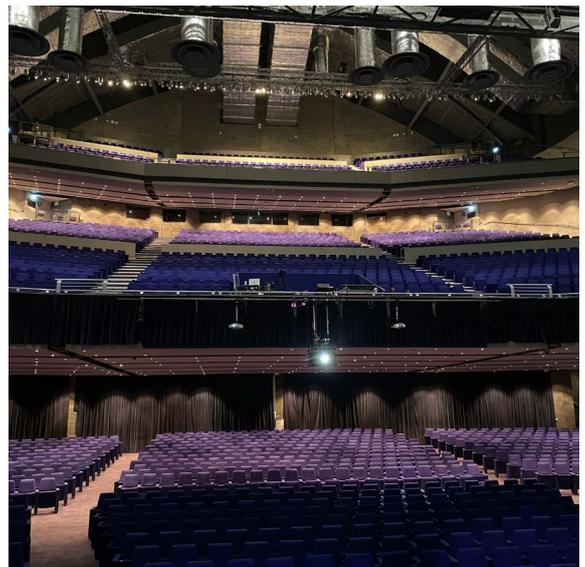


Bild 22: Ein Blick von der B hne in den gewaltigen Konzertsaal im Armadillo.

man zwischenzeitlich einen in Nordamerika besuchen wird, wird die Zukunft zeigen.



## Glasgow 2024 - Conbericht für AN von Constanze Hofmann

Wie lang ist eigentlich so eine Worldcon? 5 Tage, oder doch um einiges länger? Für mich waren die Tage in Glasgow Höhe- und Schlusspunkt eines Projektes, das mich 4 Jahre lang begleitet hat, mal mehr, mal weniger intensiv. Während der Bidphase bis zur Worldcon in Chicago 2022 war ich Teil des Promotions-Teams und habe mit vielen kreativen Köpfen gemeinsam Projekte ausgeheckt, die in dieser völlig verrückten, plötzlich weitgehend digitalen Welt die Begeisterung für eine Worldcon in Glasgow anfachen sollten. Ich habe mich sehr gefreut, einige der Ergebnisse dieser Projekte in Glasgow in 3D bewundern zu dürfen (Bild 23). Mein Quilt, basierend auf dem Glasgow 2024-Logo von Sara Felix, hat dann auf der Fan-Funds-Auktion eine neue Besitzerin gefunden.

In Glasgow selbst war ich dann als Teil des Logistik-Teams verantwortlich für den Auf- und Abbau. Meine Worldcon vor Ort begann Dienstag früh in zwei leeren Ausstellungshallen – und endete am darauffolgenden Dienstagmittag wieder im gleichen Zustand. Es ist immer wieder spannend zu sehen, wie in zwei Tagen scheinbar aus dem Nichts eine kleine Stadt entsteht – und diese hinterher noch schneller wieder verschwindet. In dem Gewusel bleibt wenig Zeit zum Stehenbleiben ... aber als am Dienstagabend die Flagge der World Science Fiction Society über



Bild 23: Convention Art



Bild 24: WSFS Banner

der ansonsten noch fast leeren Halle gehisst wurde (Bild 24), war mir plötzlich klar, dass das hier wirklich passiert und die nächsten Tage tatsächlich eine Worldcon stattfinden wird.

Vorteil, wenn man hauptsächlich am Auf- und Abbau arbeitet: ich hatte dieses Mal während der Con ausreichend Zeit, um mir auch einiges vom Programm anzuschauen. Meine Favoriten: ganz klar das Musikprogramm, das sich in der Form wohl nur eine Worldcon leisten kann – Uraufführung einer eigens komponierten Oper, Sinfoniekonzert, ein Orgelkonzert mit dem Organisten, der den Soundtrack zu »Interstellar« eingespielt hat, und das Irish Video Game Orchestra. Filk & Co. sind da noch gar nicht mitgezählt. Ein Muss ist auch die Verleihung der Hugo Awards – in diesem Jahr sehr effizient, aber dadurch

leider etwas nüchtern. Wenn dann Freunde auf der Bühne stehen und einen der Preise abräumen, ist das natürlich was ganz Besonderes. Octothorpe (<https://octothorpe.podbean.com/>) ist ein großartiger Podcast über Fans und Fandom – viele gute Infos, immer mit Humor gewürzt.

Ansonsten habe ich mich immer wieder einfach durch die Hallen treiben lassen – Kunstausstellung, Händler, Ausstellungsbereich, Fan Tables – und ganz viele Leute im eigens für Glasgow designten Tartan entdeckt.

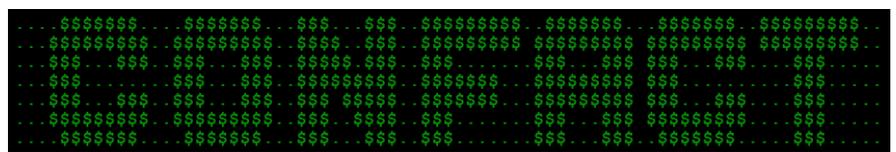
Und ganz plötzlich war alles vorbei – erst großes Aufräumen, dann zum Schluss die leere Halle. Die Arbeit für diese Worldcon ist definitiv getan. Aber ein Wiedersehen gibt es bestimmt – in Europa vermutlich 2029 in Dublin.

## Matthew Kunkel

*Wer mich kennt, weiß, dass ich selten ins Programm eines Cons gehe. So war es auch in Glasgow.*

*In illustrierter Runde zwischen SFCD und MetropolCon saß ich am ConFact-Tisch in Hall 4, in der die Fantische, die Con-Info, etliche Science-Stände sowie die Food Trucks standen und abends die Parties stattfanden.*

*Meine Unterkunft war etwas weiter entfernt; so hatte ich jeden Tag meine Bewegung beim Gang zum und vom SEC in meine Herberge.*



*Mein persönliches Highlight war das Glasgow WorldCon Philharmonic Orchestra mit Musik aus Star Wars und Star Trek sowie schottischer Musik.*

*Leider streikte mein Drucker ab der zweiten Ausgabe von ConFact, aber ihr könnt sie bereits online lesen:*

[sf-heinz.de/ConFact](https://sf-heinz.de/ConFact)

*Es erschienen die Ausgaben 200, 201 und 202.*



## Ein üppiges angloamerikanisches Büffet mit einem Schuss Afrika

von Norbert Fiks

Zu meinem ersten Worldcon überhaupt bin ich mit großen Erwartungen, aber vor allem mit großem Respekt und einer nicht zu leugnenden Unsicherheit nach Glasgow gefahren. Dafür sorgte schon der mehrseitige Code of Conduct, den zu lesen man als Teilnehmer verpflichtet war (Hat's irgendetwas gemacht?). Finde ich mich da überhaupt zurecht? Laufe ich nicht Gefahr, in irgendwelche Fettnäpfchen zu treten? In der Vergangenheit hat es wohl Vorfälle gegeben, die so einen Verhaltenskodex erforderlich machten.

Aber in Glasgow war alles easy. Es gab keine Aufregung wie beim Online-Worldcon 2020, als Jeannette Ng in ihrer Dankesrede für die Verleihung des John W. Campbell Award for Best New Writer den Namensgeber als »a fucking fascist« bezeichnete und damit den letzten Anstoß gab, den Preis in Astounding Award for Best New Writer umzubenennen. Auch bei den Hugo-Abstimmungen ging wohl alles mit rechten Dingen zu. Im vergangenen Jahr, beim Worldcon in Chengdu, sollen mehrere Autoren von den Nominierungen ausgeschlossen worden sein, nachdem sie

wegen Kommentaren oder Werken aufgefallen waren, die in China als heikel angesehen werden könnten.

Respekt einflößend war die schiere Größe des Events auf dem Scottish Event Campus. Weit mehr als 8000 Teilnehmer aus etwa 70 Ländern, Hunderte von Helfern, Ausstellern, Händlern und Akteuren bei Panels und Workshops, und ein beeindruckendes fünftägiges Programm mit fast 1000 Einträgen. Geboten wurde ein irres Spektrum von weltbewegenden SF-Themen wie »The Science, Fiction, and Ethics of Terraforming« oder »When the Future Hates and Fears Us: Techno-orientalism in SFF« über Lesungen und Table Talks (bei uns auch als Kaffeeklatsch bekannt) bis zu eher kuriosen Angeboten wie einem Panel über »Women's Work Song in the Scottish Herring Industry« oder einem »Renaissance & Fancy Hair Braids Workshop«, in dem man Zöpfe flechten lernen konnte. Da war es schwer, die richtige Wahl zu treffen, zumal das Programm erst wenige Tage vor Con-Beginn online ging. Weil ich wegen anderer, privater Verpflichtungen den Con nur am Sonnabend und Montag besuchen konnte, habe ich mich auf vier Panels beschränkt (auf die ich aber nicht eingehe).

Das stellte man als Besucher schnell fest: Der Worldcon war bei aller Internationalität ein Treffen der westlich orientierten englischsprachigen SF-Szene. Die USA stellte laut Souvenirbook (Stand vom 21. Juli) mit 2800 Teilnehmern das größte Kontingent, gefolgt vom United Kingdom als Gastgeberland (noch ist Schottland nicht unabhängig) mit 2500 Teilnehmern und China mit knapp 1000 Teilnehmern (wobei nicht erkennbar war, wie hoch der jeweilige Anteil an Online und Supporting Members war). Deutschland stellte mit 200 Teilnehmern das größte festlandeuropäische Kontingent (bei den im Souvenirbook genannt

ten 853 polnischen Teilnehmern handelt es sich sicher um einen Tippfehler). Der Globale Süden war praktisch gar nicht vertreten.

Die Panels waren meistens international besetzt, aber es wurde dabei selten über nicht englischsprachige Literatur gesprochen. Was geboten wurde, war ein üppiges angloamerikanisches Büffet mit einem Schuss Afrika, einer Prise Fernost und Spuren anderer Kulturen. Gelegenheit, nicht-englischsprachige SF kennenzulernen, gab es so gut wie gar nicht. Es gab kein einziges Panel, in dem es um deutschsprachige SF ging. Auffällig war auch die Abwesenheit französischer oder spanischer Angebote, ganz zu schweigen von »Exoten« wie Brasilien oder Indien. Da fielen gleich vier polnische Panels - unter anderem über »Contemporary Trends in Polish Science Fiction and Fantasy« und »Slavic Mythology in Polish and Foreign SFF« - aus dem Rahmen. Ich war mit anderen Erwartungen nach Glasgow gekommen, ich wollte andere SF kennenlernen.

Eher enttäuschend war der »Dealer's Room«, nicht nur, weil er sprachlich genauso einfältig war wie die Panels. Mit 120 gelisteten Ausstellern war das Angebot nicht sehr viel größer als beim BuCon im Dreieicher Bürgerhaus, wo im vergangenen Jahr 95 Händlertische standen. Geboten wurde eine ähnliche Mischung aus Verlagen, Autoren, Spielen, Merch und Accessoires (an zwei Ständen gab es sogar Wolle zum Stricken). Schade fand ich, dass keines der großartigen amerikanischen Kurzgeschichten-Magazine den Weg über den großen Teich gefunden hatte. Nur das Locus Magazine war mit einem Stand vertreten.

Mein Fazit fällt also gemischt aus. Um den besonderen Worldcon-Flair zu spüren, reichte meine Stippvisite allerdings nicht aus. Dafür muss man wohl alle fünf Tage von morgens bis abends da sein, von Panel zu Panel eilen, bei John Scalzis »Dance Party at the End of the Universe« zumindest mit dem Fuß wippen, Fan-Partys besuchen, die Hugo-Zeremonie mitmachen und erst nach Ende der abschließenden Dead Dog Party das Gelände verlassen. Aber ein Erlebnis war es allemal, ich habe viele Gespräche geführt, und es hat Spaß gemacht.



## WorldCon-Erstie von Lothar Cezanne

Anfang 2024 bekam ich mit, dass ein Ruder mir vertrauter SFCDer die Anreise zum 82. World Science Fiction Convention in Glasgow plante. Da ich noch nie im Vereinigten Königreich war, und ich speziell seit Hergés »Die Schwarze Insel« Schottland jahrzehntelang mit romantisch-begehrlichen Gedanken verband, war es ein Nobrainer für mich, ebenfalls einen Trip dorthin zu buchen. Glasgow sollte mein erstes internationales Event werden – bislang hatte ich lediglich nationale Cons mitgenommen, und keine(r) war auch nur annähernd so stark frequentiert wie Glasgow 2024.

Erste Hürde nach der Landung war das Überleben der Immigrationsbeamtin am Glasgower Airport, die ich wegen ihres deutlichen Dialekts sowie meiner zugefallenen Ohren (Druckausgleich...) kaum verstehen konnte. Man ließ mich aber dennoch ein, und nach einem kurzen Besuch der Veranstaltungsfläche und dem Einchecken im nahe gelegenen Hotel konnte ich erste Eindrücke der Glaswegian Innenstadt und Cuisine sammeln. Spoiler: am häufigsten gab es die ganze Woche über gute indische Küche – das Empire lässt grüßen.

Der Con selbst: eine wunderbare Mischung aus verschiedensten Präsentationen in Form von Ständen, Vorträgen, aber auch auf der Konzertbühne (man kann »Dune« als Alleinunterhalter mit Gitarre in Musikalform gießen – Kudos an Dan Collins, das war großartig!). Der Fokus der Veranstaltung war klar, aber es gab nicht nur reine Phantastik: so informierte der Fachbereich Physik der Universität von Glasgow über Gravitationswellen, während der Molekularbiologe William Bains einen sehr unterhaltsamen Vortrag über »Life Extension in SF and Reality« hielt oder mit David Keener, Geoffrey A. Landis, Gillian Clinton und Jonathan D. Beer ein interdisziplinäres Panel über Weltraumaufzüge in der Phantastik sprach, aber auch einen Ausblick auf mögliche Realisierungen und Risiken davon gab.

Ausrichter künftiger World Cons und Bewerber hierfür zeigten sich an ihren Stän-

den in der großen Messehalle und lockten mit Snacks und teilweise hochgeistigen Getränken (kalifornischer Whiskey ist fein, Anaheim 2026 kann gerne kommen!). Es war schön, Vertreter von Organisationen zu treffen, die man sonst nur aus dem Netz kennt, wie die British Fantasy Society oder die Heinlein Society. Sehr nett war der Kontakt zu einem Mitglied einer chinesischen Delegation von Doctor Who-Fans. Dank unserer Smartphones konnten wir uns verständlich machen, und ich ging mit einer Tüte einzigartiger Doctor Who-, Star Wars- und Star Trek-Aufkleber chinesischer Interpretation nach Hause.

Der Fanboy in mir freute sich speziell, in der Arts Exhibition eine Ausstellung der Werke Jim Burns zu entdecken. Am Ende gewann ich eine stille Auktion und trug den Druck eines Covermotivs zu Poul Andersons »The Long Way Home« von 1975 zurück ins Hotel, das ich seit Jahrzehnten aus Stewart Cowleys »Terran Trade Authority« kannte – inklusive Smalltalk und Handschlag mit Jim Burns.

Regelmäßiger Anlaufpunkt des Cons war für mich das Triptychon aus den Ständen des SFCDer, des offiziellen Conbuchs, und des Metropol Con Berlins, der seine Bewerbung für den Eurocon 2026 präsentierte. Mit den richtigen Leuten bereitet solch eine Woche extremen Spaß, und ich hoffe, solch ein Ereignis in näherer Zukunft wiederholen zu können. Weiteres Fazit: ich hätte mehr Zeit vorneweg oder hinten dran einplanen sollen. Von Glasgow selbst habe ich zu wenig mitbekommen, und das nahe gelegene Edinburgh wäre sicher eine lohnende Ergänzung geworden. Die Menschen dort drüben sind durch die Bank nett und offen, das Wetter war hervorragend – ich fürchte, diese Reise werde ich wiederholen müssen.

Kurve zurück zum Anfang – obwohl ich in Schottland war, ist mir während des Aufenthalts mehr Whisk(e)y anderer Herkunft begegnet. Ich glich dies im Duty Free am Airport Glasgow durch Erwerb eines Bündels dreier »Loch Lomond«-Miniaturen aus: das war das Stöffchen, das Struppi bei seiner unfreiwilligen Bahnfahrt auf dem Weg zur »Schwarzen Insel« genießen durfte. Dafür durfte er später auch mit auf den Mond – aber das ist eine andere Geschichte.



## Conbericht Worldcon Glasgow 2024 – A Worldcon for our futures

von Ralf Bayer

Im Rahmen einer spannenden Rundreise, die mich zum ClarinetFest in Dublin (das übrigens im selben Gebäude war, in dem 2019 der Worldcon stattfand), zum Worldcon in Glasgow und zum Eurocon in Rotterdam führte, habe ich eben den »Worldcon for our futures«, der dieses Jahr vom 8. bis zum 12. August veranstaltet wurde, in Glasgow besucht.

Für mich fing der Worldcon dieses Mal schon zwei Tage vorher an, da ich als Volunteer beim MIMO (Move In Move Out) half. Dienstag früh trafen sich die MIMO-Volunteers in der leeren Messehalle und wurden als allererstes mit Bändchen für den Arm (damit Security weiß, wer dabei ist) und HiViz-Westen (wegen der Fahrzeuge, die heute und morgen sich noch bewegen werden) ausgestattet.

Die Messehalle war zuerst noch ziemlich wüst und leer, bis auf die Foodtrucks, die am Ende schon aufgebaut waren (Bild 25)

Nachdem wir dann den ganzen Tag mit dem Entladen von Vans, dem Verteilen von Kisten, dem Verkleiden von Bauzäunen mit speziellen Tüchern, dem Abdecken von Tischen mit schwarzen Tischdecken und mancherlei anderer Tätigkeiten beschäftigt waren, war dann dieser Tag rum – und es ging am Mittwoch gleich noch weiter.

Ich war am Mittwochabend in einem Orgelkonzert im Kelvingrove-Museum, welches nicht weit vom SEC (Scottish Event Campus) liegt. Es wurde der Soundtrack von »Interstellar« gespielt, und zwar von Roger Sayer, der diesen Soundtrack auch für den Film eingespielt hat. Dazwischen wurden von Roger Sayer auch noch Fragen beantwortet – die meisten der Anwesenden dürften Mitglieder des Worldcon gewesen sein.

Am Donnerstag wurde der Worldcon offiziell eröffnet, ab 10:00 Uhr durfte das Publikum in die Halle 5, und die ersten Vorträge und Panels begannen. Die deutsche Delegation hatte eine größere Ecke der Fantables belegt – Metropolcon, Matthews ConFact sowie der SFCD hatten drei über Eck stehende Tische. Dort und bei den anderen Fantables war auch immer gut was los. Es waren natürlich die nächsten Worldcons und Eurocons anwesend, bzw. die Bids: 2025 in Seattle steht schon seit 2023 fest, 2026 in Los Angeles bekam während des Worldcon den Zuschlag, für 2027 gibt es Bewerbungen von Montreal und Tel Aviv, 2028 Brisbane und Uganda, 2029 Dublin.

Im Rest der Halle gab es viele Ausstellungen von verschiedenen Organisationen – Museen, eine Gaming Ecke, Tische zum Signieren, mehrere Foodtrucks (war mir zu teuer und nicht mein Geschmack), eine kleine Bibliothek mit Spenden (zum Ausleihen oder Mitnehmen) und vieles mehr. Die Händler und die Art Show waren in der

anderen Halle, die erst am frühen Nachmittag öffnete.

Mein erster Programmpunkt war dann um 11:00 Uhr eine einstündige musikalische Version von Dune als Ein-Mann-Show. Sehr lustig, wenn man die Geschichte kennt, vermutlich völlig unverständlich, wenn nicht.

Ich bin das Thema »Panels und Vorträge« dieses Mal sehr entspannt angegangen und habe gar nicht so viele Veranstaltungen besucht, sondern lieber mit Menschen gequatscht oder im Händlersaal Geld ausgegeben. Trotzdem ein paar Highlights: Ein Panel über Terraforming, in dem die Fragen behandelt wurden, ob wir das überhaupt hinkriegen würden (mit Zeit in der Größenordnung von Jahrhunderten: vermutlich ja) und ob wir es tun sollten (eher nicht). Ein Vortrag über die Funktion von Lipiden Nanopartikeln (das sind die kleinen Kügelchen, die die mRNA des Covid-Impfstoffs davor bewahren, sofort im Körper vernichtet zu werden, bevor sie ihr gutes Werk tun können), ein Panel dazu, wie wir nachhaltige Energieversorgung hinkriegen (Spoiler alert: nicht ohne unseren verschwenderischen Lebensstil in den sogenannten »entwickelten Ländern« deutlich einzuschränken, ansonsten müssen wir Wind- und Sonnenenergie sowie Speichermöglichkeiten und weitere nicht-fossile Energieträgern wie Erdwärme, Wellenenergie, Wasserkraft deutlich ausbauen), und natürlich einige Panels zur Science Fiction (Afrikanische Science Fiction, Science Fiction mit Krimis gemischt, Reise vs. Ankommen etc.). Die Liste der Leseempfehlungen wurde entsprechend groß.

Abendveranstaltungen gab es natürlich wie immer auch hier: eine moderne Ballett-Oper über »Die Insel des Doktor Moreau«, die mich nicht wirklich überzeugte (aber vielleicht war ich auch einfach zu müde), das mittlerweile – zumindest bei europäischen Worldcons – übliche Symphoniekonzert mit Melodien aus Filmen (Star Trek und Star Wars), schottischer Programmmusik (Mendelsohn's Hebriden-Overtüre über Fingal's Cave auf Staffa Island) und einigem mehr, inklusive der schottischen Folksängerin Hannah Rarity (ihre a capella Zugabe »The Parting Glass«

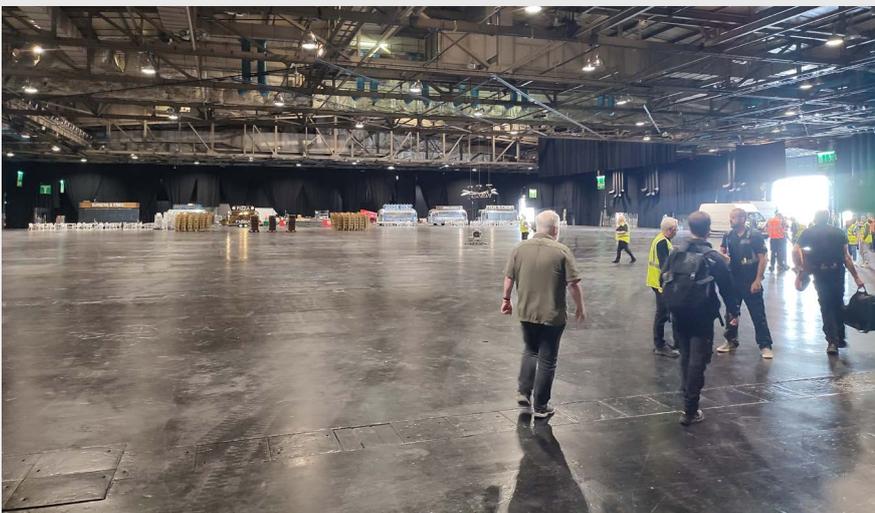


Bild 25: Leere Halle.

# Conventions

war Gänsehaut pur) und dem Dudelsackspieler Steven Blake.

Die Hugo Verleihung war wie üblich eine große, glamouröse Gala. Dieses Mal hat Ursula Vernon (T. Kingfisher) in ihrer Gewinnerinnen-Ansprache über die See gurke referiert, nachdem wir ja schon vor einigen Jahren an gleicher Stelle über Schleimpilze informiert wurden (Bild 26).

Und es gab jeden Abend einen Filk-Circle, der mir viel Spaß gemacht hat.

Die Closing Ceremony mit der Übergabe an den nächsten Worldcon in Seattle habe ich nicht mitbekommen, da ich mit dem »Move-Out«-Teil des MIMO beschäftigt war – wie immer geht abbauen viel schneller als der Aufbau.

Insgesamt war es ein wunderbar organisierter Worldcon, und trotz der hohen Teilnehmeranzahl (offizielle Zählung: 7.081 Menschen vor Ort) für mich sehr entspannt. Zur Entspannung hat sicherlich auch beigetragen, dass zwischen Programmpunkten jeweils 30 Minuten Zeit war, den Raum zu wechseln.

Neben dem physischen Vor-Ort-Kontakt gab es, wie es heute zeitgemäß ist, einen sehr gut organisierten Discord-Server, auf



Bild 26: Im Armadillo fanden die "großen" Veranstaltungen statt: Hugo-Verleihung und Symphoniekonzert

dem u. a. Diskussionen zu den Panels direkt während der Panels stattfanden (und Leseempfehlungen der Panelisten direkt mitgeschrieben oder von diesen nach dem Panel selbst veröffentlicht wurden). Der Server ist noch bis Jahresende für die Mitglieder (-Besucher) des Worldcon zugänglich.

Weiterhin wurde eine Auswahl der Veranstaltungen aufgezeichnet, im Internet für diejenigen, die nicht die Gelegenheit

hatten, selbst nach Glasgow zu kommen, gestreamt und auf einem Replay Server hinterlegt, der ebenfalls noch bis Jahresende zugänglich ist.

Jetzt bleibt mir noch die Aufgabe, den Discord Server nach weiteren Leseempfehlungen zu scannen und die Replays einiger Panels anzuschauen. Auf dass der Stapel zu lesender Bücher immer weiter wachse!

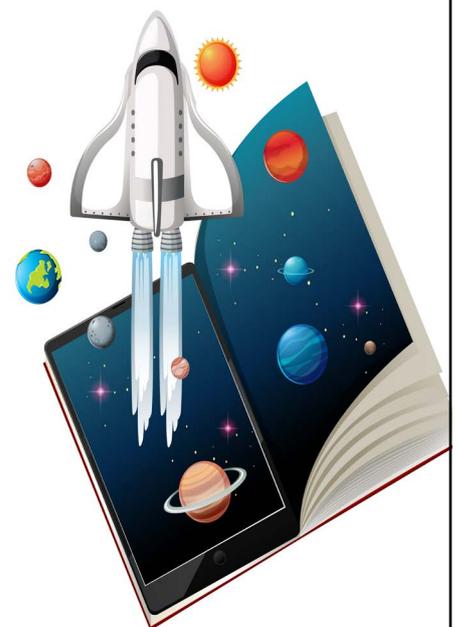
## Glasgow 2024 - Franz Hardt von Franz Hardt

Nach dem Weltcon in Dublin 2019 war Glasgow jetzt mein zweiter Weltcon, der Zauber des ersten Mals ist also schon verflogen. Ich war immer noch voller Neugierde und Vorfreude, habe mich aber trotzdem gefragt, warum ich da überhaupt hingeh.

Ich gehe auf Cons, um SF-Fans zu treffen, unbekannte und natürlich auch solche, die ich schon kenne. Schön war für mich, dass es in Glasgow mit dem SFCD-Stand und dem assoziierten Metropolcon-Stand eine Art Heimatbasis gab, einen Ort, zu dem man nach anstrengenden Expeditionen durch die Weiten der Con-Hallen zurückkehren konnte. Dort traf man immer ein paar Bekannte, wirklich immer. Eine Zeit lang stand ich auch hinter dem Tisch und stellte fest: Das macht sehr viel Spaß! Zum Beispiel, wenn man einem jungen Pärchen aus Österreich erklären kann,

dass der Computer, auf dem Matthew die »ConFakt«-Tradition weiterleben lässt, wirklich funktioniert, obwohl er aus dem letzten Jahrtausend stammt. SF-Fans sind ja oft auch Tech-Nerds, und einige standen ehrfurchtsvoll vor diesem Museumsstück und studierten die Anschlüsse. Dann war da noch ein britischer Ex-Soldat, der mir erzählte, dass er früher in Berlin stationiert gewesen war, Rudolf Heß bewacht und den Mauerfall direkt miterlebt hatte. Er war fasziniert von einigen Zeichnungen im Weltcon-Buch und interessierte sich sehr für das deutsche SF-Fandom. Solche Begegnungen machen einfach Spaß und insgesamt war es schön, mit verschiedensten Menschen zusammen zu sein, die fröhlich und gut gelaunt einfach ihrem Lieblingshobby nachgehen und Gleichgesinnte treffen wollten.

Ich gehe auf Cons, um Programmpunkte zu besuchen. Ja, das mache ich gern und die Qualität der Panels auf diesem Con war



## Conventions

sehr hoch. Es gab eine Riesenauswahl und mit einiger Mühe schaffte ich es, aus dem Überangebot von nahezu eintausend(!) Punkten etwa einhundert für mich auszuwählen, von denen ich dann weniger als zwanzig wirklich besuchte.

Ich gehe auf Cons, um Autor\*innen zu sehen, zu treffen und vielleicht zu sprechen. Bei einem Weltcon suche ich gerne nach den »Großen Alten«, also nach denen, deren Bücher mich in meiner Jugend für die SF begeistert haben. Davon leben leider nicht mehr viele, doch Robert Silverberg ist z.B. noch da. In Dublin bestritt er mehrere Programmpunkte, in Glasgow hat er sich das mit fast 90 Jahren wohl erspart. Ich sah ihn zweimal: Zum ersten Mal im Dealer's Room am Gollancz-Stand, wo er in seinem vierrädrigen Scooter saß. Dort hatte er Bücher signiert und so kaufte ich mir auf seinen Rat hin (immerhin: ein kurzes Gespräch) eine signierte »SF Masterworks« Ausgabe von »Lord Valentine's Castle« (grauenhafter Druck, zu kleiner Font). Am nächsten Tag sah ich ihn vor der großen Halle im Scooter sitzen. Er starrte vor sich hin und wirkte etwas verloren und einsam, als warte er darauf, abgeholt zu werden. Leider habe ich es nicht geschafft, ihn anzusprechen, was mich später geärgert hat. Ein anderer dieser »Alten« ist Joe Halderman (79 Jahre alt). Ihn erlebte ich in einem Panel zu »Arthur C. Clarke and Post-war Britain's Fan-to-Pro Ascensions«. Irgendwie blickte er immer etwas grimmig vor sich

hin, dann erzählte er trotzdem einige schöne Anekdoten zum »berühmtesten Clarke« auf Sri Lanka und hielt eine Kladde in die Höhe, in der er sich immer noch jeden Tag neue Ideen notiere. Er, wie auch Pat Cardigan, fuhr mit dem Scooter durch die Hallen. Ebenfalls zu den »Alten« gehört mit fast 84 Jahren John Clute, dem wir unendlich viele Kritiken, Essays und Beiträge für die »Encyclopedia of Science Fiction« zu verdanken haben. Hier hatte ich das Glück, für einen »Table Talk« ausgelost zu werden, das langweilige englische Wort für den schönen »Kaffeeklatsch«. Richtige Kaffeeklatsche gibt es nur beim Elstercon, beim Table Talk gibt es keinen Kaffee. Ich hatte mich für einen ganzen Schwung dieser Treffen gemeldet, erhielt aber eine Absage nach der anderen, denn in Glasgow gab es nur für jeweils acht Fans einen Platz an einem Tisch und es wurde gelost. Nur bei Clute hat es geklappt und so saß ich ihm am runden Tisch gegenüber und dann kam auch noch der Schotte Ken MacLeod hinzu, einer der Ehrengäste des Cons. Wir paar Fans brauchten nicht viel zu sagen, denn Clute gehört zu den Menschen, die auf eine kurze Frage ein zehnminütiges druckreifes Statement abliefern. Clute und MacLeod bestätigten sich gegenseitig, dass es in den 60er und 70er Jahren im Unterschied zu heute noch möglich gewesen sei, das Feld der SF zu überblicken. Heute schafft das niemand mehr. Sehr berührend war die Gedenkveranstaltung zu Christopher Priest, bei der

Freunde, Bekannte sowie Priests erste und dritte Ehefrau persönliche Erinnerungen an den Anfang des Jahres verstorbenen Autor teilten. Eine Veranstaltung zu »Reviews« betrachtete ich als eine Art Weiterbildung und hörte sehr interessiert zu. Als Flop erwies sich nur ein Panel des Gollancz Verlags: »Gollancz Turns 100«. Der Verlag hat zu diesem Anlass einige Bücher der »SF Masterworks«-Reihe neu herausgebracht. Leider wusste davon keiner auf der Bühne etwas. Die Autoren dort waren nur damit beschäftigt, ihre eigenen Werke bemüht witzig zu bewerben, was beim jeweiligen Fanclub für Begeisterung sorgte und mich eher langweilte. Es war kein offizieller Vertreter des Verlags anwesend und auch auf Nachfrage aus dem Publikum konnte niemand etwas zur Geschichte des Verlags sagen. Schade. Ich interessiere mich übrigens nicht nur für Menschen, die älter sind als ich: Nnedi Okorafor fand ich in mehreren Panels beeindruckend (Bild 27), ebenso wie Charlie Jane Anders (meist mit Maske).

Und manchmal ist das Autorenleben hart: Es gab einen Bereich, in dem man sich Bücher signieren lassen konnte. Dort saßen ständig zwischen sechs und acht Autor\*innen. Als ich mir von Mary Robinette Kowal den dritten Teil der »Lady Astronaut« Reihe signieren ließ (gerade frisch gekauft, keine Ahnung, ob der je auf Deutsch erscheinen wird), war nur bei ihr eine Schlange von wartenden Fans (Bild 28). Bei allen anderen stand niemand (!)



Bild 27: Nnedi Okorafor.



Bild 28: Mary Robinette Kowal.



Bild 29: Orgel.

## Conventions



Bild 30: Die Hugo-Verleihung.

an, was sicherlich frustrierend ist. Wäre George R. R. Martin in der Halle aufgetaucht - er war wohl in Glasgow, ich habe ihn aber nicht gesehen - so hätte es sicher eine große Traube von Menschen um ihn herum gegeben.

Ich gehe auf Cons, um besondere Veranstaltungen zu erleben. Begonnen hatte ich den Con schon am Mittwochabend mit dem Besuch eines speziellen Orgelkonzertes im »Kelvingrove Art Gallery and Museum«: Eine großartige Location. In einem beeindruckenden Saal hörten wir (natürlich) »Also sprach Zarathustra«, dann ein paar der »Planeten« von Gustav Holst und vor allem Musik aus »Interstellar« (Bild 29),

die der Organist in Zusammenarbeit mit Christopher Nolan und Hans Zimmer für den Kino-Soundtrack eingespielt hatte.

Ein Höhepunkt jedes Weltcons ist natürlich die Verleihung der Hugos. Leider gab es ein paar Unstimmigkeiten im Vorfeld durch einen Manipulationsversuch, der zum Glück aufgedeckt wurde. Die Feier war schön, es holperte hier und da ein wenig, doch auch bei den Oscars, dem großen Vorbild dieser Verleihung, geht mal was schief. Frustration erzeugt bei mir nur, dass mir wieder klar wurde, wie vieles der internationalen SF mir unbekannt ist (Bild 30).

Ich gehe auf Cons, um nach besonderen Büchern zu schauen: Es gab einen

»Dealer's Room«, der sich als großer Abschnitt einer ganz großen Halle entpuppte, mit vielen Büchern und anderen Devotionalien für den Fan. Im Detail zeigten sich trotz des riesigen Angebotes verschiedene Probleme: Die »schönen« Bücher (z.B. Hardcover mit Buchschnitt) waren entweder nichts für mich (Einhörner auf Titelbildern schrecken mich eher ab) oder auch mal ziemlich teuer. So gab es am LOCUS-Stand signierte Arthur C. Clarke Bücher ab 450 Pfund und Ted Chiangs »Exhalation« gar für 750 Pfund. Das überschreitet meinen Etat doch deutlich. Fasziniert war ich von der Kunstausstellung oder auch von den »Pulps' Puppets«, den Figuren berühmter Autoren und Autorinnen, die Hélène Cruciani zusammen mit verkleinerten Nachbildungen klassischer Pulp-Magazine ausstellte (Bild 31).

Die Site in Dublin fand ich übrigens schöner, die großen Hallen in Glasgow wirkten auf mich oft etwas steril und wurden teilweise auch zu stark heruntergekühlt, was auf einem »Worldcon For Our Futures« eigentlich nicht sein sollte und auch nicht nötig war. In Dublin konnte ich spontaner in Veranstaltungen gehen, in Glasgow hat das nicht geklappt. Am Samstag war es auch ziemlich voll und mehrere Sessions, die ich besuchen wollte, waren völlig überfüllt und ich kam nicht hinein. Dafür waren die »Dystopie«-Panels, die ich besuchte, sehr interessant: Im ersten ging es um »The Birth of Dystopia: 100 Years of We« und im anderen um die »75th Anniversary of 1984«. Und natürlich war ich auch bei »An Ambiguous Utopia: 50 Years of Ursula K. Le Guin's The Dispossessed«. Insgesamt geben mir solche Panels das Gefühl einer vertieften Beschäftigung mit und Wertschätzung für Science-Fiction, die ich in Deutschland manchmal vermisse.

Von der Stadt Glasgow habe ich nicht so viel gesehen, zu einem Besuch einer Whisky-Destillerie samt Verkostung hat es aber doch noch gereicht. Im Anschluss verbrachten wir noch ein paar schöne, wenn auch regenreiche Tage in den Highlands.

Ich hoffe, dass dies nicht mein letzter Weltcon war: Für 2029 bewirbt sich wieder Dublin, da will ich spätestens wieder hin.■



Bild 31: Hélène Cruciani und »Pulps' Puppets«.

## PERRY RHODAN verbindet — die 5. PERRY RHODAN-Tage in Braunschweig

von Lukas Borchardt

Es war endlich wieder soweit! Die *Perry Rhodan*-FanZentrale lud nach Braunschweig ein, und das Fandom findet sich zusammen!

Der 30. August rückte immer näher, meine Vorfreude wurde von Woche zu Woche größer. Das Hotel natürlich längst gebucht, erreichte mich in den letzten Monaten die eine oder andere Anfrage vom Discord-Server des Podcasts »Radio Freies Ertrus«, wo ich mich denn zu den 4. *Perry Rhodan*-Tagen 2022 einquartiert hatte, war doch die Bar so gemütlich gewesen. So entwickelte sich Schritt für Schritt das Premier Inn unweit des Con-Lokals zum inoffiziellen Fandom-Hotel, frei nach dem Motto »Ertrus checkt ein«.

Doch bevor es richtig losging, musste ich natürlich erst einmal nach Braunschweig reisen. Als wahrscheinlich einer der letzten Verfechter der Deutschen Bahn setzte ich natürlich auf das Verkehrsmittel Zug, in der Hoffnung, dass alles planmäßig funktionieren möge. So fuhr ich also



Bild 1: Abends an der Hotelbar »Reisegruppe Ertrus«



Bild 2: »Der Expokrat spricht« – Markus Regler versucht, Ben Calvin Hary Informationen zum neuen Zyklus zu entlocken.

Freitagmorgen mit dem Auto nach Leipzig, um dann dort den überpünktlichen (!! ) IC nach Braunschweig zu nehmen. Die Ankunft im Braunschweiger Bahnhof und eine Straßenbahn später im Hotel fühlte sich doch tatsächlich etwas nach Klassentreffen an. Es dauerte auch nicht lange, bis ich auf die ersten, zu dem Zeitpunkt noch unbekannt Fans gestoßen bin. Das ist das Schöne am *Perry Rhodan*-Fandom: Man trifft Menschen, die man bisher nur aus digitalen Welten kennt, die quer über Deutschland verteilt leben, und trotzdem versteht man sich auf Anhieb und hat jede Menge Gesprächsstoff. So wurde beim Mittagessen in der Braunschweiger Innenstadt erst einmal gefachsimpelt.

Nach einem kurzen Abstecher in die »Mühle« – dem Con-Lokal – ging es zunächst zurück ins Hotel, um etwas Kraft für den bevorstehenden ersten Abend zu tanken. Pünktlich um 18 Uhr öffnete das »Old Rocketman« seine Türen, um uns bei Chili con oder sin carne und einem guten Vurguzz zu begrüßen. Da war es wieder, dieses besondere Gefühl: Con-Zeit! Alle dort Anwesenden verbindet ein Thema: *Perry Rhodan*. Wahnsinn, auch wenn es bereits mein dritter Con dieser Art ist, bin ich immer noch aufgeregt und bekomme beim Schreiben dieser Zeilen schon wieder Gänsehaut!

Es wurde langsam später, und so wurde der Beschluss gefasst, die Hotelbar auf Herz und Nieren zu testen. Es sah sicher

lustig aus, wie sich die gemütliche Sofaecke unten in der Lobby innerhalb von Minuten mit lauter Fans und Autoren füllte und die armen Barkeeper etwas überforderte (Bild 1). Mit tollen Eindrücken und voller Vorfreude auf den nächsten Tag fiel ich gegen Mitternacht ins Bett.

Der Samstag begann mit einem ausgiebigen und wirklich sehr guten Frühstück. Das war auch wichtig, schließlich hatte ich vor, eine Menge Panels zu besuchen. Gemeinsam mit unserer »Reisegruppe Ertrus« ging es zur offiziellen Eröffnung durch den PRFZ-Vorsitzenden Nils Hirseland und Claudia Hagedorn vom Förderverein Phantastika Raum & Zeit aus Braunschweig. Sowohl die Panels als auch die Ehrengäste konnte ich sehen lassen! Neben Programmpunkt-Klassikern über die aktuelle Miniserie *Perry Rhodan*-Androiden oder *Perry Rhodan NEO* war der Höhepunkt am Vormittag »Der Exposéautor spricht«. Ben Calvin Hary versuchte, den geschickten Fragen von Markus Regler elegant auszuweichen, präsentierte aber das Titelbild zu Band 3300, samt cineastischem Blockbuster-Trailers und Leseprobe für alle (Bild 2). Das hat mich echt umgehauen, wow!

Auch abseits von *Perry Rhodan* gab es viel zu erleben. So wurde das Magazin *phantastisch!* von Chefredakteur Klaus Bollhöfener präsentiert (Bild 3), welcher mit Gerda Tidenhub noch einen special



Bild 3: Das »phantastisch!«-Panel mit Gerda Tidenhub.

# Conventions

guest auf die Bühne holte. Diese sieht, wie ich finde, dem *Stellaris*-Autor Gerhard Huber zum Verwechseln ähnlich, aber da kann ich mich auch täuschen ...

Als nächstes stand der zweite Teil des Comicbandes *Der kleine Perry* auf dem Programm, den Olaf Brill zusammen mit Michael Vogt für die jüngsten *Perry Rhodan*-Leser herausbringt. Der Zuspruch im Saal enttarnte aber auch den einen oder anderen Erwachsenen als heimlichen Fan der niedlichen Zeichnungen.

Was ich besonders an einem Con schätze, sind außer den spannenden Panels die vielen Gespräche, die mal auf dem Gang, vor dem Gebäude an der frischen Luft oder eben auch ganz schnell zwischen zwei Programmpunkten stattfinden. So kam ich unter anderem mit Gerhard Huber ins Gespräch, der mir am SpaceShop der PRFZ eine von ihm geschriebene FanEdition schmackhaft machte. Ebenso sprach ich mit Sylvana Freyberg, der AN-Chefredakteurin, die mich überzeugte, diesen Bericht hier zu schreiben (habe ich bereits erwähnt, dass ich nur sehr schlecht nein sagen kann?).

Das Programm am Nachmittag bewies, dass es bei *Perry Rhodan* durchaus Anknüpfungspunkte an unser wirkliches Leben gibt. Oder eher umgekehrt? Im Kaminzimmer, abseits des großen Hauptsaaless, präsentierte Autorin Michelle Stern ihr Buch »Denkfehler und Klimakrise«. Ein sehr schönes Gespräch, welches hoffent-

lich nicht nur mich zum Mitdenken und vor allem aber zum Nachdenken anregte.

Kaffeepause. Nächster Programmpunkt: Plauderrunde im Kaminzimmer. Die Hosts der Podcasts von »Radio Freies Ertrus« und »Der Terranische Kongress« werteten gemeinsam mit dem Publikum den am Morgen präsentierten Trailer zum neuen »PHOENIX«-Zyklus aus. Dabei entstanden sehr spannende Theorien. Der anwesende designierte Exposéautor Ben Calvin Hary hatte dabei ein echtes Pokerface aufgesetzt und ließ sich nichts anmerken (Bild 4).

Die Zeit verging tatsächlich wie ein Flug durch den Hyperraum, und es wurde langsam Abend. Was stand als nächstes auf dem Programm? Zunächst gab es einen kleinen Blick über den Tellerrand: Mit einem *Madmax*-Kurzfilm, den ich sehr gelungen fand, präsentierte sich die »Kurzfilmschmiede« am Samstagabend im Hauptsaal. Regisseur Patrick A. Kompio und Schauspielerin Xenia Weigel waren anwesend und gaben interessante Einblicke in die Entstehungsgeschichte.

Danach fanden sich alle Autoren der Erstauflage auf der Bühne ein, und es gab eine Diskussionsrunde mit dem Publikum: Wie kann man bei *Perry Rhodan* den Generationenwechsel bewältigen, um weiterhin erfolgreich die größte Science-Fiction-Serie der Welt zu sein? Besonders gefiel mir, dass auch die Fans auf der Bühne zu Wort kommen konnten (Bild 5). Da merkte man,

das Fandom wird mit einbezogen – wo gibt es das schon?

Den krönenden Abschluss bildete der Auftritt der MdI – der Musikanten der Insel. Eine *Perry Rhodan*-Band von Fans für Fans. In einer eher ungewöhnlichen Besetzung funktionierten Liz Gentges als Sängerin, Sue Mechlinski an der Violine, Dieter Bohn an der E-Gitarre sowie Singh Boncard am Drumpad jedoch hervorragend. Zum Lineup gehörten Hits wie »Am Tag als Ronald Tekener starb« und »99 Mohrrüben«. Dank der auf eine Leinwand projizierten Liedtexte erwischte ich mich sogar das eine oder andere Mal beim Mitsingen.

Was für ein Tag! Jetzt konnten wir zum inoffiziellen Teil des Abends an der Hotelbar übergehen. Während am Vortag schon viele Fans und Autoren das Premier-Inn unsicher gemacht hatten, hatte ich das Gefühl, dass der *gesamte* Con sich hier versammelt hatte (Bild 6 und 7). Das tat der guten Stimmung jedoch keinen Abbruch, denn es wurde sehr gesellig. Beim nächsten Blick auf die Uhr stellte ich fest, dass es bereits halb drei war und daher allerhöchste Zeit fürs Bett!

Die Konsequenz davon bekam ich am nächsten Morgen zu spüren, als mein Bett mich gar nicht frühstücken gehen lassen wollte. Aber es versprach wieder ein toller Tag mit interessanten Programmpunkten zu werden, und so fiel das Aufstehen doch nicht allzu schwer.



Bild 4: Traileranalyse im Kaminzimmer mit den Podcast-Hosts von »Radio Freies Ertrus« und »Der Terranische Kongress«.



Bild 5: Diskussionsrunde zum Generationswechsel bei *Perry Rhodan*.

# Conventions



Bild 6: Muntere Runde in der Hotelbar (von links): Markus Regler, Ben Calvin Hary, Dominik Totsche, Gerhard Huber und Alex Haas.



Bild 7: »Hotel Ertrus« – Abendrunde in der Hotelbar

Ich lernte zum Beispiel, dass es mit *DORGON* eine eigene Fanfiction-Serie gibt, die von Fans und Mitgliedern der PRFZ geschrieben wird und ebenfalls im Perryversum angesiedelt ist. Das Panel »Bringt es etwas, mich an den Kugelraumer zu kleben? Umweltschutz bei *Perry Rhodan*« klang zwar erst einmal amüsant, erwies sich aber als ein wirklich ernstes Thema, über das Michelle Stern und Claudia Hagedorn als Expertinnen im Gespräch mit Mark Kammerbauer diskutierten (Bild 8).

Der Con neigte sich nun langsam dem Ende entgegen, und der letzte Programmpunkt stand bevor. Beim traditionellen

»Kurs 3300« versuchten die Moderatoren Roman Schleifer und Markus Regler, wie immer vergebens, dem Autorenteam ein paar gehaltvolle Informationen zum neuen Zyklus zu entlocken (Bild 9). Dann hieß es auch schon Abschied nehmen, die 5. *Perry Rhodan*-Tage waren zu Ende. Für mich bedeutete das, den Weg zum Bahnhof einzuschlagen und zurück nach Leipzig zu fahren. Voller Eindrücke, neuer Bekanntschaften und dem einen oder anderen Buch in meinem Koffer holte mich bereits im Zug der Con-Blues ein. Da freut man sich über ein dreiviertel Jahr auf das Wochenende und in innerhalb kürzester Zeit

ist es wieder vorbei. Was hilft dagegen? Auf jeden Fall schon einmal das Hotel für den nächsten Con zu buchen! Garching, noch 282 Tage, dann ist es endlich wieder soweit!

Alle Bilder Lukas Borchardt  
Perry Rhodan-Tage:

<https://www.prfz.info/prtage.html>



Bild 8: Klimaschutz und Perry Rhodan waren Thema beim Panel mit Mark Kammerbauer mit Michelle Stern und Claudia Hagedorn.



Bild 9: Zum Abschluss gab's »Kurs 3300«, die »Elefantenrunde« mit dem Autorenteam der Erstauflage.

## Fantastic Climates

### Gedanken zu meiner ersten Tagung der Gesellschaft für Fantastik-Forschung (GfF)

von Sylvana Freyberg

Ich fing an, mir erste Notizen über meine Eindrücke von der Tagung zu machen, als ich in einem italienischen Restaurant in Florenz saß, am Rotwein nippte und auf mein Essen wartete. Das Ganze fühlte sich recht surreal an. Einen Tag vorher war ich noch in einem anderen Land, einer anderen Stadt gewesen, und dank der Deutschen Bahn bekam ich in der Nacht zuvor ganze zwei Stunden Schlaf.

Aber fangen wir von vorne an. Die GfF. Wie kam ich dazu, zu dieser Tagung zu fahren?

Ein paar Wochen zuvor erreichte uns im Vorstand die Nachricht, dass Martin Sricke, unser bisheriger SFCD-Vertreter bei dieser Gesellschaft, diese Aufgabe jemand anderem überlassen wollte. Selbstverständlich wurde das in der Vorstandssitzung angesprochen und nach 5 Sekunden Schweigen und Streitgespräch in meinem Kopf:

»Das klingt doch nach was für Dich.«

»Ach nee, nicht noch eine Aufgabe. AN und FFM und ...«.

»Aber Forschung und Literatur, das kann interessant werden und Du triffst neue Leute.«

»Seufz.«

Und laut habe ich dann gemeint: »Ich guck mal, was die Gesellschaft so macht und informiere euch in der nächsten Sitzung.«

Fünf Minuten vor der nächsten Sitzung – ich habe schnell auf die Seite geschaut – ach herrje, die diesjährige Tagung findet in 3 Wochen statt. Was ist besser, als sich das mal vor Ort anzusehen und danach entscheiden, ob ich den Posten der Kontaktperson übernehmen möchte. Also habe ich die Reise nach Kassel noch in meinen schon vollen Terminkalender eingeplant und ich habe es nicht bereut.

Die Tagung fand vom 05. Bis 07.09.2024 an der Universität Kassel statt.

<https://fantastikforschung.de/jahrestagung/jahrestagung-2024-kassel/>

Das Thema der Veranstaltung, wie auch

dieses Beitrags, war *Fantastic Climates*.

»Dieser Teufelskreis aus Überforderung, Apathie und Resignation scheint nicht zuletzt bedingt durch das Unvermögen, die Klimakrise in ihrer Ganzheit als multikausalen und -faktoriellen Prozess zu verstehen, der sich in seiner Komplexität dem menschlichen Erfahrungshorizont entzieht. ... In diesem Kontext erweisen sich vor allem Bereiche wie Fantastik, Horror und Science- bzw. Speculative Fiction als geradezu prädestiniert dafür, die (noch) nicht greifbaren Konsequenzen unseres Handelns zu thematisieren, zukünftige oder alternative Welten zu imaginieren und mithilfe fantastischer Platzhalter das Unvorstellbare vorstellbar zu machen.

Wir laden Beiträge zu allen Formen und Genres der Fantastik und deren Auseinandersetzung mit dem Klimawandel im engeren wie im weiteren Sinne ein – egal ob sie sich mit Literatur, Comics, Film, Fernsehen, Musik, Video- und Brettspielen oder (Live-) Rollenspielen beschäftigen.«

Mein erster Eindruck: Ich habe mich in die Uni-Zeit zurückversetzt gefühlt. Kein Wunder, da das Ganze ja in einem Uni-Gebäude stattfand und hauptsächlich von Literaturwissenschaftlern organisiert und besucht wurde. Und ja, die meisten Anwesenden waren um einiges jünger als ich. Da habe ich mich doch zunächst etwas fehl am Platz gefühlt. Zum Glück änderte sich das bald. Ich habe schnell Anschluss gefunden und sehr viele nette Leute kennen-

gelernt und gute Gespräche führen können. Natürlich habe ich auch erzählt, was ich mache und warum ich dort bin. Hauptsächlich den SFCD vertreten, und über das *Future Fiction Magazine* (FFM) habe ich auch erzählt. Gerade unser FFM wurde sehr interessiert wahrgenommen.

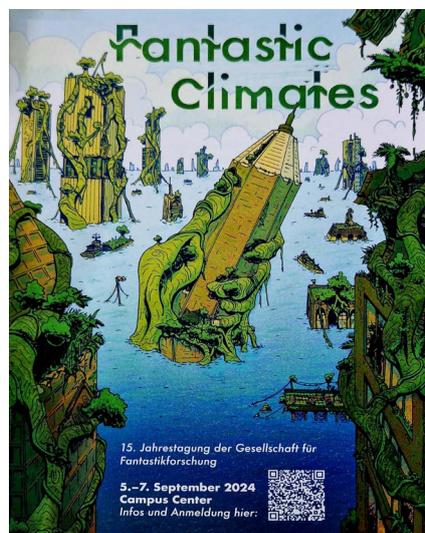
Wer interessiert ist, kann sich hier die Programmpunkte ansehen: <https://www.uni-kassel.de/tagung-konferenz/gff2024/programm>. Die Vorträge fanden auf Deutsch oder auf Englisch statt. Es gab drei parallele Programmschienen und ein paar Hauptvorträge im großen Hörsaal, ganz ähnlich den Conventions. Nur war in der Teilnahmegebühr etwas Verpflegung mit eingerechnet. Kaffee, Softdrinks sowie belegte Brötchen und Kuchen. So kam ich in den Pausen an den Stehtischen leicht ins Gespräch.

Noch ein paar Worte zu den Vorträgen. Wie müsst Ihr Euch das vorstellen? Die Vorträge waren zum Teil die Masterarbeiten von Studierenden der Literaturwissenschaft, oder die Vortragenden haben interessante Texte aus dem Genre der Fantastik vorgestellt und hinsichtlich des Tagungsschwerpunktes »Climate Fiction« diskutiert.

Sehr interessiert habe ich mir die Mitgliederversammlung der GfF angesehen. 11 Mitglieder (von insgesamt ca. 100 Mitgliedern der Gesellschaft) und 5 vom Vorstand waren vor Ort. Hauptsächlich wurde die Sitzung für Wahlen genutzt. Zwei Posten wurden neu besetzt und für zwei neue Posten wurde abgestimmt, sodass es dann sieben Personen im Vorstand gab. Spannend.

Ich hätte mich auch gern mit der Redaktion der *Zeitschrift für Fantastikforschung* (<https://zff.openlibhums.org/>) unterhalten, aber leider war niemand von ihnen vor Ort. In den nächsten Wochen werde ich das in Angriff nehmen und Kontakt aufnehmen. Weitere Ideen für eine Zusammenarbeit mit der GfF fallen mir bestimmt im Laufe der Zeit noch ein. To be continued.

Fazit: Ich freu mich schon auf die nächste Tagung. ■



# PHANTASTISCHE WELTEN 2025



Der große KALENDER mit erlesenen Titelbildern aus PHANTASTISCH!, EXODUS und COZMIC von Dirk Berger, Frauke Berger, Thomas Franke, Jan Hoffmann, Paul Hoppe, Olaf Kemmler, Karsten Schreurs, Meike Schultchen, Hubert Schweizer, Michael Vogt, Thomas Thiemeyer und Helmut Wenske sowie einem Deckblatt von Timo Kümmel.

A4, aufklappbar mit großem Kalendarium. Bald portofrei erhältlich.

[www.atlantis-verlag.de](http://www.atlantis-verlag.de) | [www.exodusmagazin.de](http://www.exodusmagazin.de)

*phantastisch!*

EXODUS

COZMIC



# GARCHINGCON 13

20. - 22. Juni 2025

Im Bürgerhaus Garching bei München



Voranmeldung zum reduzierten Preis  
ab 01.11.2024 auf [www.garching-con.net](http://www.garching-con.net)

Der PERRY RHODAN-Con  
in Deutschlands tiefem Süden!

ConProgramm: Freitag 20.06., 18 Uhr bis Sonntag 22.06., 15.00 Uhr

## Xenomorph, Glücksritter und Kulturkampf: Die Dragon Days in Stuttgart

von Regine Bott & Ivo Schwarz

Seit vielen Jahren finden die Dragon Days nun in Stuttgart statt, und sie sind längst kein Geheimtipp mehr. Fantasy, Horror, Science-Fiction – das Festival stellt Phantastik-Literatur und deren Umsetzung in anderen Medien vor. Ob durch Roman oder Gedicht, Comic oder Graphic Novel, Film oder TV-Serie, Brettspiel oder Computerspiel – Phantastik wird als crossmediale Kunstform gezeigt. Und wen haben die Veranstalter nicht alles schon ins Ländle gelockt: Alan Lee, Tad Williams, Kevin Hearne, Lucha-Libre-Wrestling-Teams, Natasha Pullman, Jay Kristoff, Thomas Olde Heuvelt, James Corey ...

Jeder Abend ein Treffer, und eigentlich will man sich dafür Zeit freischaufeln, was aber nicht immer gelingt. Und so haben wir dieses Jahr »nur« drei Veranstaltungen besuchen können.

### Den Schrecken im Auge: Autorinnen, Autoren und ihre liebsten Horrorfilme

Die Auftaktveranstaltung bestritten die SF-Autorin Kris Brynn, der Journalist Tho-

# DRAGON DAYS

CROSSMEDIA FANTASTIKFESTIVAL STUTTART



mas Klingenmaier und der Horror-Autor Jesús Cañadas, die über das Grauen auf der Leinwand sprachen (Bild 1). Christoph Horch zeichnete dabei live eine detaillierte Szene aus ALIEN (Gore, yeah!) und brachte etliche andere von ihm schon vorbereitete grafisch interpretierte Filmszenen mit, die das illustrierten, was auf der Bühne besprochen wurde. Jesús und Kris hatten sich jeweils drei Filme herausgesucht, die ihnen nicht mehr aus dem Kopf gehen, ihnen viel bedeuten und sie in ihrem eigenen kreativen Tun inspirieren. Die Wahl war den beiden schwer gefallen ... too many films, too little time on stage.

Lebhaft diskutierten die drei Filmbesessenen über Alien, The Descent, Empty Man, Das Omen, Die Dämonischen und Quién puede matar a un niño (einen spanischen, hier nahezu unbekanntem Horrorfilm der 70er Jahre, den Jesús auf seiner Liste stehen hatte). Dabei ging es nicht nur um Showeffekte, Filmsettings, vom Studio vorgegebene Happy Endings oder Romanvorlagen, sondern auch um innere Dämo-

nen, politische Bezüge, weitere Metaebenen und die eigenen ersten (oft heimlich exerzierten) Horrorfilmerfahrungen vor dem heimischen Fernseher (was offensichtlich keinem der drei geschadet hat). Das versierte Publikum diskutierte mit und hat sich hoffentlich gleich im Anschluss an das Panel einen der erwähnten Filme (noch einmal) angeschaut. Denn Horror ist nicht gleich Trash, sondern es wurde festgestellt, dass das Genre in Struktur und Stil in vielen Fällen dem ähnelt, was bei uns Hochliteratur genannt wird: Es dominieren Grauzonen, bad endings, Gesellschaftsstrukturen werden ad absurdum geführt oder intensiv untersucht und die Filme lassen sich in viele Schichten zerlegen und verschieden interpretieren.

### Das Live-Sprechtakel: Arkadi und Boris Strugatzkis »Die Wunschmaschine«

Fester Bestandteil und regelmäßiges Highlight des Festivals ist das sogenannte »Live-Sprechtakel«: Das Publikum wird Zeuge, wie Stefan Dinter während einer von Götz Schneider kongenial vorgetragenen Lesung zur Handlung passende Zeichnungen erstellt (Bild 2). Dies live über einen Beamer an die Wand projiziert und akustisch untermalt von Jörg Koch.

Nachdem in den vorherigen Jahren Klassiker wie »Die Zeitmaschine« von H.G. Wells oder »Dr. Jekyll und Mr. Hyde« von R. L. Stevenson auf diese Weise interpretiert wurden, hat sich das Team dieses Mal »Die Wunschmaschine« von den Strugatzki-Brüdern vorgenommen.

Der Titel mag dem Science-Fiction-Experten zunächst nichts sagen. Doch wenn er weiß, dass es sich hier um die abgewandelte Theaterfassung des Drehbuchs von »Stalker« handelt, das wiederum auf Elementen des Romans »Picknick am Wegesrand« beruht, dann werden dem Phantastik-Connoisseur die Augen leuchten.



Bild 1: Der Journalist Thomas Klingenmaier, die SF-Autorin Kris Brynn und der Horror-Autor Jesús Cañadas.  
Foto: Ronny Schönebaum / Dragon Days.

# Conventions



Bild 2: Stefan Dinter und Götz Schneyder. Foto: Ronny Schönebaum / Dragon Days.

Und die Erwartungen wurden nicht enttäuscht: Im sehr gut gefüllten Max-Bense-Forum der Stadtbibliothek Stuttgart wurden wir Zeugen einer gewohnt beeindruckenden Performance. Wir sind schon gespannt, welchen Phantastik-Klassiker wir nächstes Jahr in dieser unkonventionellen und kurzweiligen Weise aufbereiteten Form genießen können.

## Tendai Huchu und Charles Stross im Lindenmuseum

Tendai Huchu und Charles Stross waren am letzten Tag der Dragon Days im Lindenmuseum zu Gast, um mit Moderator Thomas

Klingenmaier über die von den Medien so benannten »Kulturkriege« zu diskutieren (Bild3). Vor allem in den sozialen Medien stehen sich radikale Meinungen gegenüber: »Extreme Wokeness« trifft auf »Das brauchen wir nicht, es soll alles bleiben wie es ist«.

Oder kommt uns das etwa nur so vor? Alles Einbildung?

Lagerdenken war Tendai Huchu und Charles Stross wunderbarerweise fern. Und auch das Romantasy-Genre, Verursacher einer neuen textlichen Produktions- und jugendlicher Muss-ich-haben-Welle, sahen beide eher gelassen. Charles Stross



Bild 3: Moderator Thomas Klingenmaier, Tendai Huchu und Charles Stross. Foto: Ronny Schönebaum / Dragon Days.

meinte sogar, dass die vorwiegend weiblichen Leserinnen auf diese Art und Weise zum Hauptgenre gelockt werden könnten, wenn sie erst einmal die ständig gleichen Tropen satt hätten.

Tendai Huchu stand dem Buchmarkt und Verlagsgehebe jedoch auch kritisch gegenüber und gab zu, dass vor allem die großen Verlage ihm schon einige Steine in den Weg gelegt hätten. Und das nicht nur, weil »man bereits einen schwarzen Autor im Programm« habe. Verwerfungen auf dem Markt seien durchaus gegeben. Durch die Romantasy-Welle fallen Programmplätze bei den Verlagen und Regalflächen in den Buchhandlungen weg. Das spüren beide Autoren.

Macht es ihnen also auch Sorge, dass sie nicht mehr ins Deutsche übersetzt werden? Nein. Denn die Fans lesen ihre Romane weiterhin: und zwar auf Englisch. Und so meinte Charles Stross, dass sicher immer mehr deutsche Schreibende in Eigeninitiative den Weg vom kleinen deutschen Markt weg, hin zum großen englischsprachigen gehen würden.

Wir erlebten einen spannenden Diskussionsabend, der uns mit einigen Fragezeichen entließ. Denn wir haben nun mal keine Kristallkugel, mit deren Hilfe wir die Entwicklungen auf dem Markt vorhersehen können. Ein Fazit außer »Glaubt nicht den Schreihälsen in den Sozialen Medien, die nur Clickbait generieren wollen« gab es also keins, aber das haben wir auch nicht erwartet. Spaß gemacht hat es allemal, den dreien zuzuhören.

Außerdem gingen wir mit einigen Insiderlesetipps aus dieser Veranstaltung:

Tendai empfahl u.a. »Shangai Immortal« von A.Y. Chao, und Charles Stross legte uns die »Commonweal«-Serie von Graydon Saunders sowie »Snakewood« von Adrian Selby ans Herz.

Dragon Days 2025  
– wir sind natürlich wieder dabei!

Dragon Days:  
<https://www.dragon-days.de/>



### Kafka und ich

von Michael Baumgartner

Ich bin kein Fan von Franz Kafka und seinem Werk, aber ich bin fasziniert und die Texte sprechen mich an. Kafka gehört zu meinen literarischen Wegweisern.

Kafkas Prosa hatte Einfluss auf alle Erzählungen der Literatur, aber einen besonderen auf die phantastische, die jenseits der Genres das Numinose und Unmögliche in Wortbilder zu fassen versucht. Kafka hat zudem die Zone des Phantastischen in den Vorgang des Erzählens selbst ausdehnt.

Das merkte ich persönlich schon im Alter von 18 Jahren im Wahlfach »Literatur«, als unser Lehrer uns Fantastisches nahe bringen wollte und wir »Die Verwandlung« lesen mussten. Das Stöhnen der Mitschüler, die sich andere Literatur erhofften, ist mir in guter Erinnerung. Der Lehrer hieß Nikolaus Cybinski und war schon selbst als Autor hervorgetreten. Aber das ist eine andere Geschichte. Jedenfalls hat mich diese Erzählung, die man auch als schrecklich schiefgegangene Umsetzung einer Verweigerungshaltung interpretieren kann, ziemlich beeindruckt.

Dann, während des Germanistik-Studiums, war in einem Pro-Seminar der Roman »Das Schloss« das Thema. Die Stunden im Seminar mit Diskussionen, Referaten und Interpretationen habe ich kaum in Erinnerung. Im Rückblick will mir das Buch unergründlich erscheinen, und alle Interpretationen gleichen irgendwie den fehlgeschlagenen Versuchen des Landvermessers K., das Schloss zu erreichen. Bei »Das Schloss« gibt es bei mir im Kopf auch eine Roman-Verfilmungs-Interferenz, da ich auch den von Michael Haneke inszenierten Spielfilm mit Ulrich Mühe und Susanne Lothar gesehen habe, die sich recht nahe an den Roman hielt und mich auch beeindruckt hat.

Seit dem Studium begleitet mich das Werk Kafkas. Mal ist es im Vordergrund, mal im Hintergrund. Aber da es in meinen Augen für die Phantastik konstitutiv, also prägend ist, bleibt er für mich präsent. Er spielte auch eine Rolle in meiner Magisterarbeit über deutschsprachige Erzählungen nach 1945. Immer wieder habe ich etwas von ihm gelesen, oder im Film und Fernsehen gesehen.

Ein Werk wie das von Kafka provozierte gerade die Literaturwissenschaft zu Ausführungen und Interpretationen, von denen eine scharfsinniger und eloquenter als die andere ist. Ich möchte nur auf die Ausführungen eines meiner Dozenten verweisen. »Kafka als phantastischer Erzähler« von Rolf Günter Renner, bei dem ich im Übrigen auch ein Proseminar »Science-Fiction« hatte und ein Hauptseminar »Phantastik« – aber auch das ist wieder eine andere Geschichte. Daraus ein Zitat: »Kafkas Leistung als phantastischer Erzähler liegt vielmehr in der Aufdeckung des Skandalon, daß phantastisches Erzählen nicht allein daraus sich begründen kann, wie weit Reales Bestandteil von Fiktion ist, sondern umgekehrt daraus, dass auch Fiktion Wirklichkeit bestimmt.« (Phaicon 3 - Almanach der phantastischen Literatur, 1978, S. 158.)

Die bösen Enden – ohne sie wäre bei mir zumindest nicht so viel von Kafkas Prosa hängengeblieben. Die Erzählungen beschreiben ja meistens einen Weg nach unten, in den Tod. Die Unausweichlichkeit des Verhängnisses ist beim Lesen nicht offensichtlich, doch das Ende scheint im Rückblick doch irgendwie zwangsläufig. Aber ist das etwa das Unangenehme an Kafkas Erzählungen – oder ist es vielmehr, dass man sich bei der Lektüre generell unwohl fühlt? Weil bei Kafka eben nichts sicher ist, er ist am stillschweigenden und komfortablen Einverständnis mit dem Leser nicht interessiert.

Nun jährte sich Kafkas Todestag zum hundertsten Mal, was der Anlass für viele Bücher über ihn und sein Werk, aber auch TV-Serien und einen Spielfilm war. Denn die Faszination ist ungebrochen. Das so Private, aus einem ganz besonderen Leben heraus Geschriebene – besonders seine Briefe – findet allgemeine Resonanz. Das ist das Einzigartige daran. Ein Umstand, der damals überhaupt nicht vorhersehbar war.

Ein Glücksfall auch, denn ohne das gebrochene Versprechen von Kafkas Freund Max Brod, die Manuskripte zu verbrennen, wäre es nie so weit gekommen.

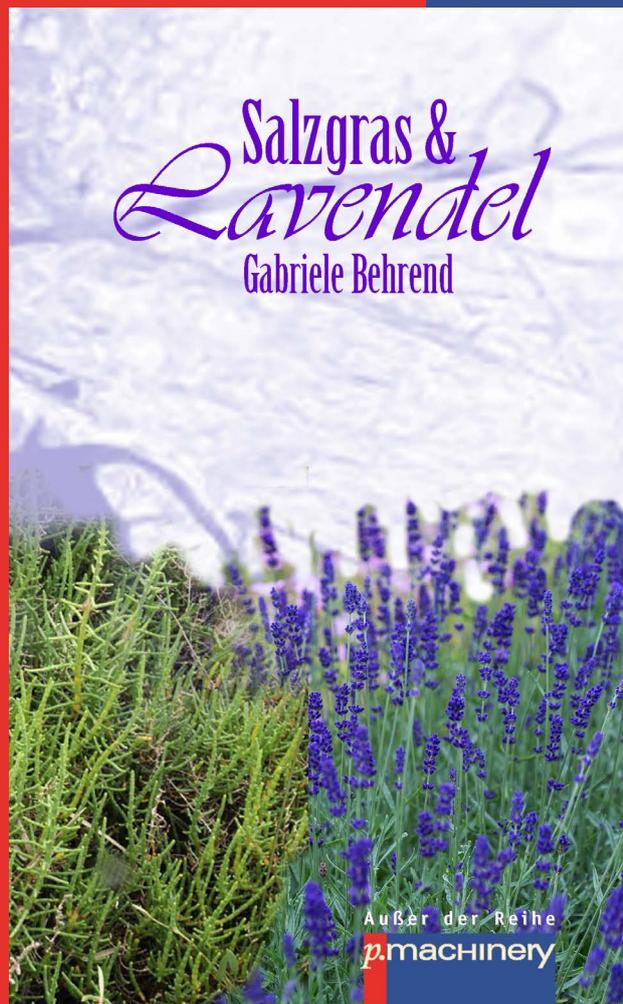
Aber vor allem ist es wohl dem allgemeinen Unglücksfall, der Katastrophe zu verdanken. Zwischen unserer Lebenswelt und der Kafkas liegt zeitlich ein Abgrund der Geschichte, der immer noch nachwirkt und

bewältigt werden muss. (Völkermord, Faschismus, Schauprozesse, Menschen werden zu Ungeziefer erklärt, oder tausendfach auf einmal getötet.) Für das Grauen und das Verstörende müssen Bilder, Worte, Texte gefunden werden, und die finden die Menschen auch und besonders bei Kafka. Das ist keine Prophetie, sondern eher Koinzidenz von persönlichen Ängsten und Verstörung mit denen der Gesellschaft. Es sind letztendlich negative Umstände, die Kafka in den literarischen Olymp gehoben haben. Das ist eine Hypothese, die sich weder richtig belegen noch widerlegen lässt, denn sie bezieht sich auf Dinge, die sich nur in Bildern ausdrücken lassen. Eine andere Bedeutung Kafkas ist es natürlich, die Gewalt von Worten über den Menschen eindrucksvoll beschrieben zu haben, eine Macht, die sich materialisieren und Realität werden kann.

Kafkas Werk hat viele Autoren und Autorinnen inspiriert. So wurde kafkaesk ein stehender Begriff. Kafka ist weit vorangegangen, viele sind ihm auf dem Pfad des Mysteriösen und Verstörenden gefolgt, aber er ist unerreicht. Persönlich bin ich ihm in meinen Träumen am nächsten, denn deren Verläufe und Atmosphäre erinnern mich an seine Texte. Das Gefühl des Befremdens ist beiden zu eigen: Kafkas Erzählungen wie meinen Träumen. Weswegen ich immer mal wieder bestrebt bin, aus meinen kruden Träumen literarisches Gold zu spinnen.

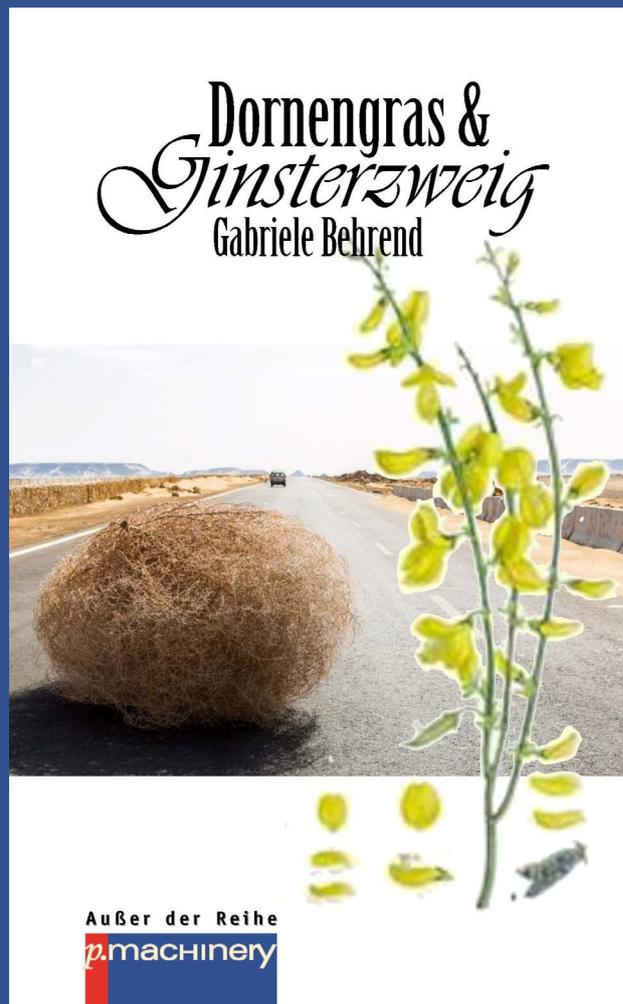
Kafka ist längst selbst eine Figur in der Literatur und ein Vorbild für Filmcharaktere geworden. Literarisch bei Rudy Rucker und filmisch bei Steven Soderbergh. Und Michael Bishop zeigt ihn mit »Rogue Tomato« die wohl schrägste Verbeugung vor seinem Werk.

Ich werde mich weiterhin mit Kafka beschäftigen. Ich hoffe, dass ich dieses Jahr noch meinen Artikel »Kafka im Comic« endlich fertigstellen kann. Auch gibt es noch eine Erzählung. Ich will auch endlich »Der Prozess« lesen. In meiner Kolumne über Stephen King habe ich geschrieben, dass ich sicher bin, dass er auch in Zukunft gelesen werden wird. Bei Kafka bin ich mir noch sicherer. Und er wird noch viele inspirieren, denn wir leben wahrlich in interessanten Zeiten. ■



Gabriele Behrend  
**SALZGRAS & LAVENDEL**  
 Außer der Reihe 48  
 p.machinery, Winnert, August 2020,  
 312 Seiten, Paperback  
 ISBN 978 3 95765 208 9 –  
**EUR 17,90 (DE)**  
 E-Book: ISBN 978 3 95765 883 8 –  
**EUR 8,99 (DE)**

Als Douglas den Tod eines Menschen verschuldet, stellt ihn die Strafverfolgung vor eine scheinbar einfache Wahl – entweder lebenslange Haft oder die Implantierung einer multiplen Persönlichkeit, so wie sie jeder andere um ihn herum bereits besitzt. Diese Persönlichkeitssets ermöglichen es den Menschen, auf jede Situation angemessen zu reagieren. Das oberste Ziel? Effizienz. Dass dieser Eingriff bei einem »Wilden« Risiken birgt, verdrängt Douglas und lässt sich auf die Therapie ein und damit auch auf seine medizinische Patin Kaynee.



Gabriele Behrend  
**DORNENGRAS & GINSTERZWEIG**  
 Außer der Reihe 89  
 p.machinery, Winnert, September  
 2024, 200 Seiten, Paperback  
 ISBN 978 3 95765 425 0 –  
**EUR 17,90 (DE)**  
 E-Book: ISBN 978 3 95765 716 9 –  
**EUR 5,99 (DE)**

Ein geheimnisvoller Mann bezieht den Trailer hinter den Ginsterbüschen. Er ist nicht allein, seine Frau begleitet ihn. Douglas Hewitt und Kaynee Simmons sind in Liebe vereint. Nur, dass Kaynee von keinem Bewohner des »Miracle of Boom« jemals gesehen wird.

Und welches Geheimnis trägt Sue, die Kellnerin, durch die Welt? Welche Rolle erfüllt Sterling Silver, die freischaffende Sexaktivistin? Was hat es mit dem Journalisten Jimmy Lee wirklich auf sich?

Geisteskraft, Körpertauch und die Frage, wie viel Nähe ein Mensch ertra-

gen kann, sind die Schlüsselthemen der Fortsetzung des vielgelobten Romanes »Salzgras & Lavendel«.

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf [www.booklooker.de/pmachinery](http://www.booklooker.de/pmachinery).

p.machinery Michael Haitel  
 Norderweg 31 • 25887 Winnert  
 Fax 04845 3539956  
[michael@haitel.de](mailto:michael@haitel.de)  
[www.pmachinery.de](http://www.pmachinery.de)

## Hoffnung am Ende der Welt

von Till Westermayer

Unser Genre kennt seine eigenen Trends und Modewellen. Ein Thema, das sich bei der Worldcon Glasgow 2024 schon im Motto »A Worldcon for Our Futures« fand, nahm großen Raum im Programm und nicht zuletzt bei der Verleihung der diesjährigen Hugo-Awards ein: Geschichten, die Hoffnung enthalten. Diese lassen sich unter das etwas unscharfe Label »Hopepunk« packen, andere sprechen von »Solarpunk«. Dazu gleich mehr.

Krisenhafte Zeiten spiegeln sich in Science-Fiction und Fantasy. Und die Welt da draußen ist mal wieder ziemlich am Ende. Ältere Zeitgenoss\*innen mögen an die 1980er Jahre zurückdenken. Eine Reaktion der Science-Fiction ist die direkte Auseinandersetzung damit – da würde ich den großen Teil dessen einordnen, was unter der Überschrift »Climate Fiction« läuft, von Kim Stanley Robinsons *Ministry for the Future* bis zu T.C. Boyle oder Neal Stephensons *Termination Shock*.

Die zweite Reaktion ist Eskapismus, sei es »cozy fantasy«, sei es die neueste Inkarnation der Space Opera. Auch in eskapistischen Texten werden inzwischen politische Fragen mitverhandelt, auch diese Subgenres sind vielfältiger, multiperspektivischer und bewusster geworden und schaffen es dennoch, uns in andere Welten zu katapultieren.

Drittens das Doppel aus Hopepunk und Solarpunk. Beiden gemein ist das Punk-Suffix. Bevor ich zu Definitionen und Texten komme, deswegen zunächst ein Blick zurück auf vergangene Endzeitstimmungen und die Genese des Cyberpunk.

### Die Vergangenheit: Cyberpunk in einer globalisierten Welt

Die dunkle Seite der kapitalistischen Moderne und die Blockkonfrontation im Kalten Krieg der 1970er Jahre finden sich nicht nur bei Ursula K. Le Guin – ihre ambivalente

Utopie *The Dispossessed* von 1974 feiert gerade das Fünfzigjährige –, sondern ebenso in den Romanen von John Brunner, die zentrale politische Fragen im Gewand der Science-Fiction diskutieren: *Stand on Zanzibar* ist von 1968, *The Sheep Look Up* von 1972, und *The Shockwave Rider* erschien 1975.

Kurz darauf erwächst aus der No-Future-Stimmung der 1980er Jahre Cyberpunk als literarische Bewegung. William Gibsons archetypischer *Neuromancer* erscheint 1984: eine düstere Welt, in der Hacker und Outlaws im Schatten übermächtiger Konzerne agieren.<sup>1</sup> Die zentrale Cyberpunk-Anthologie *Mirrorshades* (hrsg. von Bruce Sterling) erblickt 1986 das Licht der Welt. Dort definiert Sterling Cyberpunk in Abgrenzung zur Gegenkultur der 1960er Jahre. Diese sei »rural, romanticized, anti-science, anti-tech« gewesen. Cyberpunk dagegen setzt sich mit der Technik der 1980er Jahre auseinander, etwa dem Walkman, dem Personalcomputer, dem tragbaren Telefon – Technik, die nah am Körper ist, für die, mit Gibson, die Straße ihre eigene Verwendung findet, die weiter zu Prothesen und Gehirn-Interfaces gedacht werden kann. Literatur und Popkultur der 1980er Jahre verbinden sich. Cyberpunk braucht eine globalisierte Welt als Kulisse und erkundet deren Unterseite.

Aber eigentlich war Cyberpunk als Genre schon 1986 wieder vorbei. Alle zentralen Autor\*innen bewegten sich in unterschiedliche Richtungen davon.<sup>2</sup> Cyberpunk ist tot, auch wenn die Ästhetik weiterlebt. Spätestens mit der *Matrix*-Filmserie schaffte das Subgenre den Sprung in den Mainstream und kann nun referenziert und gegebenenfalls auch neu erfunden werden, wie es Aiki Mira in *Neonrau* (2022) tut.

Eine zweite Hinterlassenschaft dieser literarischen Bewegung ist das Suffix »-punk«, das inzwischen vielfältig verwendet wird.

### Wie viel Punk steckt in Solarpunk?

Solarpunk hat einen klar definierten Beginn, nämlich einen Post im Blog *Republic of the Bees*<sup>3</sup> aus dem Jahr 2008. Als Aufhänger wird hier eine Pressemitteilung genommen, in der Containerschiffe vorgestellt werden, die von Drachen (also dem Fluggerät) angetrieben werden. Für die Wortbildung steht »Steampunk« Pate. Steampunk erzählt alternative Zukünfte, in denen statt auf Öl gut viktorianisch auf Kohle und Dampf gesetzt wird, und in die moderne Technologie und zynische Haltungen zu Kapitalismus und Moral eingefügt werden.



1 Das Label selbst ist noch etwas älter. Bereits 1983 veröffentlichte Bruce Bethke eine Kurzgeschichte mit dem Titel »Cyberpunk«.

2 Im Kontext dieses Artikels interessant dürfte der wenig erfolgreiche Versuch von Sterling sein, 1998 mit dem Viridian Design Movement eine Bewegung ins Leben zu rufen, die ökologische Fragen und Technologie zusammendenkt – 2008 beendet Sterling den Versuch. Literarisch taucht diese Haltung in seinen Büchern *Heavy Weather* (1994), *Holy Fire* (1996) und insbesondere *Distraction* (1998) auf.

3 <https://republicofthebees.blogspot.com/2008/04/from-steampunk-to-solarpunk.html>

Analog wird Solarpunk als Literatur definiert, in der solare Energieträger (Wind, Photovoltaik) an die Stelle von Kohle, Öl und Gas rücken. Damit wäre Solarpunk-Literatur älter als der Begriff. So wird Norman Spinrads *Songs from the Stars* aus dem Jahr 1985 als Beispiel angeführt. Darin – so jedenfalls die Beschreibungen – geht es um eine postapokalyptische Zivilisation, die auf Muskelkraft, Wind und Sonne setzt.

Der Blogautor der *Republic of Bees* hofft, eines Tages tatsächlich in einer Solarpunk-Welt zu leben. Gleichzeitig weist er darauf hin, dass der Wandel hin zu einer solchen Welt nicht ohne politische Konflikte ablaufen wird. Der Gegner: korrupte Kräfte, die auf ihren eigenen Nutzen aus sind. Da wäre dann der Rückbezug auf »Straße gegen Großkonzern« des Cyberpunk-Urahns.

2008 ist der Begriff Solarpunk in der Welt. Was sich sehr schnell entwickelt, ist eine Ästhetik, die der dystopischen Neonwelt Bilder von sanften Hügellandschaften mit Windrädern, Solarzellen und Do-it-yourself-Hüttendörfer entgegensetzt.<sup>4</sup> Vor dieser Folie können nun Geschichten über gemeinsames Tun, Konflikte und Zusammenhalt erzählt werden.

Während einige Romane (etwa Ernest Callenbachs *Ecotopia*, 1975, Le Guins *Always Coming Home*, 1985, oder Kim Stan-

ley Robinsons *Pacific Edge*, 1990) rückblickend in das junge Genre einsortiert werden, entstehen ab 2008 zunächst vor allem Kurzgeschichten. Die Sammelbände *Solarpunk: histórias ecológicas e fantásticas em um mundo sustentável!* (2013), herausgegeben von Gerson Lodi-Ribeiro, *Sunvault* (2017), herausgegeben von Phoebe Warner Brontë und Christopher Wieland, sowie *Glass and Gardens: Solarpunk Summers* (2018) und *Glass and Gardens: Solarpunk Winters* (2020), beide von Sarena Ulibarri herausgegeben, bringen einige dieser Geschichten zusammen. Zudem gibt es einige spezialisierte Zines, etwa das *Solarpunk Magazine* oder die Website [solarpunks.net](http://solarpunks.net). Ein übergreifender literarischer Erfolg bleibt vorerst aus, zumindest innerhalb der Phantastik-Szene wird Solarpunk jedoch wahrgenommen. So versucht sich die *Encyclopedia of Science Fiction* an einer Definition<sup>5</sup> und sieht Solarpunk als Gegenbewegung zur dystopischen Haltung des Cyberpunk. Mega-Corporations werden Gemeinschaften gegenübergestellt, und statt unsere Probleme ins Alpträumhafte zu extrapolieren, geht es darum, Lösungen radikal durchzudeklinieren. »It is a rebellion against a rebellion, born out of dystopia fatigue.«

Zudem gibt es eine recht umfangreiche

Eigendefinition im Solarpunk-Manifest<sup>6</sup>. »Punk« heißt demnach: für Rebellion, Dekolonialisierung und Enthusiasmus. Science-Fiction wird als eine Form des Aktivismus beschrieben, und mögliche ästhetische Ausformungen werden dargestellt, etwa Art Déco und Jugendstil, angepasste Technologie und die Ästhetik des Studio Ghibli. Die 22 Punkte des Manifests umfassen ein Bekenntnis zu ökologischer Gerechtigkeit, zu einer Koexistenz von Spiritualität und Wissenschaft, zur Sufizienz, zur fußgängerfreundlichen Stadt usw. usf. Zudem wird auf die Wechselwirkung zwischen Science-Fiction und Politik hingewiesen.

Für sich genommen reduziert das Manifest Solarpunk auf ein Tool, um eine bestimmte Vorstellung einer optimistischen, von unten her gewachsenen Öko-Zukunft zu verbreiten. Zugleich machen sich einige Menschen in diesem Umfeld Sorgen, dass ein Aufgreifen der Solarpunk-Ideen durch »den Mainstream« zu einem »Greenwashing« führen könnte. Also lieber kein Solarpunk-Blockbuster, kein überall diskutierter Roman?

Das war ein Thema auf der Worldcon in Glasgow. Außer Panels zu Nachhaltigkeit gab es mehrere, die sich dezidiert mit Solarpunk auseinandersetzten. Auch da: Einige Autor\*innen würden Solarpunk gerne als Vehikel nutzen, um eine ganz bestimmte Vorstellung einer ökologischen Zukunft zu verbreiten. Andere verstehen darunter vor allem eine Ästhetik. Geht es darum, Hoffnung zu verkaufen, oder darum, die Zukunft zu dekolonialisieren?

Eventuell stellt Solarpunk sich durch politische Überfrachtung gerade selbst ein Bein. Dennoch bleibt festzuhalten: Die Räume der Solarpunk-Panels waren voll, und auch auf ganz anderen Panels wurden dessen Themen diskutiert.

## Kein Manifest, aber dafür Anschlussfähigkeit?

Cyberpunk war literarisch inspiriert ( vor allem von der New Wave der 1960er Jahre) und interessiert daran, gute Geschichten



4 In einer ironischen Wendung werden diese Bilder inzwischen gerne mit Hilfe hochgerüsteter digitaler KI-Systeme erstellt, deren Strom- und Wasserverbrauch legendär ist.

5 Vgl. <https://sf-encyclopedia.com/entry/solarpunk> (September 2024)

6 Vgl. <https://www.re-des.org/es/a-solarpunk-manifesto/>

zu schreiben – mit gemeinsamen Themen, aber ohne Checkliste und ohne politischen Überbau. Solarpunk bringt zumindest in der eben dargestellten Linie eine starke normative Orientierung mit sich. Vielleicht ist der Begriff daher zu eng gefasst, um den aktuellen Trend zu beschreiben. Auf der Worldcon kursierte »Hopepunk«, verstanden als Gegenpol zu »Grimdark« in der Fantasy-Literatur, also zu düsteren, von Intrigen durchdrungenen Welten im Niedergang; im Bereich der Science-Fiction passt »Dystopie« vermutlich besser, um ähnliches zu beschreiben.

Der Begriff Hopepunk wurde 2017 von Alexandra Rowland geprägt.<sup>7</sup> Außer einer Ästhetik rund um Niedlichkeit und Hoffnungsfreude stehen stärker noch als beim Solarpunk Gemeinschaft und Zusammenhalt im Mittelpunkt. Alessandra Reß bringt auf den Punkt, dass bei allem Biedermeier-Bezug eben nicht Selfcare im Mittelpunkt steht, sondern »vielmehr »Worldcare« – und die ist weit entfernt von Resignation und Weltflucht».<sup>8</sup>

Während es bei Solarpunk mindestens ein Manifest gibt, wirkt Hopepunk offener. Es geht schlicht darum, Menschlichkeit in den Vordergrund der Science-Fiction- oder Fantasy-Geschichten zu stellen und zu zeigen, dass und wieso dafür »taking action« (im Sinne von Punk) notwendig ist.

Hier liegt dann wohl die Differenz zu »cozy«, also zu Wohlfühlgeschichten, die ohne Mord und Totschlag auskommen, möglicherweise sogar ohne romantische Konflikte. Auch solche Texte sind gerade in düsteren Zeiten eine wichtige Ressource. Auch cozy Science-Fiction und Fantasy brauchen Konflikte, um eine Geschichte erzählen zu können. Aber die Welt muss nicht gerettet werden.

Für Hopepunk scheint mir dagegen ein »Wir« und ein größeres, dann doch aktivistisches Ziel eine Rolle zu spielen; einen Konflikt, der über das Innenleben einer Gemeinschaft hinausgeht, oder einen entsprechenden Gegenspieler. Es geht um Geschichten, in denen eine menschliche Haltung gewinnt; nicht, weil sie per se besser ist, sondern weil sie aktiv und gemeinsam

gegen Widerstände durchgesetzt wird – ohne dabei zynisch zu werden.

Es gibt aus diesem Feld inzwischen eine ganze Reihe hervorragender Texte, etwa die beiden dieses Jahr mit dem Hugo ausgezeichneten Geschichten von Naomi Kritzer (*Better Living Through Algorithms* und *The Year Without Sunshine*). Neben Becky Chambers – deren beiden *Monk-and-Robot*-Novellen wohl als Solarpunk beauftragt wurden, und deren *Wayfarer*-Serie irgendwo zwischen cozy und Hopepunk liegt – kann beispielsweise Cory Doctorows *Walkaway* (2018) genannt werden, das Hoffnung in einem dystopischen Setting vermittelt. Zeitlich unserer Gegenwart viel näher ist sein *The Lost Cause* (2023) in einem Post-Trump-Amerika. Doctorow gelingt es hier hervorragend, ähnlich wie Kritzer in *The Year Without Sunshine*, das Gefühl zu vermitteln, das sich ergibt, wenn aus nachbarschaftlichem Aktivismus ein neuer Zusammenhalt entsteht. Für mich ist dieses Gefühl Essenz dessen, was Hopepunk ausmacht.

Ruthanna Emrys *A Half-Built Garden* (2022) spielt in den 2080er Jahren und ist eine First-Contact-Geschichte, aber eben auch eine Erzählung über Menschlichkeit, Hoffnung und eine solarpunkige Technologie, die dies unterstützt. L.X. Beckett erzählt in *Gamechanger* (2019) und *Dealbreaker* (2021) von einer Zukunft etwa eine Generation nach dem großen Zusammenbruch. Entsprechend stehen hier der Wiederaufbau und die Erneuerung ökologischer Kreisläufe im Vordergrund. Die »Bounceback«-Generation verkörpert entsprechende Werte, ist aktivistisch und prosozial. Und S. B. Divyas *Meru/Loka*-Serie (2023 bzw. 2024) spielt zwar in einer fernerer Zukunft, in der Menschen und posthumane Wesen zusammenleben, passt aber in der empathischen Haltung genau in das Hopepunk-Feld.

Eher retroaktiv und im Bereich Fantasy werden auch Terry Pratchetts *Discworld*-Bücher als Beispiele für Hopepunk genannt. Gerade für die *Tiffany-Aching-Romane* finde ich das gut nachvollziehbar.

## Ankerpunkte im kollektiven Gedächtnis

Das Bedürfnis, nicht nur Warnungen über düstere Zukünfte an die Wand zu malen, sondern zu zeigen, wie wichtig Empathie und Gemeinschaft sind, um etwas zu erreichen, mag keine ganz neue Erscheinung sein. Dennoch tritt dieser Aspekt von Science-Fiction und Fantasy in den letzten Jahren wieder stärker in den Vordergrund. Vielleicht auch deswegen, weil diese Haltung heute dringend gebraucht wird.

Cyberpunk hat es geschafft, eine düstere Ästhetik in unserem kollektiven Gedächtnis zu verankern. Das ist deswegen gelungen, weil diese Geschichten einen bestimmten Zeitgeist angesprochen und ein Echo hervorgerufen haben.

Ob Science-Fiction die Politik – oder zumindest die Wissenschaft und die Technologieentwicklung – beeinflusst, ist strittig. Politik greift jedoch auf vorhandene Bilder und Ideen zurück. Insofern spielt es eine Rolle, welche Geschichten erzählt werden und welche Ästhetiken präsent sind – selbst dann, wenn kein Manifest und keine Bewegung im Hintergrund wirken.

Wenn die Parallelität stimmt, dann leben wir in Zeiten, in denen Hopepunk mit sozialpsychologischer Tiefenstruktur und von mir aus einer solarpunkigen Ästhetik ein weit verbreitetes Bedürfnis erfüllen könnten. Vielleicht braucht es dafür nicht das Gegenstück zum *Neuromancer*, nicht den einen großen Roman. Es mag reichen, dass Versatzstücke einer Solarpunk-/Hopepunk-Ästhetik in Texten, Serien und Filmen und im Netz kursieren, um damit einen Ankerpunkt im kollektiven Gedächtnis setzen – einen Anker, auf den wir uns beziehen können, um in unseren Zeiten über Hoffnung und Menschlichkeit zu sprechen. ■

Anmerkung der Redaktion: Dieser Artikel wurde für die AN gekürzt.

Original-Version  
<https://blog.till-westermayer.de/index.php/2024/08/25/hoffnung-am-en-de-der-welt/>



<sup>7</sup> Vgl. <https://www.resilience.org/stories/2019-01-14/alexandra-rowland-on-hopepunk-grimdark-story-and-imagination/> (2019)

<sup>8</sup> Vgl. <https://www.tor-online.de/magazin/mehr-phantastik/hopepunk-alles-was-du-ueber-das-genre-wissen-musst> (2019)

## Science-Fiction

Ray Nayler

**Die Stimme der Kraken**

Verlag: Tropen, 2024

464 Seiten, 26 €

ISBN: 978-3-608-50013-4

Übersetzung aus dem Englischen:

Benjamin Mildner

Originaltitel:

The Mountain in the Sea, 2022



von Matthias Hofmann

Romane, die mit den einschlägigen Genrepreisen ausgezeichnet wurden, erregen grundsätzlich mein Interesse. Seit einigen Jahren tendieren die Preisträger der beiden bekanntesten Awards, dem Hugo und dem Nebula, weg von der Science-Fiction, hin zur Fantasy. Bei Tropen ist der Roman *Die Stimme der Kraken* auf Deutsch erschienen. Er war für den Nebula nominiert und hat in der Kategorie »Bester Erstlingsroman« den Locus Award 2023 gewonnen. Er entwirft ein Near-Future-Szenario mit Hard-SF-Elementen.

Autor des Romans ist Ray Nayler. Ein Name, den man sich merken sollte. Als Joe Haldeman, der bekannte SF-Altmeister (*Der Ewige Krieg*, 1974) auf dem SF-WorldCon 2024 in Glasgow am Rande einer Lesung nach empfehlenswerter aktueller SF-Literatur gefragt wurde, gab er Naylers Roman *The Mountain in the Sea*, so der Originaltitel, zu Protokoll. Warum? Weil der Autor mit seinem Werk über den Status der bloßen Fluchtlektüre hinausgeht.

Aber: *Die Stimme der Kraken* ist kein Buch für Fans von H.P. Lovecraft, wie man vielleicht anhand des Covermotivs von Maria Contreras denken könnte. Es ist keine Fantastik und kein Horror. Es ist reine Science-Fiction. Und zwar SF der anspruchsvollen Art.

Im Kern haben wir es hier mit dem Thema Erstkontakt zu tun. Auf einer Inselgruppe im Südchinesischen Meer, genauer gesagt im Archipel Con Dao, südlich der vietnamesischen Küste, wurden Lebewesen entdeckt, die intelligente Verhaltensweisen zeigen. Es handelt sich um eine Kolonie von Kraken, die eigenständige Kommunikation und Kultur zu haben scheinen.

Nayler entwickelt drei Stränge und treibt die Handlung mit intelligent strukturierten Wechseln voran. Der Schwerpunkt liegt auf der Meeresbiologin Dr. Ha Nguyen, die nach Con Dao reist, um mit der neuentdeckten Spezies Kontakt aufzunehmen. Sie hat ein Buch mit dem Titel »Wie Meere denken« geschrieben. Aus diesem wird zwischen Kapiteln immer wieder zitiert, und dadurch wird man als Leser kontinuierlich mit philosophischen Denkanstößen versorgt. Solche wie dieser: »Es gibt viele Stufen von Bewusstsein hier auf der Erde. Viele Tiere haben ein Ichbewusstsein, in größerem oder kleinerem Maß. Doch was wir suchen, ist nicht Bewusstsein, sondern Kultur. Nicht andere Seelen oder Identitäten – wie man sie überall findet –, sondern andere Gesellschaften.«

Nguyen wurde gerufen von Evrim, dem einzigen mit einem eigenen Bewusstsein ausgestatteten Androidenwesen der Welt. Mit dieser Künstlichen Intelligenz und einer Sicherheitsbeamtin versucht Nguyen, hinter das Mysterium der Oktopusse zu kommen und ihre Sprache zu entschlüsseln. Der in Con Dao stationierte Technologiekonzern DIANIMA hat Hinweise drauf, dass die Kraken in der Lage sind, Dinge wie Werkzeuge zu nutzen und diese möglicherweise als Waffen einzusetzen.

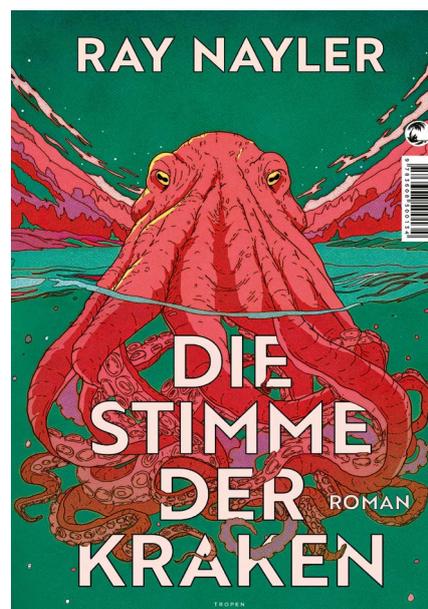
Ein weiterer Handlungsstrang dreht sich um den Cyberspion Rustem, der KIs und deren neuronale Netze aushebeln

kann. Letztere sind Netze aus künstlichen Neuronen, die biologische Neuronen wie im Gehirn bilden. Dadurch entstehen Programme für maschinelles Lernen, die Entscheidungen auf ähnliche Weise wie das menschliche Gehirn treffen, indem sie Prozesse verwenden, die die humane Art und Weise nachahmen.

Und drittens sind da noch die schrecklichen Erlebnisse des Programmierers Eiko, der kurz vor seinem Bewerbungsgespräch bei DIANIMA entführt wird und an Bord eines Fischkutters brutal verklavt wird.

Im Verlauf des Romans führt Ray Nayler alle Fäden zusammen zu einem faszinierenden und denkwürdigen Gesamtwerk. Die Liebe zum Detail, die den Plot so glaubwürdig macht, zeugt von einem reichen Erfahrungsschatz. Kein Wunder, denn Naylers Perspektive ist geprägt durch viele Auslandsaufenthalte in Ländern, die man normalerweise nicht bereist. Auf seiner Homepage erfährt man, dass Nayler zwei Jahrzehnte lang im Ausland gelebt und gearbeitet hat. Er war als Offizier des Auswärtigen Dienstes, Freiwilliger des Friedenskorps und als Internationaler Entwicklungshelfer in Russland, Turkmenistan, Tadschikistan, Kasachstan, Kirgistan, Afghanistan, Aserbaidschan, Vietnam und dem Kosovo tätig. In Vietnam war er Beauftragter für Umwelt, Wissenschaft, Technologie und Gesundheit am US-Konsulat in Ho-Chi-Minh-Stadt.

Mit seinem Romanerstling hat Ray Nayler ein beeindruckendes Zeichen gesetzt. So muss moderne Science Fiction aussehen, die nicht nur futuristische Szenarien bietet, sondern Denkanstöße und Ideen, die als Diskussionsgrundlage dienen. Wer gerne mal einen aktuellen SF-Roman sucht, der sich vom Space-Opera-Einerlei der letzten Jahre abhebt, ist hier genau richtig. *Die Stimme der Kraken* ist sicherlich keine locker-flockige Lektüre, sondern fordert seine Leser durchaus. Wer sich der Herausforderung stellt und auf den Roman einlässt, wird mit einem intelligent komponierten Stück Science-Fiction-Literatur belohnt. ■



### #Spinnen? Spinnen?? Spinnt der Dirk van den Boom jetzt???

Dirk van den Boom

#### Grabenwelt

Atlantis-Verlag, Oktober 2024

331 Seiten, 15 €

ISBN 978-3-86402-954-7

von Jörg Ritter

Ist lange her, dass ich einen Roman mal einen Tag nach dem Kauf durchgelesen habe. Anmerkungen:

Ein Lob ans Lektorat/Korrektorat. Dass der Hauptmann auf Seite 50 eigentlich ein Leutnant ist (siehe S. 1), und auf S. 329 oben zu »umgebaut« noch ein n hinzu muss, tut dem keinen Abbruch.

Inhalt? Verrate ich nicht, müsst ihr selbst lesen (es gibt auch einen gar nicht so schlechten Klappentext). Nur einiges: Dirk bringt Protagonisten nicht so häufig um wie George R.R. Ihrwisstschonwer, Vermehrungssache ist nicht, und wie Verleger Guido Latz mir richtigerweise erzählt hat, ist das erst einmal ein Einteiler ohne Cliffhanger.

Da ich peripher vom DSFP und weniger peripher vom SciFi-Lesezirkel des Fantastischen Buchsalons berührt worden bin, lese ich mittlerweile beobachtender (um das Wort kritischer zu vermeiden). Das Ergebnis findet sich hernach.



Es gibt's volle Punktzahl für Unterhaltung, und Bonuspunkte sowohl für integrierte Charakterentwicklung (soweit 331 mit dichter Handlung gefüllte Seiten das zulassen) als auch glaubhafte Handlungstwists.

Die Art des Plots erlaubt es, Handwavi-um und Unobtanium einzusetzen, in jedem Fall großzügiger als bei zukunftsna-her Romanen z.B. zum Thema Klima. Es ist kein realitätsnaher Technothriller wie von James P. Hogan, hier geht es – typisch für den Autor – um Konflikt der kriegerischen Art, dieses Mal zwischen zwei Spezies. Bei »35« (wisst ihr, wenn ihr es lest) wird das allerdings meiner Meinung nach übertrieben; vielleicht wurde der Autor da auch von einem Abgabetermin geplagt und konnte keine bessere Lösung finden. »Reservoir« (wisst ihr ...) wird mir zu knapp gestreift und mit zu groben Stichen in den Handlungsplot hineingenäht.

Die Welt, und die Ursachen dafür, dass sowohl die Protagonisten wie auch ihr Umfeld handeln, wie sie handeln, wird gut erzählt; hier ist Denkarbeit eingeflossen. Wie auch insgesamt für mich der Hintergrund des Autors (der Politik lehrt, sich für Geschichte interessiert und mit den Ergebnissen von Realpolitik täglich konfrontiert ist) immer wieder in positivem Sinne erkennbar wird.

Fazit: Das Buch empfehle ich jedem, der Space Opera, Raumschiffe, Konflikt, Nachdenken und Selbsterkenntnis liebt. Insgesamt auf einer nichtrepräsentativen Skala 4 von 5 Punkten. Ich würde es wieder kaufen.

Danke für diesen Ausflug aus der Realität, Dirk. ■

Clive Cussler & Boyd Morrison

#### Der Colossus-Code

Blanvalet, München 2018

576 Seiten, TB

ISBN 978-3-7341-0781-8

Übersetzt von Michael Kubiak

von Uwe Lammers

Im Jahre 261 vor Christus wütet in Indien im Königreich Kalinga ein unerbittlicher Krieg, der schließlich vom Feldherrn *Ashoka* blutig entschieden wird. Doch dieser Sieg fordert einen hohen moralischen Preis. *Ashoka* entschließt sich nämlich aufgrund der Gräu- el des Konflikts dazu, ein Friedensreich zu errichten und dafür zu sorgen, dass niemals wieder so viel Macht in einer Hand vereint werden kann, dass derartige Kriege möglich werden. Zu diesem Zweck erschafft er den Verbund der »Neun Namenlosen« (auf dem Klappentext falsch als »Neun Unbekannte« geschrieben). Jeder von ihnen erhält eine Schriftrolle mit dem speziellen Wissen eines bestimmten Wissensgebietes und hat dies anonym für die Zukunft zu bewahren. So erschafft er eine Machtbalance, die von Dauer sein soll.

Gegenwart: Ohne dass die Weltöffentlichkeit davon Kenntnis hat, existiert der Geheimbund der *Neun Namenlosen* noch immer. Die Führungspersönlichkeiten sind inzwischen allesamt einflussreiche Milliardenäre, über den Globus verstreut, die in Hightech, Medienunternehmen und anderen Branchen die Fäden ziehen. Ihr Ziel ist nach wie vor, globalen Frieden zu schaffen, doch innerhalb des Zirkels gibt es zwei Strömungen, was die Art und Weise der Erreichung dieser Ziele angeht. Anfangs ist das noch nicht so deutlich zu sehen, aber es führt rasch zu einer dramatischen Konfrontation innerhalb des Machtzirkels.

Außerhalb ist davon nichts zu sehen, dort werden auf der öffentlichen Bühne ganz andere Konflikte ausgetragen ... wie es jedenfalls scheint. Das ändert sich allerdings sehr schnell – nur kann die Zeichen niemand wirklich begreifen, da die Ereignisse völlig zusammenhanglos scheinen.

18 Monate vor der Gegenwart verschwindet über dem Arabischen Meer ein Airbus A380 spurlos vom Radar.<sup>1</sup> An Bord befanden sich hochkarätige IT-Spezialisten sowie *Adam Carlton*, der Sohn des Medienmagnaten *Xavier Carlton*, der zu den *Neun Namenlosen* zählt. Offiziell gilt das Flugzeug als abgestürzt, alle Besatzungsmitglieder als tot.

<sup>1</sup> Es ist unübersehbar, dass die Vorlagefolie für diesen Prolog des Buches in dem Verschwinden des malaysischen Fluges MH 370 am 8. März 2014 zu finden ist, dessen Wrack bis heute verschollen ist und der nach wie vor Rätsel aufgibt. Ausführliche Details findet man in Florence de Changy: *Verschunden*, Berlin 2022.

In der Gegenwart wird auf einer italienischen Werft ein Schiff sabotiert und schwer beschädigt. Außerdem wird auf einer privaten Raketenplattform, Tausende Kilometer entfernt, ein Satellitenstart vereitelt. Irgendwelche Zusammenhänge stellt niemand her.

Annähernd zeitgleich treibt im Indischen Ozean ein scheinbar abwrackreifer Frachter namens *Goreno* in Seenot und kreuzt hier den Kurs des Schiffes *Triton Star*, das zu einer Insel im Indischen Ozean unterwegs ist. Dessen Kapitän entschließt sich dazu, verlockt vom Gold, das ihm der Kapitän der *Goreno* präsentiert, zu helfen, sich dann aber der Havaristen zu entledigen ... dummerweise ist er sich nicht darüber im Klaren, dass er in Wahrheit in eine Falle geht.

Das Schiff ist die OREGON unter Kapitän *Juan Cabrillo*, die im CIA-Auftrag unterwegs ist, um Waffenschmuggel zu unterbinden ... und tatsächlich wird nach der Überrumpelung der *Triton Star*-Besatzung das Nervengas Novitschok entdeckt, das offenbar auf den US-Stützpunkt Diego Garcia abgefeuert werden sollte. Das kann mühsam vereitelt werden ... aber Diego Garcia wird annähernd zeitgleich durch einen rätselhaften elektromagnetischen Puls aus dem Nirgendwo völlig gelähmt.

*Cabrillo* beginnt rasch zu ahnen, dass er hier einer größeren Sache auf der Spur ist,

ohne indes die geringste Ahnung zu besitzen, was wirklich gespielt wird. Er ist in den Machtkonflikt der *Neun Namenlosen* geraten. Die eine Seite dieses Konflikts strebt an, eine übermächtige Künstliche Intelligenz namens *Colossus* zu erschaffen, um der Welt Frieden zu geben – oder sie umfassend zu versklaven. Andere Mächtige im Geheimbund argwöhnen allerdings, dass sie damit die Büchse der Pandora öffnen würden und eine Waffe erschaffen helfen könnten, die sie nicht mehr kontrollieren können. Diese Kräfte versuchen, *Colossus* zu verzögern oder sogar zu zerstören.

Andere im Zirkel planen dagegen, gewissermaßen alternativ, über ein weitgehend schon existentes Satellitennetzwerk die globale Kontrolle zu erlangen und die Menschheit auf eine furchtbare Weise zu läutern, die womöglich Hunderte von Millionen Menschen umbringen könnte. Auch diese Bestrebungen werden aus dem inneren Zirkel behindert.

Klar ist nur eins: Wer auch immer dieses Rennen gewinnt, hat das Schicksal der Menschheit in der Hand. Aber wie soll man diese Mächte ausschalten, wenn man nicht einmal eine Ahnung davon hat, dass diese Gefahren überhaupt existieren? Das ist das Kernproblem des vorliegenden Romans, und es erhöht massiv die Spannung der Geschichte.

Draußen in der realen Welt folgt *Juan Cabrillo* mit seiner Crew den rätselhaften Spuren, die dieser interne Konflikt dort hinterlässt und stößt auf einer Insel im Indischen Ozean auf ein Gefangenenlager ... und auf Umwegen über eine indische Milliardärsparty kommen sie den Gefahren für die Menschheit schließlich auf die Spur. Doch der Countdown tickt bereits erbarmungslos, auf beiden Ebenen.

*Colossus* ist so gut wie einsatzbereit, die Aktivierung nur noch Stunden entfernt.

Und der Start des letzten Satelliten, der das Ende der Menschheit einleiten soll, wie wir sie kennen, ist auch nur noch Tage weit weg ... und dieser Start wird von der rätselhaften EMP-Waffe geschützt, die auch die OREGON nahezu manövrierunfähig macht.

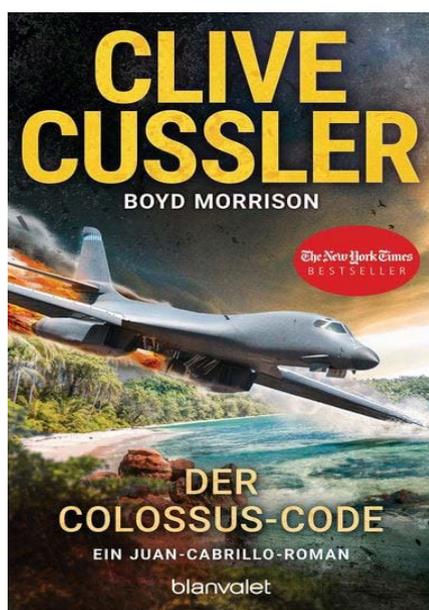
In einem atemlosen Wettlauf gegen die Zeit muss die OREGON-Crew diesmal nach Möglichkeit beide mörderischen Pläne

durchkreuzen. Aber bedauerlicherweise erwacht zwischendurch *Colossus* zum Leben und entdeckt die OREGON-Einsatztruppe ...

Die OREGON-Romane von *Boyd Morrison* – der fraglos den ganzen Roman geschrieben hat, weil *Clive Cussler* schon vor Jahren verstarb – zeichnen sich durch starke Technikaffinität aus. Der ehemalige NASA-Ingenieur hat wirklich viel Ahnung von dem, was an der Technikfront vor sich geht, und er lässt sich für die Romane stets Hightech-Gefahren und raffinierte Villains einfallen, die die OREGON-Crew unter *Juan Cabrillo* extrem fordern. Das hat er schon in seinen Vorgängerbänden »Piranha«, »Schattenfracht« und »Im Auge des Taifuns« nachdrücklich bewiesen, die allesamt veritable page-turner waren.

Bei diesem Band war ich einigermaßen skeptisch, weil es schließlich gleich NEUN potenzielle Gegner gab. Das führe, fürchtete ich zu Beginn, zu einer Unübersichtlichkeit des Tableaus. Zu Beginn stimmte das auch, aber ohne zu viel verraten zu wollen: das Tableau dünnt sich rasch aus und lässt eine überschaubare Riege von Gegnern zurück. Interessant an der Struktur der Geschichte war überdies, dass es sich hierbei um zwei interne Rivalen handelt, die sich parallel zur Außenhandlung gegenseitig beharken. Ich kam mir ein wenig vor wie bei einem Mah-Jongg-Spiel mit drei Mitspielern, bei denen zwei dieselbe Sorte von Spielsteinen sammeln und der dritte – in diesem Fall *Juan Cabrillo* – diese notwendige Verzögerung des Spieldausgangs dann dazu nutzt, um eigene Vorteile aus der Situation zu ziehen.

Das bedeutet für den Roman freilich nicht, dass es in irgendeiner Weise langweilig wäre oder man sagen könnte, *Cabrillo* hätte hier Oberwasser ... die Gegner sind die meiste Zeit definitiv weit voraus, und es bedarf des ganzen Einfallsreichtums des Teams, hier voranzukommen. Es wäre allerdings deutlich interessanter gewesen, dem Buch den Titel »Schatten-Tyrannen« zu geben, weil er einwandfrei passender ist als der neue deutsche Titel. Doch sei's drum ... es ist eine sehr spannend geschriebene Geschichte, die mich dazu brachte, die zweite Romanhälfte an einem Tag zu verschlingen.



Wer also auf spannende Unterhaltung mit raffinierten Feinden und ebenso raffinierten Konteraktionen steht, ist hier bestens aufgehoben.

Klare Leseempfehlung von meiner Seite. ■

### Fantasy



Peter S. Beagle

**Ich fürchte, ihr habt Drachen**

Klett-Cotta, 2024

303 Seiten, 24 €

ISBN 978-3-608-98828-4

Übersetzung aus dem Englischen:

Oliver Plaschka

Originaltitel:

»I'm afraid, you've got dragons«, 2024

von Angelika Herzog

Ich hätte wirklich nicht geglaubt, dass der Altmeister (\*20.04.1939) es noch kann: eine Geschichte erzählen, die ebenso versponnen und liebenswert ist wie das legendäre »Letzte Einhorn«. Aber so ist es!

Der junge Gaius Aurelius Konstantin Heliogabalus Thrax ist nicht mehr als ein Kammerjäger. Gut angelernt vom verstorbenen Vater, bekämpft er die Drachenbrut, welche die Gemäuer jener Fantasywelt zu befallen scheint wie hierorts Ratten. Doch

insgeheim liebt er diese (und alle anderen) Kreaturen und rettet sie vor dem Aussterben. Bei seinem langen und protzigen Namen (mit dem es trotzdem eine Bewandnis hat) ruft ihn eigentlich nur die strenge Mutter. Außerdem würde Robert, wie er sich nennt, viel lieber eine Lehre zum Leibdiener eines Fürsten machen.

So jemanden lernt er bald persönlich kennen und bewundern. Mortmain begleitet den einzigen Erben des schrecklichen Königs Krije auf dessen Queste. Denn natürlich ist dieser mit dem Sohn von Herzen unzufrieden. Zeit, ein paar wirklich große Drachen zu erschlagen. Eine unerträglich verwöhnte Prinzessin findet sich auch noch ein.

Das Problem besteht darin, dass die zaubermächtigen Drachenkönige längst ausgestorben sind, rachsüchtige Zauberer leider nicht. Dahr, einer von ihnen, wurde von König Krije gedemütigt und getötet, leider nicht vollkommen. Anstatt noch viel töter getötet zu werden, züchtet er nun Drachen und verheert mit ihnen Bergdörfer.

Reginald, Roland, Mortmain und Cerise machen sich auf, Dahr das Handwerk zu legen. Und das wird gar nicht einfach.

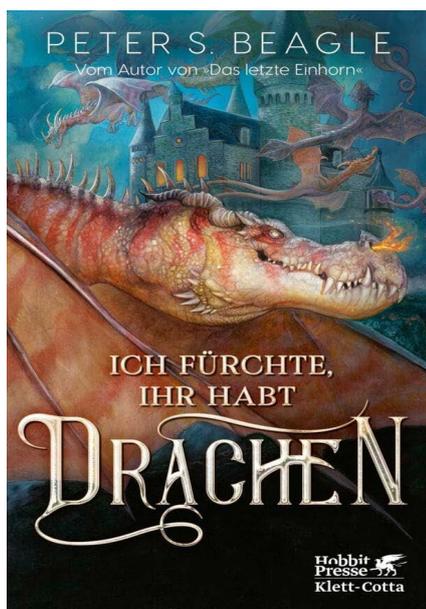
Mehr darf einfach nicht verraten werden. Ich jedenfalls wurde köstlich unterhalten ... außerdem war das Buch spannend, lehrreich und schön philosophisch.

Eine Empfehlung!!! ■

Über allem steht – natürlich – H. P. Lovecraft, der Erfinder des Cthulhu-Mythos, als einer der einflussreichsten Fantastik-Autoren des 20. Jahrhunderts. Viele lieben dieses atmosphärische Horrorerlebnis, welches seine Prosa erzeugt, die nicht auf Selbstzweck setzt. Bis heute gibt es eine große Anhängerschar unter Lesern wie Schriftstellern, die versuchen, Lovecraft nachzueifern. Nun ist ein Roman erschienen, der, anders als die Bücher vieler Epigonen, nicht im Fahrwasser von Lovecraft schwimmt, aber trotzdem dieses leichte Unbehagen auslöst. Ein Effekt, den der Mann aus Providence, Rhode Island, mittels seiner Werke wie kein anderer beherrschte.

Das Buch, das ich meine, ist Das Loch der japanischen Autorin Hiroko Oyamada. Hinter dem etwas grobkörnigen deutschen Titel verbirgt sich ein Kurzroman, eine Novelle, die wunderbar auf den Pfaden des surreal Unheimlichen wandelt.

Die 29-jährige Asahi »Asa« Matsuura erzählt eine Geschichte, die vielleicht typisch gewesen ist für die Rolle der Frau in Japan. Sie ordnet sich ihrem Mann unter. Ohne es zu hinterfragen. Als dieser beruflich versetzt wird, zieht das Paar aufs Land. Dass nebenan seine Eltern wohnen, scheint kein Problem zu sein. Eigentlich kennt sie diese nur oberflächlich. Den Schwiegervater hat sie nur ein paar Mal gesehen, da er dauernd unterwegs ist. Sie



Hiroko Oyamada

**Das Loch**

Rowohlt Buchverlag, 2024

128 Seiten, 22 €

ISBN: 978-3-498-00486-6

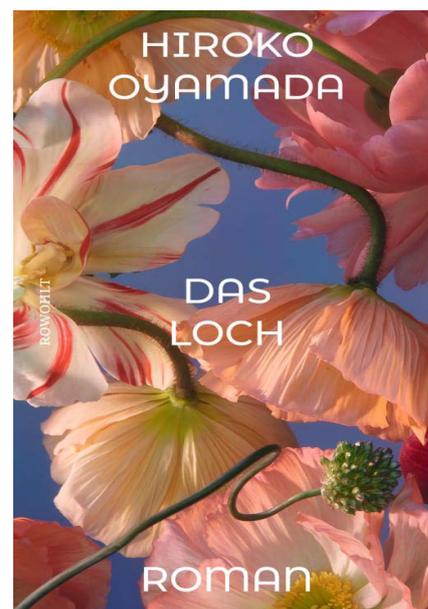
Übersetzung aus dem Japanischen:

Nora Bierich

Originaltitel: Ana, 2014

von Matthias Hofmann

Die Welt der fantastischen Literatur ist weit. Wenn man sich in die Grusecke begeben, so reicht dort die Spanne von sanftem, gotischem Schauer eines Horace Walpole (*Das Schloss von Otranto*) bis zu knallhartem, abstoßendem Bizarro-Splatter eines Carlton Mellick III (*Die Kannibalen von Candyland*).



wohnen umsonst in einem Haus, das ihre Schwiegereltern normalerweise vermieten. Also kündigt sie ihren Teilzeitjob, der ihr sowieso nicht wichtig war, und tauscht das langweilige Berufsleben gegen die Eintönigkeit des Daseins als (noch) kinderlose Hausfrau auf dem Land ein. Die einzige Arbeitskollegin, die ihr etwas nahestand, findet das traumhaft: »Du bist versorgt, kannst in aller Ruhe die Hausarbeit erledigen, Brot backen, ein bisschen im Garten arbeiten ... Du hast es gut. Du hast es verdammt gut.«

Das trostlose neue Leben von Asa nimmt eine kuriose Wendung, als sie einen Botengang für ihre Schwiegermutter erledigt. Sie soll einen Umschlag voller Geld einzahlen, um damit eine Rechnung zu bezahlen. Die Straßen sind menschenleer. Nur die Zikaden zirpen unablässig. Sie entdeckt ein seltsames schwarzes Tier, das ein Hund oder Wolf sein könnte, fällt dabei in ein Loch und versinkt darin bis zur Brust. Nur mit Hilfe einer Dorfbewohnerin kann sie befreit werden. Zuvor ist sie von einem roten Käfer gebissen worden, eine Art, die sie davor noch nie gesehen hatte. Als sie schließlich in dem Laden ankommt, wird klar, dass sich zu wenig Bares im Umschlag befindet. Sie hat nur 50.000 Yen, statt der geforderten 74.000 Yen. Als sie den fehlenden Betrag am Bankautomat abheben will, trifft sie einen Mann, der sich als Bruder ihres Mannes ausgibt. Von einem Schwager hatte sie bis dahin noch nie etwas gehört. Er würde separat hinter dem Haus der Schwiegereltern in einen alten Geräteschuppen leben.

Asas Erzählung nimmt immer stärker surreale Züge an. Nicht die eines veritablen Albtraums, aber sie kann sich an vieles einfach nicht erinnern, erfährt es zum ersten Mal oder es war ihr bislang gleichgültig und sie hat es sich nicht gemerkt. Die Reaktion ihres Mannes oder der Schwiegermutter auf die Erzählungen vom undefinierbaren Tier oder dem Vorfall mit dem Loch zeichnen sich durch belangloses Interesse aus. Nach dem vermeintlichen Schwager will Asa nicht fragen, weil es ihr irgendwie peinlich ist.

Der Schwager ist ein sogenannter Hikikomori. Dieser Begriff steht für ein Phänomen, das ich erst nachschlagen musste.

Ein Hikikomori ist ein Mensch, der sich in der Regel freiwillig in seiner Wohnung oder Zimmer einschließt und den Kontakt zur Gesellschaft auf ein Minimum reduziert. Ein typischer Hikikomori beginnt sich bereits als Schulverweigerer der Gesellschaft zu verschließen und ist dadurch stark stigmatisiert. Er steht für ein Phänomen in der japanischen Gesellschaft, das sicherlich auch in der westlichen Welt zu finden ist.

Durch die auf Asa eingeschränkte Perspektive und Erzählweise ist nicht klar, ob dieser Schwager wirklich echt ist. Die Grenzen zwischen Realität und alpträumenhaften Elementen verwischen im Verlauf der Handlung immer stärker. Wir haben es hier mit der Form des »unzuverlässigen Erzählens« zu tun. Was Asa sagt, meint und erlebt, muss nicht unbedingt der Wahrheit entsprechen.

Das Loch ist eine faszinierende Lektüre, die auf diverse Arten interpretiert werden kann. In erster Linie natürlich als Gesellschaftskritik an der Stellung der Frau in Japan. Aber auch als Denkanstoß für die Entfremdung des Individuums von Umfeld und Familie. Und letztlich als eine Art eine Warnung vor Entmenschlichung der Gesellschaft per se.

Die rund 130 Seiten des Buchs sind schnell gelesen. Es bleibt ein Zustand des Unbehagens. Eben genau jener, den Fans von leichtem, ungreifbarem Grusel mögen. Und natürlich bleiben viele Fragen und viel Raum für Spekulation.

Wer gerne mal einen etwas andern Schauerroman lesen will, sollte sich *Das Loch* von Hiroko Oyamada zu Gemüte führen. Alleine das japanische Setting macht die Novelle zum faszinierenden Lesestoff. ■

### Sachbuch

Michelle Stern

**Denkfehler und Klimakrise: Was helfen kann die Welt zu retten**

BoD – Books on Demand, 2024

376 Seiten, 26 €

ISBN: 978-3-7583-1006-5

von Mark Kammerbauer



Das Buch »Denkfehler und Klimakrise: Was helfen kann die Welt zu retten« von Michelle Stern wirft einen psychologischen Blick auf die Herausforderungen des Klimawandels. Das Buch ist kurzweilig geschrieben, enthält viele bildhafte Anekdoten und verweist auf den Stand der Wissenschaft. Neu ist die Einbettung phantastischer Geschichten, um den Lesern einen freien und spekulativen Zugang zum Thema zu bieten: Was wäre, wenn unsere Denkfehler uns nicht daran hinderten, mit der Klimakatastrophe produktiv und kooperativ umzugehen? Michelle Stern ist eine für ihre Arbeit in der PERRY RHODAN-Serie bekannte deutsche Science Fiction-Autorin.

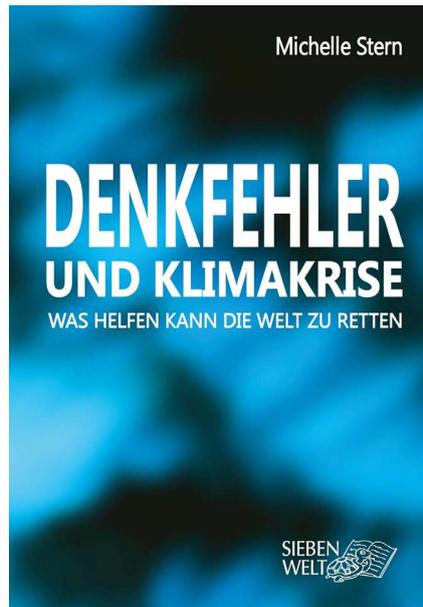
Wie schafft man es, das komplexe Thema des Klimawandels der lesenden Öffentlichkeit zu vermitteln, und was ist, wenn diese Leserschaft aus Science Fiction-Fans besteht? Die Kommunikation wissenschaftlicher Erkenntnisse auf Grundlage entsprechender Theorien und Methoden ist schwierig. Gleichzeitig ist die Eingangsfrage nach wie vor unbeantwortet. Die Autorin findet darauf eine Antwort, indem sie unseren Umgang mit der Klimakrise mit der Feststellung verbindet, dass wir alle Denkfehler begehen, jeden Tag, in allen möglichen Situationen. Das ist etwas durchaus Menschliches, und daraus ergibt sich der psychologische Zugang zum Thema. Zudem führt die Autorin in ihrem Buch ein Experiment durch: Passagen mit fachlichen Überlegungen über unsere Denkweise und die damit verbundene Wahrnehmung unserer Umwelt werden um persönliche Erlebnisse und fiktionale Geschichten ergänzt. Das ist sehr innovativ für ein Fachbuch, und Fans phantastischer Erzählungen sollten aufhorchen.

Denn, so weiß die Autorin zu berichten, wir erzählen uns ständig irgendwelche Geschichten. Sie sollen uns helfen, mit der Klimakrise insbesondere und den Krisen des modernen Lebens ganz allgemein umzugehen. Jedoch ist es so, dass die psychologische Wahrnehmung unseren Blick auf Klimafragen verzerrt. Die Art und Weise, wie wir denken, wirkt bisweilen wie eine Schere, die uns von der Wirklichkeit abschneidet. Was wir meinen zu sehen oder zu hören, kann von den gegebenen

Fakten abweichen, je nachdem, wie wir als Menschen gestrickt sind. Im Alltag ist das etwas ganz Persönliches. Es entbindet uns jedoch nicht von der gesellschaftlichen Verantwortung, gemeinsame Lösungen für die Klimakrise zu finden und umzusetzen – da sie uns alle gemeinsam betrifft.

Michelle Stern ist bekannt als Verfasserin von Science Fiction-Romanen und als Redakteurin der Science Fiction-Romanserie PERRY RHODAN, deren Leserkontaktseite sie als »LKS-Tante« betreut. Auf Grundlage ihres Studiums der Psychologie, ihrer beruflichen Tätigkeit als Autorin und ihrer persönlichen Motivation, Lösungen für die Klimakrise zu suchen und zu finden, hat sie dieses Buch geschrieben. In etwa so, wie sie als Betreuerin der Leserkontaktseite mit den Leserbriefschreibern kommuniziert, ist auch ihre Ansprache an ihre Leserschaft – das heißt, direkt und in einer Sprache, die auch Nichtwissenschaftler verstehen können. Sie macht das mit gebührendem Ernst und einem Quäntchen Humor und scheut ebenso nicht vor der Tragik des menschlichen Daseins zurück. Die fachlichen Abschnitte stellen die Sachlage dar, die persönlichen Anekdoten unterstreichen die Dringlichkeit, die sie selbst verspürt. In den fiktionalen Passagen spielt sie ihre Stärken als Science Fiction-Autorin aus, um ihre Themen auf anschauliche Weise durch den Vexierspiegel der phantastischen Literatur zu vermitteln.

Das Buch ist in zwanzig Kapitel gegliedert, die sich Schritt für Schritt mit dem Themenkomplex der Klimakrise und den damit verbundenen Denkfehlern auseinandersetzen. Michelle Stern beschreibt, was unsere Wahrnehmung anrichten kann und welche gedanklichen Fehler wir deswegen machen. Die Erkenntnis, dass wir solche Denkfehler laufend begehen, sollte uns jedoch nicht davon abhalten, Gutes zu tun, so die Autorin. Auf diese Weise zeigt sie uns auch, wie Denkfehler uns angreifbar machen für Manipulationsversuche politischer, ja querdenkender Art. Dort werden eben keine Lösungen auf die Klimakrise geboten, sondern bestenfalls »Business As Usual« betrieben. Wenn nicht sogar das Rad der Zivilisation zurückgedreht werden soll, verbunden mit



einer unsinnigen Sehnsucht nach autokratischer Willkür. Diesen Manipulationsversuchen und ihren verführerisch einfachen Antworten auf komplexe Fragen stehen Erkenntnis und Bildung gegenüber. Freude und Begeisterung dürfen dabei jedoch nicht fehlen, so Michelle Stern. Im Buch kommen daher auch die persönlichen Ansichten der Autorin und die daraus erwachsende politische Haltung zum Tragen. Damit kann sie ihre Leser durchaus provozieren, aber ebenso begeistern. Man ist ja nicht gezwungen, eine andere Meinung zu teilen, aber man sollte sie zumindest akzeptieren. Und gerade mit Blick auf eigene Fehler gilt es, Akzeptanz zu üben, worauf die Verfasserin stets hinweist.

Wissenschaftler könnten nun fragen, wie umfassend man auf diese Weise das Rätsel unseres widersprüchlichen Umgangs mit Krisen lösen kann. Wenn es um den Umgang mit dem langfristigen, anthropogenen Klimawandel geht, haben wir es nämlich mit einem hochkomplexen Beziehungsgeflecht zwischen Gesellschaft und Umwelt zu tun. Die Politik scheint oft in Schockstarre zu verfallen, wenn es um Wandel ganz allgemein geht. Auf der anderen Seite steht die Wirtschaft, die am liebsten »Business As Usual« betreiben will, weil es eben kurzfristig profitabler erscheint. Paradoxerweise wird dadurch erst recht der Fortschritt blockiert, wenn er zur Gefahr für die eigene Produktpalette

erklärt wird, nicht zuletzt durch Lobbyarbeit. Und am Rand steht die Zivilgesellschaft und schaut zu. Ihr fehlt es oft genug an Kapazitäten und Ressourcen, um den Wandel in Eigenregie durchführen zu können. So will es das Risikomanagement, und darum geht es im Kern: Die Minderung oder sogar komplette Vermeidung von Risiken, die der Klimawandel mit sich bringt und die sich in der Summe zur Klimakatastrophe aufschwingen können. Die Autorin verweist dabei immer wieder auf die goldene Regel des menschlichen Zusammenlebens, dass nämlich die Konsequenzen unseres Handelns anderen keinen Schaden zufügen sollten. Dasselbe gilt für Umwelt- und Klimafragen, die Menschen in unterschiedlichen Regionen unserer Welt nunmal unterschiedlich betreffen. Dabei werden stets sachbezogene Publikationen herangezogen und als ergänzende Lektüre empfohlen. Die Konsequenz? Wir müssen die Umwelt als unmittelbaren Teil unserer Gesellschaft begreifen und akzeptieren.

Das Buch ist sprachlich direkt und inhaltlich ambitioniert. Es rauscht beim Lesen geradezu »in einem Zug« durch. Das fördert einerseits den Lesefluss. Andererseits wünscht dieser Rezensent der Autorin, dass ein Verlagslektorat die anspruchsvolle Struktur des Buchs – Anekdoten, Wissenschaftliches, Fiktionen – stärker herausgestellt hätte, etwa mit einem angemessenen grafischen Konzept. Ihr mutiges Experiment war wohl einigen Verlagen zu mutig? Dabei ist Mut vonnöten, um die Themen Klimakrise und Denkfehler zu verknüpfen und zu vermitteln, so, wie es das Buch tut. Schließlich ist es ja wirklich zum Haare raufen, warum wir es nicht schaffen, mit der Klimakrise besser umzugehen – nicht zuletzt, weil unsere Denkfehler uns im Weg stehen. Michelle Stern richtet den Finger auf das, was sie als wesentlichen Grund für unseren seltsam unproduktiven Umgang mit dem Klimawandel ausmacht. Und dieser Rezensent hat dabei einiges gelernt, das über die Krisen der Umwelt hinaus zum Nachdenken über unsere Denkfehler und unseren Umgang miteinander ganz allgemein anregt. Zusammen mit den phantastischen Szenarien, die sie auf innovative Weise in ihren Text verwebt, machen diese Fingerzeige

und ihre menschliche und persönliche Dimension das Buch sehr lesenswert. Für die SF-Leserschaft sollte gerade die Verbindung zwischen fiktionalen und nicht-fiktionalen Abschnitten einen besonderen Anreiz darstellen, sich mit »Denkfehler und Klimakrise: Was helfen kann die Welt zu retten« zu befassen. ■

Kelly & Zach Weinersmith

**Unsere Zukunft steht in den Sternen**

Verlag: riva, 2024

512 Seiten, 22 €

ISBN: 978-3-7423-2699-7

Übersetzung aus dem Englischen:

Simone Fischer

Originaltitel: A City on Mars, 2023

von Matthias Hofmann

Wir Science-Fiction-Fans haben uns schon immer auch dafür interessiert, was außerhalb der guten alten Erde so los ist. Damals, als wir noch Briefe auf Papier schrieben oder tippten, also vor der Erfindung der E-Mail für alle, unterzeichneten wir diese Korrespondenz mit »Ad Astra!«. Zu den Sternen!

Und viele benutzten den kompletten Slogan: »Per aspera ad astra!« ... durch Schwierigkeiten zu den Sternen.

Elon Musk, bekannt von Tesla, X (ehemals Twitter) und Space-X, will zehn Jahre vor der NASA, bis zum Jahr 2029, Menschen auf den Mars bringen. Ich selbst bin zwar kein glühender Anhänger von allzu technischer Hard SF, verfolge aber mit mildem, wohlwollendem Interesse alle Ideen, den Weltraum oder andere Planeten zu erforschen.

Bücher zu dem Thema gibt es zuhauf. Aber mir reicht es, wenn ich alle paar Jahre ein konzentriertes Update in Form eines Sachbuchs bekomme. Zuletzt habe ich *Der Weg zum Mars - Aufbruch in eine neue Welt* von Sascha Mamczak und Sebastian Pirling gelesen. Daher bin ich ganz erschrocken, als ich das Erscheinungsjahr dieses Buchs nachgeschaut hatte. Es wurde im Jahr 2015 veröffentlicht und ist somit fast zehn Jahre alt.

Höchste Zeit für ein Update. Und so kommt diese Neuerscheinung der beiden



populärwissenschaftlichen Bestsellerautoren Kelly und Zach Weinersmith genau zur richtigen Zeit. Unter dem Titel *Unsere Zukunft steht in den Sternen* steht der Untertitel »Wie wir bald den Mars besiedeln (oder auch nicht)«. Geboten wird das Ergebnis einer immensen Rechercheleistung des Autorenehepaars, dessen Fazit jedoch vielen Weltraum-Nerds nicht unbedingt gefallen dürfte.

Das Buch ist klar strukturiert und macht einen besonders soliden Eindruck. Ich erwähne das extra, weil populärwissenschaftliche Bücher zwar viele Informationen bieten und diese für uns Normalos gut verdaubar aufbereiten, aber mit den Quellenangaben mitunter etwas lax umgehen. Hier finden sich im Anhang Quellen zu 155 Fußnoten, die alleine schon beeindruckend, weil sie so vielseitig sind. Außerdem gibt es 25 kleinbedruckte Seiten mit Hinweisen auf ausgewählte Literatur für alle, die selbst weiter in die Materie eintauchen wollen. Abgerundet wird der positive Gesamteindruck durch ein umfangreiches Register, was das Buch endgültig zum brauchbaren Nachschlagewerk macht.

Die Weinersmiths eröffnen ihr Buch mit einem Siedlungsleitfaden für den Roten Planeten und einer Einführung in die Weltraummythen. Danach geht es in sechs Teilen ans Eingemachte.

Es wird nichts ausgelassen. Es gibt Antworten auf Fragen wie diese: Wie lebt

es sich im Weltraum, auf dem Mond oder dem Mars? Was sind die psychologischen Aspekte? Oder wie funktioniert Weltraumsex? Wie verläuft eine Schwangerschaft? Und ist der Mars überhaupt ein geeigneter Ort, um Kinder groß zu ziehen?

Ein umfangreiches Kapitel widmet sich dem Wohnen außerhalb der Erde: auf dem Mond (»Toller Standort, ein bisschen renovierungsbedürftig.«), auf dem Mars (»Giftlandschaften und ein giftiger Himmel, aber was für eine tolle Gelegenheit!«), in riesigen rotierenden Weltraumrädern (»Gar nicht mal die schlechteste Option.«). Noch schlechtere Optionen sind: Asteroiden, die Venus, der Merkur, das äußere Sonnensystem oder der Weltraum an sich.

Weitere Teile des Buchs widmen sich der Aufgabenstellung »Wie man ein Terrarium für Menschen einrichtet, das gar nicht so schrecklich ist«. Das ist natürlich keinesfalls trivial. Wo kommt die Nahrung her? Was macht man mit menschlichen Ausscheidungen. Hier werden bisherige Forschungen wie das Projekt Biosphäre-2 ausgewertet und viele weitere Aspekte analysiert.

Ganz viel Raum nehmen rechtliche Fragen ein, wie das Weltraumrecht für Weltraumsiedlungen. Das meiste davon ist etwas trocken, auch wenn es mit Beispielen angereichert wurde. Aber es sind valide Fragen, an die alle Weltraumromantiker, die »mal schnell« den Mars besiedeln wollen, normalerweise keine Gedanken verschwenden.

Interessant ist auch die Fragestellung, was passiert, wenn im Weltraum ein Mord passiert, oder was, wenn es zu Kannibalismus kommt, falls einer aufgeessen werden muss, um das Überleben der restlichen Belegschaft zu sichern.

*Unsere Zukunft steht in den Sternen* ist nicht nur ein faszinierendes Buch über die Expansion der Menschheit ins Weltall und bis zum Mars, sondern auch ein ernüchterndes Werk für all jene, die bislang euphorisch eingestellt waren. Bei den beiden Autoren, die sich als »Space Bastards« bezeichnen, hat sich die Einstellung geändert, je intensiver sie sich mit dem Thema beschäftigt haben. Neben all den Widrigkeiten wie der Finanzierung, den diversen

Intentionen, dem (Über)Leben, dem Legalen, ist vor allem der Faktor des Umfangs ausschlaggebend.

Die Weinersmiths unterteilen die Expansion ins All grob in zwei Möglichkeiten. Einerseits kann man mit ein paar Menschen anfangen und über Jahrzehnte, Jahrhunderte und Generationen von einer kleinen Marsbasis zur Weltraumstadt planen. Oder man wartet noch viele Jahre, bis man die technischen Möglichkeiten entwickelt und weitere Erfahrungen gesammelt hat, um dann in großem Stil die Erde zu verlassen, also Tausende von Menschen gleichzeitig. Das dauert und setzt voraus, dass die Zivilisation auf der Erde und die Erde selbst, wie wir sie kennen, noch so lange existiert.

Alles in allem hat mir das Buch sehr gefallen. Es ist enorm unterhaltsam geschrieben, gespickt mit etlichen kuriosen Anekdoten, und obendrein mit pointierten Zeichnungen von Zach Weinersmith illustriert. Andere sehen das auch so, denn es ist dieses Jahr nominiert in der Kategorie »Beste Sekundärliteratur« (Best Related Work) für den Hugo Award 2024. ■

### Film



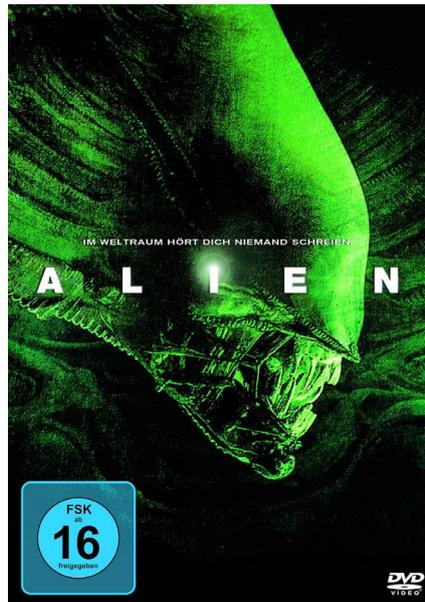
## Alien von der Nostromo bis zur Romulus — Wie es dunkel wurde im Weltraum

von Michael Schnitzenbaumer

»Im Weltraum hört dich niemand schreien!«

Dieser Slogan sollte jedem ein Begriff sein, der sich schon mal mit SciFi-Horror beschäftigt hat. Er gehört zu dem 1979 erschienen Science-Fiction-Film »Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt«.

Ich war damals noch sehr jung, gehörte aber zu den Glücklichen, die diesen Film gesehen haben, als es noch keine Fortsetzungen davon gab. So konnte ich mich ganz und gar rein auf dieses legendäre Werk konzentrieren, von dem ich schon so viel gehört hatte. Mitten in der Nacht sah ich »Alien« im Fernsehen. Obwohl ich



trotz meines jungen Alters schon sehr vorbelastet war, was Horrorfilme angeht, schaffte es dieser Film, ungewohnt viel Furcht in mir zu entfesseln. So viel, dass ich den ganzen darauffolgenden Tag benötigt habe, um das Gesehene zu verarbeiten.

Seitdem hat mich das Alien-Franchise nicht mehr losgelassen. Daher möchte ich den neuesten Ableger »Alien: Romulus« zum Anlass nehmen, diese Reihe näher zu beleuchten. Hierbei werde ich mich jedoch vor allem auf die fünf Filme der Alien-Reihe konzentrieren und ein paar Worte zu »Prometheus« und »Alien: Covenant« verlieren. Die AVP-Reihe (Alien vs Predator) spielt hier keine Rolle. Achtung! Es wird zu Spoilern kommen!

### Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt

1979 / FSK 16 / 116 Minuten

Einsam treibt das Frachtschiff Nostromo auf dem Rückweg zur Erde durch den Weltraum, bis dessen siebenköpfige Crew aus dem Kryoschlaf geholt wird.

Der Bordcomputer »Mutter« hat sie vorzeitig geweckt, weil er einen Hilferuf aufgezeichnet hat, dem nachzugehen die Crew vertraglich verpflichtet ist.

Unter der Führung von Captain Dallas machen sich die Besatzungsmitglieder Kane und Lambert auf den Weg zum Ursprung des Signals. Dort entdecken sie ein

fremdartiges Konstrukt, das sie näher in Augenschein nehmen wollen. Sie können nicht ahnen, dass im Inneren eine Kreatur wartet, deren perfekter Organismus nur noch von deren Feindseligkeit übertroffen wird ...

Die Idee zu diesem Film hatte der Drehbuchautor Dan O'Bannon, der bei der Gestaltung seiner Kreatur Insekten zum Vorbild nahm. Das parasitäre Verhalten des außerirdischen Organismus ist eine der für uns abstoßendsten Eigenschaften. Dieses Brutverhalten entnahm O'Bannon einer Wespenart, die ihre Eier in Raupen ablegt. Beim Schlüpfen fressen sich die Wespenlarven aus der Raupe heraus. Doch O'Bannon ging noch weiter. Die »Eiablage« seiner Kreatur ist schon fast ein sexueller Akt, der in uns ein Erschauern des Ekels auslöst. Tief dringt der spinnenartige Facehugger mit seinem Glied in unseren Mund. Er vergewaltigt und befruchtet uns, dann ist seine Aufgabe getan. Das Spinnenwesen fällt ab und stirbt wie nach dem Laichen entkräftete Lachse.

Um diesen grausamen Kreis von Leben und Tod zu visualisieren, war für Dan O'Bannon der Schweizer H.R. Giger der geeignetste Künstler. O'Bannon fragte Giger, ob er das Design der tödlichen Kreatur übernehmen wolle.

Beide, sowohl O'Bannon als auch Giger waren Bewunderer von H.P. Lovecraft und fasziniert vom Necronomicon, Lovecrafts fiktivem Grimoire. Gigers Faszination zu den dunklen und düsteren Teilen des Menschen spiegelt sich u. a. auch in dessen eigenem Necronomicon wider, ein Kompendium mit unheimlichen Bildern, schrecklichen Visionen von der Unterwelt bzw. von der dunklen Seite des menschlichen Geistes, das erstmals 1977 erschienen ist und letzten Endes dazu führte, dass Giger für das Design des Alien-Xenomorphs an Bord geholt wurde.

Doch zu Beginn lehnte die Produktionsfirma Giger erst einmal ab. Erst als ein ambitionierter Regisseur die Bühne betrat, wurde Giger engagiert. Ridley Scott war von dem Drehbuch so fasziniert, dass er den Film unbedingt drehen wollte, und als O'Bannon ihm Gigers Werke präsentierte, wusste auch er, wie das Alien auszusehen hatte.

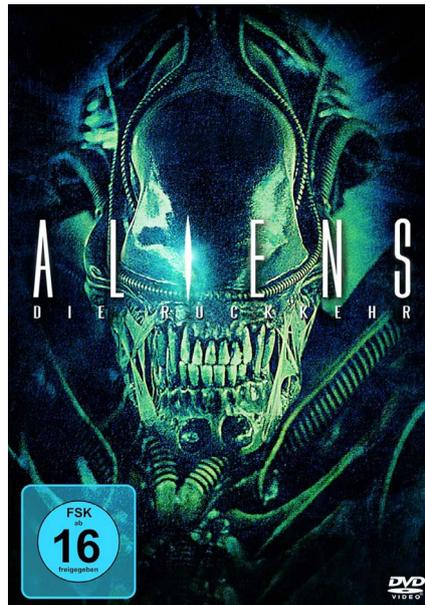
O'Bannon, Giger und Scott, diese drei sind die Architekten eines einzigartigen Werks, das im Bereich Science-Fiction neue Maßstäbe gesetzt hat. Sie führen uns nicht nur in die Tiefen des Weltraums, sondern auch hinab in die untersten Tiefen unseres Selbst, dort wo unsere unbewussten Ängste schlummern. Kein Wunder also, dass mich seinerzeit der Film so in Bann gezogen hat.

Ridley Scott vermochte es, mit unseren Ängsten, Vorurteilen und Erwartungen zu spielen. Dafür sorgten nicht nur Schauplätze mit einer düsteren, klaustrophobischen Atmosphäre, gepaart mit einem beklemmenden Soundtrack von Jerry Goldsmith, sondern er holte sich auch Schauspieler, die perfekt mit ihren Rollen verwachsen.

Es begann schon damit, dass die Schauspieler allein vom Äußeren her wirklich gut zu einer Frachtschiff-Crew passten. Man nahm ihnen ihre Rollen von auf dem Frachter arbeitenden Menschen sofort ab. Jedes Crewmitglied hat seine eigene Persönlichkeit. Ellen Ripley, die später zur Filmikone aufsteigen sollte, stach die erste Hälfte des Films noch nicht mal besonders hervor. Sie war eine von sieben, und auf mich machte sie am Anfang eher den Eindruck, als hätte sie »einen Stock im Arsch«. Überkorrekt wirkende Figuren, wie sie eine ist, wirken auf mich nicht besonders sympathisch. Beispielsweise als sie den infizierten Kane nicht an Bord lassen wollte.

Viel sympathischer war da schon der Wissenschaftsoffizier Ash, hervorragend gespielt von Ian Holm, der den drei Astronauten gegen Ripleys Anweisungen die Tür öffnete und sie wieder ins Schiff hineinließ. Das war so menschlich und nachvollziehbar und verständlich. Er wollte doch nur helfen, im Gegensatz zur gefühllos agierenden Ripley. Umso größer war dann später der Schock, als Ash sich als eine eiskalte Maschine entpuppte, die nur im Auftrag der Weyland Company handelt, um unter allen Umständen den Organismus sicherzustellen. Irgendwann begreift der Zuschauer, der tödliche Organismus ist nicht der einzige Feind, sondern auch die kalte Bilanz der menschlichen Gier.

Hier merkt man, wie meisterhaft Scott den Film inszeniert hat. Ashs Enttarnung war für mich nicht weniger schockierend



als die legendäre Burstchester-Szene mit Kane. Zuerst läuft nur weißes »Blut« die Stirn hinunter. Der ahnungslose Zuschauer versteht gar nicht, was mit Ash schief läuft. Dann dreht er vollkommen durch und versucht, Ripley zu töten. Im letzten Moment wird ihm von Ingenieur Parker der Kopf vom Rumpf geschlagen. Die Maschine ist enttarnt!

Der auf mich sympathisch wirkende Ash war noch nicht mal ein Mensch. Die unterkühlt wirkende, spröde Ripley hingegen, hatte im Nachhinein gesehen absolut recht mit ihrer Entscheidung, den infizierten Kane nicht an Bord zu lassen.

Meine größte Aufmerksamkeit aber bekam Captain Dallas, prima gespielt von Tom Skerritt. Er wirkt kompetent und verliert nie die Nerven. So ist es für ihn selbstverständlich, dass er in die Luftschächte steigt, um das außerirdische Wesen mit dem Flammenwerfer zur nächsten Schleuse zu treiben. Als dieses Unterfangen tödlich für ihn endet, musste ich ganz schön schlucken. Hielt ich ihn doch bisher für den Hauptcharakter und rechnete mir hohe Überlebenschancen für ihn aus. Doch dieser Moment zeigt: Niemand ist sicher auf der Nostromo.

Auch den Bordcomputer der Nostromo »Mutter« zu nennen, ist ein Spiel mit dem Zuseher. Zu Beginn erscheint einem der Begriff vielleicht sogar passend, denn der Computer erfüllt durchaus eine behütende

Aufgabe, da er die habitable Zone umgeben vom tödlichen Weltraum überwacht und zudem die Mannschaft bei ihren Aufgaben unterstützt. An ihn kann sich Captain Dallas vertrauensvoll wenden, wenn er wichtige Fragen hat. Erst ab der zweiten Hälfte des Films, in dem Moment als Ripley Mutter die richtigen Fragen stellt, dämert es dem Zuseher, dass hier ein lebloser Rechner am Werk ist. Der Computer wird zur Pervertierung der Mutterrolle und zum Sinnbild für die Dominanz der Maschinen innerhalb des Frachters. Nichts zeigt diese Kälte mehr als die Fortsetzung der Sprengung des Frachters, nur weil Ripley die Deaktivierung der Sprengung einen Augenblick zu spät eingeleitet hat.

»Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt« hat bis heute nichts von seiner furchterregenden Atmosphäre verloren. Scott, O'Bannon und Giger waren ohne Zweifel die Schöpfer eines für damals erschreckenden Meisterwerks, an dem sich die Nachfolger, aber auch ähnliche Filme, nach wie vor messen lassen müssen.

### Aliens – Die Rückkehr

1986 / FSK 16 / 137 Minuten, Directors Cut (unbedingt zu empfehlen) 154 Minuten

Einsam treibt das Rettungsschiff der Nostromo durch den kalten Weltraum. Im Kryoschlaf an Bord befinden sich die einzigen Überlebenden der Nostromo: Der dritte Offizier Ellen Ripley und Jones der Kater. 57 Jahre nach der Begegnung mit einem tödlichen Organismus wird Ripley von einem Bergungstrupp gefunden.

Ihre Geschichte von dem feindlichen Wesen glaubt die Untersuchungskommission nicht. Sie wird zur Verantwortung gezogen für die Zerstörung des Frachters. Ihr wird das Offizierspatent entzogen, was für sie das Ende der Arbeit im Weltraum bedeutet. Das ändert sich, als der Kontakt zur Kolonie auf jenem Planeten abreißt, auf dem Ripleys Mannschaft die außerirdischen Kreaturen entdeckt hat. Derzeit leben siebzig Siedlerfamilien dort, im Bereich eines Atmosphärenumwandlers.

Nun soll Ripley eine Einheit Marines unterstützen, die abkommandiert wurde, dem Kontaktabbruch auf den Grund zu gehen. Kaum ist der Rettungstrupp auf dem

Planeten gelandet, beginnt Ripleys Albtraum von vorn – und diesmal ist es nicht nur eine Kreatur ...

Ein Meisterwerk ganz anderer Art ist die Fortsetzung von James Cameron. Ist der erste ein ruhiger, unheimlicher Horrorschocker, macht Cameron aus der Fortsetzung ein Action-Spektakel, das meiner Meinung nach bis heute in diesem Genre unterreicht ist. »Aliens« ist eine adrenalinfördernde Kino-Achterbahnfahrt, und ähnlich wie bei einer Achterbahn, in die der Adrenalinjunkie gleich wieder einsteigen möchte, sobald die Fahrt zu Ende ist, habe ich diesen Film damals dreimal im Kino gesehen, und es war jedes Mal ein Fest.

Bevor die ersten Aliens auftauchen, wird eine knisternde Spannung aufgebaut. Die Soldaten dringen gleich nach der Landung langsam und geordnet in die Anlage vor – wie aus dem Lehrbuch diszipliniert und strukturiert. Sie sind ganz Herr der Lage.

Das ändert sich, sobald die ersten Xenomorphe auftauchen, untermalt von James Horners schauerlicher Musik. In nur wenigen Augenblicken wird ein Großteil der Soldaten ausgelöscht. Jede Struktur geht verloren. Auf diese Wesen konnte sie kein Lehrbuch der Welt vorbereiten, keine der zuvor von Private Hudson stolz präsentierten Waffen kann die Angreifer stoppen, nicht mal die Kanonenroboter, die man nur in der erweiterten Directors Cut Fassung im Einsatz sieht. Ab jetzt entbrennt ein spannender Kampf um Leben und Tod, der bis zum Ende hin nicht mehr abreißt.

Hier werden Action-Szenen nicht einfach aneinandergereiht, sondern der Spannungsbogen wird kontinuierlich angezogen. Der Zuschauer kommt nicht mehr zur Ruhe. Es beginnt mit dem Angriff auf die letzten Soldaten. Deren Bewegungsanzeiger melden, dass die Kreaturen schon lange bei ihnen im Raum sein sollten. Zu spät erkennen sie, dass die Aliens über ihnen durch übersehene Verbindungsschächte kriechen.

Ein kurzes Feuergefecht, dann folgt die Flucht. Weitere Soldaten sterben und das Mädchen Newt wird von den Xenomorphen ergriffen. Um Newt zu retten, kämpft sich Ripley alleine durch die explodierende Anlage. Das Kühlsystem des Reaktors hat Schaden genommen, eine thermonukleare

Explosion steht kurz bevor. Doch Ripley findet das Mädchen – und das Oberhaupt der Xenomorphe: Die Königin!

Die darauffolgenden Szenen und später Ripleys Kampf mit dem Laderoboter gegen die Königin haben Filmgeschichte geschrieben. Am Ende ist es vorbei, aber ich bin vollgepumpt mit Adrenalin, möchte die Geschichte unbedingt weitersehen. Doch es wird ruhig, die Kryokapseln warten auf die Überlebenden, der Abspann beginnt.

### Großartig trotz Stereotypen

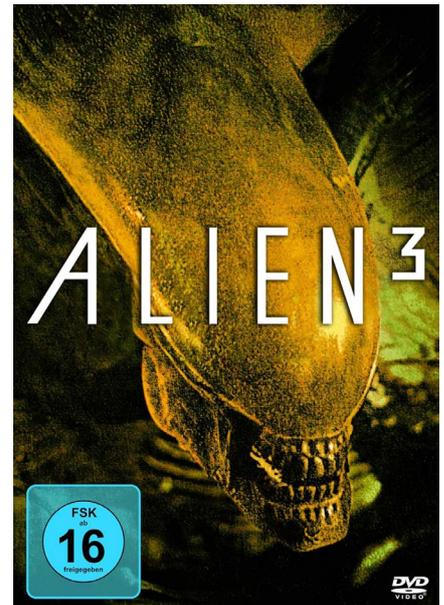
Die typischen Stereotype der 80-er werden reichlich bedient: Da sind der zu Beginn großmäulige Marine, der später vor Angst nur jammert und klagt (Hudson), der schmierige Wayland-Beauftragte, der über Leichen geht, um den Organismus für seinen Konzern zu sichern (Carter Burke), der Lieutenant, der zwar der Kopf der Operation ist, aber sein Wissen nur aus Lehrbüchern hat (Gorman), der furchtlose und erfahrene Sergeant, zu dem seine Soldaten aufsehen (Apone, der, der sich gleich nach dem Kryoschlaf mal eine Zigarre in den Mund steckt – ja, das war damals noch supercool).

Trotz dieser Stereotype ist die Truppe menschlich greifbar. Hier bangt man als Zuseher um deren Schicksal. Dazu kommen auch noch andere Charaktere, die den Film prägen: Allen voran Rebecca Jordan, alias Newt, die mehr ist als nur das Anhängsel von Ripley. Bevor die Soldaten gekommen sind, hat sie Wochen ganz alleine auf sich gestellt überlebt, und durch ihre Ortskenntnisse kann sie auch etwas zur Rettung des Rettungstrupps beitragen.

Auch der neue Androide Bishop, seitdem Lance Henriksens Paraderolle, hat im Film eine ganz andere Aufgabe als noch Ash, der Androide des ersten Teils. James Cameron integriert ihn als wichtiges Mitglied der Truppe, ohne dem ein Entkommen nicht möglich ist. Allein deshalb fiebert der Zuseher gern auch mit Bishop mit, z. B. wenn der durch die enge Verbindungsröhre robbt.

### Sigourney Weaver macht Ripley zur Ikone

Dass die Zivillistin Ripley später die Führung über den verbliebenen Trupp Sol-



daten übernimmt, ist für uns durchaus plausibel, weil wir ja bereits aus dem ersten Teil wissen, dass sie sich gegen den Xenomorph behaupten kann. Sie strahlt Kompetenz und Erfahrung aus und übernimmt mit kühlem Kopf die Planung des weiteren Vorgehens.

Die Directors Cut Fassung enthält den Schock, den Ripley verarbeiten muss, als sie nach 57 Jahren erfährt, dass ihre Tochter Amanda verstorben ist, ohne dass Ripley an ihrem Leben teilhaben konnte. Diese wichtige Szene fehlt in der Kinofassung, obwohl sie für uns nachvollziehbar macht, warum ihr Newt so schnell ans Herz wächst, und warum sie überhaupt mit Kindern so gut umgehen kann, z. B. in der Szene in der Ripley Newt ins Bett bringt. Eine Szene, die spürbar zeigt, was Ripley verloren hat: Die Zeit mit ihrer Tochter, als die ein Kind gewesen ist.

Ellen Ripley wird mit Sarah Conner aus »The Terminator« jedes Mal von Mary Sue- und Girl-Boss-Gegnern zu allererst als Vorzeigemodel einer gutgeschriebenen, starken, sympathischen Frau hervorgekramt – ich bin bei euch, Freunde. Der Mutterrolle kommt hier eine entscheidende Bedeutung zu. Sie vereint Stärken und Schwächen, ohne die Frau zu verleugnen, nicht wie bei so manch schlecht geschriebenen weiblichen Charakteren heute, die eigentlich nur männliche Charaktere in weiblichen Hüllen sind.



Auch wegen des Zusammenspiels von Ripley und Newt (Carrie Henn) ist für mich »Aliens« ganz knapp vor dem ersten Teil der stärkste Teil der Reihe. Nach »Aliens« hat es das Franchise nie wieder geschafft, ein weiteres Meisterwerk hervor zu bringen.

### Alien 3

1992 / FSK 16 / 114 Minuten

Die Überlebenden von Planet LV-426, Ellen Ripley, Newt, Corporal Hicks und der Androide Bishop, befinden sich auf der USS Sulaco im Kälteschlaf, während das Schiff unterwegs zur Erde ist. Während dieser Reise bricht ein Feuer aus. Eine Rettungskapsel wird gestartet und macht eine Bruchlandung auf dem Planeten Fiorina 161.

Auf diesem unwirtlichen Planeten gibt es nur eine Erz-Raffinerie, die von Strafgefangenen und deren Aufsehern betrieben wird. Die Gefangenen ziehen Ripley aus der Rettungskapsel. Sie ist die einzige Überlebende.

Wieder erwacht, möchte Ripley hinter den Grund des Unglücks auf der USS Sulaco kommen. Sie hat den Verdacht, dass ein Xenomorph dahinterstecken könnte ...

Nach dem, was die überlebenden Figuren in »Aliens« alles durchgemacht haben, ist es eine kreative Bankrotterklärung, Corporal Hicks und die kleine Newt offscreen sterben zu lassen und den Androiden Bishop zu verschrotten. Bis auf Ripley

wurden damit alle Sympathieträger des zweiten Teils einfach mal so nebenbei entsorgt. Das ist unglaublich respektlos den Figuren und den Fans gegenüber. Den Gipfel der Geschmacklosigkeit erreichte der Film aber mit Newts Autopsie. Eine Szene, die ich persönlich nicht gebraucht hätte.

Es gab Ideen in ersten Drehbuchfassungen, wie die Story weitergehen könnte, zudem Comics, die die Geschichte fortsetzten. Im Zentrum der Handlungen stand vor allem Newt, aber auch Hicks, Bishop und Ripley sowieso. Umso entsetzter war ich, als ich sah, was letzten Endes aus der filmischen Fortsetzung geworden ist. Diese Fortsetzung habe ich den Machern bis heute nicht verziehen. »Alien 3« ist für mich aufgrund dessen der schmerzhafteste Film der Reihe.

Ich brauchte lange, um auch »Alien 3« etwas abgewinnen zu können, jedoch habe ich ihn nie als offiziellen Nachfolger von »Aliens« akzeptiert. Mit »Alien 3« kam ich irgendwie zurecht, sobald ich ihn als unabhängiges Werk betrachtet habe, ein Einzelfilm, losgelöst von den beiden Vorgängern.

Und hier muss ich dem Film zugestehen, unterhaltsamen SciFi-Horror zu bieten. Die Idee, die Geschichte back to the roots zu führen, mit nur einem Alien, das in einer alten Erzgießerei unter gefangenen Schwerverbrechern sein Unwesen treibt, ist ganz nett.

Auch die meisten Charaktere wurden gut performt, u. a. von Charles Dance, den man bei uns heute vor allem als Tywin Lennister aus der Serie »Game of Thrones« kennt. Hier spielt er den in Ungnade gefallenen Dr. Clemens, der Ripley näherkommt. Charles Dutton macht ebenfalls eine gute Figur in der Rolle des religiösen Führers der Gefangenen Leonard Dillon. Sigourney Weaver ist wie immer eine sichere Bank. Sie schafft es zudem, ihrer Figur ein würdiges Ende zu verleihen.

### Alien 4 – Die Wiedergeburt

1992 / FSK 16 / 111 Minuten

Zweihundert Jahre sind vergangen, seit Ripley in den brennenden Hochofen gesprungen ist, um die in ihr heranreifende Alien-Königin zu vernichten.

Seit dieser Zeit arbeitet das Militär daran, Ripley zu klonen, um auf diese Weise doch noch an ein Exemplar der Alien-Königin heranzukommen. Beim achten Versuch ist das Klonen vielversprechend geglückt. Sowohl der Wirt mit Ripleys Aussehen als auch die Königin konnten erfolgreich reproduziert und voneinander getrennt werden. Doch sind es wirklich genetisch reine Wesen, oder hat man Hybriden erschaffen, deren Gefährlichkeit noch nicht eingeschätzt werden kann ...

»Alien 4« ist für mich der bisherige Tiefpunkt der Alien-Reihe. Der Film ist zwar immer noch besseres Mittelmaß, liegt aber weit hinter der Qualität der Vorgänger und der Nachfolger zurück.

Die Schauspieler machen einen ordentlichen Job, jedoch sind die Figuren beliebig geworden. An den Charakteren ist nichts, was länger in Erinnerung bleibt. Leider wird diese Art der Figurenzeichnung bis auf wenige Ausnahmen auch bei den Nachfolgern üblich werden.

Selbst Sigourney Weavers Ripley-Klon hat mich überhaupt nicht angesprochen. Das, was Ripley einst ausgemacht hat, ist hier vollkommen verloren gegangen, und Weaver beweist, dass sie auch wichtiger-tuerische Girl-Boss-Figureschablonen performen kann, wenn es das Drehbuch verlangt.

Bei dieser Figur ist viel Potential verschwendet worden, denn ein Wesen zwischen Mensch und Xenomorph hätte so viel mehr hergegeben, als nur einen arroganten und gefühlskalten Klon. Was hätte man für innere Konflikte erzählen können, wenn der Xenomorph, der eigentlich keine menschlichen Gefühle kennt, mit eben jener Seite konfrontiert wird. Stattdessen wählt man den fantasielossten Weg und macht aus der Figur ein überhebliches A-loch mit »Superkräften«. Nur selten darf der Klon Gefühle zeigen, wie in der Szene, als er seine missglückten Vorgängermodelle entdeckt.

Die anderen Charaktere sind nicht der Rede wert. Selbst Winona Ryder in der Rolle des obligatorischen Franchise-Androiden konnte mich nicht überzeugen. Sie menschlicher zu machen als einen richtigen Menschen, fand ich eine zu plump konstruierte Idee.

Übrig bleibt ein Film mit ein paar neuen, aber nicht unbedingt bahnbrechenden Elementen, z. B. wenn die Xenomorphe baden gehen. Man kann ihn sich gern ansehen, ohne das Gefühl zu haben, seine Zeit komplett zu verschwenden.

### Alien 5 – Der Film, der leider nie das Licht der Welt erblickte

2015 wurde bekannt gegeben, dass Regisseur Neill Blomkamp (*District 9*) vorhat, einen fünften Alien-Film zu inszenieren.

Die Handlung sollte an »Aliens« anknüpfen und somit die Ereignisse von Teil 3 und Teil 4 ignorieren. Sigourney Weaver und Michael Biehn waren wieder bereit, ihre Rollen als Ripley und Corporal Hicks zu übernehmen. Was hätten die Fans bei diesem Film gejubelt! Für mich wäre es genau der frische Wind gewesen, der der Alien-Reihe gutgetan hätte.

Jedoch ist dieses Projekt eingestampft worden, vielleicht auch, weil Ridley Scott zu dieser Zeit an »Alien: Covenant« gearbeitet hat; man munkelt: auch um Blomkamp das Wasser abzugraben. Dafür würde sprechen, dass Blomkamp genervt reagiert, wenn er nach seinen Alien-Film gefragt wird. Für ihn sei dieses Projekt endgültig tot!

Für uns Fans der Reihe ist dieses Aus natürlich wahnsinnig schade, besonders weil die Konzeptzeichnungen sehr vielversprechend waren.

Lasst uns aber nicht weinen! Stattdessen haben wir einen ganz, ganz tollen Prometheus-Nachfolger bekommen, der die Reihe so ununglaublich bereichert. Daher sehen wir uns mal kurz an, was Ridley Scott ohne den damals bereits verstorbenen Dan O'Bannon zustande gebracht hat:

### Prometheus – Dunkle Zeichen

2012 / FSK 16 / 124 Minuten und

### Alien: Covenant

2017 / FSK 16 / 123 Minuten

Wenn man nur das grobe Konzept betrachtet, haben die beiden Filme gute Ansätze. Es geht um die allgemein üblichen Fragen. Woher kommen wir, wohin gehen wir?

Die Handlung spielt vor »Alien« und will

den Ursprung des toten Außerirdischen näher beleuchten, auf den das Außenteam Dallas, Kane und Lambert gestoßen ist, bevor Kane Bekanntschaft mit dem Facehugger gemacht hat. Der Ursprung des Wesens ist jetzt so eine Sache, die mich persönlich nie brennend interessiert hat, aber sei's drum. Ist mal ein neuer Ansatz.

Dieser Außerirdische war ein Vertreter einer menschenähnlichen Spezies, die »Konstrukteure« genannt werden, weil sie – man halte sich fest! – die Schöpfer der Menschen sind. Diese Schöpfer muss man natürlich besuchen, also nichts wie hin auf den Planeten und mal nach dem Rechten gesehen!

Statt auf die Konstrukteure treffen die Wissenschaftler jedoch zuerst auf deren Biowaffen, Prototypen der späteren Xenomorphe.

Wenn man über die stellenweise miese Geschichte und die unlogischen Entscheidungen der Figuren hinwegsehen kann, offenbart sich trotzdem ein durchaus interessantes Konzept.

Der einzig nennenswerte Charakter beider Filme wird hervorragend verkörpert von Michael Fassbender, der Androide David. Fassbender verleiht der Maschine die Aura einer latenten Bedrohung, die ständig von ihr ausgeht. Dass der Schauspieler darüber hinaus noch mehr kann, beweist er im zweiten Teil, da er zudem noch glaubwürdig den Androiden Walter verkörpert, ein Roboter der seiner Mannschaft wohlgesonnen ist.

David hinterfragt seine Schöpfer, während die wiederum den Grund ihrer eigenen Erschaffung herausfinden wollen. Dieses Schöpfer-Thema birgt Fragen von tiefgreifender Bedeutung.

Kann eine Maschine wirklich erschaf-

fen? Kann eine Maschine Kunst erschaffen? Kann eine Maschine sogar eigenes Leben erschaffen und perfektionieren?

All dem versucht David auf den Grund zu gehen, ohne Rücksicht auf Verluste, denn Menschen hält er für minderwertige Kreaturen. David ist ohne Probleme bereit, jeden seiner eigenen Konstrukteure zu opfern, um selbst Leben hervorzubringen.

Dies ist ein spannender Ansatz, den Scott da aufzutut. Kein anderer Film der Reihe beschäftigt sich so mit dem Schöpfungsgedanken von Maschinen wie diese beiden Teile.

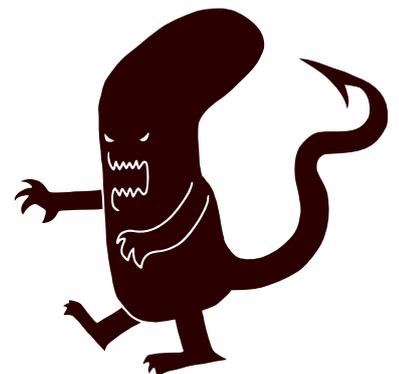
Scotts tief sinnige, fast schon religiös anmutende neue Richtung der Reihe ist jedoch auch zugleich die größte Schwäche. Sie bringt zwar eine faszinierende Maschine in Form von David hervor, degradiert aber die nicht minder faszinierenden Xenomorphe zu dem Projekt einer von Menschen geschaffenen Maschine, die Gott spielen will, die jedoch ihre eigenen Erschaffer ebenso vernichten möchte, wie sie bereits deren Erschaffer, die Konstrukteure, vernichtet hat. Damit vernichtet auch Scott: Den Mythos um die von O'Bannon geschaffene Spezies.

Es wäre besser gewesen, wenn Scott den Mut aufgebracht hätte, seine Ideen in eine neue Form zu kleiden, als ein altbewährtes Franchise abzuwerten. Wir Fans hätten in diesem Fall dann u. U. Alien 5 mit Sigourney Weaver entgegenfiebert können.

### Alien: Romulus

2024 / FSK 16 / 119 Minuten

Nachdem wir uns einen Überblick über die Filmreihe gemacht haben, kommen wir endlich zum aktuellsten Ableger.



### Handlung

Während sich Ripley im Rettungsschiff der Nostromo im Kälteschlaf befindet, reicht die Waise Rain Carradine auf dem Planeten Jackson's Star beim Weyland-Yutani-Konzern ihren Antrag auf Entlassung ein. Die Arbeit in den Minen ist hart und gefährlich und hat auch schon ihren Eltern das Leben gekostet. Daher ist Rain froh, dass sie die vertraglich vereinbarten Arbeitsstunden endlich erreicht hat. Doch der Konzern lehnt ihren Antrag ab und erhöht die zu leistenden Stunden kurzerhand um mehrere Jahre, weil die Arbeiter fehlen. Das würde nichts anderes als Rains Todesurteil bedeuten.

Daher lässt sie sich von ihrem Exfreund Taylor zu einem Diebstahl überreden. Sie und Andy, ein veralteter Android mit erkennbaren Macken, der wie ein Bruder für sie ist, sollen ihm und weiteren Freunden dabei helfen, Kryokammern aus einer nahegelegenen stilgelegten Station im Orbit zu stehlen. Die Station besteht aus zwei Modulen: Romulus und Remus. Die darin befindlichen Kammern benötigen sie, um auf einen neun Jahre entfernten Planeten auszuwandern. Dass die Station in 36 Stunden die Ringe des Planeten berührt und dadurch zerstört wird, stört den Trupp nicht. Sie hoffen, die Station bis dahin schon lange wieder verlassen zu haben.

Was sie jedoch nicht ahnen können. Auf der Station lauern Proben gefährlicher Organismen, die wiederzuerwecken eine Kette von tödlichen Ereignissen auslösen wird ...

Vor dem Kinostart setzten Produzenten und Fans große Hoffnungen in den Regisseur Fele Alvarez, der auch am Drehbuch beteiligt war. Alvarez konnte sich durch die Filme »Evil Dead« 2013 und »Don't Breathe« auf dem Horrorfilmsektor einen Namen machen. Daher traute man ihm zu, den alten Schrecken der Reihe wiederzubeleben.

Tatsächlich ist »Alien: Romulus« ein anständiger SciFi-Horror-Streifen, der von der Qualität her zumindest an »Alien 3« heranreicht. Man hat Spaß beim Zusehen, es gibt ein paar wirklich schöne Bilder, z. B. die näherkommenden Ringe, und diverse neue, wenn auch zahme Ideen, u. a. wird die Verpuppung des Aliens gezeigt, bevor es die Form des Chestbusters ver-

lässt.

Der Film ist gut gemacht. Sein Problem ist jedoch, dass er sich überhaupt nichts traut, keine neuen Akzente setzt, sondern lediglich eine (richtig stabile) Hommage an die Vorgänger ist.

Wir erleben die bedrückende Schwere der dunklen Gänge. Das soll uns auf die Nostromo zurückversetzen, ohne sich aber der handwerklichen Finessen des ersten Teils zu bedienen. Gegen Ende sprechen vor allem die Waffen, ganz so wie im zweiten Teil. Das Ding, das von einer Protagonistin geboren wird, hat große Ähnlichkeit mit einem Prometheus-Konstrukteur, usw.

Da der Film im Prinzip nur aus bereits dagewesenen Szenen besteht, gelingt es ihm nicht, dem Franchise einen eigenen Stempel aufzudrücken. »Alien: Romulus« hinterlässt deshalb keine frischen Fußspuren, sondern tritt nur in bereits vorgegebene Spuren der Vorgänger. Die Macher sehen angestrengt auf den Boden, um voranzukommen, bevor die Spuren verwehen. Dabei versäumen sie es, zum Horizont zu blicken, der ihnen vielleicht den Weg zu einer neuen Geschichte gewiesen hätte.

### Fazit zur Reihe

Die Alien-Reihe spiegelt gut wider, wie mutlos Hollywood heute teilweise geworden ist. Die Zeiten des Pioniergeistes und des Aufbruchs scheinen hinter uns zu liegen.

Mit »Prometheus« zeigt Ridley Scott das faszinierende Konzept der Menschwerdung bei Maschinen, findet aber nicht den Mut, eine eigene Welt dafür zu entwickeln, sondern verpackt es in ein Bonbonpapier mit dem Aufdruck eines alten Erfolgs. Damit schadet er der Alien-Reihe nur.

»Alien: Romulus« kann zwar wieder zu seinen Vorgängern aufschließen, wagt aber keinen eigenen Vorstoß in die unbekannteren Regionen der Angst, sondern bedient sich lediglich bei eben jenen Vorgängern. Damit mag uns der Film zwar unterhalten, bleibt uns aber nicht lange im Gedächtnis, weil er es nicht schafft, uns auf eine eigene Reise mitzunehmen. »Alien: Romulus« ist trotz der vielen Querverweise lediglich ein interessantes Appetit-Häppchen für absolute Alien-Neulinge, die noch keinen anderen Film der Reihe gesehen haben.

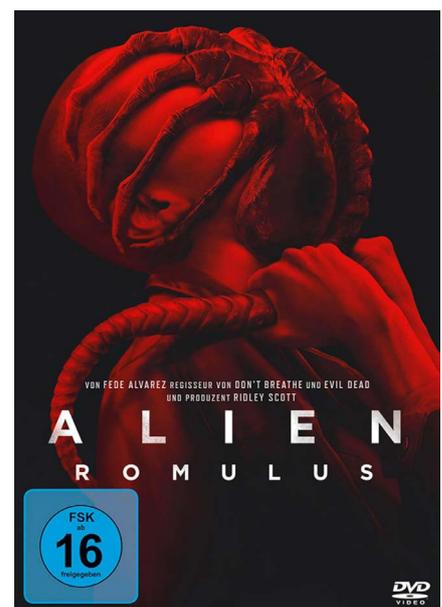
Szenen der alten Filme hingegen sind teilweise in die Filmgeschichte eingegangen. Szenen, wie das erste Auftauchen des Chestbusters in »Alien«. Unvergessen auch Mel Brooks Parodie dazu. In »Spaceballs« bricht der Chestbuster erneut aus der Brust von Kane-Darsteller John Hurt, doch diesmal, um ein feines Ständchen mit Tanzeinlage zum Besten zu geben. Angst lässt sich immer gut mit Humor bezwingen.

Auch das erste Auftauchen der Alien-Königin hat sich einen Platz in der Halle der ikonischen Filmszenen gesichert. Ihr Atmen und Schnaufen geht einem durch und durch, als ihr Kopf sich senkt und sie auf Ripley und Newt herabblickt. Die dazugehörige Pose, bei der Ripley Newt in den Armen hält, während die sich fest an Ripley klammert, kennt wahrscheinlich nahezu jeder.

Es hat sich viel getan in den 45 Jahren, seit die Reihe existiert. Denn die Filme sind auch ein Projektionsbild ihrer jeweiligen Epoche. Nur eins ist unverändert geblieben: H.R. Gigers Xenomorph als Aufforderung an uns, wie Ellen Ripley in unsere eigene Unterwelt hinabzusteigen, auf dass wir dort die in uns schlummernden Urängste finden, sie heben und überwinden. ■

BWA 493 und auf

<https://blog.phantasaria.de/>



### Perry Rhodan

#### Der Fragmente-Zyklus (PR 3279 bis 3291)

Abenteurer in Wolf-Lundmark-Melotte und ein in Vergangenheit und Zukunft gesplittetes ES-Fragment in Terrania City

von Robert Hector

Die Superintelligenz ES ist in Fragmente zersplittert, und nach Hinweisen der Kosmokratin Mu Sargai suchen die Galaktiker nach den verschollenen Teilen. Bevor ich auf die Einzelheiten der Schnitzeljagd eingehe, möchte ich auf die großen Zusammenhänge hinweisen. Erinnern wir uns: Thez war eine transkosmokratische Entität, die in den Jenzeitigen Landen am Ende der Zeit existierte. Thez wollte über das Atopische Tribunal negative Entwicklungen im Universum korrigieren. Aber in einer solchen determinierten »perfekten« Welt wollten die Terraner nicht leben. Thez ließ die dys-chronen Scherung zu. Die Raumzeit würde sich teilen. Es wird ein Universum existieren, an dessen Ende Thez steht. Und es wird ein anderes Universum existieren, ein Universum voller Unwägbarkeiten.

Es heißt, am Ende ist Thez, und in jedem Universum etwas wie Thez, oder aber es ist kein Thez, und das Universum ist umsonst gewesen und sinkt bewusstlos in die unumkehrbare Nacht, die Vergessenheit seiner selbst.

Die dys-chronen Scherung hatte ihren Preis. In der nicht in der Zukunft verankerten Welt kann die Eiris von ES nicht existieren. Der Wanderer ist ein integraler Bestandteil von Thez. Die Eiris von ES wird in die Thez-Zeitlinie überfließen. Weder ES noch eine andere Superintelligenz wird sich in der kosmischen Region um die Milchstraße halten können, jedenfalls nicht auf absehbare Zeit. Kosmokraten und Chaotarchen werden diese Region meiden. Eine Sphäre von 100 Millionen Lichtjahren Durchmesser. Als ES die Möglichkeit hatte, mit den Ländereien von Thez zu kooperieren, hatte ES sich verweigert.

Nachdem Eiris durch die dys-chronen Scherung aus der Milchstraße abgeflossen war, verschwand auch ES. Das so entstan-

dene Eiris-Vakuum hatte schädliche Effekte für die betroffene Mächtigkeitsballung von ES. Dieses machtpolitische Vakuum zog fremde Superintelligenzen an. Ein Eiris-Vakuum konnte auch der Moralischen Informationsinfrastruktur des Kosmos Schaden zufügen. Insbesondere, wenn es sich um eine vordem stabile Mächtigkeitsballung wie die von ES handelte, die zu dieser Moralischen Informationsarchitektur wesentlich beigetragen hatte. Aus der Eiris von Superintelligenzen wurden die Psionischen Informationsquanten der Kosmonukleotide generiert. Durch den Prozess der Hypertranskription wurde Eiris in Psiqs transformiert. Der Moralische Kode war in Gefahr. Es hieß, ES wollte eines fernen Tages auf eine große Reise gehen, auf die Fahrt oder Mission der Metamorphosen.

Die Scherung und das vollständige Verschwinden von ES schien ein entsetzlicher Fehler gewesen zu sein, andererseits: Konnte Thez vom Abgrund des Endes her eine falsche Entscheidung getroffen haben?

Die Abkehr von Thez hielt der ES-Roboter Stätter für einen schweren Fehler, ja für einen Wesensverrat. Zumal der Wanderer nach der Scherung zu einer polyversalen Existenz bereit gewesen wäre, eine nie dagewesene Singularität. Stattdessen hatte der Wanderer einen Schritt zur Seite getan, ins Abseits nämlich, sehr zum Missfallen der Kosmokraten. So entstand eine Art evolutionäres Vakuum. ES habe sich, laut Stätter, als Schutzmacht, als Wegweiser für junge Zivilisationen durch die Fragmentierung aller Verantwortung entzogen.

ES ist für die Verteidigung der Milchstraße und seiner Mächtigkeitsballung wichtig. Die Zukunft wird nicht ruhiger sein, die Yodor-Sphäre ist ein Beleg dafür. Und für eine solche Zukunft wünschen sich die verantwortlichen Galaktiker ES wieder an ihrer Seite.

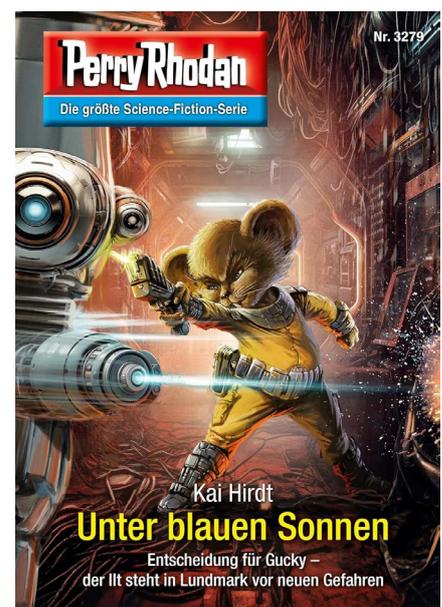
Im Zuge der Ereignisse um das Atopische Tribunal unterzog sich ES scheinbar der dys-chronen Scherung, tatsächlich lag diese aber nie in ES' Absicht. Mittlerweile weiß Rhodan, dass ES sich selbst oder jedenfalls einen beträchtlichen Teil davon in Form von Fragmenten überall in seiner Mächtigkeitsballung verborgen hat. Angestoßen durch die Kosmokratin Mu Sargai

betrachtet es Rhodan als sein nächstes Ziel, möglichst alle Fragmente aufzuspüren und wieder zu vereinen.

Es gibt zahlreiche kleinere Fragmente von ES, aber vier große, die für eine effektive Zusammenführung unabdingbar sein dürften: eines bei den Panjasen in der vor Gruelfin gelegenen Kleingalaxis Morschaztas, eines in der sorgorischen Herkunftsgalaxis Spaphu und später im katachronen Universum, eines in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte und eines im Orionarm der Milchstraße, allerdings auf besondere Weise dort verborgen. Letzteres Fragment befindet sich in Terrania City, allerdings zeitlich fragmentiert zum Teil in der Vergangenheit und zum Teil in der Zukunft. Niemand weiß, was passiert, wenn alle Fragmente miteinander fusioniert werden.

#### Eine Nachricht von Perry Rhodan

Alaska Saedelaere befindet sich mit der Mutantin Gry O'Shannon auf der Suche nach einem ES-Fragment. Sie finden ein Hologramm von Rhodan, von dem sie wichtige Informationen erhalten (Band 3277): »Wir hatten in Spaphu Erfolge. Wir konnten ein ES-Fragment bergen. Es ist nicht in dem Zustand, den wir uns gewünscht hätten, aber wir haben es. Wir erhielten eine weitere Botschaft. Dank eines Boten der Kosmokratin Mu Sargai. Demnach befindet sich ein weiteres ES-Fragment in Terrania City. Dieses Fragment lagert aber nicht in



der jetzigen Stadt, sondern wurde separiert. Ein Teil liegt in einer fernen Zukunft Terranias, ein anderer in der Vergangenheit. Dort halten wir uns derzeit auf. Wobei derzeit ein sonderbarer Begriff ist. Die Umstände der Reise änderten sich, wie sich überhaupt alles drehte und der bisherige Zweck der Reise an Gewicht verlor. Ich habe mich entschlossen, die Umstände zu nutzen. Die Suche nach dem ES-Fragment in Spaphu hat uns in ein zeitgegenläufiges Universum geführt. Von dort haben wir uns mit der LEUCHTKRAFT und damit auch Soynte Abil und Vetris- Molaud in die Vergangenheit zurücktragen lassen.«

Rhodan fragt: »War alles vorherbestimmt? Hat ES seine Finger im Spiel gehabt? Konnte ES die Irrwege meiner und eurer Reise vorhersagen?«

### Die Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte (WLM) – der Irreführer und die Schattengarde

Gucky begibt sich auf der THORA mit TLD-Agentin Suyemi Taeb und dem Haluter Bouner Haad in die Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte, drei Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt. Das Team sucht nach dem dortigen ES-Fragment. In dieser Galaxis leben Terraner, Arkoniden, Hayelen und Vrochonen. Die WLM-Galaxis scheint ein Spielfeld für ES zu sein, und auch Krossen wird aktiv.

Der Schwarze Sternensand wirft Rätsel auf und verhält sich äußerst aggressiv. Er

ist durch einen äußeren Einfluss aktiviert worden. War es die Nähe einer Ballung von Vitalimpulsen? Es gibt scheinbar einen Katalysator für seine Aktivitäten. Womöglich hat der Sternensand mit Krossens Aktivitäten zu tun. Die Vrochonen gelten als Krossens Kadetten.

Gucky besucht eine Welt der Kosmischen Hanse, den Planet Goroldoa. Von einer Prophanie ist die Rede. Prophanie – eine Zusammensetzung aus Prophezeiung und Epiphanie (Erscheinung). Es heißt, die durch die Prophanie erzeugte Erhellung hat keinen Zeithorizont. Die Prophanie beginnt. Es gibt Mord und Totschlag, Verletzte, traumatisierte Wesen. Die erste Prophanie hat alle, die sie erlebt haben, erhoben und wieder fallen gelassen – und ihnen einen Blick auf kosmische Rätsel gewährt. Warum hat Krossen ausgerechnet dieses Ereignis für sein Eingreifen gewählt? Was hat die zweite angekündigte Prophanie mit dem Erscheinen eines ES-Fragments zu tun? Die Schattengarde agiert, um Chaos zu stiften und die Völker aufzuhetzen. Ein Attentat auf ein Kenotaph, ein Grabmal, erfolgt. Die Schattengarde greift scheinbar dann ein, wenn die Lichtträger versagen.

Warum agiert die Schattengarde während der Prophanie derart offen und richtet ein solches Chaos an? Wollen sie einen Gegner aus der Reserve locken? Warum das Chaos, das der Attentäter der Schattengarde, Danou Shinshid, während der Prophanie anrichtet? Viele Unschuldige sind zu Tode gekommen. Es heißt, wenn die Schattengarde zum Einsatz kommt, dann stehen dunkle Zeiten bevor. Gibt es die Schattengarde auch in der Milchstraße? Sind alles Vrochonen? Oder gibt es andere Angehörige, Schläferagenten?

Gucky und sein Team müssen Rapach, den Anführer der Schattengarde, und den Attentäter Shinshid ziehen lassen. Die Verschwörung reicht weiter als bisher angenommen. Der Adjunkt Rapach ist ein professioneller Stratege, der die Schattengarde führt. Er hat überall seine Leute sitzen und ist auf alle Eventualitäten vorbereitet.

Gucky und sein Team müssen herausfinden, was in WLM Finsteres vor sich geht und was Krossen geplant hat. Ist er der

tatsächliche Drahtzieher, oder steht jemand noch über ihm? Er will verhindern, dass ES wieder neu entsteht, in die Milchstraße zurückkehrt, sich seiner Mächtigkeitsballung annimmt.

Gucky und seine Begleiter werden mit der Stadt Allerorten konfrontiert. Die Stadt Allerorten, auch Stadt der Universalen Archäologen genannt, wird von ihren Bewohnern als Pha Gashapar bezeichnet. Allerorten gilt als Aufenthaltsort der Universalen Archäologen. Die verschiedenen Stadtteile und Bezirke Allerortens sind durch Breviaturen genannte Stationen verbunden. Das gesamte Verbindungssystem wird Brevizone genannt. Die Breviaturen werden durch Intotroniken gesteuert, auf sechsdimensionalen Vorgängen beruhende Rechnersysteme, Technologie auf dem Niveau von Superintelligenzen. Der ES-Android Homunk sagte 1976 alter Zeitrechnung auf Wanderer, dass sein Gehirn auf halborganisch-intotronischer Technik basiere.

Gucky befreit Shinae, Reginald Bulls Tochter, aus den Fängen der Schattengarde. Sie ist das Mädchen mit den Sternenaugen. Die Vergrößerung ihrer Pupillen zeigte die Mächtigkeitsballung von ES. Toio Zindher ist Bulls Frau, Shinae Bull-Zindher die Tochter der beiden. Shinae ist einst Hüterin des Sprosses SHINAE der Gemini gewesen. Sie hat wegen des Raptus Terrae die Heimat verlassen und ist nach Allerorten zurückgekehrt.

Die Schattengardisten haben mit dem Schwarzen Sternensand die Möglichkeit, andere Personen zu infizieren und für ihre Zwecke zu missbrauchen. Zur Schattengarde gehört der Para-Parasit Danou Shinshid, ein Thourine. Ist der Adjunkt Rapach von Shinshid ermordet worden? Dieser hat mit Adjunkt Protoch zusammengearbeitet, der ebenfalls dem vrochonischen Hilfsvolk im Auftrag Krossens entstammt. Protoch will zum Eisplaneten Amboriand, um dort eine Expedition zusammenzustellen, und das ES-Fragment zu bergen.

Das ES-Fragment befindet sich in einem Tanzschwarm im Anderland. Anderland ist ein metamaterielles Konstrukt einer lange verschollenen Hochzivilisation.

Shandasar Parpandum hat behauptet, die Kosmokarawane SHARIKAL sei zum



Schutz des Fragments von der Vagantin NADALEE – einer Superintelligenz ohne eigene Mächtigkeitsballung – berufen worden. Der Tassparen als gelehriger Schüler des Irreführers wolle die gesamte Karawane für seine Zwecke nutzen. NADALEE sei einst Begleiterin von ES gewesen und schicke SHARIKAL zur Rettung des Fragments.

Zwischenzeitlich hat die Kosmocarawane SHARIKAL das System erreicht, doch deren Kundschafter wird ermordet. Ihm zu Ehren beginnt das Totenfest des Tassparen.

Die Kosmocarawane SHARIKAL der Tassparen besteht aus 20.000 Schiffen. Die Tassparen sind Wegbegleiter der Vagantin NADALEE und haben einen vermeintlichen Notruf erhalten, weswegen sie kurz danach nach WLM fliegen, um ES zu retten. Aber dank der Strategie der Schattengarde halten die Tassparen die Terraner für ihre Feinde. Die »Wegbereiterin – Anführerin – der Karawane« ist Parpandum Sinntala, die Mutter von Shandasar Parpandum, der als Kundschafter der Karawane vorgereist und in die Hände der Schattengarde von Amboriand geraten ist.

Protoch und der zweite bekannte Vrochonen-Kommandant Rapach wetteifern um die Gunst Kmossens, der in den Schatten. Protoch hatte dem Tassparen Shandasar Parpandum eine irreführende Geschichte aufgetischt, dass das Ziel der Terraner die Vernichtung von ES sei. Der Name dieser Anti-ES-Streitmacht lautet Club der Licht-

träger. Die Vrochonen erhoffen sich Hilfe von ES, um in die alte Heimat zurückzufinden. Ein kosmisches mobiles Gerät namens FENERIK sei von Reginald gekapert worden.

NADALEE, die Vagantin, und ES, der Wanderer, haben lange Zeit für das Gute gestritten. ES hat für den Rückhalt seiner galaxienumspannenden Mächtigkeitsballung gekämpft, NADALEE für die Ungebundenheit der Vagantin.

Es hat den dunklen Feind aus Athrass gegeben. Das Sternensterben hat erneut begonnen. Im Schwarzen Loch in Athrass' Zentrum hat sich der Ereignishorizont spontan auf 150 Millionen Kilometer vergrößert, dies ist nicht mit den Naturgesetzen in Einklang zu bringen gewesen. Der Feind hat sie an diesen Ort gelenkt. Die negative Superintelligenz hat sich an den freigesetzten mentalen Massen von Ebenbürtigen gelabt, vielleicht wäre sie zur Materiesenke mutiert. Athrass' Schicksal wäre endgültig gewesen.

ES allein ist in das Schwarze Loch eingedrungen und hat den Kampf geführt. NADALEEs Aufgabe ist gewesen, ES zurückzuholen, wenn die Schlacht geschlagen sein würde. Es hat nur wenige Jahre gedauert, da ist das Schwarze Loch von 150 Millionen km auf 40 Millionen kollabiert. Doch ES ist nicht wieder herausgekommen.

NADALEE hat Athrass verlassen und ist in ES' Mächtigkeitsballung zurückgekehrt, um seine spezifische Eiris zu sammeln, jene Energie, die Superintelligenzen mit ihrer Mächtigkeitsballung verbindet und welche der Feind in sich aufgenommen hatte. Das Ziel ist gewesen, Athrass zumindest kurzfristig zur zweiten Heimat für den Wanderer zu machen und ihn so zurückzurufen. Wie einst ist der Anker, die halbe Kunstwelt, um den Ereignishorizont gekreist. Dort hätte sie diese Energie kanalisieren und ES ein Ziel bieten sollen.

Doch ES hat einen hohen Preis bezahlt für Sieg und Rückkehr. ES ist kraftlos, ausgezehrt, verwirrt. Im Außen sind nur ein paar Jahre vergangen, doch der Wanderer hat zwischen seinem Sieg und seiner Rückkehr Jahrtausende verloren. ES hat NADALEE dafür gehasst, dass die Vagantin ES so lange in Gefangenschaft zurückgelassen hatte. In seiner Wut hat ES den Kampf begonnen, der einst an diesem Ort gedroht

hatte. Die Schlacht ist brutal gewesen. NADALEE hat zusammen mit der Kosmocarawane gekämpft, ES mit allen Ressourcen, die sein Anker geboten hat.

Shinae, Bulls Tochter, nimmt das ES-Fragment in ihrem Bewusstsein auf. ES wird sich an einem geeigneten Ort, an dem sich alle Fragmente versammeln werden, wieder zusammenfügen, in einer Art Brutkasten namens Haus von ES. Das Haus wird mehrere Hüter haben. Toio und Shinae gehören dazu. Das Haus von ES wird in der Milchstraße stehen, in einer sicheren Zuflucht: der Yodor-Sphäre.

Gucky hat nicht nur das Fragment, sondern auch wertvolle Erkenntnisse über einen bislang unbekanntem Teil von ES' Geschichte gewonnen. Nun muss er das Fragment von ES, das sich in Shinaes Geist befindet, nach Hause bringen.

### Die RAS TSCHUBAI – die künftige Maschinenstadt von ES

Mithilfe der Tassparen können Gucky und Shinae sich auf die RAS TSCHUBAI transferieren, doch mit ihnen kommt auch der Gott der hässlichen Dinge.

Stätter ist ein Roboter von ES, ANANSI die Semitronk der RAS TSCHUBAI. Zitat aus PR 3285:

Stätter: »Ich verfüge über eine basale Intotronik. Der Wanderer ließ mir eine sex-tadimensionale Ertüchtigung zukommen.«

ANANSI fragte Stätter: »Was ist die Kluft?«

Stätter: »Dunkel, nichtig, von jedem Teil der Wirklichkeit das Gegenteil. Eine einzige Unterwanderung der Realität. Der Hyporaum ist kleiner als das Kleinste, kleiner als Nichts. Alles in der Kluft ist grundlos. Der Quantenschaum stülpt sich darüber wie ein ungestaltetes Firmament. Die Kluft ist nicht wirklich. Sie ist nirgends und überall. Ohne Raum, ohne Zeit. Einmal in jedem Äon, einmal aus jedem Universum findet jemand dahin. Da es zahllose Universen gibt, zahllose Äonen, sind es nicht wenige. Es stehen Feste dort, Asyle aus unvordenklichen Epochen. Reste, Ruinen, es liegt dort Baupläne vor für Vergangenheiten und Zukünfte so vieler Kosmen. Es gehen dort solche ein und aus, die sich allen Gedanken entziehen, es wandeln solche dort in Schatten der Ewigkeit.«



(Ende des Zitats) Wie Klossen, der in den Schatten. Ein Pionier, ein Späher, ein Freigeist.

Die RAS TSCHUBAI: In der Hülle ist Proto-Eiris eingelagert. Sie ist eine Membran, in der ein gewaltiger Geist entstehen könne. Die RAS ist eine für menschliche Dimensionen phantastische Maschine, eine Maschinenstadt, der Kern einer Maschinenstadt, in der als ihr vornehmster Bürger der Wanderer leben könnte. Nach seiner Wiederherstellung, seiner Re-Genese, verbessert Stätter. Er will als etwas Neues entstehen, sich selbst neu erzeugen. Die Re-Genese ist nicht als Reparatur, sondern als Jungbrunnen zu verstehen. Das ES-Fragment in Shinaes Geist könnte übergehen in die Hülle des Schiffes. Zitat: Stätter: »Ich bin hier, um dies zu verhindern.« Ende des Zitats.

Die Abkehr von Thez hält Stätter für einen schweren Fehler, ja für einen Wesensverrat, zumal der Wanderer nach der Scherung zu einer polyversalen Existenz bereit gewesen wäre: eine nie dagewese Singularität. Stattdessen hätte der Wanderer einen Schritt zur Seite getan, ins Abseits nämlich, sehr zum Missfallen der Kosmokraten übrigens. So sei eine Art evolutionäres Vakuum entstanden. ES habe sich als Schutzmacht, als Wegweiser für junge Zivilisationen, durch die Fragmentierung aller Verantwortung entzogen. Auch deswegen habe sich Stätter von ihm abgewendet. Deswegen sei die Irreführung in Wahrheit der Versuch gewesen, den Wanderer von einem Irrweg abzubringen.

Zitat. Stätter erläuterte: »Die Schere muss rückgängig gemacht, muss ungeschehen gemacht werden, das alte ES muss wiederentdeckt werden, seine Idee von sich selbst gedreht werden.«

»Eine Zeitreise also«, sagte ANANSI. »Zur Reparatur der Gegenwart.«

»Zu ihrer Rettung«, korrigierte Stätter. »Wie es sie nicht erst einmal gegeben hat. Selbst die Terraner haben bereits einmal das Universum zurückgestellt, haben die PAD-Seuche ungeschehen gemacht.«

[...]

Stätter: »Wir haben die Zeit – wenn wir uns den Vitalenergiespeicher beschaffen. Wir haben den Raum, die neue Maschinenstadt: die RAS TSCHUBAI. Wir haben dich,

ANANSI, die Semitronik. Wir haben Klossen, der in den Schatten, mit all seinen Möglichkeiten. Mit seinem Schiff können wir in das zeitgegenläufige Universum vorstoßen, uns zurücktragen lassen in die Zeit vor der Scherung. Lass uns eine ganze Schöpfung reparieren.«

Ende des Zitats.

### Terrania City

Gucky hat in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte ein anderes Fragment gefunden, und Shinae, Bulls Tochter, hat das Fragment in ihrem Bewusstsein aufgenommen. Mithilfe der Tassparen können die beiden sich auf die RAS TSCHUBAI transferieren und nehmen Kurs auf die Stadt der Schemen (PR 3286).

Die Yaqana sind kakerlakenähnliche Wesen. Die Insektoiden landeten Ende Juni 2096 NGZ auf Terra und sorgten für Aufsehen im Zusammenhang mit dem Club der Lichtträger. Einige Mitglieder setzten parapsychische Fähigkeiten ein. Sie sind von einem Lichtträger manipuliert worden.

NATHAN, das Mondgehirn, hat die Erde im Griff gehalten. Die Bewohner des Sol-systems sind zu Informationsbausteinen degradiert worden. NATHAN hat alles kontrolliert, zusammen mit den Ylanten. Dank der Gigantrechner NATHAN, LAOTSE und KENNON ist das Sol-system zu einem der am meisten kontrollierten Orte des Universums geworden. Das System ist verrottet, die Bewohner zu willenlosen Schafen erzogen.

Xenia Biefang, Leiterin des IEME, des Instituts zur Erforschung der Struktur und Historie metainelligenter Entitäten, gehört zu den ES-Spezialisten. Xenia ist Trägerin eines Mentalarchitektur-Prozessors. In ihm ist eine Art Nukleus enthalten, ein Kristallisationskern, mit dessen Hilfe das über mehrere Fragmente verteilte Gesamtwesen von ES wieder eingefangen und zu einem Großen und Ganzen geformt werden soll. Aus ihren Teilen soll wieder die ganze Superintelligenz entstehen.

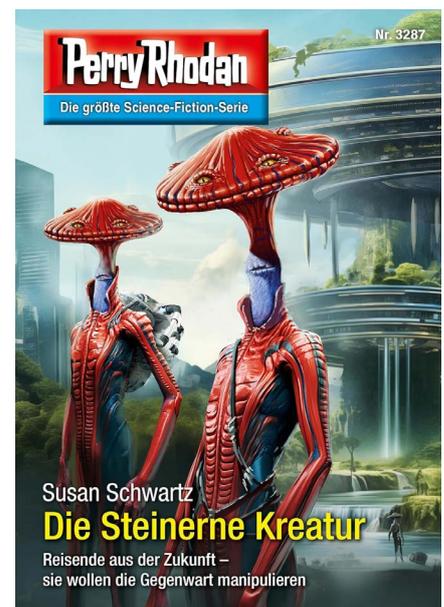
Xenia berichtet von den ES-Plänen:

Erstens: Der Hundertsonnen-Plan. Die Grundidee ist, im Sol-system und im Bereich der Hundertsonnenwelt die Wiederherstellung von ES mit kleineren Extrakten zu simulieren. Dabei können die Bewusstseinsinhalte der Superintelligenz auf der

Zentralwelt der Posbis zwischengelagert werden. Entweder im Zentralplasma selbst oder in speziellen Plasmadepots. Jawna Togoya ist die Kontaktperson zu den Posbis. Eine Superintelligenz ist ein höherdimensionales Geschöpf, das nicht nur im Dreidimensionalen existiert und sich möglicherweise auch in unterschiedlichen Universums-Zuständen angereichert hat.

Zweitens: Der THERMIOC-Plan. BARDIOC und die Kaiserin von Therm haben in Form einer Auris existiert, einer besondere Energieform, die die eigene Mächtigkeitsballung umgeben und sie geschützt hat. Dem Mondgehirn NATHAN schwebt eine Erhöhung der positiven Kräfte des Universums vor, 58 Millionen Lichtjahre entfernt im Yoxa-Sant-System in der Galaxis Nypasor-Xon. Doch wer garantiert, dass THERMIOC ES nicht einfach auffrisst, die ES-Fragmente assimiliert? Wäre nicht eine Zusammenarbeit mit ESTARTU oder TALIN naheliegender? Alaska und die LEUCHTKRAFT könnten diese Aufgabe übernehmen. IEME verweist auf die neuomorphe Biopisitronik MIA, die den Verstand von Superintelligenzen simuliert und kosmische Ereignisse prognostiziert.

Drittens: Kontakt zu den Yodoren in der Yodor-Sphäre, einem Sektor in der galaktischen Eastside mit einem Durchmesser von 500 Lichtjahren. Yodoren sind kaum an Kontakt zur Außenwelt interessiert. Die Kollision des Chaoporters FENERIK mit der



Yodor-Sphäre vor 30 Jahren hat Probleme bereitet.

Das Haus der Geschichte in Terrania City zeigt unter anderem Ausstellungen über die Zeit des 24. bis Ende des 29. Jahrhunderts alter Zeitrechnung, eine Epoche, die in der terranischen Geschichtsbetrachtung vernachlässigt wird. Das Zeitalter zwischen 2301 und 2900 ist das einer fast explosionsartigen Ausbreitung der Terraner über Teile der Milchstraße gewesen, die Zeit der EXPLORER-Flotte. Einer der Kommandanten war Vivier Bontainer.

Terrania City wird zur Stadt der Schemen, seltsam veränderten Wesen. Im einem Saal im Haus der Geschichte erzeugt ein Hologramm Panik. Im Saal nebenan wird gatasisches Blut gefunden. Doch das DNS-Material, das Genom, ist anders, als es sein dürfte. KENNON, LAOTSE und NATHAN bestätigen, dass die Proben falsch sind. Es zeigen sich darin Mutationen. Diese weisen rückgerechnet auf einen originären Gataser zurück. Diese Veränderungen sind Folge einer evolutionären Weiterentwicklung – also genetisch fortgeschrittene Gataser. Die Spuren enthalten auch hoch entwickelte, teils mikroskopisch kleine kybernetische Maschinen, die offenbar in die Zellen der Gataser eingebaut waren. Zytologische kybernetische Elemente, kurz ZytoKybs. Diese zerstörten sich außerhalb des Gastkörpers rapide, vermutlich durch ein Selbstvernichtungsprogramm. Diese Gataser sind genetisch manipuliert und gezüchtet worden. Jemand veranstaltet offenbar genetische Experimente. Dieser Unbekannte lässt die Jülziish – die Gataser ist eine Bevölkerungsgruppe der Jülziish – im Schnelldurchlauf eine Entwicklung durchmachen, die weit in die Zukunft reicht. Oder stammen sie tatsächlich aus der Zukunft?

Superintelligenzen sind charakterisiert durch ein ungeheures Gedächtnis, das eine Art mentalen Innenkosmos darstellt. Sie haben die Fähigkeit absoluter Abstraktion und langfristiger Planung. Sie behalten viele Realitätskonstellationen im Blick. Viele SI existieren zugleich in Zukunft und Vergangenheit und denken so. Ihre Möglichkeiten machen sie in der Realität zu metatemporären Entitäten. Ein Angriff aus der Zukunft würde dafür sprechen, dass es um die ES-Fragmente geht.

Die Schemen von Terrania kooperieren mit möglichen Reisenden aus der Zukunft.

Im Raum im Haus der Geschichte wird ein Artefakt gefunden, eine handspannengroße Statue, die eine sonderbare Gestalt darstellt: die Steinerner Kreatur des Erbarmens. Im Haus einer Organisation, die die Verständigung Lemuroider und Jülziish-Kulturen fördert, finden sich auch Holo-Skulpturen von anderen Kreaturen. Die Kreatur des Erbarmens ähnelt der Mrynjade Hruam.

### Reisende aus der Zukunft

Während Rhodan sich an die Verfolgung des Raumschiffs TEZEMDIA macht, hat Gucky in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte ein anderes Fragment gefunden, und Shinae, Reginald Bulls Tochter, nimmt das gesuchte Fragment in ihrem Bewusstsein auf. In der Milchstraße trifft derweil die Blaugoldflotte mit dem ersten gefundenen ES-Fragment aus Gruelfin ein, aber die Vorbereitungen laufen nicht ganz reibungslos. Denn da ist die Steinerner Kreatur (PR 3287).

Ein Gataser aus der Zukunft (PR 3287, S. 51): »Wir sind Gaytasii. Wir stammen aus der Zukunft. Wir hassen es, hier zu sein, ausgerechnet in der Chaogenen Epoche. Es ist hier alles verwirrend, primitiv, einfach, rückständig. Niemals könnte ich auf Dauer mit dem Geistervolk zusammenleben. Das Geistervolk, das seid ihr alle, egal ob Lemuroide oder Jülziish, Ja, auch sie sind Schatten der Vergangenheit, Erinnerungen, die besser ruhen sollten. Geringe Lebenserwartung bei einem Ein-Körper-Prinzip.

Dank unserer Kybermente, in denen Hyperfunk enthalten ist, können wir Gedanken übertragen. Die Chaogene Epoche ist für mich ein einziges Elend. Wer in diese leidgeprüfte Epoche geboren wird, müsste den Tod als Erlösung ansehen. Ginge es nicht um die Chronoverse Sendung, wäre wir längst wieder abgereist. Aber sie ist integraler Bestandteil der Gaytasiinen Herrlichkeit, der wir uns nicht verwehren dürfen. Der Chronokontrakt bindet und verpflichtet uns zur Chronoverse Sendung.«

Der Gataser aus der Zukunft stellt sich den Fragen der Galaktiker (PR 3287):

»Wie weit in der Zukunft seid ihr?«

»Das spielt keine Rolle.«

»Ist es eine Zeit, die unabänderlich kommen wird?«

»Das spielt keine Rolle.«

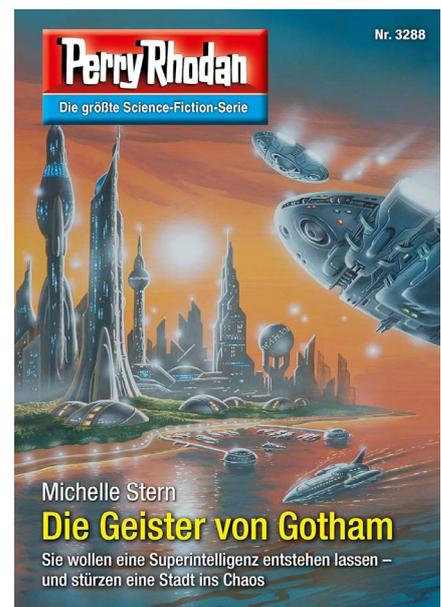
»Zu welcher Erfüllung verpflichtet euch der Chronokontrakt?«

»Es geht um ES. Die Wiederherstellung der Superintelligenz muss verhindert werden. Zweitens schicken wir biogenes Material in die Gegenwart, um eine Irrführungs-Entität zu erzeugen. Es handelt sich um diese kleinen Wesen, die ihr Yaqana nennt Ob tot oder lebendig, spielt keine Rolle, weil sie die Paragabe der Irreführung besitzen.

Der Chronokontrakt muss erfüllt werden. Die Entität muss erzeugt werden, die Irreführungs-Entität erzeugen und sie in die Vergangenheit schicken, und diese wird die Superintelligenz ES in die Irre führen. Das war bereits geschehen während der Fragmentierung von ES, durch die Zeitreisen der Gaytasii.«

Die Irreführung in der Vergangenheit hat nicht ausgereicht. Irgendjemand in der Gaytasiinen-Herrlichkeit muss festgestellt haben werden, dass die Fragmente trotzdem wieder einander zugeführt wurden, und hatte zwei Agentinnen geschickt, eine davon ist Tenxü, um wenigstens die Zusammensetzung von ES zu verhindern.

Die Kreatur erwacht. sie stellt eine ungeheure Gefahr nicht nur für das ES-Fragment, sondern auch für die öffentliche Sicherheit dar. Die Kreatur zerstört sich selbst in einer gewaltigen Explosion. Sind es die Gaytasii gewesen, die das Kreatur-



ren-Pantheon einst erschaffen haben? Und was, wenn es diese Kreaturen doch leibhaftig in der Zukunft gibt?

Die VORSICHTERBARMEN, ebenso alle anderen Blaugoldraumer, schweben in höchster Gefahr.

Wenn die Kreatur und damit die Zeitmaschine zerstört ist, sitzt Tenxü hier fest, ohne Aussicht, jemals wieder nach Hause zurückkehren zu können. Den Auftrag, biogenes Material, speziell von den Yaqana, in die Zukunft zu schicken, kann sie nicht mehr erfüllen. Bleibt also nur der Hauptauftrag, die Zerstörung des ES-Fragments. Tenxüs Ziel: sie muss an Bord des Raumers, der das ES-Fragment enthält, gelangen. Aurelia Bina und Sichu Dorksteiger wollen dies verhindern.

### Terra: das Auftauchen der Kosmokratenwalze LEUCHTKRAFT

Atlan und die Blaugoldraumer aus Gruelfin sind mit dem ersten gefundenen ES-Fragment bereits eingetroffen. Auf sie warten die Geister von Gotham (PR 3288).

Xenia Biefang, Leiterin des Instituts zur Erforschung der Struktur und Historie metaintelligenter Entitäten (IEME), besitzt einen Mentalarchitektur-Prozessor. Dieser kann zum Kristallisationskeim für die Wiederherstellung von ES werden. Mit dem Prozessor kann die Re-Genese von ES eingeleitet werden. Wie lange der Prozess dauern wird, ist unklar. Die Mächtigkeits-

ballung ist in Gefahr. Ohne ES herrscht ein Machtvakuum. Der Prozessor nimmt die neuen Partikel nicht wie gedacht auf.

Der Austritt der Partikel aus dem Blaugoldraumer VORSICHTERBARMEN wird zum Problem. Die Chaoverse Sendung ist ein integraler Bestandteil der Gaytasiinen Herrlichkeit. Sie ist nötig für die angestrebte Irreführung.

Tenxü (PR 3288): »Warum tragt ihr keine Hyperfunktender im Gehirn wie zivilisierte Wesen? Alles was ich will, ist, aus dieser primitiven minderwertigen Epoche zu verschwinden.«

Obwohl Biefang die VORSICHTERBARMEN unmittelbar nach dem Angriff Tenxüs verlassen hat, strömen weiter Partikel aus dem Blaugoldraumer. ES hat mehrere Milliarden, wenn nicht Billionen Bewusstseine integriert. Offenbar saugt die Sphragis des Sonnensiegels die Partikel an. Womöglich suchen sie dort Zuflucht. Das Sonnensiegel ist ein mächtiger Attraktor. Das Siegel in Sol verbirgt zahlreiche Rätsel. Die zweite Richtung weist nach Nordamerika, nach New York City. Dort scheint es einen weiteren Partikel-Attraktor zu geben. Die Fragmentpartikel strömen zu den beiden Attraktoren im Solsystem. Es besteht die Möglichkeit, dass der TERRANOVA-Schirm Schaden nimmt.

Offenbar besteht ES wie auch seine Fragmente nicht einfach aus einer großen Zahl von Bewusstseinen, sondern diese Bewusstseine existieren in verschiedenen Daseinsformen. Manche, vor allem die relativ neu aufgenommenen, sind dauerhaft individuell. Man vermutet, dass hierzu alle oder doch viele der aufgenommenen Bewusstseine zählen, seit die Terraner erstmals auf ES gestoßen sind. Denn immerhin konnten viele vorübergehend aufgrund der einen oder anderen Situation wieder als Individuen abgegeben werden. Andere sind mit vielen Bewusstseinen enger verbunden, sozusagen kleine Bewusstseinskollektive, wobei die einzelnen Teile sich durchaus eine gewisse Individualität bewahrt haben. Die große Mehrheit hat sich ent-individualisiert und bildet das sogenannte Residatum der Superintelligenz. Die Teile, die man wieder einfangen muss, sind am stärksten kollektiviert. Sie haben sich vom Residatum entfernt, als

das Gefäß, in dem das ES-Fragment verwahrt wurde, ein Leck bekommen hat. Bei dem Gefäß handelt es sich nicht um etwas Materielles. Dieses Leck hat die Nähe des Mentalarchitektur-Prozessors geschlagen. Die Teilchen würden wohl gern zu dem anderen ES-Fragment überwechseln.

Zwischen ES und den Jülziish gibt es eine deutliche schwächere Affinität als zwischen ES und den Lemuoriden. Der Hodronenstrahler Tlynosy ist in den Blickpunkt geraten. Hodronen sind hyperphysikalisch aktive Teilchen. Schwangere Jülziish produzieren das B-Hormon Tlynosy, und Jülziish-Kinder scheiden es durch ihre Drüsen bis zum zehnten Lebensjahr wieder aus. Tlynosy ist wichtig für die Herstellung von Molkek. Keine Schreckwürmer, kein Molkek, trotzdem hat Molkek offenbar bei Tenxüs Überwindung des TERRANOVA-Schirms eine Rolle gespielt. Das IEME hat eine Assonanz von Tlynosy mit der Proto-Eiris entdeckt. Es gibt eine starke Anziehung. Es liegt nahe, dass die ES-Partikel, die man einfangen will, wie diese Eiris sind. Das bedeutet, die Terraner könnten Tlynosy nutzen, um die ES-Partikel zu finden.

Immer mehr Leute in New York spielen verrückt oder müssen evakuiert werden, damit sie nicht in Gefahr geraten (PR 3288, S. 40). Darunter sind einige, die wohl keinen direkten Hyperkristallkontakt hatten, sondern Schwankungen der ÜBSEF-Konstante aufweisen. Das Ganze droht aus dem Ruder zu laufen: Die Geister von Gotham sorgen für Chaos.

Lyrird Ghiira ist der Prim-Regulator der Herrlichkeit von Gatas. In der Herrlichkeit von Gatas breitet sich eine Missstimmung gegen ES aus. Aber war ES je ein Freund von Gaytasii oder anderen Jülziish? War ES in die Irre geführt worden?

Spia Aschmoun hat seit mehr als 3200 Jahren Reiseliteratur verfasst. Auf der jetzigen Lesung sind mehrere Terraner anwesend, die ES-Partikel in sich tragen. Ist Spia eine Gesandte von ES? Warum interessiert sich Spia für Gravosensorik? Was, wenn das gesamte Solsystem verrückt wird? Wenn die Geister von Gotham sich ausbreiteten?

Es gibt in New York einen Attraktor, der die Partikel anzieht. Deshalb sammeln sich hier immer mehr, in der Kosmokratenwalze



LEUCHTKRAFT. Diese ist über 3000 Jahre in die Vergangenheit transferiert worden.

Vetris-Molaud und Soynte Abil befanden sich auf der LEUCHTKRAFT. Jede Einmischung mit den Mitteln der LEUCHTKRAFT hätte die Geschichte verändert, die dazu geführt hat, dass die LEUCHTKRAFT überhaupt erst im Meer untergetaucht ist und sich dort vor langer Zeit verborgen hat.

Vetris-Molaud (PR 3288): »Wir haben ein ES-Fragment an Bord. Es ruht in der Transzendenten Kammer und hat sich dort deutlich konsolidiert. Betreut von einem Terraner, Antanas Lato. DAN und das ES-Fragment haben ihn befähigt, über einen langen Zeitraum vital zu bleiben, langlebig.«

Wieso war die LEUCHTKRAFT in der Vergangenheit aufgetaucht? Was ist mit Rhodan und Shema Ghessow, die gemeinsam mit Antanas Lato nach Spaphu aufgebrochen sind?

Der Kampf um die Fragmente von ES geht in die entscheidende Phase. Die kobaltblaue Walze steht über der strahlenden Stadt. Pulks aus Fragmentpartikeln gleißt über dem Meer und strömt auf den Kosmokratenraumer zu.

Vetric-Molaud (PR 3288, S. 60): »Wir hatten mehr als 3000 Jahre Zeit.«

Die Blaugoldraumer sind von den Anqhas im Auftrag von ES erbaut worden. Die Namen dieser Raumschiffe setzen sich aus zwei ethischen Leitbildern zusammen.

Lange bevor die Asen in die Galaxis Vaarnveelt kamen, traf die Mrynjade Trochod auf ihren Zeitreisen die Superintelligenz ES, die sie als den Wanderer erkannte. ES wollte Trochod als zweite Anführerin und Unterstützerin für die von ihm in Vaarnveelt heimlich angesiedelten Anqhas gewinnen. Diese sollten in den nächsten Jahrtausenden Raumschiffe für den Wanderer, eben die Blaugoldraumer, bauen. Sie sollte über die Anqhas wachen. Trochod stimmte zu und überwand die folgenden Jahrtausende in Stasis.

### Die Superintelligenz NADALEE und die Kosmocarawane SHARIKAL

NADALEE, die Wandlerin, ist eine Superintelligenz, die keine eigene Mächtigkeitsballung aufgebaut hat und als Vagantin durch die Universen zieht. Einst war sie eine Wegbegleiterin von ES und ist diesem

bis in die Gegenwart verbunden geblieben. Sie hat die Kosmocarawane SHARIKAL zur Rettung eines ES-Fragments geschickt. Die Tassparen gelten als Beauftragte NADALEEs. Die Kosmocarawane von NADALEE, bestehend aus 20.000 Schiffen, sucht das Wegasystem auf. Dort befindet sich in der Atmosphäre des Gasplaneten Siskul ein Treffpunkt der beiden Superintelligenzen, beschützt von einer Gravitationsdrift. Die Tassparen wollen wissen, ob ES ihrer Kosmocarawane Anweisungen für den Fall der Fragmentierung erteilt hat. In den langen Zeiträumen der Abwesenheit der Superintelligenzen wachen Hüter über solche kosmischen Konklaven.

Der Hyperphysiker Antanas Lato ist an Bord der LEUCHTKRAFT gewesen und hat die Insigne als Galaktischer Kastellan von dem Asen Alschoran erhalten.

Lato (PR 3290, S. 63): »Als Galaktischer Kastellan beanspruche ich das Kommando über die Kosmocarawane SHARIKAL, und wer sich erdreistet, es mir zu verwehren, ist ein Verräter an ES und NADALEE.«

Es entsteht ein Streit um die Kontrolle über die Kosmocarawane, in die auch Achill Maccao involviert ist. Einst Offizier der Liga, ist er bei einem Einsatz gegen den Chaoporter FENERIK in die Kluft gezogen und schwerverletzt wieder ausgespien worden. Später hat er gegen den Club der Lichtträger gekämpft und sich im Rahmen der Entführung Homer G. Adams' durch Nording Gollkai und Uvid Toxner bewährt. Kurz darauf hat er die Entführung Xenia Biefangs verhindern können, während die Mrynjade Hruam, die Hüterin eines ES-Fragments, das sich im Katoraum befand, in die Hände der Lichtträger gefallen ist. Im März 2098 NGZ wird offenbar, dass Maccao nicht nur ein Gestaltwandler, sondern auch als Präsident des Clubs der Lichtträger in unterschiedlichen alternativen Identitäten aktiv ist, unter anderem auf der RAS TSCHUBAI und der Akonischen Räterepublik. Mittels Dislokatorvasen hat er dabei extrem weite Entfernungen binnen kürzester Zeit zurückgelegt. Dadurch hat er sich dem Zugriff der Liga entzogen und ist zu seinem Herrn Kmossen, der in den Schatten, zurückgekehrt.

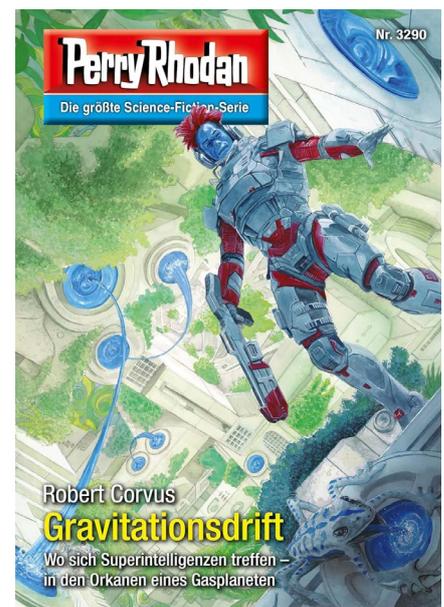
Nach einigen Ränkespielen wird Antanas Lato zum neuen Kommandanten der Kosmocarawane SHARIKAL. Die Begründung: ES hat seine Autorität an die Galaktischen Kastellane delegiert. Lato ist der letzte Kastellan. Das Zeichen seiner Autorität, die Insignie, ist echt. Aber keiner der Beteiligten scheint wirklich bereits zu sein, dem anderen vollends zu vertrauen.

### Kommentar

Atlan und die Blaugoldflotte, Gucky und Bullys Tochter Shinae, die das ES-Fragment von Wolf-Lundmark-Melotte in sich trägt, und das Fragment an Bord der LEUCHTKRAFT – alles scheint aufeinander zuzustreben, fehlt nur noch Perry Rhodan, der auf der Suche nach dem letzten großen ES-Fragment ist.

Der Fragmente-Zyklus zieht sich bisher sehr in die Länge und gleicht einer Schnitzeljagd. Die Hauptprotagonisten der Serie (Perry Rhodan, Atlan, Gucky) sammeln die großen ES-Fragmente ein und wollten sie auf der Erde wieder zusammensetzen. Das noch fehlende vierte Fragment ist über Vergangenheit und Zukunft verteilt, also in der Zeit fragmentiert.

Erinnern wir uns an den Zyklus ab 2600 (ES-Zyklus): In den Fernen Stätten hat sich ES in zwei Teile aufgespalten: ES und TALIN. Wichtige Rollen haben dabei das PARALOX-ARSENAL und der Korpus der Superintelligenz ARCHETIM gespielt.



ES hat aufgrund von Schwächungen in der Vergangenheit (Abspaltung von Anti-ES, Hyperimpedanz, Manipulationen von Taurec an DORIFER und daraus folgende ES-Verwirrungen, Proto-Negasphäre von Hangay) nicht die beiden fragmentierten Teile seiner Mächtigkeitsballung in der Lokalen Gruppe und den Fernen Stätten halten können. ES hat auch unbedingt die Entwicklung zu einer Materiequelle verhindern wollen. Mit Hilfe der gigantischen Menge an Psi-Materie im PARALOX-ARSENAL hat sich ES aufgespalten: in ES für die Lokale Gruppe und TALIN für die Fernen Stätten.

Das PARALOX-ARSENAL hat sich im Jahr 1463 NGZ in der Schneise von Anthuresta aus achtzehn Fragmenten zu einem 1088 Kilometer durchmessenden Riesendiamanten aus reiner Psi-Materie zusammengefügt. Vorher ist es räumlich in zwanzig Zeitkörner fragmentiert und zeitlich zu einer Ährenspindel aufgefächert gewesen. Insgesamt handelt es sich um einen raumzeitlichen »Zeitspeer«, auch »Mächtige Garbe« genannt. Als PARALOX-ARSENAL wird die gesammelte Psi-Materie der Vatrox bezeichnet. Woher die Psi-Materie letztlich stammt, ist unklar. In der Galaxis Anthuresta gibt es umfangreiche Lagerstätten von Hyperkristallen.

ES hat mit dem PARALOX-ARSENAL einen großen Plan verfolgt. Was vermuteten die Leser? Einen Angriff auf die Kosmokraten? Die Manipulation eines Kosmonukleotids?

Eine Beeinflussung des Psionischen Netzes? Die Trennwand zwischen den Universen abdichten? Oder das Reich diesseits der Materiequellen vom Reich jenseits der Materiequellen abschotten? Nichts dergleichen. ES spaltete sich einfach in zwei Teile auf. Das war nicht gerade originell, aber doch eine einfache geniale Lösung. Das PARALOX-ARSENAL ist eine Ballung von Psi-Materie gewesen, die die Vatrox in Anthuresta aufgesammelt haben. Eine Psi-Materie-Ballung mit Zeitkörnern und Zeitspeer.

Also: so ganz neu ist die Idee des mit dem in Vergangenheit und Zukunft zersplitterten ES-Fragment in Terrania City nicht.

Mit Band 3300 ist am 15. November 2024 eine neue Epoche der Perry-Rhodan-Serie erschienen. Ben Calvin Hary übernimmt als neuer Exposéredakteur das Erbe von Hartmut Kasper und Christoph Dittert. Der Titel von Heft 3300: »Terra muss sterben«. Ein »Brennendes Nichts« spielt eine Rolle. Erde und Mond sind die Schauplätze des neuen Phönix-Zyklus, ein 50-Bände-Zyklus, der möglicherweise Bestandteil eines 200er-Großzyklus ist.

Es bleibt zu hoffen, dass die in Routine erstarrte Erstauflage mit neuer Kreativität erfüllt wird. Vor allem sollte Schluss sein mit Fantasy-Geschwafel und Zeitverschwurbelungen. Das Grundproblem der Ära Vandemann / Montillon ist, dass die Rhodan-Serie keine Science-Fiction mehr, sondern Fantasy darstellt. Der Thez-Zyklus hat vielversprechend begonnen, ist aber bald in logische und temporale Inkongruenzen abgedriftet; Scheer, Voltz und Mahr wären, wenn sie das mitbekommen hätten, aus ihren Gräbern wieder auferstanden. Spätere Zyklen (Genesis, Mythos, Chaotarchen) haben vor geheimnisvoll klingenden Wortschöpfungen gestrotzt, hinter denen letztlich nichts weiter als heiße Luft stand. Science-Fiction besteht für mich aus Ideen, aus Physik, aus Logik. Mit der Geschichtenerzählerei der letzten zehn Jahre konnte zumindest ich wenig anfangen. Die verwendeten Ideen (ein transkosmokratisches Wesen namens Thez, ein Adam von Aures auf dem Weg zu einer globalen Maschinenzivilisation, ein Duoversum mit zwei Universen, die gleichzeitig entstanden und sich dann

evolutionär auseinander entwickelten, ein Werkzeug der Chaotmächte (FENERIK) mit zwei Chaotarchen an Bord, und nun die legendäre Superintelligenz ES, die eine polyversale Entität werden sollte und sich dann fragmentierte) waren im Grunde nicht schlecht, aber die jeweiligen Zyklen waren zu lang in Bezug auf die vorhandenen Ideen und dramaturgisch nicht optimal gestaltet: am Schluss war man jeweils froh, dass der alte Zyklus vorbei war, und man freute sich auf den neuen.

Im Mai 2024 hat der letzte Colonia-Cons stattgefunden. Nach dem Ende der legendären Cons in Sinzig und Köln und der fraglichen Zukunft des Garching-Cons darf spekuliert werden, wie es mit den PR-Cons weitergeht. Weltcons wie die von Mannheim, Saarbrücken, Karlsruhe und Mainz wird es wohl nicht mehr geben. Möglicherweise sind die in den nächsten Jahren folgenden Cons Reminiszenz-Veranstaltungen einer Altherrenriege. Vielleicht sollten sich die Cons in Zukunft breiter aufstellen und nicht reine Rhodan-Cons mit ihrem doch sehr eingefahrenen, in Routine erstarrten Programmablauf sein.

Am 1.7.2024 wurde das Perry-Rhodan-Forum eingestellt. Es war über Jahre hinweg eine gute Informationsquelle für die Fans. Die Diskussionen waren gelegentlich überzogen, aber das gehört für mich zu einem solchen Forum und machte es erst interessant. Viele Leser sahen das Forum als eine zentrale Quelle für das an, was in der Serie gerade lief. Die Romane zu lesen, dazu bleibt oft wenig Zeit. Für Freunde des galaktischen PR-Forums: Eine vom Verlag unabhängige Variante kann derzeit unter [www.politik-im-exil.de](http://www.politik-im-exil.de) eingesehen werden. Meiner Ansicht nach wurde das Forum eingestellt, weil sich dort kritische Töne zu sehr häuften.

Aber wir wollen nicht zu sehr nörgeln, sondern hoffen, dass der Fragmente-Zyklus zu einem logischen, kongruenten und überraschenden Ende geführt wird (wenn ES einfach wieder neu entstehen würde, wäre das eine sehr triviale Lösung) und wünschen Ben Calvin Hary ein glückliches Händchen für einen Neustart der Rhodan-Serie, der dringend notwendig ist. Die Leser sind gespannt auf das Brennende Nichts und den Phönix aus der Asche. ■



### eGames

#### Chants of Sennaar (2023)

von Constanze Hofmann

Die Empfehlung war überzeugend: ein Spiel mit und über Sprache? »Chants of Sennaar« erweitert das klassische Adventure/Puzzle um den sprachlichen Aspekt und gewinnt damit sehr viel.

Die Hauptfigur wacht auf und findet sich in einem Gebäude wieder, das es zu erkunden gilt. Beim ersten Zusammentreffen mit einem Menschen fällt auf, dass die Sprache aus unverständlichen Zeichen besteht. Die Sprachen der verschiedenen Völker in diesem Turm (denn genau das ist das Gebäude, Anspielungen auf den Turm zu Babel sind gewollt) zu verstehen und zu benutzen ist der Schlüssel, um im Spiel voranzukommen. Neben der gesprochenen Sprache (dargestellt durch Sprechblasen) tauchen Wandreliefs mit Inschriften, Wegweiser, Bedienungsanleitungen etc. auf. Um die verschiedenen Aufgaben zu lösen und den Turm weiter erkunden zu können, muss die Sprache entschlüsselt werden. Dabei hilft ein Wörterbuch, in dem alle bereits gesehenen Schriftzeichen aufgeführt sind und wo man seine Vermutungen notieren kann.

Die Völker im Turm schotten sich voneinander ab und haben kaum Kontakt zueinander. Auf jeder Ebene des Turms trifft die

Spielfigur auf ein anderes Volk – mit anderer Kultur, anderem Technologielevel und natürlich anderer Sprache. Die Grafik ist relativ einfach gehalten und basiert auf einem Comic-Stil. Jedes Volk hat eine unmittelbar erkennbare Farb- und Formenwelt.

Zusätzlich zu den klassischen Puzzles gibt es einige »verbotene« Bereiche, die man durchqueren muss, ohne bemerkt zu werden. Hier ist gutes Timing gefragt, und wenn es nicht beim ersten Mal klappt, landet man einfach wieder am Eingang des Raumes – man kann also so oft probieren, wie man will, und es kommt nicht auf die Zehntelsekunde Reaktionszeit an. Ich habe seit langem mal wieder ein Spiel komplett durchgespielt, weitgehend ohne Hilfe – die Rätsel sind nicht immer ganz einfach, aber machbar, und wenn man nicht weiterkommt, lohnt es sich oft, sich noch mal genauer umzuschauen, ob man irgendeinen Hinweis übersehen hat.

Auch bei den Nominierungen für verschiedene Preise kam »Chants of Sennaar« gut an: Das Spiel war Finalist für den Nebula Award für Best Game Writing und den Hugo Award für Best Game or Interactive Work. Gewonnen hat es bei den New York Game Awards 2024 den Off Broadway Award for Best Indie Game.

**Genre:** Adventure / Puzzle

**Entwickler:** Rundisc

**Publisher:** Focus Entertainment

**Systeme:** Nintendo Switch, PC, PlayStation 4, Xbox One



### Soulslike-Spiele im Überangebot?

von Gerd Frey

»Dark Souls« (2011) war eines der ersten Spiele, das sich gegen eine Zugänglichkeitsformel in den damals aktuellen Computerspielen wehrte, indem es auf die Lernfähigkeit des Spielers setzte und nicht alles mit Hinweisen und einem anpassbaren Schwierigkeitsgrad simplifizierte. »Dark Souls« mag im ersten Moment als schwieriges Spiel erscheinen, doch es bietet eine Vielzahl an alternativen Möglichkeiten, knifflige Kämpfe anzugehen. Lässt man sich darauf ein, spielt konzentriert und probiert viele Dinge aus, lassen sich die meisten Kämpfe mit Leichtigkeit absolvieren. Besiegt man dann einen scheinbar übermächtigen Gegner, ist die Befriedigung umso größer.

Inzwischen hat sich die »Dark Souls-Formel«, zu der fast schon zwingend ein Ausdauer-Management oder das Parieren mit der eigenen Waffe gehören, in vielen Spielen durchgesetzt. In sogenannten Soulslike-Spielen finden sich die spielmechanischen Basiszutaten von »Dark Souls« wieder. Doch inzwischen kopieren so viele Spiele diese Formel, dass es für Entwickler immer wichtiger wird, eigene Akzente zu setzen, um nicht zum bloßen (und meist schlechteren) Dark Souls-Klon zu werden.

Einige positive Beispiele sind hier »Mortal Shell«, »Nioh«, »Ashen« oder das aktuelle »Flintlock: The Siege of Dawn«. Vieles ist natürlich Geschmackssache, aber diese Spiele sind zumindest neue und kreative Wege gegangen.

In diesem Sinne ... Controller scharf gemacht und auf in fremde Welten!

#### Morbid: The Lords of Ire (2024)

Visuell scheint *Morbid: The Lords of Ire* ein wenig aus der Zeit gefallen. Doch trotz der etwas altmodisch wirkenden 3D-Grafik, die eher an Spiele von vor 10 Jahren erinnert, erweist sich der leicht comichaft Stil wie aus einem Guss. Im Spiel übernimmt man die Rolle einer jungen Kämpferin, die sich



zu Beginn mit einem Schwert durch eine eisige Landschaft schnetzelt. Eine üble Seuche hat die Bewohner in bössartige Kreaturen verwandelt, und die Aufgabe des Spielers besteht natürlich darin, das Unheil aus der Welt zu schaffen.

*Morbid: The Lords of Ire* erweist sich dabei als klassisches Soulslike mit kleineren Besonderheiten. Wie in vielen Soulslike-Spielen gibt es eine Art Heimatbasis, in die man immer wieder zurückkehren kann, um die eigenen Fähigkeiten aufzuwerten. Wichtige NPCs, auf die man trifft, siedeln sich dann praktischerweise auch in der Heimatbasis an.

Das Kampfsystem erinnert ein wenig an *Sekiro: Shadows Die Twice*. So muss man

erst die Ausdauer des Gegners brechen, um wirklichen Schaden auszuteilen. Um gegen die durchaus wehrhaften Widersacher bestehen zu können, ist es wichtig, Konterangriffe zu üben, deren Beherrschung essenziell ist.

Im Spiel findet man die unterschiedlichsten Waffen, die sich alle mit mehreren Runenkrystallen ausrüsten lassen. Diese Kristalle, die immer auch einen kleinen Malus mit sich bringen, lassen sich jederzeit verlustfrei austauschen. So kann man jede Waffe seinem eignen Kampfstil anpassen. Möchte man mehr Schaden auf Kosten der Geschwindigkeit, kein Problem. Leider erweist sich das Moveset vieler Waffen als recht übersichtlich. Da hilft

auch eine große Waffenauswahl wenig.

Anders als in *Dark Souls* verliert man hier keine Erfahrungspunkte beim Sterben. Allerdings wird der Multiplikator-Zähler zurückgesetzt, der über die Ausbeute an Erfahrungswerten bestimmt. Es lohnt sich also, so selten wie möglich ins Gras zu beißen.

Weniger gelungen ist die »Angewohnheit« von *Morbid: The Lords of Ire*, den Spieler in bestimmten Arealen und wenn dieser auf mehrere schlagkräftige Gegner trifft, durch künstlich erzeugte Barrieren einzusperren. Dies mag bei einem Boss üblich und auch sinnvoll sein, aber so wirkt diese Mechanik künstlich und eher nervenaufreibend.

**Genre:** Soulslike

**Entwickler:** Still Running

**Publisher:** Merge Games

**Systeme:** PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch

**Wertung:** 3,0

### Hauntii (2024)

Das wunderbare Indie-Game *Hauntii* zählt wohl zu den grafisch schönsten Computerspielen der letzten Jahre. Statt hochpolierter fotorealistischer 3D-Optik begeistert das Rätseladventure mit handgezeichneter Grafik und einem außergewöhnlichen Art-style.

Als kleines Geistwesen erkundet man ein seltsames Universum aus verschlungenen Wegen, sperrigen Konstruktionen, beseelten Objekten und geheimnisvollen magischen Orten. Die Spielwelt wird, von den Schauplätzen abhängig (die oft durch Teleportertore miteinander verbunden sind), in immer nur zwei Farbtönen dargestellt.

*Hauntii* setzt vor allem auf Erkundung. Verlässt man jedoch die vorgegebenen Wege, verschlingen einen die in der Dunkelheit lauernden Dämonen. Daher muss man Möglichkeiten finden, die scheinbar unüberbrückbaren Abgründe aus beklemmender Schwärze zu überwinden. Dies lässt sich entweder durch die direkte Manipulation der Umgebung erreichen oder durch das geistige Inbesitznehmen der





beseelten Spielumgebung. Heimsuchen lassen sich beispielsweise Bäume, Berge oder auch riesige Pilze. Mit allerlei Tricks lassen sich Energieströme umlenken, Maschinen aktivieren oder Lichtkegel auf verschattete Wege lenken. Es gibt auch Gegner, derer man sich erwehren muss. In jedem Fall sollte man viele Dinge einfach ausprobieren, da die Spielwelt etliche Geheimnisse bereithält. Neben den vielen Rätselaufgaben und dem Besiegen harmloser Gegner warten aber auch größere Bosse darauf, bezwungen zu werden.

Die außergewöhnliche visuelle Umsetzung wird von einer entspannt zu hörenden Hintergrundmusik getragen. Leichter Pianosound mit vereinzelt Dark Jazz-Elementen.

**Genre:** surreales Rätseladventure  
**Entwickler:** Moonloop Games  
**Publisher:** Firestoke  
**Systeme:** PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch, Mac OS  
**Wertung:** 4,5

## Hellblade 2 (2024)

Wie schon im ersten Teil schlüpft man in *Hellblade 2* in die Haut der keltischen Kriegerin Senua. Die Handlung beginnt auf einem Sklavenschiff, auf welches sich Senua hat bringen lassen, um heimlich mit den Wikingern nach Island zu reisen. Sie möchte verstehen, was die Nordmänn-



ner zu ihren grausamen Eroberungszügen treibt und die menschenverachtende Sklaverei beenden.

*Hellblade 2* bietet von Beginn an absolut eindrucksvolle 3D-Grafik. Die Unreal 5-Engine zaubert fotorealistische Schauplätze auf den Bildschirm, die in ihrer Detailfülle noch vor wenigen Jahren kaum möglich waren. Nur die Wasserdarstellung wirkt an einigen Stellen recht künstlich und bricht mit der sonst gebotenen Perfektion.

Spielerisch lässt sich *Hellblade 2* eher als Walkingsimulator mit gelegentlichen Kampfsequenzen bezeichnen. Hin und wieder sind auch sehr simple Rätsel zu lösen. Hier mangelt es an kreativeren Ideen für gute Spielmechaniken. Auch die zurückzulegenden Wege sind alle recht linear und lassen dem Spieler kaum Freiheiten.

Eine besondere Stärke des Spiels ist die emotionale Inszenierung. Das fängt schon mit dem vorzüglichen Sounddesign an. Senua leidet (wie schon im Vorgänger) an einer Psychose, bei der viele Stimmen in ihrem Kopf ihr Verhalten auf die unterschiedlichste Art und Weise kommentieren. Dies erzeugt auch beim Spieler eine bedrückende Stimmung, weil man so sehr direkt an den inneren Kämpfen Senuas teilhat. Mittels Motion Capture wurden alle Bewegungen und Gesichtsanimationen Senuas perfekt eingefangen. Hinzu kommt die filmische Präsentation durch klassisch umgesetzte Kamerafahrten.





Die schick choreografierten Kämpfe wiederholen sich in ihrer Art jedoch zu häufig und sind oft auch zu sehr in die Länge gezogen. Hier wäre mehr Abwechslung gut gewesen, oder einfach weniger vom Gleichen.

**Genre:** Actionadventure  
**Entwickler:** Ninja Theory  
**Publisher:** Xbox Game Studios  
**Systeme:** PC, Xbox Series  
**Wertung:** 3,5

### Homeworld 3 (2024)

Trotz des anspruchsvollen Strategiegerüsts schaffte es seinerzeit der erste Teil der

*Homeworld*-Saga, eine emotional getragene Spielgeschichte vor dem Hintergrund einer epischen Space Opera zu erzählen. In *Homeworld 1* verliert ein kosmisches Volk durch einen verheerenden Angriff einer feindlichen Spezies seine Heimat und macht sich daraufhin auf die beschwerliche Reise, eine neue (alte) Heimatwelt zu finden.

Das besondere an *Homeworld* ist die absolute Dreidimensionalität. Man steuert seine Flotte, Aufklärer und Ressourcenschiffe per Maussteuerung durch eine echte 3D-Umgebung und besitzt komplette Kamerafreiheit. Dabei richtet sich das Design der Schiffe ein wenig nach den Gemälden der Science Fiction-Coverkünstler Chris Foss und Peter Elson und lässt eine gehörige Portion SF-Retro-Stimmung aufkommen.



Grafisch erweist sich *Homeworld 3* als spektakuläres SF-Feuerwerk. Da gibt es gigantische technische Megastrukturen, Raumschiffwracks, langsam rotierende Asteroiden oder die sich weit in den Raum erstreckenden Felsstrukturen eines zerborstenen Eisplaneten, während im Hintergrund eine prachtvolle Spiralgalaxie den Blick auf sich zieht. Gerade diese Megastrukturen und Asteroidenfelder erweitern die strategischen Möglichkeiten, da man sich vor Feinden gut verstecken kann. Für die *Homeworld*-Spiele typisch, ist es jedoch immer wieder eine Herausforderung, bei den ausufernden Raumkämpfen nicht die Übersicht zu verlieren.

*Homeworld 3* bietet eine umfangreiche Hauptkampagne und darüber hinaus ein offenes Spielsystem, welches auch Koop-Onlinefeatures beinhaltet. Verglichen mit den Vorgängern ist die Kampagne jedoch recht kurz und die strategischen Herausforderungen eher seicht.

**Genre:** strategische Space Opera  
**Entwickler:** Blackbird Interactive  
**Publisher:** Gearbox Publishing  
**Systeme:** PC  
**Wertung:** 3,5

### V Rising (2024)

*V Rising* ist ein äußerst vielseitiges Vampirabenteuer, welches etliche Spielgenres in vorzüglicher Weise vereint. In einer düsteren Fantasywelt, in der die Vampire besiegt wurden, beginnt man als noch recht schwächlicher Blutsauger, ein neues Reich des Schreckens zu errichten. So steigt man aus seiner Gruft und erkundet eine faszinierende Open World mit stylischer Comic-Ästhetik.

Gesteuert wird das düstere Abenteuer aus der Top-down-Perspektive. Spielerisch nutzt *V Rising* eine Menge Rollenspiel-Mechaniken. So stehen ganze sechs Magieschulen zur Auswahl, deren spezielle Fähigkeiten man freischalten kann. Ein weiteres essentielles Spielelement ist das Crafting. Durch das Besiegen von Gegnern oder das Zerstören von Umgebungselementen lässt sich eine Vielzahl von Baumaterialien gewinnen, mit denen man



diverse nützliche Gegenstände wie Waffen, Rüstung oder hilfreiche Tränke herstellen kann. Im Laufe des Spiels gelangt man an immer mehr »Baurezepte« für weitere nützliche Gegenstände. Es lässt sich aber auch ein schickes Vampiranwesen als Heimatbasis errichten. Insgesamt kann der Spieler fünf liebevoll designte Biome erkunden. Die abwechslungsreiche Spielwelt von *V Rising* bietet aber auch ernstzunehmende Gefahren für den blassen Liebhaber der Dunkelheit. So gibt es einen klassischen Tag- und Nachtwechsel. Tagsüber muss man daher aufpassen, sich außerhalb des Einflusses der Sonne zu bewegen und huscht so von einem Schattenbereich zum nächsten. Im Spiel ist es auch möglich, seine Gestalt zu wechseln

und beispielsweise in der Wolfsform die Umgebung erkunden. Selbstverständlich trifft man auch auf anspruchsvoll zu bewältigende Bossgegner.

Der Hauptcharakter von *V Rising* ist kein kitschiger Romantasy-Vampir, sondern ein blutrünstiger Jäger der Nacht, für den andere Kreaturen allein als Blutressource dienen.

Neben all den spielerischen Möglichkeiten bietet *V Rising* zu seiner Einzelspielerkampagne auch gut ausgearbeitete Mehrspielermodi.

**Genre:** Survival, Action Adventure, Rollenspiel

**Entwickler:** Stunlock Studios

**Publisher:** Stunlock Studios

**Systeme:** PC, PS5

**Wertung:** 4,5

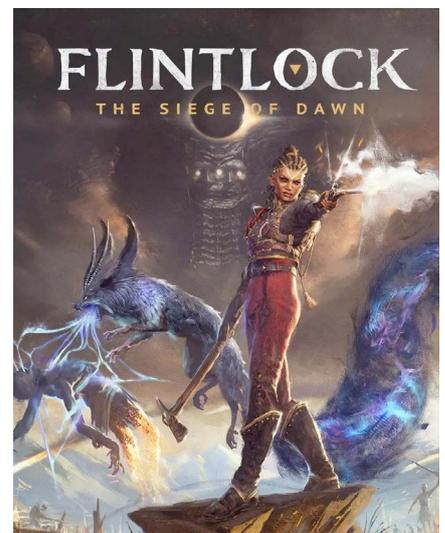


## Flintlock: The Siege of Dawn (2024)

Das neuseeländische Entwicklerbüro A44 Games legte bereits mit *Ashen* (2018) - seiner ersten Spielveröffentlichung - ein vorzügliches Soulslike vor. *Ashen* begeisterte besonders in stilistischer Hinsicht durch seinen reduzierten Polygonlook und wirkt in seiner Umsetzung absolut zeitlos. Mit *Flintlock: The Siege of Dawn* erschien nun das zweite ambitionierte Werk der Neuseeländer ... und es ist erneut ein ganz eigensinniges Souls-Abenteuer geworden.

Im Spiel schlüpft man in die Haut von Nor Vanek. Nor ist ein furchtloses Elitemitglied der Koalitionsarmee und kämpft zusammen mit der übernatürlichen Wesenheit Enki, die einem Fuchs recht ähnlich sieht, gegen unzählige Untote, feindliche Soldaten, aggressive Tiere und etliche mächtige Göttergestalten. Enki kann man dabei nicht direkt steuern, aber entsprechende Anweisungen erteilen, um Feinden mit mächtiger Magie zuzusetzen.

Neben dem hilfreichen Begleiter bietet *Flintlock: The Siege of Dawn* eine weitere Besonderheit. Das Spiel zwingt den Spieler zu einem permanenten Wechsel zwischen Fern- und Nahkampfwaffen, da sich beide Waffenarten unterstützen. Während man mit Fernkampfwaffen die Gegner aus der Balance bringt, lädt man mit Nahkampfangriffen seine sehr knappen Munitionsvorräte wieder auf.





*Flintlock: The Siege of Dawn* bietet zudem viele versteckte Geheimnisse, die sich erst durch das Erkunden der oft auch vertikal angelegten Levelstruktur offenbaren. Einige Bereiche erreicht man ohnehin nur durch das Nutzen von Riss-Teleportation oder die Möglichkeit, mittels Pulvermagie weite Spezialsprünge auszuführen.

Eine Gameplaymechanik, die von *Ashen* übernommen wurde, ist der Aufbau einer eigenen Siedlung, die dann als eine Art Hub funktioniert. Hinzu kommen kleinere Siedlungen, die man aber erst von den Eroberern befreien muss. Dort steht dann auch ein Schnellreiseportal zur Verfügung. Auch die für *Dark Souls* typischen Craftingmöglichkeiten finden sich im Spiel. Grafisch präsentiert sich *Flintlock:*

*The Siege of Dawn* durchwachsen, punktet aber durch das unverbrauchtes Setting.

**Genre:** Soulslike

**Entwickler:** A44 Games

**Publisher:** Kepler Interactive

**Systeme:** PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox

**One**

**Wertung:** 4,0

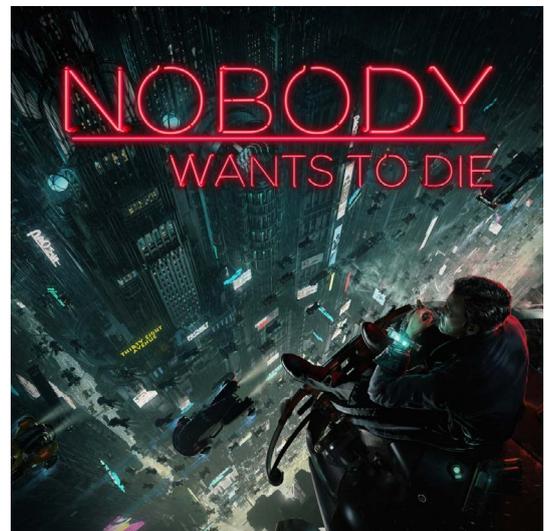
## **Nobody Wants to Die (2024)**

Es ist schon erstaunlich, was das junge polnische Entwicklerbüro *Critical Hit Games* hier auf die Beine gestellt hat. Nur wenige Spiele schaffen es, die intensive Atmosphäre von Filmen wie *Blade Runner*

in ein Computerspiel zu transformieren. Interessanterweise sind es gerade polnische Entwicklerteams, die sich hier hervor getan haben. Da gibt es das ebenfalls ausgezeichnete *Observer* von Bloober-Team oder das epische Cyberpunk-Rollenspiel *Cyberpunk 2077* von CD Projekt RED.

*Nobody Wants to Die* ist ein kleines Spiel, doch das was es macht, ist perfekt inszeniert und hervorragend aufeinander abgestimmt. Ins Auge sticht zuerst die hochpolierte Spielgrafik. *Nobody Wants to Die* bietet zwar nur eine überschaubare Anzahl an Schauplätzen, doch diese wurden bis ins kleinste Detail liebevoll in Szene gesetzt. Es finden sich atemberaubende Ausblicke auf dystopische Großstadtpanoramen, durch welche sich fliegende Autos bewegen. *The Fifth Element* lässt grüßen.

Spielerisch geht es dagegen eher etwas gelassener zur Sache. Als vom Leben gebeutelter Detektiv James Karra wird man undercover auf einen Fall angesetzt, der sich dann jedoch als große Sache erweist. Es geht dabei um eine Technologie, bei der man das Bewusstsein eines Menschen in einen neuen Körper übertragen kann. Doch irgendetwas scheint an der ganzen Sache faul zu sein. Gameplaytechnisch wird man an verschiedene Schauplätze gelotst und muss dort mit High-Tech-Gadgets den jeweiligen Tatort inspizieren. So kann man in einer virtuellen Simulation die Zeit vor und zurück laufen lassen und fehlende Handlungsfragmente rekonstruieren. James zur Seite steht dabei die



junge Polizistin Sara Kai. Die Dialoge zwischen den beiden sind hervorragend geschrieben und auch die Musikuntermalung (melancholischer Bar-Jazz) passt vorzüglich in das Cyberpunk-Setting.

**Genre:** Cyberpunk-Adventure  
**Entwickler:** Critical Hit Games  
**Publisher:** Plaion  
**Systeme:** PC, PS5, Xbox Series  
**Wertung:** 4,5

### Shift 87 (2024)

Seit einigen Monaten liegen sogenannte Anomalie-Games gerade bei Let's Playern hoch im Kurs. Ausgelöst wurde dieser Trend durch das Mini-Spiel *The Exit 8*. Ein Anomalie-Game funktioniert dabei ein wenig wie ein Wimmelbildspiel aus der Ego-Perspektive.

Bei den meisten Anomalie-Games bewegt man sich durch eine kleine überschaubare Location und muss nach einer ersten Inspektion Abweichungen innerhalb dieses Schauplatzes finden. Hat man eine Anomalie entdeckt, kann man eine entsprechende Handlung ausführen, um dies zu bestätigen. Ist die Analyse korrekt, kommt man in die nächste Runde. Übersteht man eine bestimmte Anzahl an Runden (meist zwischen sechs und acht), ohne sich zu irren, kann man den Ort verlassen. Macht man jedoch einen Fehler, wird der Zähler auf null zurückgesetzt.

Bei *Shift 87* erwarten den Spieler drei nacheinander geschaltete Schauplätze, die man je sechsmal fehlerfrei durchlaufen muss. Man ist im Spiel als eine Art Wachmann unterwegs und soll die auftretenden Anomalien mit einem futuristischen Spezialgerät melden. Dabei handelt es sich um einen kleinen Bürokomplex, eine düstere Fertigungshalle für Fernsehgeräte und eine Retro-Tankstelle. Dabei ist gerade der Tankstellenschauplatz sehr dunkel angelegt.

Durch seine beklemmende Soundkulisse baut *Shift 87* eine eindruckliche Grundstimmung auf. Dabei sind die Anomalien nur zum Teil unheimlich oder gruselig. Manchmal ist es nur ein auf den Kopf gestelltes Bild, welches man entdecken



muss. Auch die Auffälligkeit der Anomalien erweist sich als sehr unterschiedlich. Manches springt einem fast ins Gesicht, während man bei anderen Erscheinungen schon sehr genau hinschauen muss.

Schön wäre es gewesen, wenn man sich eine kreativere Spielstory ausgedacht hätte.

**Genre:** Suchspiel  
**Entwickler:** Pixelsplit  
**Publisher:** Daedalic Entertainment  
**Systeme:** PC, MacOS  
**Wertung:** 2,5

### The Complex: Expedition / Early Access (2024)

*The Complex: Expedition* gehört zu den Spielen, die an die sogenannte Backrooms-Saga (ein skurriles Internetphänomen) anknüpfen. In den Backrooms geht es um eine Art Illusion scheinbar real existierender Räume und menschengemachter baulicher Strukturen, in die man – wie in einem Computerspiel, in dem das Leveldesign fehlerhaft ist – unfreiwillig hineinglitt. Man schaut sozusagen hinter die Fassade. Warum diese Illusion existiert und wie weit diese ausgeprägt ist, darüber gibt es unzählige Theorien. Dieser fiktive Mythos hat viele Spieler, Spieleentwickler und Hobbyfilmemacher zu den verrücktesten Ideen inspiriert. Es gibt daher Filme, Spiele, Bilder und Geschichten über die Backrooms. In diesen





Erzählungen werden oft labyrinthartige Baustrukturen beschrieben, die an Hotelflure, Schwimmbäder, Supermärkte oder weitläufige Außenbereiche erinnern, ähnlich den typischen amerikanischen Vorstadtsiedlungen. Durch diese bewegen sich die (manchmal unfreiwilligen) Entdecker. Diese sind zumeist mit einer VHS-Videokamera (die Backroom-Saga spielt in den 80er Jahren) ausgestattet und zeichnen das Geschehen auf.

Zentraler Kern eines Backrooms-Erlebnisses ist das vermittelte Gefühl von Einsamkeit und unterschwelliger Bedrohung. Ist man allein in diesem seltsamen Labyrinth aus immer gleich aussehenden Gängen. Wird man beobachtet? Und warum stimmen oft die Proportionen von

Räumen und Objekten nicht? Ist der Beobachter selbst ein Testobjekt, oder ist man an einem Ort, der eigentlich geheim sein sollte. Die Backrooms scheinen auch keinen realen Ausgang zu besitzen.

*The Complex: Expedition* zählt wohl zu den gelungensten Backrooms-Umsetzungen, da es komplett auf stumpfe Schockeffekte verzichtet und eher mit seltsamen Geräuschen oder einem verwirrenden Leveldesign arbeitet.

**Genre:** Mystery / Walkingsimulator

**Entwickler:** pgWave

**Publisher:** pgWave

**Systeme:** PC

**Wertung:** 4.0



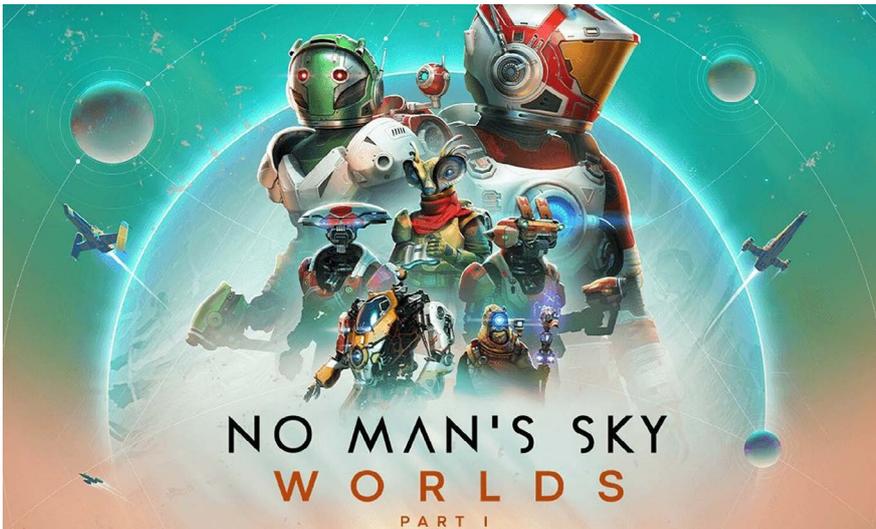
### No Man's Sky (2016 - 2024)

Als die Weltraumsimulation *No Man's Sky* im Jahr 2016 erschien, war die Erwartungshaltung durch viele vorher gemachte Versprechen der Entwickler hoch. Das Spiel sollte ein gigantisches Universum aus auto-generierten Planetensystemen bieten, zwischen denen sich der Spieler frei bewegen kann. Versprochen wurden abwechslungsreiche und lebendige Biome. Doch bei Veröffentlichung enttäuschte das Spiel. Die Grafik bestand aus matschigen Texturen, die Biome erwiesen sich als eintönig und viele Planeten waren sich zu ähnlich. Dennoch verbarg sich in dem sehr rudimentären Spiel eine faszinierende Weltraumsandbox. Es war schon damals ein eindrucksvolles Erlebnis, wenn man mit seinem Raumschiff vom Planeten startete und ohne Überblendung durch die Wolken direkt in den Weltraum flog.

Nach dem Launch des Spiels gab es einen riesigen Shitstorm. *No Man's Sky* galt eine Zeit lang als eines der am schlechtesten bewerteten Spiele auf Steam. Doch die Entwickler ließen ihr Projekt nicht in diesem unfertigen Zustand. Über die letzten acht Jahre wurden unzählige kostenfreie Updates veröffentlicht, die viele versprochenen Features nachreichten und sogar neue Spielmechaniken in die Weltraumsimulation implementierten.

So wurden neben der deutlich aufgehübschten Grafik mehrere Planetenfahrzeuge, ein echter Koop-Multiplayer und viele zusätzliche Nebenaufgaben hinzugefügt. Man kann jetzt zusammen mit anderen Spielern spannende Spezialmissionen absolvieren. Auch wurde mit dem letzten großen Update (Worlds Part I) die Planetengenerierung tiefgehend überarbeitet. Die verschiedenen Planeten besitzen jetzt bisweilen extreme Wetterbedingungen, die den Spieler bei Stürmen sogar durch die Luft wirbeln lassen. Die Welten wirken deutlich abwechslungsreicher und besonders die Berechnung von Wolken und die Simulation von bewegten Wasseroberflächen haben ein erstaunliches Niveau erreicht.

Obwohl es inzwischen viele Hilfsfunktionen gibt, nimmt *No Man's Sky* den Spieler nicht zu sehr an die Hand. Dafür sind die



spielerischen Möglichkeiten inzwischen viel zu umfangreich. Ob man Handel treiben, verschollene Frachter inspizieren oder gegen Piraten kämpfen will, dies ist nur ein winziger Teil all der Dinge, die man jetzt tun kann.

**Genre:** Space-Sim  
**Entwickler:** Hello Games  
**Publisher:** Hello Games  
**Systeme:** PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch, Mac OS  
**Wertung:** 4.5

**Space for Sale /  
Early Access  
(2024)**

In dem putzigen und in Comic-Art design-ten Weltraum-Aufbauspiel schlüpft man die die Haut eines Weltraumkickers, der auf fremden Planeten Kolonien errichtet, um weltraumbegeisterte Siedler anzulocken.

So landet man nach einem kleinen Ein-leitungs-video allein auf einem fremden Planeten und kann an vorgegebenen Orten verschiedene Gebäude und Einrichtungen bauen. Doch zuerst müssen Rohstoffe ge-wonnen und die Umgebung gescannt werden.

Der zu erkundende Planet ist dabei in verschiedene Biome untergliedert, die alle unterschiedliche Rohstoffe und Baumög-lichkeiten bieten. Um für den weiteren Auf-bau die dringend benötigten Fachkräfte zu gewinnen, müssen die Planetensiedlungen mit entsprechend spezialisierten Anlagen

erweitert werden. Dazu zählen unter an-de-rem Werkstätten, Ausrüstungslager oder Forschungseinrichtungen. Es sollte aber auch für entsprechende Freizeitbeschäfti-gungen gesorgt werden, um die durchaus anspruchsvollen Siedler bei Laune zu halten.

Macht man alles richtig, ziehen schnell einfache Siedler, aber auch Elektriker, For-scher, Bauleute oder Wissenschaftler in die neu erbauten Wohnkomplexe. Um flink durchs Gelände zu kommen, stehen robu-ste Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen man schnell das Gelände erkunden, aber auch vor feindlichen Aliencreaturen flüch-ten kann. Wie in allen Aufbausimulationen stehen das Sammeln von Rohstoffen und das Craften von Gegenständen und Mate-rialien im Zentrum des Spielgeschehens.

Leider bleibt *Space for Sale* bisweilen etwas unklar darüber, was einige der zu er-richtenden Anlagen und Bauwerke für eine Bedeutung haben. Manches lässt sich nur durch Ausprobieren herausfinden.

**Genre:** Aufbau-Sim, Strategie  
**Entwickler:** Mirage Game Studios  
**Publisher:** Mirage Game Studios  
**Systeme:** PC  
**Wertung:** noch offen

**Harry Potter: Quidditch  
Champions (2024)**

Viele Harry-Potter-Fans beklagten in dem epischen *Hogwarts Legacy* (2023) das Feh-len der Quidditch-Wettkämpfe (obwohl



eine Arena vorhanden war und auch der Besenflug gut funktionierte) und hofften vergeblich auf einen entsprechenden DLC. Nun lässt sich der magische Sport der Zauberer in einem separaten Spiel erleben.

In *Harry Potter: Quidditch Champions* kann man sich ganz der Faszination dieses schnellen und gnadenlosen Sportspieles hingeben. Das Spiel kommt dabei in buntem Comic-Look daher. Zu Beginn muss man sich jedoch erst einen Charakter erstellen. Dafür steht ein umfangreicher Editor zur Auswahl. Hat man seinen Avatar erstellt (oder eine vorgefertigte Figur gewählt), kann es losgehen. Nach einigen Trainingseinheiten wird es ernst. Jetzt bleibt noch die Entscheidung; greift man auf den Multiplayer-Modus zu oder tritt man offline gegen KI-Gegner an.

Spielerisch hat man die Quidditch-Regeln etwas angepasst, um die Spiele kurz und knackig zu halten. Während eines Wettkampfes kann man als Jäger, Sucher, Hüter oder Treiber in den Quidditch-Arenen unterwegs sein.

*Harry Potter: Quidditch Champions* bietet eine Vielzahl von Spielmodi.

Am interessantesten dürfte sich hier der Karrieremodus erweisen: Stellt euch packenden Duellen im Fuchsbau-Hof der Weasleys oder kämpft um große Belohnungen bei der Quidditch-Weltmeisterschaft. Spielt entweder allein oder gemeinsam mit bis zu 3 Mitspielern im Online-Koop.



Natürlich darf auch der PvP-Modus nicht fehlen: Beweist euer Können in spannenden Online-Matches gegen andere Quidditch-Teams.

Dier Spielverlauf ist rasant und man benötigt einiges an Übung, um nicht abgehängt zu werden. Quidditch-Fans dürften glücklich über dieses Spiel sein, alle anderen sollten zumindest ein Testspiel wagen.

**Genre: Sportspiel**

**Entwickler: Unbroken Studios**

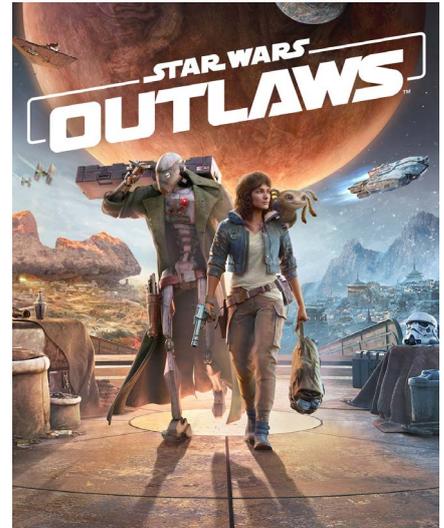
**Publisher: Warner Bros**

**Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch**

**Wertung: 3.5**

### Star Wars Outlaws (2024)

Nach dem vorzüglichen Action-Adventure *Star Wars Jedi: Fallen Order* (2019) von Electronic Arts (die Fortsetzung lief technisch leider nicht ganz so rund) veröffentlicht Ubisoft nun ebenfalls ein Action-Adventure, das im *Star Wars-Universum* angesiedelt ist. In *Star Wars Outlaws* schlüpft man in die Haut der sympathischen Gesetzesbrecherin Kay Vess, die permanent auf Diebestour für diverse Syndikate und zwielichtige Auftraggeber ist. Ein treuer Begleiter ist dabei das knuffige Alienwesen Nix. Später kommt noch der BX-Kommandodroide ND-5 hinzu. Mit dem imposanten Raumschiff *The Trailblaze* kann Kay die Galaxis bereisen. Hier gibt



es vier Zielwelten (Akiva, Kijimi, Toshara und Tatooine) zu erkunden, die wie kleine Open Worlds angelegt sind. Gekämpft wird eher mit dem Blaster. Übermenschliche Fähigkeiten oder der Einsatz eines Lichtschwerts stehen Kay nicht zur Verfügung. Zeitlich spielt das Abenteuer zwischen den Film-Klassikern *Das Imperium schlägt zurück* und *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*. In *Star Wars Outlaws* gilt es nun, einen der größten Raubüberfälle der Galaxis zu planen und durchzuführen.

Obwohl die einzelnen Gameplayelemente (die Kämpfe, das Schleichen, das Klettern, die Raumschiffkämpfe oder das Flugverhalten der Fahrzeuge) alle funktional, aber auch recht durchschnittlich umgesetzt sind und auch die Hintergrundstory keinen Innovationspreis gewinnen dürfte, überzeugt das Miteinander der Handlungsfiguren. Ob es Kay, das knuffige Alienwesen Nix oder der zuerst sehr verschlossene Kommandodroide ND-5 sind, alle Figuren wachsen dem Spieler nach und nach ans Herz und man leidet oder fiebert mit ihnen mit

Grafisch sehen die Schauplätze von *Star Wars Outlaws*, die man mit einem Schwerebegleiter erkunden kann, vorzüglich aus. Einfach Star Wars-Feeling pur!

**Genre: Action-Adventure**

**Entwickler: Massive Entertainment**

**Publisher: Ubisoft**

**Systeme: PC, PS5, Xbox Series**

**Wertung: 4.5**

## FanzineKurier

### PHANTAST 29: NEAR FUTURE

152 Seiten, PDF, Download: [www.literatopia.de/phantast/phantast29.pdf](http://www.literatopia.de/phantast/phantast29.pdf)

von Armin Möhle

Der PHANTAST 29 hat sich das Sub-Genre »Near Future« als Thema gewählt, mit einem gewissen Schwerpunkt auf »Climate Fiction«, wie Judith Madera in ihrem Vorwort einräumt – also Science-Fiction, die sich mit der nahen Zukunft beschäftigt und Auswirkungen von Entwicklungen darstellt, die unser Leben beeinflussen werden bzw. bereits beeinflussen.

Wie üblich, stellt der PHANTAST einige Autorinnen und Autoren und ihre Werke vor. Der Artikel »Near Future: Science Fiction als neue Gegenwartsliteratur« von Aiki Mira lässt eine umfassende Abhandlung erwarten, tatsächlich definiert die Autorin »Near Future« stringent und fundiert anhand ihrer Romane, was selbstverständlich legitim ist. Zum einen entspricht das nun einmal den Intentionen des PHANTASTEN, zum anderen dürften die Aussagen der Autorin nicht nur für ihre Near-Future-Romane gelten.

Christian Endres wird ausführlich zu seinem Roman »Wolfszone« (Heyne, 2024) interviewt, der in »... einer Sperrzone voller Cyborg-Wölfe ...« spielt. Caroline

Hofstätter spricht vor allem über die Romane aus ihrer »Evergreen Ray«-Reihe, die im Selbstverlag erschienen und im Wien einer etwas entfernten Zukunft angesiedelt sind (2023). Die Stadt wird von KIs geleitet ... Christian Günther, mit dem das dritte Interview im PHANTAST 29 geführt wurde, ist ebenfalls Selfpublisher, der die Serie »Neon Samurai« kreiert hat, deren Romane in einem überfluteten Norddeutschland der mehr oder minder nahen Zukunft spielen (2020/2021/2023). Interviewerin ist durchweg die auch in anderer Hinsicht fleißige Judith Madera.

Dem Artikel bzw. den Interviews schließt sich jeweils eine Rezension zu einem Roman der Autorinnen und Autoren an.

Helena Frewert referiert fundiert und vielschichtig über »Climate Fiction zwischen Bewältigung und Überwältigung«, über das Spannungsfeld, das dieses Thema bei den Leserinnen und Lesern erzeugen und welche positiven Auswirkungen es haben kann (aber nicht muss). Holger Wacker befasst sich auf dem demselben Niveau mit »Private Nutzung von Schwefelkanonen und Aerosolbomben – Neal Stephenson's Techno-Thriller über den Klimawandel: Termination Shock«. In dem Roman nimmt ein Milliardär den Kampf gegen die Klimakrise auf und gerät in Konflikte mit diversen Staaten. Seine Konzepte haben wohl Erfolg, gleichwohl distanziert sich Holger Wacker von der Idee, dass ein Milliardär grundlegende Probleme bewältigen kann und die Zivilgesellschaft eben nicht.

Swantje Niemann versucht, »Die Klima-Krise als kosmischer Horror« darzustellen, also einen Bogen zu schlagen zu dem Horror Lovecraft'scher Prägung. Die Beispiele, die sie dafür nennt (ein PC-Spiel und zwei Romane), überzeugen nicht; der Ansatz des Artikels wirkt weit hergeholt (verharmlosend will ich nicht gesagt haben). Alessandra Reiß befasst sich in »Naher Optimismus, ferne Utopie« mit einem weiteren Subgenre (oder einem Subsubgenre?!), dem Solarpunk. Sie gibt einen Abriss über die Entstehung des Solarpunks, erörtert literarische Aspekte und

erwähnt diverse Romane, die mehr oder minder den Solarpunk aufgreifen. Eine schöne Einführung in ein, so zumindest mein Eindruck, schwach besetztes Subgenre der Science-Fiction.

Einen weiteren Aspekt von Near Future greift Judith Madera in »Cyberpunk is real: Die Zukunft von gestern ist jetzt« auf. Judith vergleicht die Entwürfe aus Romanen wie »Neuromancer« von William Gibson (das Original ist von 1984!) mit technischen und gesellschaftlichen Entwicklungen in der Realität, die nach den Veröffentlichungen stattgefunden haben. Es existieren natürlich mehr Romane und andere Werke als die drei oder vier, die Judith erwähnt, und die sich für einen solchen Vergleich eignen würden, aber für die Darstellung der wichtigsten Aspekte genügen die ausgewählten allemal.

Neben den Besprechungen zu den Romanen von Aiki Mira, Christian Endres, Caroline Hofstätter und Christian Günther sind selbstverständlich weitere Rezensionen enthalten, die das vom PHANTASTEN gewohnte Bild bieten: Manche sind prägnant und fundiert, andere wiederum weit-schweifig und unstrukturiert. Mit »Soylent Green« von Harry Harrison (Original von 1966, besprochen wird die Mantikor-Ausgabe von 2013) wird ein Klassiker der Science-Fiction rezensiert, der deutlich macht, dass Near-Future-Themen schon seit Jahrzehnten zum Repertoire des Genres gehören. Der eine oder andere ambitionierte zeitkritische Roman des Engländers John Brunner (1934-1995) hätte in diesem Zusammenhang auch Erwähnung finden können; leider gibt es keine Neuauflagen von Brunners besten Romanen.

In der Kurzgeschichte »Eine Welt Danach« von N. Jakob unternimmt der Protagonist mit seinem Adoptivvater einen un-spektakulären Tauchgang in die (durch die Auswirkungen des Klimawandels) überflutete Stadt Manaus (gelegen an der Mündung des Rio Negro in den Amazonas, was in der geschilderten Zukunft wohl nicht mehr unterscheidbar ist). Die Story konzentriert sich darauf, das Verhältnis der Protagonisten zueinander und die Auswirkungen des Klimawandels darzustellen: viele Beschreibungen, viele Erklärungen, wenig Handlung.



Der PHANTAST 29 bietet eine Handvoll hoch interessanter und fundierter Artikel sowie Leseanregungen in Form der Rezensionen zu seinem Thema »Near Future« an, vor allem in der zeitgenössischen Ausprägung des Subgenres.

### EXODUS 48

116 Seiten DIN A4, Klebebindung, ISSN 1860-675X, Auflage: unbekannt.

von Sabine Seyfarth

Die Redaktion bedankt sich im Editorial für die Wertschätzung, die sie durch den KLP bekommen hat. Es ist gut, dass eine solche kontinuierlich auf hohem Niveau gehaltene Zeitschrift in unserem Fandom die entsprechende Ehrung erhält. Nicht verwunderlich, aber erschreckend ist, dass der Altersdurchschnitt und der Ruf nach Verjüngung anscheinend erfolglos verhallt ist. Da kann man nur hoffen, denn der Neuzugang, Dieter Korgler, ist sicher ein Gewinn, aber den Altersdurchschnitt drückt er leider nicht sehr.

Wichtig ist diesmal das Thema, welches gerade unter Künstlern sehr kontrovers diskutiert wird: Wie stehen diese zur Nutzung von KI in der kreativen Szene? Es klingt wie ein Aufruf zur Diskussion und ich bin gespannt, ob diese hier im Magazin stattfinden wird. Eine sachliche Diskussion zum Thema fände ich schon sehr interessant.

Eine gute Nachricht ist wohl, dass es gelungen ist, nicht nur kostendeckend zu arbeiten, sondern auch so zu wirtschaften, dass die Autoren in Zukunft Honorar bekommen können. Allen Respekt für die ehrenamtliche Arbeit, die weiterhin unbezahlt bleibt, aber, wie oben gesagt, gewürdigt wird.

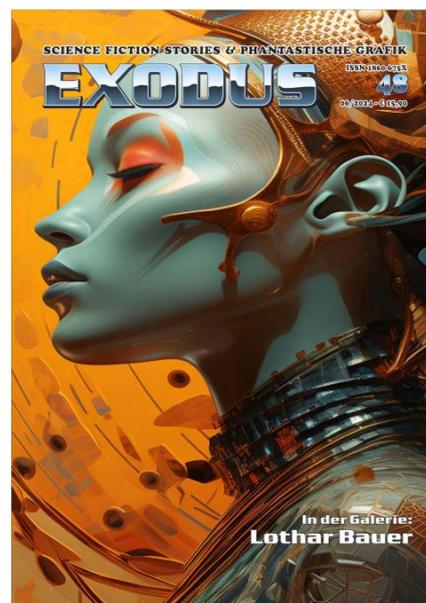
Christian Endres »Wichtig ist nur, was die Leute glauben«: Die Story klingt zunächst wie viele dystopische Geschichten: Es wird verbotenerweise etwas produziert, hier ist es eine illegale Kryptomine, und die Polizei macht eine Razzia. Erschreckend ist, dass die Razzia nicht das Ziel hat, etwas aufzudecken, sondern es werden ohne Vorwarnung alle in diesem Bunker erschossen.

Die einzige Überlebende ist die Kurierfahrerin. Ist es Zufall, ihr Können oder vielleicht auch die Hand des Endverbrauchers, welche sie schützt? Eigentlich sollten wohl keine Zeugen überleben. Der Hintergrund dieser Morde ist unerwartet und hoffentlich Science Fiction. Leider wirkt es sehr glaubwürdig auf mich. Eine gut erzählte und temporeiche Geschichte, die leider auch mit einem sehr flachen Charakter der Protagonistin auskommt.

Die Grafik von Frank G. Gerigk illustriert die Flucht der Kurierfahrerin und deren Verfolgung durch die Drohne. Warum allerdings die Größenverhältnisse nicht beachtet werden, weiß ich nicht. Möglicherweise hätte eine handballgroße Drohne nicht in die Bildkomposition gepasst.

Wolf Wellin »Der Zähler und der Monolith«: Die Geschichte beginnt spannend und ich habe eine interessante Detektivgeschichte erwartet. Es wird aber schnell langweilig. Der Zähler wirkt auf mich nicht stringent. Einerseits macht es ihm Spaß, alles zu zählen, aber wenn es tote Menschen gibt, dann hat er nichts zu zählen? Dazu kommt seine Besessenheit mit der Zahl 7, das klingt nicht nach zählen wollen, denn er zwingt ja so viel wie möglich in das Korsett dieser Zahl. Dann frage ich mich, wieso ein Volkszähler ein Rätsel lösen soll, welches niemand anderes lösen kann. Diesmal sind keine Menschen mehr da, also wirklich nichts zu zählen, und damit ist seine Arbeit doch eigentlich beendet. Dazu kommt die KI, die nur unterstützen soll, die die ganze Arbeit macht und bereits mit einer eigenen Persönlichkeit ausgestattet ist ... ausgerechnet für jemanden, der mit anderen Menschen nicht gut umgehen kann. Kiri, die KI, ist ja fast eine Partnerin, die belehrend wirkt und beleidigt sein kann. Auch diese KI hat keine stimmige Darstellung für mich.

Es hat mich auch überrascht, dass die Menschen die Untersuchung von Objekten einfach aufgeben, obwohl sich ja immer wieder neue Untersuchungsmethoden ergeben und die wissenschaftliche Neugier des Menschen doch sicher und hoffentlich auch in der Zukunft nicht aufhört. Dazu kommt jede Menge Vortrag, der die Geschichte unnötig in die Länge zieht.



Schließlich öffnet sich der Monolith. Aber warum? Und was mich stört, ist, dass diese Sektenmitglieder plötzlich recht haben. Es bleiben eine Menge Fragen übrig: Was soll der Mann, der sich selbst einfrieren will, was ist mit dem Massenselbstmord auf dem anderen Planeten, und wieso ist der Protagonist plötzlich kein Zähler mehr? Für mich eine Geschichte mit jeder Menge Logikfehler und Langeweile.

Bei der Grafik von Gerd Frey frage ich mich, warum er den Monolithen nicht so abgebildet hat, wie er beschrieben wurde? Diese Grafik ist doch ohne jede Aussage – na ja, schöne Farben.

Roland Grohs »Geisterbahn«: Aus zwei mach eins. Ein Patient erwacht mit einem gesunden Kopf auf einem gesunden Körper, die sich gegenseitig fremd sind. Er selbst hat Probleme mit diesem neuen Zustand, beginnt sich als Monster zu fühlen. Der Arzt versucht ihn zu überzeugen, dieses Leben anzunehmen. Deshalb zeigt er ihm andere Patienten, einen Körper mit drei Köpfen, die sich um den Körper streiten, obwohl eigentlich eine OP jedem von ihnen einen eigenen Körper geben soll. Ein Kopf, der ohne Körper existiert und nur in einer digitalen Welt lebt. In diese Welt lässt der Arzt den Patienten einsehen und dieser schaudert vor der Phantasie dieser »Unsterblichen«. Die Argumentation gegen ein digitales Leben, begründet

mit der Menschenwürde habe ich nicht verstanden, wohl aber den Arzt, der zunehmend ungeduldig mit dem Mann wird, der ein neues Leben erhalten hat und es nicht als Chance sieht, und sich anmaßt, über den Wert eines Lebens zu urteilen.

Die Geschichte hat Potential und da, wo sie aufhört, wird es eigentlich interessant, denn zwei Frauen wollen den Patienten besuchen, seine und die des anderen (wo schon die Frage ist, wer ist wer?) und der Patient sich fragt, ob er eine neue Identität finden wird und ob er unter den neuen Bedingungen überhaupt ein normales Leben führen kann – oder ob er an diesem Zustand scheitern wird.

Die Grafik von Oliver Engelhard scheint die Sicht des Patienten einzunehmen, denn er schildert eine verrückte, brutale Welt. Aber wo ist die dargestellte Kriegerprinzessin, die ihre Welt erschaffen hat und sie regiert: schlank, stolz mit offenem schwarzem Haar und einer Krone auf dem Kopf?

Michael Schneiberg »Das weiße Zelt«: Eine Geschichte, die sich an die Tatsachen der Pandemie anlehnt. Ein lebenslustiges Mädchen stirbt und ihr Bruder muss es mit ansehen. Eigentlich darf die Familie die Tochter nun nicht mehr sehen, weil die Ansteckungsgefahr gemieden werden soll. Aber die Familie setzt sich durch, damit die Tochter nicht allein sterben muss. Sofort werden sie von fast allen aus Angst vor Ansteckung gemieden. Nur ein Nachbar-Pärchen hält den Kontakt. Natürlich wird die Familie für die Missachtung der Quarantäne

bestraft, ebenso wie die Nachbarn. Welche Rolle spielt die Marotte des Mädchens? Zuletzt ist nur ein Junge noch übrig, aber ist er noch lebendig? Oder haben die Stimmen doch etwas zu sagen, die ein Symptom der Krankheit sind? Die Rosenranken gehen durch ihn hindurch und er kann überallhin, er scheint in seiner Welt allein zu sein, vielleicht auch in seiner Zeit, denn auch die Uhren des Nachbarn scheinen eine Rolle zu spielen. Viele Fragen zu denen ich keine Antwort erhalten habe, aber vielleicht fehlt mir da auch Verständnis.

Der einsame Junge mit seiner kindlichen Naivität steht der doch grausamen, sein Leben zerstörenden Realität gegenüber. Ein gut geschilderter Kontrast, der mich dem Jungen sehr nahe gebracht hat. Szenisch super umgesetzt in der Grafik von Dirk Berger.

Yvonne Tunnat »Besuch für die Astronautin«: Die Geschichte hat mich emotional sehr mitgenommen, aber ich glaube, es gehört eine entsprechende eigene Erfahrung dazu, das so nachzufühlen. Ich finde es erstaunlich, wie es der Autorin gelingt, die enge Mutter/Tochter-Beziehung zu beschreiben, ein Verhältnis, welches oft sehr schwierige Zeiten durchläuft, aber eben eine tiefliegende Beziehung bleibt. Und sie ist wechselseitig.

Die Autorin schafft es, alle wichtigen Informationen im Dialog zu geben und eine sehr stimmungsvolle Umgebung zu schaffen; eine Geschichte, die genau auf den Punkt geschrieben ist.

Uli Benndick fängt in seiner Grafik die Astronautin ein. Das ist ein schönes Bild, aber spiegelt nicht die Kernaussage der Geschichte wider.

Uwe Hermann »Ein Stückchen Erinnerung«: Eine bedrückende Geschichte über die Einsamkeit des Kosmos und wie schwierig es ist, wenn man sich nicht an die wichtigsten Menschen im Leben erinnern kann. Da tritt zurück, warum der Protagonist in dieser Lage ist. Sein Gehirn ist damit beschäftigt, sich an die Familie zu erinnern, daran, was wirklich wichtig war in seinem Leben. Der Twist der Geschichte ist leider für mich nicht logisch. Sollten Wissenschaftler nicht wissen, wie ein Gehirn funktioniert?

Die Grafik von Nicole Erxleben fängt für meine Begriffe den Konflikt der Geschichte gut ein. Das bunte Leben gegen das graublau Sterben. Die Familie außerhalb des Kopfes und die Blickrichtung voneinander weg.

Maria Orlovskaya »Slide Machine«: Eine Maschine, die Menschen aus Paralleluniversen tauscht. Eigentlich ist klar, dass das zu Problemen führt und keine löst. Ich bin an die Protagonistin nicht herangekommen, da ich nicht verstanden habe, was sie eigentlich will und wieso sie sich wie ein Teenager benimmt. Warnungen gab es genug. Kurz geht es darum, dass Menschen einmal in der Lage waren, sich mit Hilfe ihrer eigenen Energie und Willenskraft in Parallelwelten versetzen zu können. Ich würde das so verstehen, dass die Phantasie es den Menschen möglich gemacht hat, sich vorzustellen, wie ihr Leben aussehen würde, wenn manche Entscheidungen anders gefallen wären und sie sich auch die sich daraus ergebenden Konsequenzen vorstellen könnten. Es gibt in der Geschichte ein paar starke Szenen, aber insgesamt hat sie mich nicht abgeholt, trotz des eigentlich spannenden Themas.

Die Grafiken von Jan Hoffmann zeigen die sich überlappenden Parallelwelten. In der ersten Grafik hat eine Welt noch Dominanz und das Gesicht des warnenden Betreibers ist eingearbeitet. In der zweiten Grafik ist alles blass und verschwommen, auch das Gesicht der Protagonistin. Klar und deutlich ist der Hinweis auf die menschliche Willenskraft. Der Grafiker hat meiner Meinung nach sehr gut die Entwicklung der Geschichte eingefangen. Zumindest soweit, wie ich die Geschichte verstanden habe.

Olaf Lahayne »37er und 42er«: Menschen, die genetisch an die Erwärmung der Erde angepasst werden, ist keine abwegige Idee - und es sicher spannend zu überlegen, was mit diesen Menschen passiert, wenn es gelingen sollte, die Erwärmung zu stoppen oder sogar rückgängig zu machen. Schade finde ich die flache Lösung dieses Konfliktes. Die ist unoriginell und langweilig.



Da hatte der Grafiker, Detlef Klewer, nicht viele Möglichkeiten. Er hat sich für die erste Szene entschieden, in der die Ausgangssituation geschildert wird, und hat dies schön optisch umgesetzt.

Scipio Rodenbücher »Wann treffen wir wieder zusammen?«: Menschen tragen KIs im Kopf und diese sorgen dafür, dass die Menschen sich wohlfühlen. So schaffen sie Illusionen und überwachen die Gesundheit. Elsa hatte einen tödlichen Unfall und das kann der Protagonist nicht verarbeiten, weil er nicht mehr in der Lage ist, Wirklichkeit und Illusion zu unterscheiden. Interessant ist der Name der KI, der keine Rückschlüsse auf das Geschlecht zulässt, aber den Hinweis, über die Richtung ihres Denkens: schwärzer als Lilien. Der Autor benutzt die Ballade von Theodor Storm, die sich mit einem Zugunglück beschäftigt, bei dem viele Menschen umkamen. Drei Naturgeister treffen sich, um zu ihrem Vergnügen Unheil zu schaffen. Die KI äußert sich auch ihrem Träger gegenüber, dass die Welt belanglos (Tand) ist, alles vergeht und nur der Moment, in dem Tod und Leben aufeinandertreffen, in der Gewalt und Zerstörung sinngebend sind, bedeutungsvoll sei. Der Protagonist bekommt Angst, denn die KI kann über alles entscheiden. Auch über Elsas »Unfall«. Es sind wohl die KIs, die wieder zusammen treffen, um die Zahl, die Namen und die Qual zu bestimmen.

Die Grafik von Mario Franke zeigt den ängstlichen Mann auf der Parkbank, blicklos mit der schwarzen Lilie in der Hand vor der realen Welt und hinter ihm die Illusion des grünen Baumes. Die KI ist auf der Jagd, zu schön, zu weiblich, sie hätte es für mich nicht gebraucht in diesem Bild.

Volker Dornemann: »11 Sekunden«: Eine nette kleine Persiflage auf die Werbung von Parship, unterstützt von Ralph H. Schneider.

Christian Hornstein: »Grün«: Es gibt eine Droge, die Menschen dazu bringt, empathischer und fürsorglicher zu sein. Also was liegt näher, als alle damit zu infizieren? Aber es ist eine ethisch schwerwiegende Entscheidung, anderen gegen ihren

Willen eine irreversible Veränderung aufzuzwingen. Durch Sprengladungen und Zerstäuber soll das Virus verteilt werden. In der Geschichte agieren verschiedene Charaktere, die ein gemeinsames Ziel haben, allerdings, als der volle Umfang der Beeinflussung der Menschen klar ist, haben sie doch einige Bedenken und verlangen, das Virus erst selbst zu testen. Ein Virus, das die Empathie und Fürsorge erhöht. Klar, was passiert.

Die Grafik von David Staeger finde ich absolut daneben, sie macht aus den Aktivisten Junkies.

Uwe Post »Die drei Stigmata des lila Panda«: Die Geschichte einer KI, die als Spielzeug in Form eines lila Panda einem Kind durch Krankheit und Einsamkeit helfen soll. Als das Kind endlich einen Freund hat, geht die KI davon aus, dass sie nun überflüssig ist und verlässt das Haus. Die Idee ist nicht originell, auch der Versuch der KI, einen Psychologen zu sprechen, oder, dass Menschen den Panda ausschachten wollen, wenn sie ihn treffen, ist vom Inhalt her nicht neu. Die Erzählweise ist gekonnt und es blitzt an einigen Stellen die Satire Uwe Posts durch. Gefallen hat mir die Begründung für die Weiterexistenz des lila Panda – »Dann bist du einfach da«. Eine Frage nach dem Sinn des Lebens, die auch Menschen eigentlich nicht anders beantworten können.

Frauke Berger setzt die Szene um, in der der Panda vom Müllwagen eingesammelt wird. Ist es Absicht, dass der Müll hier sehr bunt und leuchtend gestaltet ist?

Marie Meier »Noah, der Hammer und der Gott in der Maschine«: Die Geschichte von einer Arche, in der die KI Noah ist, ihr aber ein Mensch als Gott vorgesetzt wird. Die Geschichte ist menschen- und männerfeindlich und das nervt. Noah ist mit seiner menschlichen Denkweise zwar ein Sympathieträger, aber das hebt die plakative, klischeetriefende Schilderung des Mannes nicht auf. Die Abstoßung der Frau von der Schiffsintelligenz ist völlig unlogisch. Die einzige Erklärung für mich wäre, die Geschichte unter dem Blickwinkel einer Religionskritik zu sehen, wenn man den religiösen Kontext der Geschichte (neuer

Garten Eden, Arche, Noah und schließlich Gott – verkörpert in einem Mann) einbezieht. Das ist mir aber alles zu flach.

Christine Schlicht wählt als Motiv ihrer Grafik den Moment, als Noah die genetische Abweichung erkennt. Noah sieht hier auch aus, wie man ihn sich wohl nach der von der Bibel geprägten Ikonografie vorstellen würde.

Galerie Lothar Bauer: Ich bekenne, dass ich die Bilder von Lothar Bauer mag. Ich freue mich, dass ich eines von seinen Bildern nach dem ElsterCon mitnehmen konnte und dieses nun mein SF-Zimmer schmückt. Ich mag vor allem seine Farbgestaltung. Allerdings bin ich keine Künstlerin und kann nur die Wirkung auf mich als Maßstab nehmen. So sieht das Coverbild halt schön aus, aber was hat es mit dem Titel des Bildes zu tun? Lothar Bauer mag schöne Frauen, das kann ihm niemand übel nehmen, denn auch Autorinnen schildern ihre Protagonistinnen fast immer als super schöne Frauen. Es ist schon eine Seltenheit, dass eine alte Frau oder eine von Narben gezeichnete Kämpferin zur Protagonistin wird. Bei einem Bild wie »Castle of Faces« wäre es natürlich schön gewesen, unterschiedliche Gesichter einzubauen. Die Fötushaltung in »On Egg« habe ich schon in mehreren Bildern eingebaut gesehen. Zu dem Bild fehlt mir auch jeder Bezug. »Girl of Sand« ist so gestaltet, dass ich es mir gern ins Zimmer hängen würde, allerdings komme ich auch hier mit dem Titel nicht zurecht. Dagegen ist »Begegnung« ein sehr interessantes Bild: Welcher Art ist diese Begegnung zweier völlig unterschiedlicher Spezies? Ist sie so fremd und so friedlich wie es auf mich wirkt? Das Spiel mit Farben und Licht auf den nächsten Seiten gefällt mir sehr gut und da ist es egal, dass die »Twins« hübsche, wohlproportionierte Frauen sind. Das trifft auch auf »Cor« zu. Bei »Zeitsprünge gehen anders« ist wieder ein Raumschiff zu sehen, welches mir aus anderen Bildern bekannt vorkommt. Warum »Bizarre Tower« dagegen einen weiblich geformten Roboter im Vordergrund braucht, weiß ich nicht. Ein spannendes Bild ist für mich dann wieder »Dimensional Structural Butterfly«.

Kunst ist immer Geschmackssache und die Diskussion zur Arbeit mit KI ist noch in den Anfängen.

Nicht alle Geschichten, nicht alle Grafiken in dieser Ausgabe haben mich abgeholt, aber Anthologien haben ja oft das Problem, dass nicht jede Geschichte jeden Leser erfreut. Dazu kommt, dass hier regelmäßig Geschichten veröffentlicht werden und bisher, wenn ich es richtig verstanden habe, die Autoren/Autorinnen kein Geld dafür bekommen. Dazu ist das Genre eingeeengt auf SF. Ich denke, da kann ein Redakteur nicht unter hundert Einsendungen auswählen. Von der Gestaltung her finde ich EXODUS als sehr hochwertig und ich hoffe, es geht weiter. Ich habe von einigen Autoren/Autorinnen Beschwerden über die Qualität der Geschichten gehört. Dann sollen sie bessere einreichen.

### NEUER STERN 103: NYU STA

64 Seiten DIN A 5, Mittelheftung, Auflage: unbekannt.

von Holger Marks

Nach den Jubiläumsausgaben hält jetzt wieder der Alltag Einzug in die NEUEN STERNE, die mit dieser Ausgabe NYU STA heißen. Eine Bezeichnung aus einer Sprache, die kaum jemand kennen dürfte: Krio, eine in Sierra Leone gesprochene Kreolsprache. Nach mehr als hundert Ausgaben ist auch bei der Wahl der Sprache Kreativität gefragt.

Bleiben wir beim Unbekannten. Wer kennt den Autoren Leo am Bruhl? Auch hier muss sich niemand schämen, den Namen noch nie gehört zu haben. Dazu kommt noch, dass über den Autoren gar nicht viel bekannt ist. Eine Sammlung von Geschichten ist allerdings im letzten Jahr in der Edition Dunkelgestirn erschienen. Ein weiterer Band erschien im August dieses Jahres. Lars Dangel ist es zu verdanken, dass dieser vergessene Autor nicht vollkommen der Vergessenheit anheim fällt. Und Bernd Wiese übernimmt es, uns die Geschichten aus »Treibhaus des Grauens« aus dem 2023er Band vorzustellen. Er macht es auf die ihm eigene Weise und gönnt den mehr als dreißig Geschichten

oft kaum mehr als einen Satz. Das verleitet dazu, den Beitrag eher quer zu lesen und sich auf die allgemeinen Ausführungen zu konzentrieren. Es zeigt aber auch die Vielfältigkeit der Geschichten.

Lars Dangel verrät dann den Stand der Ermittlungen zum Autoren Leo am Bruhl. Das Highlight ist aber eine Originalgeschichte des vergessenen Autors. In »Das Urim von Kusch« wartet eine Gruppe von Wissenschaftlern auf ein uraltes Bild, das ein Geheimnis enthält. Am Bruhl erzählt eine Geschichte, die ihre Faszination durch den Bezug zur Bibel und das historische Wissen um die alten Reiche Nordafrikas erhält. Die Geschichten am Bruhls erschienen zwischen 1926 und 1933 in Zeitungen und Zeitschriften. Zum Teil wurden sie, wie die abgedruckte, exklusiv für ein jüdisches Publikum publiziert. Und natürlich gibt es auch einen Hinweis, wo die neu aufgelegten Sammelbände dieses seltenen, aber interessanten Autors erhältlich sind.

»Mein Navi heißt jetzt Peter« ist ein Satz, der bei der »Männertagswanderung« des ASFC Halle gefallen ist. Manche Wanderungen brauchen eben mehrere Anläufe, um den richtigen Mittelweg zu finden. Ein launiger Bericht über einen launigen Ausflug, bei dem aufgrund von Orientierungsproblemen zwar nicht die kulturellen, aber zumindest die kulinarischen Bedürfnisse der Beteiligten befriedigt wurden.

Bernd Wiese berichtet dann ebenso lau-

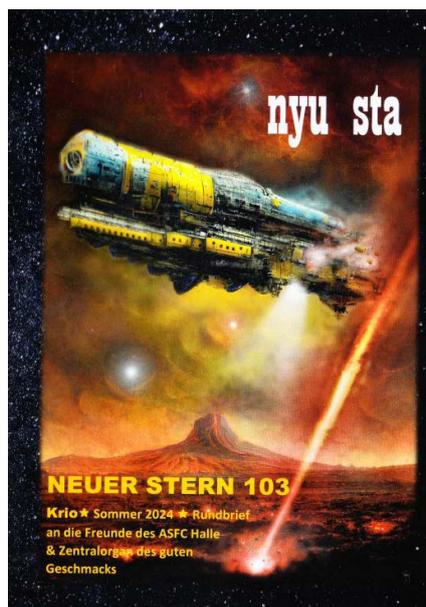
nig, aber ohne Orientierungsschwierigkeiten über den »Handtuchtag im Planetarium Halle«, an dem die Besucher\*innen mit Arthur Dent in ferne Galaxien reisen können – ohne den bequemen Sessel des Planetariums verlassen zu müssen.

Fast könnte man meinen, diese Ausgabe der STERNE ist den unbekannteren Autoren gewidmet. Mir war der französische Autor Jean-Pierre Andrevon jedenfalls nicht bekannt. Thomas Hofmann und Bernd Wiese beschäftigen sich mit einigen auch auf Deutsch erhältlichen Werken, die zum Teil unter Pseudonym in Heftromanen veröffentlicht wurden. Schwerpunkt ist aber die Anthologie »Neutron und andere Visionen der Apokalypse«, die – wie beide Rezensenten feststellen – getreu der globalpolitischen Situation in den 1980er Jahren von der Angst vor der atomaren Apokalypse und deren möglichen Folgen geprägt ist. Schön ist, wie sich Thomas und Bernd in ihrer Besprechung ergänzen. Eine Form, die so wohl nur in den STERNEN zu finden ist.

Viele weitere Buchvorstellungen durch Peter Schünemann, Lars Dangel, Volker Adam, Ellen Norten und natürlich Thomas Hofmann von bekannten und weniger bekannten Autor\*innen komplettieren diese »Alltagsausgabe« der STERNE. Ich bin immer begeistert, wenn ich ehrliche und persönliche Bewertungen lese und auch mal deutlich gemacht wird, dass ein Buch nicht der Anschaffung wert ist.

Und begeistert bin ich auch immer wieder, über das Geschick und die Findigkeit von Thomas Hofmann, die Beiträge mit ungewöhnlichen, passenden Illustrationen zu versehen. In dieser Ausgabe steuern Gerd Frey und Norbert Reichinger und natürlich Thomas selbst Grafiken bei. Aber Thomas findet auch in der unendlichen virtuellen Welt viele passende Zeichnungen. Und er gibt zu jeder Zeichnung die Quelle an. Was leider nicht mehr selbstverständlich ist.

Die NEUEN STERNE werden ihrem selbst-aufgelegten Zweck, Zentralorgan des guten Geschmacks zu sein, immer wieder gerecht. ■





# — QUEER SCIENCE FICTION —

Die Protagonisten geraten zwischen die Fronten eines Kampfes zweier Geheimorganisationen. Sie stellen fest, dass die Welt hinter der Fassade der Naturgesetze anders aussieht als erwartet. Die beiden müssen Partei ergreifen. Gemeinsam versuchen sie, die Menschheit vor sich selbst zu schützen und unseren Planeten zu retten. Drei Bände sind erschienen.

## Das Universum im Tautropfen

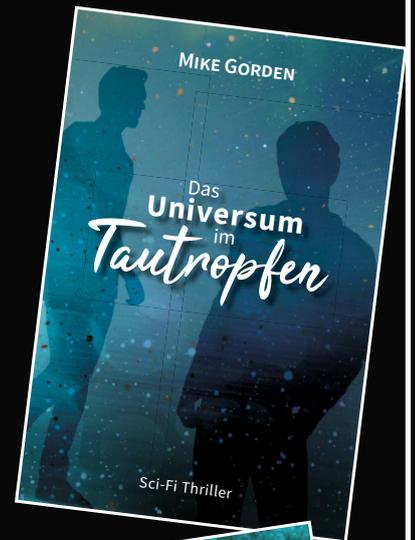
**Aktion:**  
Ebook nur **2,99 €**  
bis zum 31.12.2024

Holographische Muster am Rande des Universums.

Ein Blick in die nächste Dimension. Ein Strahlungsausbruch im CERN. Nichts davon kann folgenlos bleiben. Anschläge in Paris. Verschwundene Waffen. Die Polizei tappt im Dunkeln, denn die Lösung liegt tief in der Welt der Wissenschaft. So scheint es zumindest. Ein alter Geheimbund, ein ambitionierter Journalist und ein instinktgetriebener Polizist – können sie den Untergang der bekannten Welt verhindern?

Sci-Fi-Thriller | 620 Seiten | HML Verlag 2023

Print [ISBN 9783757931377] 25,99 Euro | eBook [ISBN 9783759206855] 7,99 Euro

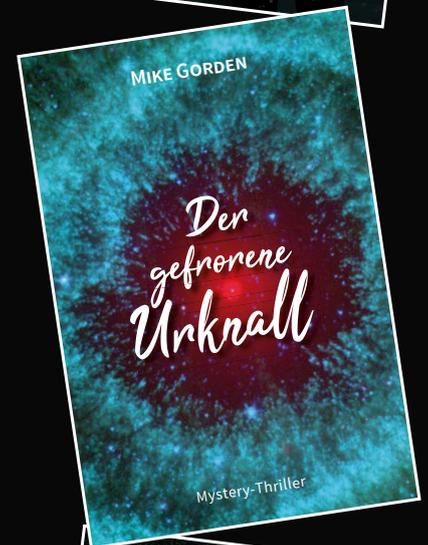


## Den gefrorenen Unknall

Ein unbekannter Toter im Pariser Drogenmilieu. Der Markt wird mit billigem Heroin überschwemmt. Für Maurice Belloumi und seinen Kommissar eine neue Herausforderung. Am Genfer CERN befindet sich seit einiger Zeit eine Pforte in ein Paralleluniversum aus Antimaterie. Ist sie noch geschlossen? Die Institutsleitung sagt ja, doch rätselhafte Störungen im Umkreis sprechen eine andere Sprache. Wer steckt hinter diesen und anderen nur scheinbar unzusammenhängenden Ereignissen? Die Fäden laufen in Paris bei Belloumis Freund Mike Peters zusammen. Die beiden müssen all ihre Beziehungen spielen lassen, um der Rätsel Lösung zu finden.

Mystery-Thriller | 620 Seiten | HML Verlag 2023

Print [ISBN 9783754685235] 25,99 Euro | eBook [ISBN 9783759206886] 6,99 Euro



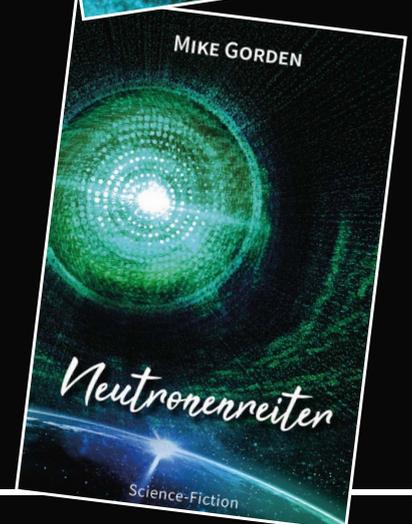
## Neutronenreiten

»frisch erschienen«

Eine Serie rätselhafter Ereignisse erschüttert die Grundfesten der Realität. Diesmal ist die Bedrohung unvorstellbar – sie gefährdet das gesamte Leben unseres Planeten. Journalist Mike Peters auf die Suche nach der Wahrheit, doch ein gefährlicher Gegenspieler tritt plötzlich auf dem Plan. Auf der Flucht vor diesem unbekanntem Feind, betritt Mike das Reich eines russischen Oligarchen, der mit eigenen Dämonen kämpft. Unerklärliches geschieht – Mikes hellsichtige Träume, Maurice' außergewöhnlicher Geruchssinn und Paolos einzigartige Empathie führen sie auf einen Pfad, der ihre kühnsten Vorstellungen übertrifft. Gemeinsam bilden sie ein Trio, das nicht nur um das eigene Überleben kämpft, sondern um die Zukunft der gesamten Menschheit!

Science Fiction | 880 Seiten | HML Verlag 2024

Print [ISBN 9783759237026] 34,99 Euro | eBook [ISBN 9783968510354] 9,99 Euro



## Was kann man im Falle eines Atomkrieges tun?

von Robert Hector

### Zunehmende Ausgaben für Nuklearwaffenarsenale

Die Atommächte investieren immer höhere Summen für die Aufrüstung ihrer Nuklearwaffenarsenale. In den vergangenen fünf Jahren seien die Ausgaben um mehr als ein Drittel gestiegen, teilte die International Campaign to Abolish Nuclear Weapons (Internationale Kampagne zur Abschaffung von Atomwaffen, ICAN) im Juni 2024 mit. Auch das Stockholm International Peace Research Institute (Stockholmer Institut für Internationale Friedensforschung, auch verkürzt Stockholmer Friedensforschungsinstitut, abgekürzt SIPRI) äußerte sich besorgt über die Modernisierung der Atomwaffen und die erhöhte Zahl der einsatzbereiten Sprengköpfe.

»Wir können von einem nuklearen Wettrennen sprechen«, sagte ICAN-Sprecherin Melissa Parke. 2023 gaben die Atommächte zusammen 91 Milliarden US-Dollar für ihre Arsenale aus. 2018 waren es noch 68,2 Milliarden Dollar. Im Vergleich zu 2022 stiegen die Gesamtausgaben im Jahr 2023 um 10,8 Milliarden Dollar.

Die USA investierten laut dem ICAN-Bericht 51,9 Milliarden Dollar für ihre Atomwaffen. Das ist mehr als bei allen anderen Atommächten zusammen. Washington ist auch für 80 Prozent der weltweiten Mehrausgaben verantwortlich. Der zweitgrößte Investor war dem Bericht zufolge China, das 11,8 Milliarden Dollar für sein Atomwaffenarsenal ausgab. Dahinter folgt Russland mit 8,3 Milliarden Dollar. Großbritannien gab 2023 8,1 Milliarden für die nukleare Abschreckung aus.

Seit 2018 gaben die neun Atomstaaten – neben den USA, China, Russland, Großbritannien und Frankreich, den Atommächten gemäß Atomwaffensperrvertrag, sind es Indien, Pakistan, Israel und Nordkorea – 387 Milliarden Dollar für Atomwaffen aus. Mit der Summe könnte das Welternährungsprogramm den Hunger in der Welt beenden.

Ebenfalls warnte das Stockholmer Frie-

densforschungsinstitut SIPRI vor einer weiteren atomaren Aufrüstung. Obwohl die Gesamtzahl der Atomsprengköpfe weiter zurückgeht, steigt die Zahl der einsatzbereiten nuklearen Sprengköpfe von Jahr zu Jahr. Im Januar 2024 hielten die Atommächte laut den Angaben von SIPRI etwa 9.600 der weltweit gut 12.100 nuklearen Sprengköpfe in ihren Lagern für mögliche Einsätze bereit, etwa 2.100 davon in hoher Alarmbereitschaft.

Weniger Atomwaffen bedeuten nicht automatisch eine sichere Welt, auch Abschreckung kann zur Stabilität beitragen. Doch es kommt darauf an, in welchen Händen sich solche Waffen befinden. Viele Regime mit aggressiver Außenpolitik drohen inzwischen einen wichtigen Konsens zu gefährden: dass der Einsatz von Atomwaffen ein Tabu bleibt. So wird der Unterschied zwischen taktischen (Gefechtsfeldwaffen) und strategischen (darunter sind auch Langstreckenbomber) Atomwaffen betont, wobei fraglich ist, ob ein lokaler Einsatz eines Atomsprengkopfes wirklich auf ein Kriegsgebiet begrenzt bliebe.

### Historie

Die erste Kernexplosion fand am 16. Juli 1945 statt. Die US-Armee zündete im Rahmen des Manhattan-Projekts in der Wüste von New Mexico einen Sprengsatz mit dem Codenamen Trinity. Wenige Wochen später, am 6. August 1945 um 8.15 Uhr Ortszeit, warf eine Boeing B-29 Superfortress, die Enola Gay, über Hiroshima einen

Sprengsatz mit dem Codenamen Little Boy ab, der 64 Kilogramm Uran-235 enthielt und 140.000 Menschen tötete. Am 9. August wurde eine zweite Bombe über Nagasaki gezündet.

Die Welt hatte sich geändert. Zum Glück haben sich entgegen dem allgemeinen Muster der Technologie-Geschichte Kernwaffen von da an nicht endlos weiterverbreitet. Soweit wir wissen, hat sich bislang kein nichtstaatlicher Akteur Kernwaffen beschafft, und die Gesamtzahl der Sprengköpfe beläuft sich gegenwärtig auf etwa 12.000, auf dem Höchststand des Kalten Krieges lag diese Zahl bei 60.000.

Nach dem erfolgreichen Bau der ersten Atombomben waren die USA und die Sowjetunion auf dem Weg, immer zerstörerischere Waffen wie thermonukleare Wasserstoffbomben zu entwickeln. Die größte jemals dokumentierte Explosion war der Test einer Wasserstoffbombe, der sogenannten Zarenbombe, am 30. Oktober 1961. Die Detonation, die über einem entlegenen Archipel in der Barentssee erfolgte, erzeugte einen 5.000 Meter langen Feuerball und einem Atompilz mit einem Radius von über 90 Kilometern. Die Explosion war zehnmal so stark wie die sämtlicher konventioneller Sprengstoffe, die im Zweiten Weltkrieg eingesetzt wurden.

1963 wurde ein Vertrag über das partielle Verbot von Atomtests unterzeichnet. Der Wendepunkt kam 1968 mit dem Atomwaffensperrvertrag, als Nationen ausdrücklich vereinbarten, niemals Kernwaf-



fen zu entwickeln. Die Waffen wurden auch dank eines kalten Kalküls eingedämmt: Die gegenseitig zugesicherte Zerstörung (mutually assured destruction) bedeutete für die Besitzer ein Hemmnis, da klar war, dass der impulsive Einsatz von Atomwaffen mit Sicherheit rasch in die eigene Zerstörung mündet.

Auch wenn die nuklearen Fähigkeiten weitgehend eingedämmt wurden, ist dies kein Grund zur Beruhigung, wie eine erschreckende Abfolge von Unfällen und Missverständnissen zeigt.

Im Jahr 1961 trat bei einer B-52 über North Carolina ein Treibstoffleck auf. Die Besatzung verließ das beschädigte Flugzeug mit dem Schleudersitz und ließ es mitsamt seiner Ladung abstürzen. Dabei wurde der Sicherheitsschalter einer an Bord befindlichen Wasserstoffbombe auf »scharf« gestellt, als sie auf ein Feld stürzte. Von den vier Sicherheitsmaßnahmen der Bombe war nur noch einer vorhanden, und wie durch ein Wunder blieb eine Explosion aus.

Im Jahr 2003 gab das britische Verteidigungsministerium bekannt, dass es in der Geschichte seines Atombombenprogramms mehr als 110 Beinaheunfälle und Unfälle gegeben hat. Selbst der Kreml, sonst nicht unbedingt mitteilungsfreudig, hat zwischen 2000 und 2010 15 schwere Atomunfälle eingeräumt. Im vielleicht bekanntesten Fall wurde während der Kubakrise im Oktober 1962 eine atomare Katastrophe nur dadurch verhindert, dass ein Mann, der stellvertretende russische Kommandant Wassili Archipow, sich weigerte, den Befehl zum Abfeuern von Atomtorpedos zu geben. Die Welt war nur einen Sekundenbruchteil von einem umfassenden Atomkrieg entfernt.

Nach dem Einmarsch Russlands in der Ukraine wurde wieder mit dem nuklearen Säbel gerasselt. China, Indien und Pakistan stocken ihre Arsenale auf und haben undurchsichtige Sicherheitsprotokolle. Brasilien und Argentinien betreiben Urananreicherungsprojekte.

## Ein Schreckensszenario über einen nuklearen Holocaust

Die US-amerikanische Journalistin Anni Jacobsen veröffentlichte 2024 ein Buch

mit dem Titel »Nuclear War: A Scenario« (deutsch: »72 Minuten bis zur Vernichtung«), in dem geschildert wird, was passiert, wenn ein atomarer Marschflugkörper mit Ziel USA gestartet und ein sofortiger Gegenschlag eingeleitet wird.

Die Atombombe, die nahe der US-Hauptstadt Washington das Pentagon trifft, detoniert mit einer Megatonne Sprengkraft – dem 50-fachen der Bombe von Hiroshima. Der Lichtblitz ist um das Vieltausendfache heller als die Sonne und mit 100 Millionen Grad Celsius fünfmal heller als deren Kern. Die aufgeheizte Luft lässt einen gigantischen Feuerball entstehen, der im Umkreis von 1,8 Kilometern in Sekunden alles in Asche verwandelt. Menschen, Häuser, Wälder. Die Hitze nährt eine zerstörerische Druckwelle, die sich mit Überschallgeschwindigkeit bewegt und einen Feuersturm entfacht, der ein über 100 Quadratkilometer großes Gebiet verschlingt.

Mit der Thermonuklearwaffe, die Nordkorea auf die Vereinigten Staaten abfeuert, beginnt Jacobsens Buch.

Kurz nach dem Einschlag der Bombe im Sitz des US-Verteidigungsministeriums steigt ein nuklearer Feuerball auf, die bekannte Pilzwolke bildet sich. Sie wächst acht bis fünfzehn Kilometer in den Himmel, freigesetzte radioaktive Teilchen regnen als Fallout auf die Erde zurück. Nach weniger als zwei Minuten sind über eine Million Menschen tot oder liegen im Sterben, viele mit Verbrennungen dritten Grades. Auf den Feuerball folgt das Inferno. Gasleitungen explodieren, Tanks brechen auf, und überall verbrennen Menschen bei lebendigem Leib. 15 bis 20 Kilometer vom Explosionsort entfernt irren Überlebende im Schockzustand umher. Zehntausende haben Lungenrisse erlitten. Es gibt keinen Strom, kein Telefon. Der elektromagnetische Impuls hat Radio, Fernsehen, Internet lahm gelegt. Wegen der tödlichen Strahlendosis können Ersthelfer nicht ausrücken.

Die USA haben bereits einen Gegenschlag gestartet. Die USA verfügen über ein fortschrittliches Satellitensystem namens SBIRS, das feindliche Interkontinentalraketen sofort nach ihrem Start entdeckt. Etliche Alarmer werden ausge-

löst, und Kommandozentralen in höchste Alarmbereitschaft versetzt. Ein enormes Risiko birgt in dieser Situation die »Launch on Warning«-Strategie: Sobald die USA über einen bevorstehenden Angriff informiert werden, warten sie nicht, bis der Erstschlag erfolgt ist, sondern bereiten umgehend den Gegenschlag vor – eine Taktik aus den Zeiten des Kalten Krieges, die nie geändert wurde. So besteht bei einem Arsenal von »entsicherten« 1.770 Atomwaffen, die unmittelbar einsatzbereit sind, die Gefahr eines versehentlichen oder nicht autorisierten Raketenstarts.

Im Ernstfall bleiben dem US-Staatsoberhaupt nur sechs Minuten, um zu entscheiden, welche Atomwaffen auf welche feindlichen Ziele abgefeuert werden. »Wie kann jemand in einem solchen Zeitraum mit Vernunft agieren?« fragte der ehemalige US-Präsident Ronald Reagan in seinen Memoiren.

In Jacobsens Szenario antworten die USA auf den ersten Angriff mit 82 atomaren Sprengköpfen, die sie in Richtung Nordkorea schießen, darunter 50 Raketen vom Typ Missile III. Deren Flugbahn führt über russisches Staatsgebiet. Das russische Militärsatellitensystem »Tundra« erkennt in den 50 Raketen fälschlicherweise eine Attacke auf Russland. Der russische Präsident befiehlt den Gegenangriff. Im gesamten Land starten Interkontinentalraketen. Die meisten der 1.000 Sprengköpfe werden nach Nordamerika fliegen. Doch die USA haben insgesamt ohnehin nur 44 Abfangraketen übrig, vier wurden vergeblich gegen Nordkoreas Rakete eingesetzt. Der US-Präsident entscheidet sich daraufhin für den massivsten Gegenschlag: Er lässt 975 Ziele in Russland angreifen.

Der Dritte Weltkrieg ist nun nicht mehr aufzuhalten. In Nordkorea töten US-Atomwaffen Millionen. Es ist der Beginn eines Massensterbens, das die ganze Erde erfasst. 72 Minuten nach dem Abschuss der nordkoreanischen Rakete detonieren in den USA über einen Zeitraum von 20 Minuten die russischen Atomsprengköpfe, das bedeutet 1.000 Lichtblitze, Feuerbälle und Mauern aus komprimierter Luft. Russland greift auch Ziele in ganz Europa an, darun-

ter NATO-Stützpunkte in Belgien, Deutschland, den Niederlanden, Italien und der Türkei. Weitere Atombomben treffen fast alle europäischen Großstädte.

Durch die Feuerstürme in Amerika, Europa, Russland und Teilen Asiens gelangen etwa 150 Millionen Tonnen Staub in die Troposphäre und Stratosphäre, die das Sonnenlicht blockieren. Experten zufolge würde der einsetzende nukleare Winter zehn Jahre anhalten. Wird die Sonne endlich wieder stärker, droht die nächste tödliche Gefahr: Stickoxide haben die Hälfte der Ozonschicht zerstört. Wer Explosionen, Strahlenkrankheit und die bittere Kälte überlebt hat, droht zu verhungern. Frühestens nach 24.000 Jahren könnte die Menschheit von Neuem anfangen, erst dann wird sich die Strahlung zu einem erträglichen Maß abgebaut haben.

## Filme über die nukleare Apokalypse

Zwei Filme (unter vielen) visualisieren das atomare Inferno auf unterschiedliche Weise:

### *Briefe eines Toten – eine erschütternde Anklage gegen den Atomkrieg*

Im Jahre 1986 kam eine düstere russische Endzeitvision in die Kinos, »Briefe eines Toten« von Konstantin Lopuschanski. Die Supermächte haben sich durch einen Fehler im Computersystem vollständig vernichtet. Die Erdoberfläche ist verbrannt und radioaktiv verseucht. Die letzten Überlebenden finden Zuflucht in unterirdischen Bunkern. Zu ihnen gehört auch der Kybernetik-Professor und Nobelpreisträger Larsen, der sich vor den Ordnungskräften im Keller eines Museums verschanz hat. Dort pflegt er seine Frau, die an der Strahlenkrankheit leidet, und klammert sich an die Hoffnung, dass sein verschollener Sohn noch lebt. Unermüdlich schreibt er Briefe an ihn, die versuchen, die grauenvolle Katastrophe in Worte zu fassen. Larsen fühlt sich mitschuldig, denn die Militärs haben sich seiner Forschungsergebnisse bedient.

Mit Strahlenschutzumhang und Gasmaske verlässt er von Zeit zu Zeit den Unterschlupf, um für seine kranke Frau schmerzstillendes Morphium zu besorgen und vielleicht seinen Sohn wiederzufinden. Als er von einer der Exkursionen zurückkehrt, ist seine Frau tot.

Der Herrschaftsapparat versucht, die ausweglose Situation unter Kontrolle zu bringen. Alle Überlebenden werden in den Zentralbunker eingewiesen, der daraufhin für mehrere Jahrzehnte geschlossen werden soll. Gebrechliche Greise und Kinder ohne Eltern sind von der Gnade allerdings ausgeschlossen. So nimmt Larsen acht Waisen bei sich auf und weigert sich, in den Zentralbunker zu gehen. Der Wissenschaftler fertigt für die Kinder aus kargen Zweigen und selbstgedrehten Kerzen einen Christbaum. Es ist Weihnachten. Doch bald liegt auch Larsen im Sterben. Als er sein Ende kommen spürt, schickt er die Kinder an die vergiftete Erdoberfläche. Durch eine karge Eislandschaft ziehen sie, dick vermummt und mit Gasmasken ausgerüstet, einer möglichen Zukunft entgegen.

Der Film ist eine aufrüttelnde Anklage gegen den Atomkrieg. In beeindruckenden, gelb-braun gehaltenen Bildern verdeutlicht er das Grauen der atomaren Apokalypse und stellt die Frage der Verantwortung eines jeden Menschen für das Schicksal der Welt.

Vor allem in den 1980er Jahren, angesichts einer sich verschlechternden weltpolitischen Lage (Einmarsch der Sowjetunion in Afghanistan, NATO-Nachrüstung), entstanden weitere bemerkenswerte Filme über die Situation nach einer nuklearen Katastrophe: »Malevil« (Frankreich, 1980), »The Day After« (USA, 1983), oder der Zeichentrickfilm »When the Wind blows« (Großbritannien, 1986). Am Vorabend der nuklearen Apokalypse spielt »Opfer« (Schweden, Großbritannien, Frankreich, 1986, von Andrei Tarkowski), ein mystisches Meisterwerk voller Symbolik.

### *Dr. Strangelove or How I learned to stop worrying and love the Bomb (Großbritannien, 1963; deutscher Titel: Dr. Seltsam oder wie ich lernte, die Bombe zu lieben)*

Der ultimative Film zum Thema Atomkrieg ist »Dr. Strangelove, oder wie ich lernte, die Bombe zu lieben« von Stanley Kubrick: eine bitterböse Satire auf den Wahnsinn des Rüstungswettlaufs.

General Jack D. Ripper ist Kommandant eines amerikanischen Luftwaffenstützpunktes, auf dem Bomber mit Atomwaffen stationiert sind. Sein Kommunistenwahn,

der ihn glauben macht, dass die Russen seine Körpersäfte vergiften, führt zu seinem Befehl, fünf der Bomber Richtung Moskau zu schicken. Nur er selbst kann die Bomber zurückrufen, doch er sperrt sich mit seinem Adjutanten im Befehlsstand ein. Während Präsident Muffley die Sowjets über das Unglück zu informieren versucht, stürmen Fallschirmjäger den Stützpunkt, aber Ripper hat sich leider schon erschossen. Captain Mandrake gelingt es zwar, mithilfe von Rippers Notizbuchaufzeichnungen den Rückrufcode zu entschlüsseln, doch er kann das Pentagon nicht erreichen, da alle Stützpunkttelefone ausgefallen sind. Als er ein normales Münztelefon benutzen will, hat er kein Kleingeld und muss es sich dadurch beschaffen, dass er einen Getränkeautomaten knackt.

Vier der fünf Bomber kehren zwar zurück, aber Major Kong kämpft sich mit seinem Flugzeug durch und stürzt sich, auf einer Atombombe sitzend, auf Moskau. Dies führt zur Aktivierung des russischen »Weltuntergangsapparates«, was die Zerstörung der menschlichen Zivilisation nach sich zieht.

In einem Atomschutzbunker versucht der deutsche Wissenschaftler Dr. Strangelove, der ein Faible für Hitler hat, dem Präsidenten seine Rassen- und Auslese-theorien zu erklären. In Bildern morbider Schönheit geht die Welt unter den melodischen Klängen eines Schlagers unter: »We'll meet you again, don't know where, don't know when ...«

In satirisch-grimmiger Weise zeigt Kubrick die Perversionen des Rüstungswettlaufs und der militärischen Maschinerien auf. Die handelnden Personen sind zwar alle halb wahnsinnig, aber merkwürdigerweise erscheinen sie gerade dadurch als reales Abbild von wirklich existierenden Entscheidungsträgern unserer Welt.

## Einige technische Details

Zur Atombombe (Kernspaltung):

Implosionsbombe: Das spaltbare Plutonium liegt als Hohlkugel vor. Die umgebende Sprengstoffschicht wird elektrisch gezündet, drückt das Spaltmaterial zusammen und erhöht die Dichte. Die so entstehende »überkritische Masse« setzt eine Ketten-

reaktion in Gang (Nagasaki, »Fat Man«).

»Gewehr-Design«: Hier wird zusätzliches Spaltmaterial (Uran) auf den Kernsprengstoff geschossen, sodass die einzelnen Teile verschmelzen und eine überkritische Masse erzeugen (Hiroshima, »Little Boy«).

Zur Wasserstoffbombe (Kernfusion):

Wasserstoffbomben funktionieren umgekehrt. Hier werden keine Atomkerne gespalten, sondern die Kerne der Wasserstoffisotope Deuterium und Tritium miteinander verschmolzen. Die zum Starten der Fusion notwendige Energie stammt aus einem kleinen Kernspaltungssprengsatz.

Zur Zerstörungskraft eines Nuklearsprengkopfes mit einer Sprengkraft von 1,2 Megatonnen: Feuerball (Radius etwa 2 km): Von einer Sekunde auf die andere verdampft alles. Starke Druckwelle (Radius etwa 8 km): Gebäude werden weggefegt, massenhaft Tote. Hitzestrahlung (Radius etwa 14 km): schwerste Verbrennungen. Druckwelle (Radius etwa 21 km): starke Verletzungen möglich.

Zeitliche Abfolge einer Atombombenexplosion:

1. Innerhalb von Millisekunden entsteht ein Feuerball – zwei Kilometer groß und mit 30.000 Grad Celsius fünfmal so heiß wie die Sonnenoberfläche. Hier verdampft alles.

2. Der dabei entstehende Lichtblitz ist so hell, dass er noch in großer Entfernung zu Erblindung führt. Die mitgeführte Energie lässt im Umkreis von 14 Kilometern alles Brennbare in Flammen aufgehen.

3. Nun folgt eine gewaltige Druckwelle, die sich mit Überschallgeschwindigkeit ausbreitet. Was der Welle im Weg steht, wird mit einer Wucht weggeblasen, der nichts standhält. Im Umkreis von acht Kilometern stürzen Gebäude ein und begraben Menschen unter sich.

4. Luftströmungen reißen Staub, Asche und andere Partikel zum Zentrum der Explosion und bilden eine Pilzwolke. Dieser Sturm zerstört noch mehr Gebäude und facht einen Feuersturm in der Stadt an.

5. Noch ist der Schrecken nicht vorbei. Die hochgewirbelten und radioaktiven Staubpartikel regnen in Form eines schwarzen Regens (Black Rain) zu Boden,

verteilen sich aber auch über weite Flächen. Lebewesen sterben an der akuten Strahlenkrankheit und später an Krebs-erkrankungen.

Städte wie Berlin, London oder Paris würden dem Erdboden gleichgemacht, wenn eine Atombombe über dem Brandenburger Tor, dem Big Ben oder dem Eiffelturm explodieren würde.

Was kann man im Falle eines Atomkrieges tun? Schutzräume? Wer einen solchen besichtigen will, sollte nach Bad Neuenahr-Ahrweiler nahe Bonn fahren. Dort befand sich im Kalten Krieg das geheimste Bauwerk der Bundesrepublik. In einer Tunnelanlage von 20 Kilometern Länge verbarg sich unter den Weinbergen zwischen Ahrweiler und Dernau ein Atombunker mit dem Namen »Ausweichsitz der Verfassungsorgane der Bundesrepublik Deutschland in Krise und Krieg«, kurz »Regierungsbunker« genannt. Zwei Eisenbahntunnel unter den Weinbergen wurden zwischen 1962 und 1971 zum atombombensicheren Bunker umgebaut. Heute ist aus einem kleinen Teil ein Museum geworden, die »Dokumentationsstätte Regierungsbunker«. Durch eine riesige Schleu-

se, würdig eines James-Bond-Bösewichts, gelangt man in die Anlage, die ursprünglich für etwa vier Wochen der Schutzraum für hochrangige Politiker, Wirtschaftsbosse und dergleichen gewesen wäre. Die Frage, die sich hier stellt: Im Kalten Krieg wären im Falle einer Weltkrise BRD und DDR zum Schlachtfeld der Supermächte geworden. Ein atomar geführter Krieg hätte Deutschland verwüstet. Wenn nach vier Wochen die Vorräte an Nahrung, Wasser und sauberer Luft aufgebraucht gewesen wären, was hätte die Insassen des Bunkers an der Oberfläche erwartet?

Wahrscheinlich hätte sich im Ernstfall niemand diese Frage stellen können: Noch während der Bauarbeiten zum Regierungsbunker fertigte die Sowjetunion raketengestützte Atomsprengköpfe mit einer Zerstörungswirkung, der der Bunker nichts entgegenzusetzen hatte. Ebenfalls schon während der Bauarbeiten beschafften DDR-Spione die exakte Position des Bunkers und detaillierte Pläne, wie sich nach dem Mauerfall herausstellte. Ab dem Zeitpunkt gehörte der bundesdeutsche Regierungsbunker zu den festen Zielen der sowjetischen Atomraketen. ■



## RNA und die Suche nach den tiefsten Geheimnissen des Lebens

von Robert Hector

### RNA – Lebensmolekül und Katalysator

In den letzten Jahren schaffte die RNA den Durchbruch in der Biotechnologie. Das Molekül ist ein vielschichtiger Spieler in der Evolution und Zellbiologie mit einer Vielzahl von Funktionen. Moderne Labortechniken, Gen-Editing und Therapien basieren auf der RNA.

Die DNA ist der genetische Elternteil der RNA: zwar ist die DNA die eigentliche Erbinformation, da sie stabil ist, sie muss aber durch Enzyme in die komplementäre RNA kopiert werden. Nur die RNA entfaltet biochemische Wirkung in der Zelle.

Verschiedene RNA-Klassen haben in lebenden Zellen und Geweben zahlreiche zentrale Funktionen. Die messengerRNA dient als temporärer molekularer Überträger genetischer Information. Die Analyse der Gesamtheit der mRNA in einer Zelle zu einem gegebenen Zeitpunkt, das Transkriptom, ermöglicht es, den Zelltyp sowie dessen Zustand, zum Beispiel bei pathologischer Veränderung, zu bestimmen.

1961 wurde der genetische Code entschlüsselt. Die messenger-RNA (Boten-RNA, mRNA) ist ein intermediäres Molekül, das durch ein Enzym von der DNA transkribiert (»kopiert«) wird und dann dazu dient, Proteine zu produzieren. 16 Jahre später fanden Forscher heraus, dass Gene in Pflanzen, Pilzen und Tieren fragmentiert vorkommen können, oft beinhalten sie scheinbar unsinnige Sequenzen, genannt Introns. Diese werden aus den mRNA-Transkripten herausgeschnitten, bevor die mRNA in Proteine übersetzt wird. Diese Entdeckung war vielleicht die größte Überraschung in der Geschichte der Molekularbiologie: Niemand hatte vorausgesagt, dass Gensequenzen nicht präzise mit Proteinsequenzen korrespondieren.

1989 erhielten Thomas Cech und Sidney Altman den Nobelpreis für ihre Entdeckung, dass RNA katalytische Eigenschaften hat. In den späten 1970ern begann Cech die Gentranskription in dem winzigen aquatischen Organismus *Tetrahymena*

thermophila zu studieren. Er fokussierte sich auf ein einziges Gen, welches ein Intron enthielt. Zu jener Zeit war es allgemein akzeptiert, dass alle Enzyme, welche chemische Reaktionen katalysieren, Proteine waren. Aber Cech fand unerwartet ein Enzym, das kein Protein war. Das Enzym in *Tetrahymena*, das Introns heraus schnitt, bestand aus RNA.

Cech schloss in der Folgezeit rigoros alternative Erklärungen aus, um das alte Dogma zu Fall zu bringen. Er zeigte, dass RNA katalytische Eigenschaften haben konnte. Es gibt zwei Schlüssel-Erfordernisse für Leben: das Molekül muss fähig sein, genetische Information zu speichern und sich zu replizieren, wozu katalytische Reaktionen benötigt werden. RNA erfüllte die erste Bedingung, Cechs Entdeckung zielte darauf ab, dass auch die zweite Bedingung erfüllt war. Jennifer Doudna und Jack Szostak, später ebenfalls Nobelpreisträger, zeigten, dass Cechs RNA-Enzym, welches er Ribozym nannte, nicht nur RNA aufspalten, sondern auch sie auch replizieren konnte. Das Leben auf der Erde könnte mit RNA begonnen haben – die RNA-Welt. Das RNA-Molekül ist nun weit akzeptiert als Schlüsselspieler des Lebens.

RNA kann die Aktivität von Genen regulieren, und Gen-Editing-Werkzeuge und Therapeutika wurden dank Grundlagenforschung auf der Basis der vielfältigen Funktionen der RNA entwickelt. microRNAs und small interfering RNAs (siRNA) können die Expression von Genen kontrollieren. Diese RNAs können vielleicht zur Behandlung von neurodegenerativen Erkrankungen wie der Amyotrophen Lateralsklerose eingesetzt werden.

Die mRNA-Impfungen, die COVID-19 bekämpften, wurden in weniger als einem Jahr entwickelt. Aber sie basierten auf den Ergebnissen von jahrzehntelanger Forschung. Ähnliche Impfstoffe befinden sich in der Entwicklung, um das tödliche Respiratory Syncytial Virus (RSV), die gewöhnliche Erkältung und sogar Krebs zu bekämpfen. Der RSV-Impfstoff mRNA von Moderna wurde im August 2024 als erster nicht gegen COVID-19 gerichteter mRNA-Impfstoff in der EU zugelassen.

Eine der am häufigsten benutzten Anwendungen von RNA ist das CRISPR/Cas9-

Gen-Editing. Im Jahr 2012 entdeckten die Biologinnen Jennifer Doudna und Emmanuelle Charpentier den Mechanismus CRISPR/Cas9. Die Gen-Schere, die man zielgenau auf eine beliebige DNA-Sequenz ansetzen kann, weckt neue Hoffnung in der Gentherapie und zugleich Angst vor Manipulationen an der Keimbahn. Cas9 ist ein Enzym, 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, kann man die Schließung des Schnitts je nach Bedarf so gestalten, dass eine am Gegenstrang orientierte Reparatur, eine Deletion oder eine Insertion von Nucleotiden dabei herauskommt.

Die Rolle von Cas9 in Bakterien ist inzwischen bekannt: Es handelt sich um eine Art adaptives Immunsystem der Mikroben. Diese 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.

Mit der CRISPR/Cas9-Methodik lassen sich einzelne Gene im Genom heraus schneiden und durch eine andere Version ersetzen. Die Möglichkeit, gezielt das menschliche Erbgut zu verändern, war damit geschaffen. Dieses »Gen-Editing« ist einfach, kostengünstig und effizient. Die Methode ist daher nicht mehr nur einer Handvoll Labore mit entsprechender finanzieller Ausstattung vorbehalten. Heute werden modifizierte CRISPR/Cas9-Systeme werden in unterschiedlichen Anwendungen von Landwirtschaft bis zu synthetischer Biologie benutzt, und sie sind zugelassen für die Behandlung einiger genetischer Erkrankungen, einschließlich der Sichelzellanämie.

Von den »long noncoding RNAs« werden hunderte und tausende in menschlichen Zellen und Geweben produziert, weit weniger in einfacheren Spezies. Dieses Mysterium ist noch ungeklärt. Einige

Wissenschaftler bezeichneten diese RNAs ursprünglich als »Unfälle der Transkription«, sahen katalytische und microRNAs als »Junk (Müll)« an. Indess fragt Cech, ob diese rätselhaften RNAs nicht der Schlüssel zum Verständnis dessen sind, was uns menschlich macht. Die Antwort zu finden, sagt er voraus, wird wahrscheinlich künftige Kapitel im Buch der RNA füllen.

Nobelpreisträger Thomas R. Cech veröffentlichte mit »The Catalyst – RNA and the Quest to unlock Life’s deepest Secrets« (2024) ein großartiges Buch, um die komplexen Konzepte und experimentellen Techniken rund um die RNA zu erklären. Er erzählt die Geschichten hinter den Entdeckungen, die unser Wissen über die RNA bereichern. Sein Wahlspruch: »Wir sollten die RNA niemals unterschätzen.«

## Die Geschichte der mRNA-Impfstoffe

### Nanopartikel und Nukleinsäure- und Lipidmoleküle

Die COVID-19-Pandemie hat die Entwicklung von mRNA-Impfstoffen stark beschleunigt. Die Forschung dazu reicht mehrere Jahrzehnte zurück. Wichtige

Informationen betrafen die chemische Struktur der RNA und ihre Lipid-Verpackung. Lipide sind fettähnliche Substanzen. mRNA-Impfstoffe gegen COVID-19 nutzen Lipid-Nanopartikel, winzige Bläschen aus Lipidmolekülen, um Boten-RNA in Zellen einzuschleusen. Letztere trägt den genetischen Code, der den Zellen erlaubt, das Spike-Protein herzustellen, mit dem das Coronavirus SARS-CoV-2 in die Zellen eindringt. Die Impfstoffe von Moderna und BioNTech/Pfizer nutzen modifizierte RNA, bei der das Nukleotid Uridin durch Pseudouridin ( $\psi$ ) ersetzt ist. Dadurch attackiert das Immunsystem die mRNA nicht. Um dem Körper zu helfen, eine passende Immunreaktion auf das Coronavirus zu entwickeln, ist die mRNA-Sequenz so verändert, dass sie das Spike-Protein in der Konformation stabilisiert, die es beim Verschmelzen mit menschlichen Zellen einnimmt.

Die Nanopartikel, die die mRNA umhüllen, bestehen aus vier Sorten von Lipidmolekülen. Eine davon ist ionisierbar: Im Impfstoffpräparat ist sie positiv geladen und hängt an der negativ geladenen RNA. Im Blutstrom verliert sie diese Ladung durch die basischen Bedingungen allerdings wieder, was den Impfstoff verträglicher macht.

### Die Anfänge

Ende 1987 führte *Robert Malone*, damals Doktorand am Salk Institute im kalifornischen La Jolla, ein bahnbrechendes Experiment durch. Er vermischte mRNA mit Fetttropfchen zu einer Art molekularer Suppe. Als er menschliche Zellen in diese Molekülsuppe tauchte, beobachtete er, dass die Zellen die mRNA aufnahmen und in Proteine übersetzten. Er hielt diese Idee in seinem Notizbuch fest: Wenn Zellen aus mRNA, die ihnen zugeführt wird, Proteine bilden, dann sei es möglich, RNA als Medikament zu nutzen.

Doch der Weg zum erfolgreichen mRNA-Impfstoff war noch lang. Viele Forscher suchten nach der richtigen Mixtur aus Nukleinsäuren und Lipiden, um den Einsatz der Boten-RNA als Medikament oder Impfstoff zu ermöglichen. Nicht wenige betrachteten mRNA als zu instabil und zu teuer in der Herstellung, als dass sich diese Vision jemals realisieren ließe.

Malones Experimente hatten Vorgänger. Schon 1978 hatten Forscher kleine Bläschen mit einer lipidhaltigen Hülle genutzt, so genannte Liposomen, um mRNA in tierische Zellen einzuschleusen und so die Herstellung von Proteinen anzuregen. Die Liposomen (Abb. 1) umhüllten und schützten die mRNA und setzten sie ins Innere ihrer Zielzellen frei, nachdem sie mit deren Membranen verschmolzen waren. Lange Zeit war es nicht möglich, mRNA künstlich im Labor zu erzeugen. Meist verwendeten Wissenschaftler mRNA aus Kaninchenblut, gezüchteten Mäusezellen oder einer anderen tierischen Quelle.

Im Jahr 1984 gelang es einem Team von der Harvard-Universität um die Biologen *Douglas Melton*, Tom Maniatis, Michael Green und Paul Krieg, biologisch aktive mRNA im Labor herzustellen. Sie nutzten dazu ein RNA-Synthese-Enzym, das sie einem Virus entnommen hatten. Anschließend injizierten sie die künstliche Nukleinsäure in Froscheier und wiesen nach, dass sie dort genauso funktioniert wie natürliche Boten-RNA.

Melton und Krieg betrachteten die synthetische mRNA zunächst als Instrument, um die Funktionsweise von Genen zu untersuchen. 1987 entdeckte Melton, dass sich Boten-RNA sowohl zum Aktivieren als auch zum Unterdrücken der Proteinproduktion einsetzen lässt. Er half, das Unternehmen Oligogen zu gründen, das später in Gilead Sciences umbenannt wurde. Die Firma sollte erforschen, wie sich mit künstlicher RNA gezielt Gene stummschalten lassen.

Malone nutzte Jahre später den in Harvard entwickelten RNA-Syntheseansatz für eigene Arbeiten. Er kombinierte die Nukleinsäurepartikel mit einer neuen Art von Liposomen, die positive elektrische Ladungen trugen. Das verstärkte deren Bindung an den negativ geladenen Ribo-

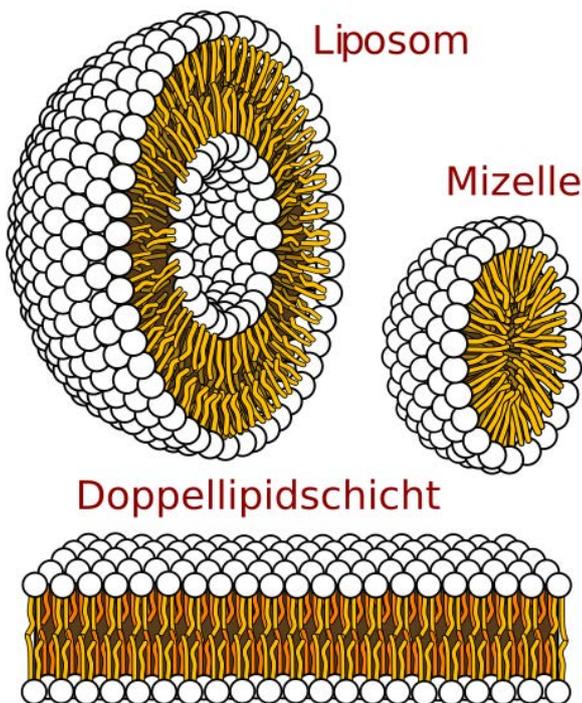


Abb. 1: Unterschiedliche Strukturen, die Phospholipide in wässrigen Lösungen annehmen können. Die Kreise sind hydrophile Köpfe und die gestrichelten Linien sind die hydrophoben Fettsäureketten. ([https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Phospholipide\\_in\\_Wasser.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Phospholipide_in_Wasser.svg))

se-Phosphat-Strang der mRNA. Entwickelt hatte diese Lipidbläschen der Biochemiker *Philip Felgner*.

## *mRNA zur Krebsbekämpfung*

Während der 1990er und 2000er Jahre stellte fast jede Impfstofffirma die Entwicklung von RNA-Impfstoffen zurück und zog dafür andere Projekte vor. Mit mRNA ließ sich nur schwer arbeiten. Krebsmediziner waren in dieser Hinsicht optimistischer – sie hatten dabei eher therapeutische Anwendungen im Blick als die Vermeidung von Krankheiten. Gestützt auf Arbeiten des Gentechnikers David Curiel untersuchten mehrere Gruppen an Universitäten und in Start-up-Unternehmen, ob sich mRNA zur Krebsbekämpfung einsetzen ließe. Die Idee: codiert Boten-RNA für Proteine, die von entarteten Zellen hergestellt werden, könne sie das Immunsystem darauf trainieren, Tumore anzugreifen.

Der Immunologe *Eli Gilboa* schlug vor, Immunzellen aus dem Blut zu filtern und künstliche mRNA in sie einzuschleusen, die für Tumorproteine codiert. Anschließend, so die Theorie, könnten die veränderten Zellen dem Spender wieder injiziert werden und sein Immunsystem dazu bringen, Krebszellen anzugreifen. Versuche an Mäusen zeigten, dass dieser Ansatz funktionierte. Doch eine große klinische Studie zeigte keinen Erfolg.

Trotzdem hatte Gilboas Ansatz weitreichende Konsequenzen. Sie inspirierten die Gründer der deutschen Firmen Curevac und Biontech. Sowohl Ingmar Hoerr bei CureVac als auch Uğur Şahin bei BioNTech hatten Ähnliches vor wie Gilboa, allerdings mit einer kleinen Abweichung: sie wollten die RNA direkt in den Körper injizieren.

## *Modifizierte und unmodifizierte mRNA*

Im Jahr 2007 erhielt ein junges Start-up-Unternehmen namens RNARx eine bescheidene Summe als Zuschuss von der US-Regierung. Seine Gründer, die Biochemikerin *Katalin Karikó* und der Immunologe *Drew Weissman*, hatten gemeinsam eine entscheidende Entdeckung gemacht: Verändert man den genetischen Code einer synthetischen RNA, hilft ihr das dabei, die angeborene Immunabwehr der Zelle zu umgehen. Schon 1997 wollten die beiden

einen mRNA-basierten Impfstoff gegen AIDS entwickeln. Doch Karikós künstliche Boten-RNA löste massive Entzündungsreaktionen aus, wenn sie Mäusen injiziert wurde. Bald fanden die beiden Forscher heraus, woran das lag: Ihre synthetische mRNA hatte Toll-like-Rezeptoren (TLR) aktiviert – Sensoren des Immunsystems, die Bestandteile von Krankheitserregern erkennen und daraufhin Abwehrreaktionen einleiten. Im Jahr 2005 stellten Karikó und Weissman eine Lösung des Problems vor: Die chemische Umwandlung von Uridin, einem Nukleotid-Baustein der mRNA, in Pseudouridin ( $\psi$ ) hielt den Organismus offenbar davon ab, die künstliche mRNA als körperfremd wahrzunehmen.

Im Jahr 2010 nutzte ein Team um den Stammzellbiologen *Derrick Rossi* chemisch modifizierte mRNA, um Hautzellen zunächst in embryonalähnliche Stammzellen und dann in Muskelgewebe umzuwandeln. Die Arbeit erregte großes Aufsehen. Gemeinsam mit Kollegen gründete Rossi das Start-up-Unternehmen Moderna in Cambridge, Massachusetts.

Moderna benutzte von Anfang an modifizierte RNA – der Unternehmensname beinhaltet die beiden Begriffe »modifiziert« und »RNA«. Doch manche Firmen in der Branche verfolgten vollkommen andere Ansätze.

Wissenschaftler des Pharmaunternehmens Shire aus Lexington, Massachusetts, kamen zu dem Schluss, dass sich unmodifizierte mRNA ebenso erfolgreich einsetzen lässt. *Michael Heartlein*, ehemaliger Forschungsleiter bei Shire, entwickelte die Technik später bei der Firma Translate Bio in Cambridge, Massachusetts, weiter, der Shire sein mRNA-Portfolio verkaufte.

Daten deuten darauf hin, dass die unmodifizierte mRNA von Translate Bio keine heftigen Immunreaktionen auslöst und sicher in die Zielzellen hineingelangt. In klinischen Studien

muss sich der Ansatz noch beweisen. Im August 2021 übernahm der französische Pharmakonzern Sanofi die Firma Translate Bio für 3,2 Milliarden US-Dollar, nachdem Translate Bio zusammen mit Sanofi Pasteur einen (nie auf den Markt gelangten) COVID-19-Impfstoffkandidaten entwickelt hatten.

CureVac entwickelte eine eigene Strategie, um die Immunreaktion gegen mRNA zu dämpfen. Die Forscher passten die mRNA-Sequenz so lange an, bis die Menge des enthaltenen Uridins ein Minimum erreichte. Mitte 2021 belegte jedoch eine Analyse, dass CureVacs COVID-19-Impfstoffkandidat eine Wirksamkeit von lediglich 48 Prozent hatte und damit deutlich hinter den Erwartungen und der Konkurrenz zurückblieb.

Nicht zuletzt in Anbetracht dieser Ergebnisse sind viele Experten davon überzeugt, Pseudouridin (die chemisch abgewandelte Form von Uridin) sei für den Erfolg von mRNA-Impfstoffen unerlässlich. Etliche sehen die Arbeiten von Karikó und Weissman als entscheidenden Beitrag an. Doch es gibt auch andere Stimmen. »Zahlreiche Faktoren wirken sich auf die Sicherheit und Wirksamkeit eines mRNA-Impfstoffs aus – die chemische Veränderung der RNA ist nur einer davon«, sagt Bo Ying, Geschäftsführer von Suzhou Abogen Biosciences. Das chinesische Unternehmen hat einen COVID-19-Impfstoff auf Basis von unmodifizierter mRNA entwickelt, der sich in der späten klinischen Testphase befindet.

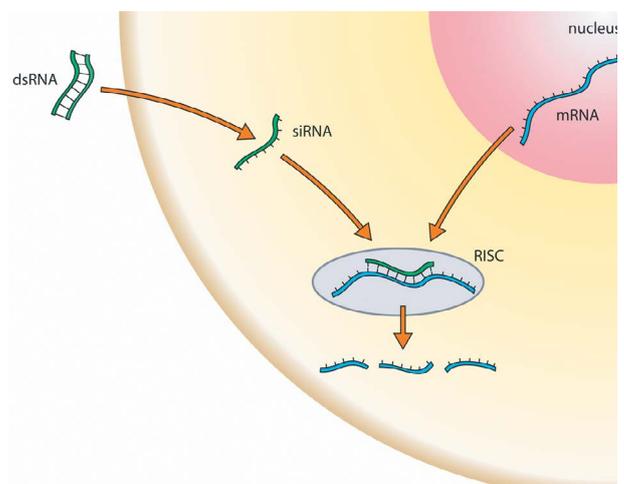


Abb. 2: RNA-Silencing ist ein kürzlich beschriebener natürlich vorkommender Prozess, bei dem kleine RNA-Moleküle (siRNA) einen zellulären Prozess aktivieren, der zur Zerstörung einer bestimmten mRNA führt. (<https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:RNAi.png>)

## Lipid-Nanopartikel (LNP) – eine Fähre, die Boten-RNA befördert

Für viele Fachleute war eine weitere Innovation entscheidend für den Erfolg der mRNA-Impfstoffe: die sogenannten Lipid-Nanopartikel (LNP), die das künstliche mRNA-Konstrukt schützen und in die Zielzelle schleusen. Die LNP-Technologie stammt ursprünglich aus den Laboren des Biochemikers *Pieter Cullis* von der Universität von British Columbia in Vancouver / Kanada. In den 1990er Jahren leistete er mit seinen Mitarbeitern Pionierarbeiten auf diesem Gebiet. Sie entwickelten LNP, um Nukleinsäuren, die ausgewählte Gensegmente, in Zellen einzubringen. Der Wirkstoff Patisiran, der auf jenem Prinzip unter Verwendung von siRNA (Abb. 2) beruht, ist heute für die Behandlung der Erbkrankheit Amyloidose zugelassen.

Nachdem sich der Ansatz, Gene mit Hilfe von RNA stillzulegen (»RNA-Interferenz«) in klinischen Versuchen als viel versprechend erwiesen hatte, fokussierten zwei von Cullis' Unternehmen ihre Forschungsarbeiten auf LNP als Transportsysteme für mRNA-basierte Wirkstoffe. Acuitas Therapeutics in Vancouver etwa kooperierte mit Weissmans Gruppe an der University of Pennsylvania sowie mit mehreren RNA-Unternehmen, um verschiedene mRNA-LNP-Präparate zu testen. Eines davon ist heute in dem COVID-19-Impfstoff von BioNTech zu finden. Die LNP-Mixtur im Vakzin (Impfstoff) von Moderna unterscheidet sich nur wenig davon.

Die Nanopartikel setzen sich aus vier Sorten von Lipidmolekülen zusammen. Drei tragen zur Struktur und Stabilität der Partikel bei. Das vierte, ein ionisierbares Lipid, ist der Schlüssel zum klinischen Erfolg der Präparate. Diese Substanz zeigte sich unter Laborbedingungen elektrisch positiv geladen und bietet damit ähnliche Vorteile wie die geladenen Liposomen, die Philip Felgner in den späten 1980er Jahren entwickelt hatte. Jedoch wird sie unter Bedingungen, wie sie etwa im Blutkreislauf vorliegen, elektrisch neutralisiert, was die Lipid-Nanopartikel für den Organismus verträglicher macht. Außerdem verleiht der Cocktail aus vier verschiedenen Lipidsorten dem Produkt eine längere Haltbarkeit und eine höhere Stabilität im Körper.

Mitte der 2000er Jahre entwickelten Wissenschaftler eine neue Methode, um LNP herzustellen und mit ihrer Fracht zu verbinden. Dabei mischt ein Apparat namens T-Connector die Lipidmoleküle mit den Nukleinsäuren, und es entstehen daraus dicht gepackte Nanopartikel. Diese Technik erwies sich zuverlässiger als andere Methoden, um Wirkstoffe auf mRNA-Basis herzustellen.

## Der Wettlauf um den mRNA-Markt

Um 2010 stiegen mehrere große Pharmaunternehmen in den mRNA-Markt ein. So gründeten Novartis und Shire im Jahr 2008 eigene mRNA-Forschungsabteilungen. Bei Novartis lag der Schwerpunkt auf Impfstoffen, bei Shire (unter Leitung von Heartlein) auf Therapeutika. Im gleichen Jahr ging BioNTech an den Start. Später kamen weitere Start-ups hinzu, finanziert unter anderem von der US-Behörde Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA).

Moderna war eines der Unternehmen, die auf diese Förderung aufbauten. Die Firma plante, Körperzellen mittels mRNA dazu zu bringen, bestimmte Proteine herzustellen, und dadurch Krankheiten zu lindern, die durch fehlende oder defekte Eiweiße verursacht werden. Der Erfolg traf aber nicht so ein wie erwartet, und so wandte sich Moderna der Produktion von Impfstoffen zu. Bis Anfang 2020 testete

Moderna neun mRNA-Impfstoffe gegen verschiedene Infektionskrankheiten, aber ohne durchschlagenden Erfolg.

Dann kam Ende 2019 die weltweite COVID-19-Pandemie. Nur wenige Tage, nachdem die Genomsequenz des Virus veröffentlicht worden war, entwickelte Moderna den Prototyp eines Impfstoffs dagegen. In Zusammenarbeit mit dem US-Forschungszentrum National Institute of Allergy and Infectious Diseases (NIAID) gelang es, den Wirkstoffkandidaten in weniger als zehn Wochen an Mäusen zu testen und erste Versuche mit menschlichen Teilnehmern zu starten. Auch BioNTech startete fieberhaft seine Forschungen. Im März 2020 schloss BioNTech eine Partnerschaft mit dem New Yorker Pharmakonzern Pfizer. Von den ersten klinischen Studien bis zur Notfallzulassung in den USA vergingen weniger als acht Monate.

Die Impfstoffe von BioNTech und Moderna basieren auf modifizierter mRNA, umhüllt von LNP. Beide enthalten Nukleotidsequenzen, die für das SARS-CoV-2-Stachelprotein codieren und so ausgelegt sind, dass das Eiweiß die Konfiguration einnimmt, welche es beim Verschmelzen mit menschlichen Zellen innehat. In dieser zielgerichteten Anpassung der Proteinstruktur – vorgenommen vom Impfspezialisten Barney Graham sowie den Strukturbiologen Jason McLellan und Andrew Ward – sehen viele Experten eine

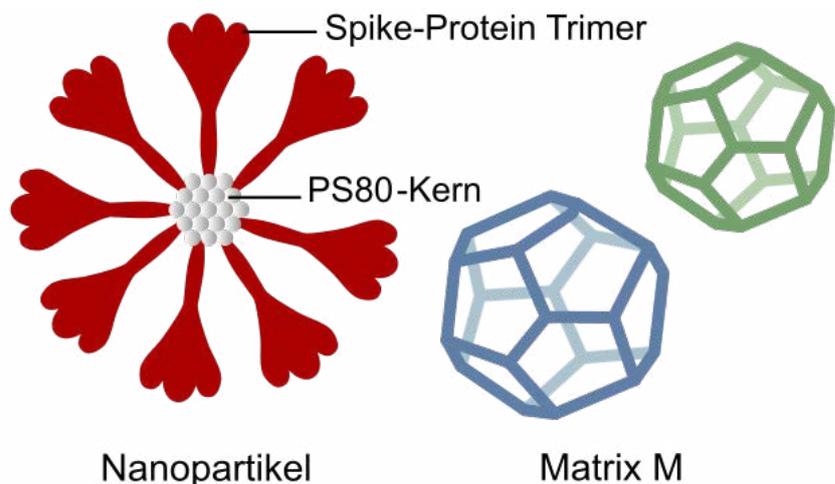


Abb. 3: Modellhafte Darstellung von NVX-CoV2373: Ein Nanopartikel entsteht durch Zusammenlagerung der rekombinant gewonnenen Spike-Proteine um einen mizellaren Polysorbat-80(PS80)-Kern. Verstärkt wird die immunogene Wirkung durch das Adjuvans Matrix-M, mit käfigartiger Struktur. ([https://de.wikipedia.org/wiki/Novavax\\_COVID-19-Impfstoff#Eigenschaften](https://de.wikipedia.org/wiki/Novavax_COVID-19-Impfstoff#Eigenschaften)).

weitere preiswürdige Leistung, obwohl sie nicht spezifisch für mRNA-Impfstoffe ist, sondern sich ebenso auf andere Vakzine anwenden lässt. So verwendet der einzige derzeit zugelassene proteinbasierte COVID-19-Impfstoff (Abb. 3) von Novavax das Spike-Protein in ebendieser Präformationskonformation.

Die Debatte, wer am meisten zur Entwicklung der mRNA-Impfstoffe beigetragen hat, hängt mit der Frage zusammen, wer am Ende die lukrativen Patente halten wird. Ein Großteil des geistigen Eigentums geht auf die Arbeiten von Felgner, Malone und ihren Kollegen im Jahr 1989 zurück. Die damit zusammenhängenden Patente hatten aber nur eine Laufzeit von 17 Jahren, die inzwischen verstrichen sind. Selbst die 2006 angemeldeten Patente auf die Entdeckungen Karikós und Weissmans werden bald ablaufen. Zwar können Unternehmen sich spezielle RNA-Sequenzen schützen lassen, etwa für eine Variante des Spike-Proteins, oder auch ausgewählte Lipidmischungen. Aber es wird schwierig sein, breit angelegte Patente auf mRNA-Lipid-Nanopartikel zu bekommen.

Moderna testet derzeit mRNA-Impfstoffe gegen Influenza, Zytomegalie und weitere Infektionskrankheiten in klinischen Studien. 2020 erwarb die Firma zwei Patente, die zahlreiche Anwendungen von mRNA zur Beeinflussung der zellulären Proteinproduktion abdecken.

Im Jahr 2023 erhielten Katalin Karikó und Drew Weissman den Nobelpreis für Medizin oder Physiologie für ihre Grundlagenforschung, auf die sich die heutige mRNA-Technologie stützt. Wissenschaftliche Durchbrüche sind heute jedoch nicht mehr die Leistung Einzelner, es bedarf der Zusammenarbeit hunderter, wahrscheinlicher tausender Menschen.

### *Die Zukunft von Pandemien*

SARS-CoV-2 ist, wie andere Viren auch, »unpredictable«, unberechenbar. Das Virus vermehrt sich und mutiert (so entstehen Varianten wie Delta oder Omikron), so dass Impfstoffe an Wirkung verlieren können. Epidemiologen können zwar den Verlauf einer Epidemie mit gewissen Streubreiten modellieren (im Grunde geschieht dies durch eine e-Funktion mit den Variab-

len S (Suszeptibilität – Empfänglichkeit gegen das Virus), I (Infectious – die Zahl der mit dem Virus Infizierten) und R (Recovered – die Genesenen oder Gestorbenen)). Doch mathematische Modelle sind nicht identisch mit der Realität – die Wirklichkeit ist immer komplexer als die auf bestimmten Voraussetzungen und Annahmen beruhenden mathematischen Modellvorstellungen. Viren haben eine gewisse Mutationsrate, die sich zwar in ihrer Größenordnung mathematisch erfassen lässt, aber nicht in ihrer Richtung. Viren können sich (in anthropozentrischer Sichtweise) zum »Guten« (d. h. weniger gefährliche Wirkung für den Menschen) hin entwickeln, dies ist aber nicht zwangsläufig so. Zwar bessert sich die Immunitätslage der Menschen durch (überlebte) natürliche Infektionen und durch Impfungen, aber ein radikal mutiertes verändertes Virus kann die Menschheit vor Probleme stellen. Die Impfstoffproduktion (von der Analyse der Genomsequenz bis hin zum fertigen Impfstoff) dauert eine gewisse Zeit, in der das Virus sich wiederum verändern kann. Die Impfstoffentwicklung läuft also der Virusentwicklung immer hinterher. Inzwischen ist die Corona-Pandemie Vergangenheit, neu auftretende Infektionen mit dem Virus verlaufen in aller Regel harmlos. Ob mRNA-Therapeutika ein Allheilmittel gegen Krebserkrankungen darstellen werden, muss sich erst zeigen. In Zeiten, in denen in der Medizin Renditeerwartungen gegenüber humanen Werten eine immer größere Rolle spielen, sollten Heilversprechungen mit einer gesunden Skepsis betrachtet werden. ■

## Die Zukunft der Künstlichen Intelligenz: Mensch-Maschinen-Hybride und die Singularität

von Robert Hector

### **Singularität, Uploads und Holodecks**

Die vom Zukunftsforscher und Technologie-Visionär Ray Kurzweil vorhergesagte Singularität ist ein hypothetischer Zustand

in der Zukunft, an dem der technologische Fortschritt so schnell und tiefgreifend sein wird, dass er die menschliche Gesellschaft grundlegend verändern wird. Kurzweil zufolge wird die Singularität durch Fortschritte in der Künstlichen Intelligenz, der Nanotechnologie und der Biotechnologie vorangetrieben. Er sagt voraus, dass diese Bereiche schließlich konvergieren werden, was die Erschaffung superintelligenter Maschinen und Fähigkeit zur Manipulation von Materie auf atomarer und molekularer Ebene nach sich zieht. Er glaubt, dass die Singularität zu einem exponentiellen Wachstum des menschlichen Wissens und der menschlichen Fähigkeiten führen wird und dass Mensch und Technologie verschmelzen werden. Er geht davon aus, dass diese Verschmelzung den Menschen in die Lage versetzen wird, viele Einschränkungen des menschlichen Körpers und Gehirns, einschließlich Alterung und Krankheit, zu überwinden.

Damit verwandt ist die Idee des Uploads. Damit ist gemeint, dass die gesamte Information eines Gehirns inklusive des Bewusstseins ausgelesen, übertragen und auf einer anderen Hardware gespeichert wird, etwa auf einem Chip oder in einem Avatar. Damit könnte ein Mensch im Prinzip unsterblich werden, da sein Bewusstsein auf immer neue Hardware kopiert und übertragen werden könnte. Die Möglichkeiten und Konsequenzen einer derartigen Technologie sind in Serie wie »Upload« oder »Altered Carbon« und dem Film »Transcendence« durchgespielt worden. Derzeit gibt es noch keine Methode, ein lebendes Gehirn, insbesondere den Zustand aller Neuronen und Synapsen und ihre Verbindungen untereinander, vollständig auszulesen.

Ein realistischeres Szenario wäre die Entwicklung einer Vorstufe dessen, was in der Star-Trek-Serie (TNG) als Holodeck bezeichnet wird. Das Holodeck ist eine Art virtuelles Realitätssystem, welches eine äußerst realistische 3-D-Umgebung generiert, in der die Benutzer mit der computergenerierten Umgebung interagieren können, als ob sie real wäre. Dies ermöglicht eine hochgradig interaktive Erfahrung, die für eine Vielzahl von Aktivitäten genutzt werden kann, beispielsweise ein

historisches Ereignis nachzustellen, ein anspruchsvolles technisches Problem zu simulieren oder einfach in einer friedlichen, natürlichen Umgebung zu entspannen. Das Holodeck kann jede Umgebung erzeugen, die sich der Benutzer vorstellen oder programmieren kann, von einem einfachen Raum bis hin zu einer ganzen Welt oder Universum.

Eine realistische Vorstufe davon wären vollständig im Computer generierte Filme oder ganze Serien, die individuell auf den Nutzer zugeschnitten und gegebenenfalls nach seinen Wünschen interaktiv verändert oder sogar vollständig nach seinen Anweisungen erstellt werden könnten. Die einzelnen Zutaten dazu sind heute schon vorhanden. Große Sprachmodelle können ganze Geschichten und Drehbücher generieren. Konditionierte Diffusionsmodelle können aus den erzeugten Beschreibungen Bilder generieren, die schließlich zu Videos animiert und kombiniert werden können. Die geschriebenen Dialoge können mit Speech-Synthesizern (Text-to-Speech-Modelle) in gesprochene Dialoge in jeder beliebigen Stimme umgewandelt werden. Und schließlich können weitere generative Modelle noch die passenden Geräusche und die Musik dazu erschaffen. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass große Streamingdienste so etwas in nicht allzu ferner Zukunft anbieten werden.

ChatGPT und GPT-4 sind Vorstufen einer solchen Entwicklung. Im Prinzip werden KI-Systeme in der Lage sein, sich selbst umzuprogrammieren, und sie werden sich damit selbst iterativ verbessern können.

## **Transhumanismus – die nächste Stufe der Evolution?**

Der Computerwissenschaftler und Futurologe Ray Kurzweil ist ein Prophet des Transhumanismus, einer Bewegung, welche die Technologie als ein Instrument sieht, unsere Kognition zu verstärken und unsere Biologie zu transzendieren. Nach Kurzweil wird die Menschheit durch die Verschmelzung von Mensch und Künstlicher Intelligenz in eine neue Epoche der Geschichte eintreten. Er leiht die Singularitäts-Metapher von der Physik der Schwarzen Löcher aus: wenn wir in den Abgrund von immer verbesserter Computerpower fallen, was



bedeutet es dann, menschlich zu sein am Rande des Zusammenbruchs?

Kurzweil veröffentlichte 2005 sein Buch »The Singularity ist near« (deutsch »Menschheit 2.0. Die Singularität naht«), in dem er die Kernpunkte seiner Zukunftsvision darlegte. 2024 legt er nun das Werk »The Singularity is nearer« (deutsch »Die nächste Stufe der Evolution«) vor, in dem er auf der Basis der Fortschritte im Bereich Künstlicher Intelligenz seine Voraussagen präzisiert.

Diese basieren hauptsächlich auf dem exponentiellen Wachstum bezüglich der Zahl von Berechnungen pro Sekunde, die ein Computer durchführen kann. Dieser Trend wird seit 1939 beobachtet. Er erwartet, dass der Turing-Test vor dem Jahr 2030 bestanden sein wird: Computer werden dann fähig sein, Verhalten zu simulieren, welches ununterscheidbar von menschlichem Verhalten ist. Künstliche Intelligenzen werden »superhumane« Fähigkeiten in vielen Gebieten erlangen.

In Kurzweils techno-utopischer Welt-sicht wird die Zukunft der Menschheit geprägt sein durch die Evolution der Informationstechnologie. Am Ende der 2020er-Dekade werden nach Kurzweil die meisten Kleider und alltäglichen Güter aus dem 3-D-Drucker kommen. Gehirn-Computer-Interfaces werden imstande sein, simulierte sensorische Daten direkt ins Gehirn der Menschen zu transferieren. Auf die lange Sicht wird eine Spezies von Mensch-KI-Hybriden Wege finden, alle

Materie im Universum in »Computronium«, ein hypothetisches programmierbares Substrat für ultrahocheffiziente Computerberechnungen, zu überführen. Das Universum als ultimer Rechner, der alle Fragen nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest beantworten wird, womöglich mit der Antwort »42« – eine wahrhaftige Techno-Utopie.

Eine Voraussage der Zukunft bleibt schwierig. Technokratische Fiktionen zu artikulieren ist einfach, vor allem, wenn Metaphern aus der SF-Literatur verwendet werden. Das Jonglieren von »evolutionärer Neurowissenschaft« mit neuen Möglichkeiten von KI-Sprachmodellen führt bei Kurzweil zu dem Postulat, dass Computer fähig sein werden, die Funktion menschlicher Gehirne zu simulieren, und all das zu simulieren, was wir uns vorstellen können. Zumindest werden wir, nach Kurzweil, Zugang haben zu unserem eigenen Quellcode (was immer das auch sein mag). Hier verwechselt Kurzweil Berechnung mit Intelligenz und Bewusstsein. Er flirtet mit Materialismus, Dualismus und Panpsychismus und behauptet, das Bewusstsein sei eine fundamentale Kraft des Universums. Kurzweil stellt fest, dass eine Art von »informationsprozessierender Komplexität« im Gehirn erwacht, eine Kraft in Form von subjektiver Erfahrung. Doch die Worte »Komplexität« und »Emergenz« werden zu oft gebraucht in einem Kontext, in welchem »Abrakadabra« das Gleiche tut.

Steht der Menschheit eine Ära von digitalen Klonen bevor? Der Futurologe stellt sich eine Technologie vor, die fähig ist, jedes Bit des Gehirns durch eine digitale Kopie zu ersetzen. Kurzweil berücksichtigt nicht die Rolle der von Unbestimmtheit getriebenen Quantenprozesse, weil nicht berechenbare Mechanismen seine Paradigmen und seine Agenda untergraben würden. Er sagt voraus, dass Nanobots bald in die Gehirne der Menschen eintauchen werden, all ihre Erinnerungen und Personalitäten kopieren und sie in der Cloud speichern werden. Aber würde ein solcher komplett computerisierter Doppelgänger das gleiche wie der Originalmensch sein? Als ein Funktionalist glaubt Kurzweil dies: Wenn ein AI-Chatbot exakt

so agiert wie ein Mensch, dann ist es ein Mensch. Die Kopie gleicht dem Original und übertrifft es sogar. Doch ist die Realität weder ein Simulacrum, noch ist Bewusstsein eine Computerfunktion, eine Berechenbarkeitsfunktion.

Kurzweils Techno-Optimismus stoppt nicht in der Cloud. In seiner Vorstellungswelt ist die Seele digital und der Körper mechanistisch. Ein »Nano-Engineering« wird zu einer Revolution führen, die es uns ermöglicht, uns neu zu entwerfen und neu aufzubauen: Molekül um Molekül werden unsere Körper und Gehirne und die Welten, mit welchen wir interagieren, neu zusammengesetzt. Die Menschen werden dadurch länger und gesünder leben – die Unsterblichkeit ist nicht mehr fern.

Kurzweils Haltung zum Tod ist nachvollziehbar. Er will seinen Vater zurück ins Leben holen, zumindest in Form eines virtuellen Avatars. Dazu wird die Identität einer Person konserviert, dazu wird alles gesammelt, was diese Person jemals geschrieben oder gesagt hat und dann digital gespeichert. Der nächste Schritt wäre, die virtuellen Replikas mit physikalischen Körpern zu versehen, ausgewählt aus

mehreren robotischen Avataren, eventuell gewachsen aus der DNA der originalen Person. Es käme zu einem neuen Umgang von Menschheit und Technologie, wenn wir mit Künstlicher Intelligenz verschmelzen würden. Man könnte von einer Revolution gegenüber Mutter Natur und ihren Begrenzungen sprechen. Unsere Gehirne lernen schneller und erinnern sich besser, und wir können unsere Ängste, Traumata und Zweifel »reprogrammieren«, so dass wir nicht mehr leiden müssen.

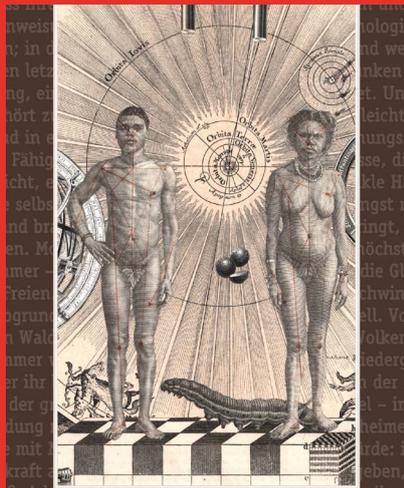
Die Singularität wird uns alle befreien. Kurzweil ist überzeugt davon, dass wir Leben kopieren, den Tod ausmerzen und uns selbst neu editieren können. Das Versprechen einer posthumanen Unsterblichkeit unserer Spezies, frei von biologischen Gebrechen. Eine pseudoreligiöse Erlösungsmetapher, ein Surrogat von Gott, entsprungen dem wissenschaftlichen Fortschritt.

Jede Straße nach Utopia trifft jedoch auf halbem Weg auf eine Dystopie. Kurzweil diskutiert die Technologien, die die Menschheit bedrohen: Atomwaffen, Biotechnologie, und auch Künstliche Intelligenz. Doch wir müssen den technologi-

schen Wandel annehmen und die Zukunft gestalten. Insgesamt heißt Kurzweils Motto »Verschmelze dich mit Künstlicher Intelligenz« - wir können, wir wollen, und wir müssen. Doch dies ist auch eine techno-utopische Pseudoreligion, die den Kern des Menschlichen in Frage stellt.

Künstliche Intelligenz hat sich in den letzten Jahren rasant fortentwickelt und bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Das Spektrum reicht von Maschinen, die Menschen in Strategiespielen bezwingen, komponieren, malen oder Geschichten schreiben, über Roboter, die Menschen assistieren, Wartungsarbeiten durchführen und fremde Planeten erkunden, bis hin zu autonom agierenden Fahrzeugen und komplexen Überwachungssystemen. Eine Technik, die dem Menschen im Denken ebenbürtig oder gar überlegen ist, rückt näher. Während mit KI auf der einen Seite die Hoffnung verbunden ist, für die vielfältigen Herausforderungen der Zukunft besser gewappnet zu sein, wächst auf der anderen Seite selbst in technikaffinen Kreisen die Sorge, dass selbstlernende Systeme die Kontrolle übernehmen und den Mensch überflüssig machen könnten. ■





Herbert W. Franke  
**ZENTRUM DER MILCHSTRASSE**

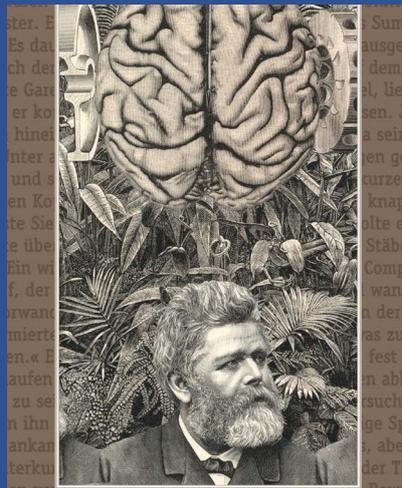


SF-Werkausgabe  
Herbert W. Franke  
p.machinery

Herbert W. Franke  
**ZENTRUM DER MILCHSTRASSE**  
Science-Fiction-Roman  
SF-Werkausgabe Herbert W. Franke,  
Band 24, hrsg. von Hans Esselborn  
und Susanne Päch  
AndroSF 186  
p.machinery, Winnert, Juni 2024, 320  
Seiten  
Paperback: ISBN 978 3 95765 405 2 –  
**EUR 19,90 (DE)**  
Hardcover: ISBN 978 3 95765 406 9 –  
**EUR 32,90 (DE)**

Alvin Katz, ein Informatiker, wird vom Konzern VSE für eine Spezialaufgabe angeheuert – und verliert dann alles, seine Freunde und Familie, sein Geld, seine Posten. Ganz unten angekommen, wird er von einem Mönch gerettet und in ein Kloster gebracht. Seine ehemalige Schülerin Mona macht sich auf die Suche – und findet das Kloster, in dem nichts so ist, wie es zu sein scheint. Hier werden Grundlagenforschungen betrieben, die in der Lage sind, die Welt aus den Angeln zu heben und die Grundfesten des Glaubens zu erschüttern. Und hier geht ein Mörder um ...

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf [www.booklooker.de/pmachinery](http://www.booklooker.de/pmachinery).



Herbert W. Franke  
**SPHINX\_2**

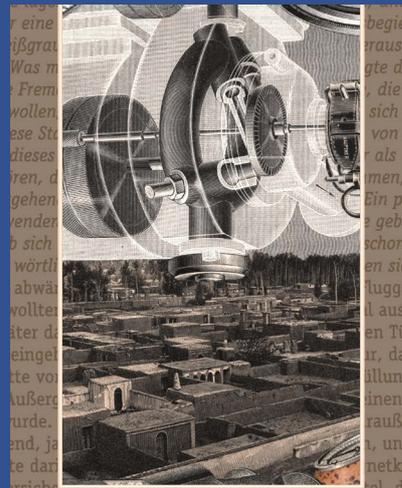


SF-Werkausgabe  
Herbert W. Franke  
p.machinery

Herbert W. Franke  
**SPHINX\_2**  
Science-Fiction-Roman  
SF-Werkausgabe Herbert W. Franke,  
Band 25, hrsg. von Hans Esselborn  
und Susanne Päch  
AndroSF 187  
p.machinery, Winnert, September  
2024, 320 Seiten  
Paperback: ISBN 978 3 95765 412 0 –  
**EUR 21,90 (DE)**  
Hardcover: ISBN 978 3 95765 413 7 –  
**EUR 34,90 (DE)**

Die Welt ist zu weiten Teilen unbewohnbar geworden, die Menschheit teilt sich auf in die weniger privilegierten Mitglieder der Allianz der freien Nationen und die reichen Bewohner der Union unabhängiger Stadtstaaten: Sie leben unter schützenden Kuppeln, in denen Gewebekulturen und Zuchtautomaten für die Ernährung zuständig sind und virtuelle Spaziergänge, Emotionsboxen und Parasex für Abwechslung sorgen.

Der junge Wissenschaftler Gareth wundert sich sehr, als er aus heiterem Himmel Besuch von einem Vertreter der »Gesellschaft für sanften Selbstmord« erhält. Und seine Verwundung wird zur Panik, als man ihm suggeriert, dass er an Lungenkrebs leide. Es dauert eine ganze Weile, bis er herausfindet, was man eigentlich mit ihm vorhat ...



Herbert W. Franke  
**CYBER CITY SÜD**



SF-Werkausgabe  
Herbert W. Franke  
p.machinery

Herbert W. Franke  
**CYBER CITY SÜD**  
Science-Fiction-Roman  
SF-Werkausgabe Herbert W. Franke,  
Band 26, hrsg. von Hans Esselborn  
und Susanne Päch  
AndroSF 188  
p.machinery, Winnert, September  
2024, 280 Seiten  
Paperback: ISBN 978 3 95765 417 5 –  
**EUR 20,90 (DE)**  
Hardcover: ISBN 978 3 95765 418 2 –  
**EUR 33,90 (DE)**

Kybernetische Wunder, virtuelle Flüsse und Kriegsverbrecherprozesse als Publikumsspektakel – gegen Inter-Dollars war in der Cyber City Süd alles zu bekommen. Früher war diese Stadt ein Kleinod des Orients gewesen, heute kommen die Menschen aus aller Welt hierher, um sich bis an die Grenzen ihrer Möglichkeiten zu amüsieren. Doch die Tage dieser Stadt sind gezählt. Während eine junge Frau sich auf die gefährvolle Suche nach ihrem Vater begibt, bereitet sich in der geheimen Kommandozentrale eine gentechnisch perfektionierte Armee auf den Tag der Befreiung vor ...

Eine moderne Vergnügungsstadt im Orient. Zu spät merken ihre Besucher, dass unterdrückte politische und wirtschaftliche Konflikte eine Katastrophe heraufbeschwören.

## Story »Dreck«

von Uwe Lammers

(Moderatorenstimme, salbungsvoll, sonor):  
Meine lieben Zuhörerinnen, Zuhörer, Drittgeschlechter und Multiformen!

Wie jede Stellarwoche soll es auch heute in der beliebten Sendung „Weltraumreisen-berichten von ihren Urlaubserlebnissen“, Folge 2209, um die unendlichen Weiten der Galaxis gehen, in denen Angehörige der zahllosen Föderationsspezies mit ihren Familien seltsame neue Welten erkunden und bisweilen sehr kurzweilige und amüsante Abenteuer erleben. Höchst selten geworden sind in unseren heutigen Tagen der Vollproviant-Erlebnisurlaube jene schrecklichen und verstörenden Ereignisse von Erstkontakten, die auf manchmal sehr schmerzhaft Weise aus dem prickelnden Abenteuer direkt in eine Rehaklinik führten. Wir wissen aus historischen Berichten, nicht nur solchen von ausgesprochenen Forschern und Abenteurern, sondern auch von Alltags Touristen wie du und ich, dass das in manchem entlegenen Winkel der Sterninsel immer wieder mal vorkam.

Doch, wie gesagt, solche Tage liegen heute weit hinter uns. Die meisten Sternsysteme können als gründlich zivilisiert angesehen werden, und die Reiseagenturen schicken die unternehmungslustigen Touristen überhaupt nicht erst in Regionen, die weniger als einen Full-Komfort-Urlaub zulassen ...

(Hintergrundgeräusche, Unruhe im Studio)  
(Moderatorenstimme): Ja, mein lieber Gast, Sie sind gleich an der Reihe, ich bitte noch um einen Moment Geduld. Jede Moderation soll doch die Zuhörerinnen, Zuhörer, Drittgeschlechter und Multiformen auf angemessene Weise auf das Kommende vorbereiten ... und nein, das ist natürlich keinerlei wertender Kommentar, sondern einfach nur die Standardfloskel, die wir Moderatoren von Spiralarm I-Interstellar-News eben so mit der Muttermilch oder einem entsprechenden Äquivalent aufgesogen haben.

Wo war ich eben doch gleich ...?

Ah ja, heutzutage sind die vertrauten Reiseagenturen in der Lage, jedem erlebnishungrigen Gast, der über entsprechend monetäre Reserven verfügt, ein Portfolio

potenziell interessanter Urlaubsziele zu bieten. Nicht immer handelt es sich dabei um die allseits bekannten – und wegen ihrer Risiken auch ein wenig anrühigen – Casinoplaneten, wo man schon mal leicht Hab und Gut und Lebensjahrzehnte verspielen kann. Auch wenn natürlich jederzeit eine vorab geschlossene Haftpflichtversicherung bei einem seriösen Reisebüro davor schützt, eventuell lebenslanger Sklaverei oder Sippenhaft anheim zu fallen. Solche Fälle sind wirklich außerordentlich selten geworden, glücklicherweise.

Nein, wir leben wirklich in sehr sicheren Zeiten. Und das gilt im übrigen für jede Spezies, die Urlaub in den unendlichen Weiten der Galaxis machen möchte, fremde neue Welten erkunden will und neue Lebensformen ... denn selbst in unseren heutigen Zeiten gibt es selbstverständlich noch sehr viele Welten dort draußen zu entdecken, auf denen man aufregende Zeiten mitmachen kann. Die meisten Kataloge der Reiseagenturen werden schon seit Jahrhunderten gründlich von Testern geprüft, ehe Reiseziele überhaupt in das gängige Portfolio aufgenommen werden dürfen.

Heißt das aber im Umkehrschluss, liebe Zuhörerinnen, Zuhörer, Drittgeschlechter und Multiformen, dass es nicht immer noch so etwas wie einen Faktor des Unvorhersagbaren, des Zufälligen geben könnte? Nein, das bedeutet es natürlich nicht. Denn wie unsere kosmischen Philosophen immer so treffend sagen: Das Leben findet einen Weg, und die Schlangelwege der Evolution bringen bisweilen unerwartete Blüten, Kreuzungsfrüchte und Zwitter hervor, sodass wir immer mit dem Verblüffenden rechnen müssen, selbst wenn alles so gut geplant und kalkuliert erscheinen mag ...

(Fremde Stimme): Sach mal, kann ick jetzt endlich wat dazu sagen? (Gerangel)

(Moderatorenstimme): Ich bitte um Entschuldigung, wertees Publikum ... am besten kürze ich die Einleitung ein wenig ab und komme zum heutigen Gast ... ah, noch eine kurze Einführung, damit ich Ihre Erlebnisse in den richtigen Kontext bringen kann ...

(Unklares Hintergrundgebrummel, das sich wie »Na also schön, wenn es denn un-

bedingt sein muss ... denk dran, Kerl, ick hab nich endlos Zeit ...« anhört.

**Da das nicht den gültigen Höflichkeitsfloskeln für Radiointerviews entspricht, muss es sich hierbei natürlich um eine zufällige Ähnlichkeit mit technischen Hintergrundgeräuschen handeln, die nur unabsichtlich so klingen. Anmerkung der technischen KI zur Einhaltung der Rechtsrichtlinien des Senders.)**

(Moderatorenstimme): Ich erwähnte bereits die genetische Vielfalt unseres heutigen Zuhörerkreises und freue mich zu bemerken, dass wir unser Programm inzwischen auf mehr als elftausend Welten ausgedehnt haben, wo vierhundertdrei Spezies mit diversen Wahrnehmungskanälen unseren Sendungen folgen. Ähnlich heterogen sind, verständlicherweise, auch die Raumreisenden, die von den Reiseagenturen zu unterschiedlichsten Zielen in unserer Heimatgalaxis vermittelt werden.

Ob man Tiefseetauchen möchte mit den Riesenrochen von Myra-6, Eisringsurfen in den Ringsystemen der Westside der Galaxis, exotische Wüstenabenteuer erleben möchte oder einfach nur mit der Familie einen entspannten Urlaub auf einer bemerkenswert isolierten Insularwelt einer nicht angeschlossenen Spezies mitmachen will ... ich übertreibe sicherlich nicht, wenn ich sage, dass für jeden Geschmack etwas dabei ist.

Dennoch kommt es immer mal wieder vor, dass es ... nun ... also, dass gewisse Missgeschicke passieren und man nicht wirklich das vorfindet, was man sich erhofft hat. Von einem solchen Fall handelt unser heutiges Interview, das ich mit Multiform Maskulin Dendralon X führen darf ... ich darf Sie doch mit »Werter Gast« ansprechen?

(Multiform Maskulin Dendralon X, knurrig, dunkelmaskulin, mit breiter Slangaussprache): Jau, kannste machen, Moderator. Ick sach dir aber jleich, dass ick nicht jewusst habe, wie schwafelig lang und XXXlangweilig deine Einleitung sein würde. Hätte ick jewusst, wie XXXöde und XXXnervig diese XXX-Einleitung is, dann hätte ick diesem XXX-Interview bestimmt nicht zujestimmt ...

**(Anmerkung der technischen KI zur Einhaltung der Rechtsrichtlinien des Sen-**

**ders: Gewisse Kraftausdrücke können wir gemäß den Senderichtlinien den Zuhörern nicht zumuten und müssen deshalb gewisse Töne überblenden, selbst auf die Gefahr hin, den semantischen Kontext des Redebeitrags dadurch signifikant zu verringern. Wir bitten um Ihr Verständnis.)**

(Moderatorenstimme, etwas nervös): *Dürfte ich noch ein paar Worte zu Ihrer Spezies anbringen? Ich versichere, dass sowohl Sie als auch Ihre Familie wie auch jede andere Spezies, deren Vertreter bei uns im Sender zu Wort kamen, höchste Wertschätzung genießen. Für Ihre Spezies gilt das vermutlich noch in ganz besonderem Maße, werter Gast.*

(Multiform Maskulin Dendralon X, etwas mürrisch und misstrauisch): *Wie meinstest du denn? Meine Familie und ich haben schon ziemlich was durchgemacht auf diesem XXXplaneten, zu denen uns dieses verXXXte Reisebüro geschickt hat. Da kann ich keine XXXanspielungen mehr vertragen!*

(Moderatorenstimme, vorsichtig): *Nein, ich kann Ihnen vollkommen versichern, werter Gast, dass es sich lediglich um eine freundlichpositive Einleitung bezüglich Ihrer Spezieszuordnung handelt ... wir legen großen Wert im Sender auf allgemein freundliche Behandlung aller Spezies und achten sehr darauf, keinerlei Diskriminierung zuzulassen. Unsere technischen KI sind diesbezüglich äußerst gut autonomgeneriert und diszipliniert, sie werden jederlei diskriminierende Bemerkung im Nu aus dem Sendeprotokoll entfernen bzw. anderweitig unkenntlich machen.*

*Nun gut ... also, unser heutiger Gesprächspartner, der wertere Gast, der mit vollem Namen Multiform Maskulin Dendralon X heißt und auf dem Sphärenorbital Himmelsglück im Sternsystem Anatalon-cc-5 mit seiner Familie und weitläufigen Sippe lebt, entstammt der ehrenwerten Spezies der Wandler. Aktuell hat sich unser wertere Gast die Ehre gegeben, eine quasi-humanoide Gestalt anzunehmen und sich damit meiner statischen Erscheinungsform angeglichen. Dafür danke ich recht herzlich.*

*Sie kennen alle Wandler, meine lieben Zuhörerinnen, Zuhörer, Drittgeschlechter und*



*Multiformen. Wandler sind beeindruckende und äußerst anpassungsfähige Lebewesen, die aus unserer galaktischen Gesellschaft nicht mehr wegzudenken sind. Gerade aufgrund ihres multikompatiblen, fluiden Organismus haben sie sich in alle Branchen der galaktischen Technosphäre ausgebreitet, die man sich nur vorstellen kann. Zumeist merkt man gar nicht, dass man es mit einem Wandler zu tun hat, weil Wandler – wie ihr Name es ja verrät – imstande sind, sich allen Umständen und Umwelten wunderbar anzupassen.*

*Die Reisebüros LIEBEN Wandler, kann man wohl sagen, sie gelten als die Zielgruppe, die am leichtesten zufrieden zu stellen ist und die gerade wegen ihrer umfassenden Anpassungsfähigkeit zugleich auch als die Reisegruppe gilt, die am wenigsten Anlass zu irgendwelchen Reklamationen bietet. Üblicherweise bedeutet das, dass sich Wandler-Urlaubsreisende selbst für den recht unwahrscheinlichen Fall, dass das Reiseziel nicht ganz dem entsprechen sollte, was sie sich erwünscht haben, qua ihrer biochemischen Variationsfähigkeit an gewisse Einschränkungen am Zielort anzupassen imstande sind. Und am Ende – so sagt es uns die Reiseagenturwerbung immer wieder, gerade für diese Spezies – haben wir das, was der Slogan immer sagt: Ideale Reisezielplanung – perfekter Urlaub, absolutes Vergnügen.*

*Mein heutiger Gast hat indes zu berichten, dass ihm selbst und seiner Familie bei dem letzten Urlaub etwas widerfuhr, was diesen Slogan doch etwas schönfärberisch wirken lässt ... und damit sich solche Ereig-*

*nisse besser nicht wiederholen, möchte ich Sie gern bitten, wertere Gast, uns doch zu erzählen, was Ihnen widerfahren ist ...*

(Multiform Maskulin Dendralon X, ein wenig überrumpelt): *Also ... äh ... ick bin jetzt auf Sendung, wa? Na ja, jut, also ... wo fang ick denn ma an? Das is jar nich so einfach, sag ick mal. Vielleicht wäre es janz jut jewesen, wenn ick meine Familie mitgebracht hätte. Wissen Sie, die haben ja auch das durchgemacht, wat ick durchgemacht habe ... und es wäre vielleicht auch ne jute Idee, denen ihre Erlebnisse mit zu berichten, nur so für alle Fälle ... für erjänzende Informationen, mein ick ja nur ...*

(Moderatorenstimme, resolut, strukturierend): *Wertes Gast, ich glaube, das ist gar nicht unbedingt erforderlich. Wir haben schließlich nur eine begrenzte Spanne an Zeit, und Sie sind der Gast. Aber ich gehe das mit Ihnen gern Schritt für Schritt durch. Was haben Sie denn bei dem Reisebüro, das wir hier aus Vertraulichkeitsgründen mit Namen nicht nennen dürfen, konkret als Reise gebucht?*

(Multiform Maskulin Dendralon X, raschelt mit Papier): *Ach so ... so meinen Sie dat? Na, also, wir haben eine Allinclusive-Reise gebucht, vier Wochen auf einer abgelegenen exotischen Welt. Wissen Sie, wir wollten mal ein wenig wech von diesen total überbeuerten Angeboten der Agentur XXX, die uns diese XXXteuren Luxusurlaube auf XXX oder XXX andienen wollte. Ick versteh die natürlich total, da machen die einen*

netten Schnitt mit den Provisionen, dat is doch klar. Aber meine Süße meinte, nee, diesen XXX brauchen wirklich nich, dat is doch viel zu XXXübertrieben. Machen wir es den Fritzen von der Agentur XXX ma leichter und nehmen wat, wat nicht so überlaufen is. Kann man doch verstehen, oder?

(Moderatorenstimme, verständnisvoll): *Selbstverständlich, werter Gast. Wer möchte schon unbedingt überlaufene Locations buchen, wo die Animateure meist nur das Standardprogramm abspulen, die Drinks zu teuer sind und die Schlafgelegenheiten wahlweise zu hart oder zu weich ...*

(Multiform Maskulin Dendralon X, raschelt wieder mit Papier):

Dat is genau, wat meine Süße jesagt hat. Ja, die Kleinen wollten natürlich schon zu den Partyburgen auf XXX oder XXX, aber als wir sagen, wir hätten da wat Besseres im Visier, da waren se still und lauschten erst ma. Und dat klang ja auch wirklich jut, ick hab dat mal hier im Ausdruck. Da schrieb uns also die Agentur XXX: »Ein ruhiger, abgelegener Planet der Kategorie 8, Raumfahrt noch in der systemischen Entwicklung, kein Hyperraumempfang, von der Überwachungsbehörde kontrolliert, Störungen ausgeschlossen. Wird von der Agentur XXX für Kurzurlaube empfohlen. Zivilisatorischer Standard der Stufe Y, keine Gefahrenpotenziale bekannt.«

(Moderatorenstimme): *Das klingt doch schon mal interessant. Da hatten Sie sicherlich nicht viel Konkurrenz durch Parallelbuchungen zu befürchten, oder? Auch wenn Standard der Stufe Y nicht eben für allzu viel Komfort spricht ...*

(Multiform Maskulin Dendralon X, abwiegelnd): Ach, dat fand ick jar nich so schlimm, muss ick sagen. Wir sind Wandler, haben Sie ja selbst jesacht, wir passen uns an alles an ... na, habe ick jedenfalls bis zu diesem Urlaub jedacht. Aber dieser XXXplanet hat mir doch sehr an allem zweifeln lassen. Dat war echt ein richtiger XXXurlaub, sagen die Kleinen und meine Süße auch. Können von Jlück sagen, dass se uns nich alle umgebracht haben, diese XXX auf diesem XXXplanet ...

**(Anmerkung der technischen KI zur Einhaltung der Rechtsrichtlinien des Senders: Dem Moderator wurde durch einen non-akustischen Signalton übermittelt, dass die Sprechweise des werteren Gastes moralische und ethnisch bedenkliche Wertungen enthält, die mit den Senderichtlinien nicht vereinbar sind. Sie werden darum ebenfalls aus der Rede entfernt, selbst auf die Gefahr hin, dadurch die Wortbeiträge kontextuell zu beeinträchtigen. Wir bitten um Ihr Verständnis.)**

(Moderatorenstimme, ein wenig nervös wegen der semantischen Zurechtweisung durch die KI): *Ich denke, werter Gast, Sie könnten uns nun ein wenig über das Reiseziel aufklären. Vielleicht in etwas ruhigeren Formulierungen?*

(Multiform Maskulin Dendralon X, verdrossen und etwas ungehalten): He, Kerl, ick denke, du willst, dass ick hier von meinem XXXurlaub berichte, der auf so bescheuerte Weise schief jejangen is! Also halt dich mal ein bisschen zurück, ja? Ick meine, alles fing ja wohl schon damit an, dat meine Süße sagte: Ick jlaube, dat is nich unser System hier ... schau dir doch nur mal den Namen an ...

(Moderatorenstimme, verwirrt): *Namen? Wie ist das jetzt genau gemeint?*

(Multiform Maskulin Dendralon X, genervt): Na, ick meine den Namen von diesem XXXloch, auf das uns diese XXXagentur verklappt hatte ... sie haben dem Planeten natürlich so einen netten kleinen Namen jegeben, der jut in den ihren Prospekten aussehen tat, nich wahr? Aber als wir dann mal da unten waren, schön diskret jelandet, damit keiner der Einheimischen mitbekam, dat wir da waren – also, dat fühlte sich so ein bisschen an wie in dieser Ajetten-Undercover-Serie XXX auf dem Abenteuerfilmkanal XXX ...

**(Anmerkung der technischen KI zur Einhaltung der Rechtsrichtlinien des Senders: Die Richtlinien des Senders untersagen es leider, Werbung für Konkurrenzprodukte anderer Anbieter mit**

**Namen zu nennen, dies könnte von den Markt-KI als Wettbewerbsverzerrung zugunsten der Genannten eingestuft und sanktioniert werden. Wir müssen darum in jedem einzelnen Fall die genannten Markennamen und Produkte sowie Anbieterfirmen unkenntlich machen. Wir bitten um Ihr Verständnis.)**

(Multiform Maskulin Dendralon X, redet sich warm): ...also ja, genau so hat sich dat anjefühlt. Keine Trivid-Kontakte mehr, Ausschluss aus dem alljemeinen Informations-Network ... ja, die Kleinen haben jejault, weil se auf einmal ihre Lieblingsspiele nicht mehr XXX konnten. Und natürlich auch, weil se im Urlaub nich mehr mit ihren Freunden auf dem Sphärenorbital Himmelsjück schwatzen konnten über all dat, wat se erleben ... kann ick alles jut verstehen. Aber dat war nu mal Urlaub, nich wahr? Da muss man manchmal eine Weile auf Highclass-Unterhaltung verzichten ... fanden se nich so prickelnd, aber dafür hatten wir ja Abenteuer pur, nich wahr?

Aber als wir uns dann vernünftig jewandelt hatten, um nich weiter aufzufallen, da wurde uns schon recht bald ziemlich anders, und ick bejann tatsächlich meiner Süßen Jlauben zu schenken, dat man uns vonne Agentur XXX übel verschaukelt hatte, um nicht zu sagen, verXXX!

(Moderatorenstimme, immer noch etwas verwirrt): *Ich fürchte, ich verstehe immer noch nicht recht, warum ...?*

(Multiform Maskulin Dendralon X, etwas genervt): Mann, Kerl, nu hör mir doch mal jescheit zu ... ick sachte doch, meine Süße kam sich verladen vor. Und als wir nu in dieser Bar den Jesprächen im Fernsehkanal – so nennen sie dat Hauptmedium da auf diesem Planeten – lauschten, um so ein bisschen Lokalkolorit mitzubekommen, unsere Simulatanübersetzer waren natürlich ständig auf Sendung, is ja klar, denn den Dialekt von diesen XXXmaten versteht ja sowieso kein XXX ... also, da nennen sie doch tatsächlich mal so innem Nebensatz den Namen ihres Planeten.

(Moderatorenstimme, immer noch verwirrt): *Ja, und ...?*

(Multiform Maskulin Dendralon X, mehr genervt): Ick denke, wenn man seinen Planeten so nennt, wie die ihn da ständig nennen, dann kann da ja nix Jescheites draus werden ... also, sie nennen ihre Heimat »Dreck«. Der Translator brachte auch »Schmutz« oder »Schlamm« als Erklärung an, aber dat konnte ick wirklich nich so recht jlauben ... also, am Anfang nich. Aber dabei blieb es ja nich.

Je mehr wir uns da umsahen, desto verrückter wurde dat alles. Ick denke, dat is ein Ziel, vor dem man die Leute unbedingt warnen muss! Dat is ein echter XXXplanet, da wirste bescheuert ... warum, willstest wissen? Kann ick dir sachen, und meine Kinder und meine Süße könnten dir da Jeschichten erzählen ... dat glaubt uns echt kein XXX! Aber wirklich, dat glaubt kein XXX! Keine XXX jlaubt einem das, wat wir da erlebt haben!

Der Name des Planeten klang schon mal ziemlich verrückt, aber die Bewohner, die sind nun echt total XXX, wirklich, vollkommen überjeXXX. Wir sind ja auf unserem Sphärenorbital Himmelsjück schon sehr harmonisch eingestellt, vollkommen mit kybernetischer Selbstbestimmung, Roboterrechten, Antidiskriminierungsausschüssen, volljuristischer Anerkennung unterschiedlichster Spezies und einem einheitlichen Jesamtreijerungsapparat, der auf statische Dauer eingestellt is. Is wirklich wat Feines ... wie fein so wat is, dat habe ick erst auf diesem Planeten namens *Dreck* begriffen, wo dat alles völlig anders lief.

Die Leute sind so XXX, da muss man sich echt annen Kopp fassen. Stell dir dat nur mal vor: Diese Kerle haben keine planetare Reijerung. Es gibt zig Kontinente, aber da gibt es nich mal eine Kontinentalreijerung. Die ganze Welt ist zersplittert in unzählige kleine und kleinste Ländereien, die brabbeln alle unterschiedliche Sprachen. Translatoren sind unbekannt, stattdessen werden Leute jahrelang ausjebildet, um von einer Sprache in die nächste zu übersetzen ...

Nein, dat hat mich nich wirklich bekümmert, da sollen die mal schön selbst mit klarkommen. Aber die Verrücktheiten hörten damit nicht auf.

Einheitliche Planetarwährung ... kannstest verjessen. Da jibt es sogar so bescheuerte Typen, die aus großen Wirtschafts-

räumen wieder austreten und sagen: Ach nee, wir auf unserer kleenen Insel, die sich selbst nich versorgen kann, wir kapseln uns ma ein und betreiben munter Bauchspiegelung und denken, das sei jetzt der große Wurf ... während die heimische Wirtschaft den Bach runterjeht und die XXX in der jeweiligen Reijerung dat auch noch für völlig normal halten ...

(Moderatorenstimme, vorsichtig bremsend): *In der Tat, das klingt jetzt nicht eben fortschrittlich, wenn Sie mir diesen Einwurf gestatte, werter Gast ...*

(Multiform Maskulin Dendralon X, schwadroniert weiter): ... aber dat sind so Eijeneheiten, mit denen hätten wir vielleicht noch leben können. Wir sind ja Wandler, nich? Und als solche DIE anpassungsfähigste Spezies in der intelligenten Jalaxis. Dat wir in eine solche Reijon derartig XXXjer XXXbacken jeraten wären, hätten wir nicht für möchlich jehalten.

Echt, XXX auf allen Ebenen: Statische Reijerung – kannstest vergessen, darauf jeben die einen XXXdreck, aber wirklich. Die finden dat pfiffig, alle 4-7 Jahre neue Reijerungsmitglieder zu ernennen, die häufig von dem Ressort, in dem sie dann Entscheidungen treffen sollen, null Ahnung haben. Meistens halten die eh nich so lange durch. Also isses kein Wunder,

dat die nie auf den elementarsten hyperdimensionalen Jedanken kommen. Bis vor 100 Jahren oder so jlaubten die sojar noch, dat Zentrum des Universums zu sein, und außerhalb ihres heiligen Planeten *Dreck* jäbe es gar kein intelligentes Leben!

Ja, so kleinkariert und eindimensional sind die Provinzler auf *Dreck*, ick sag's Ihnen! Und dann die Vorstellung, jeder kleine Flecken bräuchte ne eijene Reijerung ... dat is so, wie wenn wir uns vorstellten, jede Ortschaft bräuchte einen eijenen Präsidenten mit kompletter Verwaltung ... auf die Idee kommt bei uns keener, aber diese XXXköpfe, die denken, dat sei Fortschritt! Also echt, ick dachte, wo bin ick denn hier jelandet? Dat is ja die hinterletzte Absteijerung der Jalaxis, wirklich ein echter XXXort, nicht wahr?

Und dann all diese verrückten Ideen, die die haben ... darüber kann man jar nicht nachdenken, ohne komplett XXX zu werden. Wir wissen doch alle, dass ein Planet Jrenzen hat, nich? Jenau! Und dat man auf einem bejrenzten Raum nich unbejrenzt wachsen kann, dat lernen wir schon in der Vorschule ... die nich. Die denken, die Welt is bejrenzt, na und, is uns XXXejal, wir behaupten dennoch, wir können unbejrenzt immer weiter wachsen. Und dat Verrückteste daran is: Die einfachen Leute JLAUBEN dat auch noch!

Kinderjarten, echt!



Ick rede jar nich mal davon, dat die ihre Natur munter ruinieren, dat die Klima-Konferenzen veranstalten, bei denen sie fürs Hinreisen unjlaublich viel Schadstoffe produzieren, aber dann hocken die da zusammen und schwafeln nur, und dat Klima jeht weiter den Bach runter, weil niemand anfangen will, wat dajehen zu tun ... die gucken die Wand an, jejen die die fahren, und dat finden die auch noch geil. Die lachen vermutlich auch noch, wenn se dajehenkallen und tot sind ... also, *intelligentes* Handeln stell ick mir anders vor, mal ganz ehrlich.

Und statt was wirklich Kluges zu machen, handeln die sich einen lokalen Kriech, einen Wirtschaftskonflikt nach dem nächsten ein. Ganz zu schweigen von einer globalen Bekämpfung von Armut, Hunger, Pandemien und dergleichen ... nee, da denken die meisten nur egoistisch an sich selbst. So was wie Gemeinwohl is da ein echtes Fremdwort, traurigerweise ...

(Moderatorenstimme, weiter vorsichtig bremsend, auf die Uhr schielend): *Werter Gast, ich habe verstanden, dass Ihnen das Urlaubsziel definitiv nicht erstrebenswert erschien und die dortige Gesellschaft ... vorsichtig gesprochen ... doch nicht eben einsichtig schien, was die eigene Ökosphäre anging ... aber inwieweit hat Sie das nun persönlich beinträchtigt, was Ihren Urlaub anging?*

(Multiform Maskulin Dendralon X, fährt ungehalten auf): Also hör mir mal jut zu, ja? Ick bin ein ehrbarer, pflichtbewusster Familienvater, dat kannste mir aber wohl jlauben! Und nu stell dir mal vor, wie ick wohl dastand, nachdem ick meinem Nachwuchs diese ausgesprochene XXXwelt so schmackhaft jeredet hatte! Wie der letzte Depp stand ick da, verstehste? Hat sich was mit Vorbildfunktion ... wat sollen die Kleinen denn von dieser *Dreckswelt* lernen? Jarantiert nur dat Falsche! Wir landen da inkognito, wandeln uns in unscheinbare Bürger und versuchen einfach nur, uns ein paar schöne Abenteuerwochen zu machen, und stattdessen landen wir da in einem veritablen Alptraum ... wie ick dat meine? Na, so meine ick dat:

Wir waren jrade mal vier Tage in diesem Kaff in einem so jenannten Bundesstaat namens Missouri, als die Verrückten auch

schon mit vollkommen wahnsinnigen Aktionen anfangen. Irgendein XXXsinniger Politiker, ick hab seinen Namen verjessen, reiste da auf Wahlkampftour durch den Staat und wollte sich zum Präsidenten wählen lassen ... ick hab dieses XXXerte Wahlsystem mit *Wahlmännern* nich kapiert ... aber meine Süße meinte, dat müsse ick auch jar nich, weil doch schon der *Name* total sexistisch is ... Wahlfrauen jibt's nich, und andere biologische Jeschlechtszustände werden da sowieso jesetzlich verfolgt ... ja, wenn man davon anfängt, kann man jar nich mehr richtig aufhören, dat ist ein einziger XXXsumpf, voll von Diskriminierung, Korruption ... dat volle Programm, dat kannste mir aber glauben ...

Wat wollte ich sagen? Bringste mich ganz schön vom Kurs ab ... also, diese Wahlkampfveranstaltung. Könnte ja ganz witzig sein, da mal zu lauschen, dachte ick mir. Ick hab dat so schnell bedauert, dafür jibt's jar kein Zeitwort! Da schwatzt doch dieser XXXkopp von Politiker von „America first“, als wenn der Rest der Welt jar nich existierte, dat war eijentlich schon verrückt jenuch ... aber dann kommt es doch im Anschluss an die turbulente öffentliche Debatte zu richtigen *Straßenkämpfen*, und ick erlebe, wie da Kerle in Uniform auf Besucherinnen und Besucher einprüjeln, und warum dat alles? Mir schien, dat passierte insbesondere, weil die Jeprüjelten eine dunklere Hautfarbe haben als die anderen ...

Irre? Allerdings! Und da wir uns an die Bevölkerungsmehrheit anjepasst hatten, waren wir natürlich *auch* dunkelhäutig ... ick dachte, die prüjeln uns tot, diese XXXbullen! Und dieser XXX-Redner feuert die Prüjelpolizisten auch noch an ... also, dachte ick: Dat is dat Allerletzte hier! Dat is echt ein *Drecksplanet*, den selbst seine Bewohner völlig richtig benennen.

Aber dat als Reiseziel? Für irgendwen? Kannste voll verjessen! Wennde dich da totprüjeln lassen möchtest, dann bestimmt. In der Nachbarstadt is während unseres Urlaubs auch so ein Kerl ausjettickt und hat einfach in einer Schule das Feuer auf Schüler eröffnet! Ja, ja, er hat die einfach *umjgebracht*, einfach so! Ohne jeden Grund! Und dann kommt die Polizei, und statt dat die den festnehmen, psychologisch befragen und dann in eine Bes-

serungsanstalt einweisen, um wieder ein vernünftiges Mitglied der Jesellschaft aus ihm zu machen, wat machen die?

Die knallten ihn einfach ab. Und hinterher standen se um den rum und frachten sich: Ja, Mann, warum is der denn jetzt wohl so ausgetickt? Konnten es sich jenauso wenig erklären wie unsereins. Aber werd' mal aus 'nem Toten schlau ...

So irre sind die Leute auf *Dreck*, dat kann ich dir sachen! Und ick sach dir noch wat: Wenn de kein Wandler bist wie wir, sondern deine Jestalt halt nicht verändern kannst, also wenn du beispielsweise ein Rieseninsekt von XXX bist oder ein Haar-Primat von XXX, dann solltest du dich von dem XXXplaneten echt *fernhalten*. Die bringen dich jlatt um, stopfen dich aus und stellen dich in eins ihrer XXXmuseen ... wir haben welche besucht ... echte Horrorkabinette, wo sie alles ausstellen, was nicht bei 3 auf den Bäumen war, tot natürlich. Die haben sogar ihre Weltmeere leergefischt. Und soweit ick dat mitbekommen habe, bringen die auch die intelligenten Leute um, die für den Schutz der Natur und der Tierwelt eintreten ... und dat nur, um noch mehr Spezies ausrotten zu dürfen ...

Also, wennde mich fragen tust, so können wir echt von Jluck reden, dat wir von diesem XXXplaneten überhaupt lebend wieder runterjekommen sind! Dat und ein Traumreiseziel zur Erholung? Ja, wenn man umjgebracht werden möchte und Selbstmordkandidat is, dann kann man da mal hinfliegen ... dat Rückfluchticket braucht dann aber keiner mehr!

Und deshalb, dat is mein XXXernst: Ick verklage diese XXX-Agentur, danach sind die ruiniert! Und wennse kluch sind, dann flüchten se auf diese *Drecksugel*, dann sind se vor der Wut meiner Sippe in Sicherheit. Sonst jarantiere ich für nix mehr ...

**(Anmerkung der technischen KI zur Einhaltung der Rechtsrichtlinien des Senders: Aufgrund von fortwährenden verbalen Verstößen gegen die Richtlinien des Senders war es erforderlich, die Sendung vorzeitig zu beenden. Für den Inhalt der Sendung übernehmen der Sender und die betreuenden technischen KI keine Haftung. Wir bitten um Ihr Verständnis.)** ■



## Lukas **AIR** Vering

🔒 Zwischen den Stühlen 🔒

Lukas Vering  
**AIR**

Zwischen den Stühlen 9

Zwischen den Stühlen @ p.machinery,  
Winnert, Juli 2023, 496 Seiten

Paperback: ISBN 978 3 95765 343 7 –  
**EUR 22,90 (DE)**

E-Book-ISBN 978 3 95765 760 2 –  
**EUR 7,99 (DE)**

Liegt die Welt von »Air« in weiter Ferne oder steht sie bereits vor der Tür? Maschinen erschaffen die Luft zum Atmen ebenso wie das Wetter und die Nahrung. Algorithmen bestimmen die Partnerwahl. Werbung steuert jede Kaufentscheidung. Zwischen monotoner Arbeit und flüchtigen Beziehungen sind die Menschen zu Spielfiguren unsichtbarer Mächte geworden. Wer am System zweifelt, betäubt sich mit der Droge Air.

Für Ty Redfern427 gleicht jeder Tag dem anderen, seine Zweifel bleiben unausgesprochen. Erst als er Pamina kennenlernt, fängt er an, sich zu widersetzen – ohne zu wissen, welchen Preis er dafür zahlen muss.

---

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf [www.booklooker.de/pmachinery](http://www.booklooker.de/pmachinery).



## Hans-Dieter Eberhard **RESTWELT**

🔒 Zwischen den Stühlen 🔒

Hans-Dieter Eberhard  
**RESTWELT**

Zwischen den Stühlen 12

Zwischen den Stühlen @ p.machinery,  
Winnert, Mai 2024, 376 Seiten

Paperback: ISBN 978 3 95765 394 9 –  
**EUR 23,90 (DE)**

E-Book-ISBN 978 3 95765 725 1 –  
**EUR 7,99 (DE)**

Wir schreiben das Jahr 1964 und befinden uns in Limburg an der Lahn. Max Hildebrandt ist neunzehn und hat gerade Abitur gemacht. Von der bürgerlichen Welt will Max nichts wissen, sie kommt ihm falsch und verlogen vor.

Dagegen lehnt er sich auf in einer schnoddrigen, manchmal unflätigen Sprache zwischen Verweigerung und Empfindsamkeit mit starkem Hang zum Übermaß.

Max will fort in die großen Städte, er sehnt sich nach Liebe, und er will schreiben. Er lernt merkwürdige Menschen kennen und macht erste erotische Erfahrungen. Dabei entwickelt sich die Beziehung zu einer geheimnisvollen Frau, die all seine Träume zu erfüllen scheint.

Max streift durch ein Labyrinth voller Irrungen und Wirrungen, und am Ende findet er seinen Weg.

Es geht um die Tragikomödie des Erwachsenwerdens, der keiner entgeht – sei es in New York 1949, in Limburg 1964, in Frankfurt 1968 oder irgendwo anders und wann auch immer.



## Karla Weigand **KOMMISSAR LAVALLE** und die toten Mädchen von Paris

🔒 Zwischen den Stühlen 🔒

Karla Weigand

**KOMMISSAR LAVALLE UND DIE TOTEN MÄDCHEN VON PARIS**

Historischer Kriminalroman aus der Zeit der Französischen Revolution – nach wahren Fällen

Zwischen den Stühlen 13

Zwischen den Stühlen @ p.machinery,  
Winnert, September 2024, 366 Seiten

Paperback: ISBN 978 3 95765 423 6 –  
**EUR 23,90 (DE)**

E-Book-ISBN 978 3 95765 717 6 –  
**EUR 7,99 (DE)**

Kommissar Lavalles zweiter Kriminalfall während der Französischen Revolution:

Eine Serie brutaler Morde an jungen Frauen verunsichert Paris. Kommissar Lavalle tappt lange im Dunklen. Obendrein beginnt er eine Affäre, die seine Liebe zu seiner Frau Ginette bedrohen könnte. Kommt er dem Täter auf die Spur und gelingt es ihm, seine Ehe zu retten?

Meisterhaft schildert die Autorin die erste Phase der Revolution, die von politischen Reformen und der Einführung einer konstitutionellen Monarchie geprägt war.

Tauchen Sie ein in den zweiten spannenden Krimi und in die Atmosphäre einer Epoche, die die Welt verändert hat.

### Der Betrug

von Klaus Marion

Über der Asimov-Kellerbar lag an diesem kühlen Abend eine geradezu herbstliche Stimmung.

Nur wenige Tische waren besetzt, die Gespräche eher leise und zurückhaltend. Während Wirt Rudi, Inhaber der ältesten SF- und Fantasy-Literaturkneipe Deutschlands, mit einem mäßig sauberen Tuch die gerade gespülten Gläser polierte, schweifete mein Blick durch den Raum.

Keine der sonst üblichen Gäste und Fanberühmtheiten schien heute anwesend zu sein.

Ich setzte mich zu Rudi an die Bar.

»Wo sind die denn alle?«

Rudi blickte mich an. »Das sind die Nachwehen des Worldcons. Zu viel Geld ausgegeben, zu viel getrunken. Schlecht für den Umsatz.«

»Und wo ist Franck?«

Franck Außensteins Tisch lag seltsam verlassen, nur seine historische Schreibmaschine befand sich wie immer an seinem Stamplatz.

»Der erholt sich von seinem Hungerstreik gegen die Machenschaften zur HUGO-Verleihung 2023. Dann kam die Sache mit den HUGOS 2024, und das hat ihm den Rest gegeben. Liegt zu Hause mit Depressionen im Bett. ‚Glasgow-Photonenbeschleuniger‘ zum Probieren?«

Rudis neueste Kreation schimmerte bräunlich in ihrem bauchigen Glas.

Ich nahm einen Schluck. Geschmacklich konnte ich mich noch nicht recht entscheiden, ob er mir wirklich schmeckte.

»Es gab schon wieder Probleme mit den HUGOS?«

»Aber so was von Problemen! War im letzten Jahr das HUGO-Komitee mit der Zensur von Kandidaten beschäftigt, so hat es dieses Jahr einen massiven Betrugsversuch bei den Abstimmungen gegeben!«

»Wieder das Komitee?«

»Nein, ganz im Gegenteil! Dieses Mal lief es aus dieser Ecke heraus optimal!«

»Und was war denn das Problem?«

»Ein frecher Manipulationsversuch! Bei der Auszählung der Stimmen fiel auf, dass ein bestimmtes Muster von Stimmen sehr häufig vorkam. Bei genauerem Überprüfen stellte sich heraus, dass es hunderte von Anmeldungen/Mitgliedschaften gab, die offensichtlich automatisch erzeugt wurden, teilweise mit generischen Namen, die Übersetzungen von Zahlwörtern waren oder die einfach mit wechselnden ersten Buchstaben des Nachnamens produziert wurden. Das Komitee hat dann bei näherer Prüfung festgestellt, dass wohl auch noch Personen mit Geld geködert wurden. Und alle sollten für einen ganz bestimmten Autor und Kandidaten stimmen.«

»Wow! Aber das muss doch richtig Geld gekostet haben! Die Mitgliedschaften mit Stimmberechtigung sind nicht billig!«

»Stimmt. Es ging um fast 400 Accounts. Die Tageszeitung ‚The Guardian‘ hat ausgerechnet, dass hier wohl rund 20.000 Euro ausgegeben wurden. Auf jeden Fall hat das HUGO Komitee die falschen Accounts gelöscht und deren Abstimmungen neutralisiert. Die bestochenen Personen wurden ebenfalls gekündigt und das Geld zurückgezahlt. Mit etwas Glück haben die Betroffenen da für ihre gekaufte Abstimmung sogar doppelt kassiert... Insgesamt ging es dabei um fast 10% der abgegebenen Stimmzettel!«

»Das ist ja unglaublich! Welcher Kandidat sollte denn da gepushed werden?«

Rudi schob ein paar neue Rumflaschen ins Regal hinter dem Tresen.

»Tja, hier wird es interessant. Es wurde der Sachverhalt zwar schnell und offensiv öffentlich gemacht, aber bestimmte Details wollte man nicht preisgeben. Man sei überzeugt, dass der betroffene Autor nichts von der Aktion gewusst habe, und man wolle ihn nicht in Misskredit bringen.«

»Das ist aber eher seltsam...«

»Allerdings. Natürlich schossen sofort die Gerüchte ins Kraut, wer so viel Geld und technischen Aufwand für einen gekauften HUGO aufwenden würde. Ein paar spekulierten sogar, ob es sich um die Sad Puppies aus den 2015er Jahren handeln könnte. Was natürlich Quatsch ist. Kein Autor käme als Vertreter dieser längst nicht mehr existierenden Gruppierung in Frage.«

»Aber wer wars denn dann?«

»Ja, und auch hier windet man sich wieder – trotz des an und für sich vorbildlichen transparenten Vorgehens!«

»Aber das ist doch irgendwie völlig unglaubhaft. Insbesondere bei bestochenen Fans? Wir kennen doch die SF-Szene. Da hält doch keiner den Mund! Sprichst Du wegen so etwas 5 Personen an, steht das 10 Minuten später in jedem Fan-Blog weltweit!«

»Genau. Und deswegen scheint es mir ziemlich offensichtlich, was hier wahrscheinlich passiert ist: Gefälschte Fan-Accounts, die mit übersetzten Zahlen als Namen agieren, Fans, die nicht sofort das nächste Fanzine über Bestechungsversuche informieren. Und jemand, der bereit ist, viel Geld für das Fördern eines Autors

**Asimov Keller Bar**

*Die älteste SF-Kneipe Deutschlands!*



## Neues aus der Asimov Kellerbar

auszugeben. Der Verdacht liegt schon nahe, dass es sich möglicherweise um Personen aus der chinesischen SF-Szene handelt. Ich habe auch die Vermutung gelesen, dass es sich vielleicht um einen chinesischen Verlag handeln könnte, der die Möglichkeit wittert, auf dem nichtchinesischen SF-Markt mit einem neuen Autor und Werk zu reüssieren. Da wäre wohl ein HUGO eine tolle Sache. Die Vermutungen schießen ins Kraut.«

Ich blickte ihn an. »Für einen Großverlag wären so 20.000 Euro sicherlich eine Kleinigkeit aus dem Topf für Marketingmaßnahmen. Die pauschale Vertrauenserklärung des Komitees für den Autor wiederum würde in dieser Konstellation durchaus passen.«

»Man weiß nichts Genaues. Lies einfach mal in der Wikipedia bei den ‚Hugo Awards‘ nach. Ich bin auf jeden Fall gespannt, wie lange die selbst auferlegte Schweigeverpflichtung, über wen und was wir hier eigentlich sprechen, durchgehalten wird. Und ehrlich gesagt: Wenn das Problem aus dem chinesischen Umfeld kommen soll-

te, dann wäre es wichtig, das auch so zu benennen. Damit man weiß, worauf man sich möglicherweise in Zukunft einstellen muss!«

Ich nahm nachdenklich einen weiteren Schluck.

»Ist die SF-Fanszene inzwischen so? Ich meine, mit Betrug, gefälschten Accounts und gekauften Stimmen?«

»Die Fanszene selber? Schau Sie dir doch im Lokal an, wenn sie da sind. Natürlich hat man im Fandom auch hier schon immer mal getrickst, hat Mehrheiten für Mitgliederversammlungen organisiert, hat auch manches krumme Ding gemacht, was nicht 100% den Fan- und Clubregeln entsprach – besonders im jugendlichen Alter. Aber so etwas? Hohe Geldbeträge, Bestechung, Accountfälschungen im großen Stil. Schließlich sind solche Dinge durchaus strafbar. Das ist nicht das übliche Kungeln vor der Wahl des Fanclubvorstands – das ist krimineller Betrug, mit hohem Entdeckungsrisiko gespielt. Ich glaube persönlich nicht, dass dies etwas mit der

Fanszene zu tun hat. Das ist so jenseits des fannischen Gedankens, da sehe ich keine SF-Freunde dahinter. Auf der anderen Seite, wenn es hier um Geld geht, für Buchverkäufe und Auflagen, aus Ländern, bei denen so etwas nicht einmal per se illegal ist – dann funktionieren die Maßnahmen gegen Betrug bei den HUGO Awards möglicherweise so nicht mehr. Bisher war es immer das Geld, das man für einen stimmberechtigten Account aufwenden muss, das eine gewisse Filterfunktion gegen Manipulationen hatte. Aber das scheint jetzt vorbei zu sein. Mal schauen, was die nächsten Jahre so bringen. Sehr traurig!«

Ich legte mein Geld auf den Tresen und stand auf. Mir war nicht mehr nach weiteren Gesprächen zumute.

Ich winkte Rudi zu und verschwand über die Treppe in die feuchtkalte Dunkelheit des Abends. Ich brauchte jetzt einen guten SF-Roman. Und vielleicht würde ich mir zu Hause noch selber einen »Glasgow-Photonenbeschleuniger« mixen. Er war eigentlich doch ganz lecker. ■

### GLASGOW-PHOTONENBESCHLEUNIGER

#### Zubereitung:

1. In einem Shaker den irischen Whiskey, Kaffee-Likör, Baileys, Frangelico, Espresso und Zuckersirup zusammen mit Eiswürfeln kräftig shaken.
2. In ein gekühltes Cocktailglas abseihen.
3. Mit einem Hauch von Zimt bestäuben.
4. Zur Dekoration kannst du das Getränk mit ein paar Kaffeebohnen oder etwas Kakaopulver garnieren.

#### Geschmack und Hintergrundgeschichte:

Dieser Drink kombiniert die kräftigen und tiefen Aromen von Whiskey, Kaffee und Haselnuss mit einem cremigen Finish, das an Irlands weiche Hügel erinnert, aber auch den Kick eines Photonenstrahls hat. Der Espresso bringt den Kaffeekick, als würde dein Gehirn auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen. Perfekt für eine nächtliche Sci-Fi-Marathon-Sitzung oder um über Raum-Zeit-Kontinuen zu philosophieren.

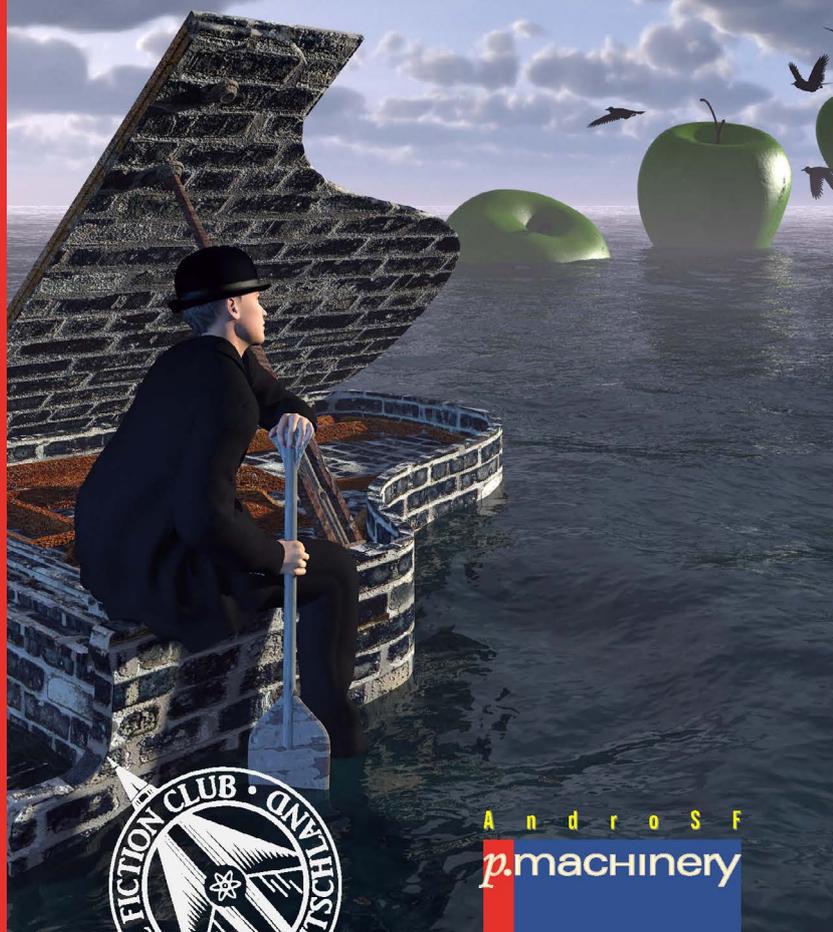
#### Zutaten:

- 2,5 cl schottischer Whisky (z.B. Glenfiddich oder Glenlivet)
- 2,5 cl Kaffee-Likör (z.B. Kahlúa)
- 2 cl Baileys Irish Cream
- 1 cl Frangelico (Haselnusslikör)
- 3 cl Espresso (frisch gebrüht und abgekühlt)
- 5 ml Zuckersirup
- Ein Hauch von Zimt
- Eiswürfel
- Kaffeebohnen oder etwas Kakaopulver zur Garnierung



# Regina Schleheck Vergiftete Zukunft

Achtzehn Versuche des Überlebens  
nach dem Sündenfall



Regina Schleheck  
**VERGIFTETE ZUKUNFT**  
Achtzehn Versuche des Überlebens  
nach dem Sündenfall

AndroSF 193

p.machinery, Winnert, September  
2024, 216 Seiten, Paperback

ISBN 978 3 95765 426 7 –

**EUR 17,90 (DE)**

E-Book: ISBN 978 3 95765 715 2 –

**EUR 5,99 (DE)**

Katastrophenszenarien auf der Erde und im Orbit. Wie das Übel in die Welt kam, sich behaupten konnte und zu den Sternen aufbrach, einen verbrannten Planeten hinter sich lassend, er-

zählt Regina Schleheck in 18 vollkommen unterschiedlichen fantastisch-dystopischen Geschichten – Vorspiel zu der Novelle »Untertauchen«, in der ein Flugzeug der kanakischen Küstenwache zwischen den neukaledonischen Inseln in den Pazifik stürzt, was eine Reihe von Geschehnissen auslöst. Tagebuchaufzeichnungen berichten von schwierigen Familienverhältnissen, Luftnot, Ressourcenknappheit und der von Haien dominierten Unterwasserwelt. Das Streben nach Gewinn und Gemeinschaft, Verständnis und Verständigung, Exotik und Erotik eint und trennt die Protagonisten und treibt sie einem tragischen Ende entgegen. Die

vielfach ausgezeichnete Autorin – unter anderem mit dem Deutschen Phantastik Preis für ein SciFi-Hörspiel – zeichnet eine düstere Zukunftsvision »voll sanfter Fantasie«.

Regina Schleheck, gebürtig in Wuppertal, in Köln aufgewachsen, lebt heute als hauptberufliche Oberstudienrätin, freiberufliche Autorin, Herausgeberin und Referentin sowie fünffache Mutter in Leverkusen. Seit 2002 veröffentlicht sie Kurzgeschichten, Erzählungen, Romane, Hörspiele und mehr, wurde vielfach ausgezeichnet, unter anderem mit dem Deutschen Phantastik Preis und dem Glauser Preis in der Sparte Kurzkrimi, für den sie 2021 erneut nominiert war.

---

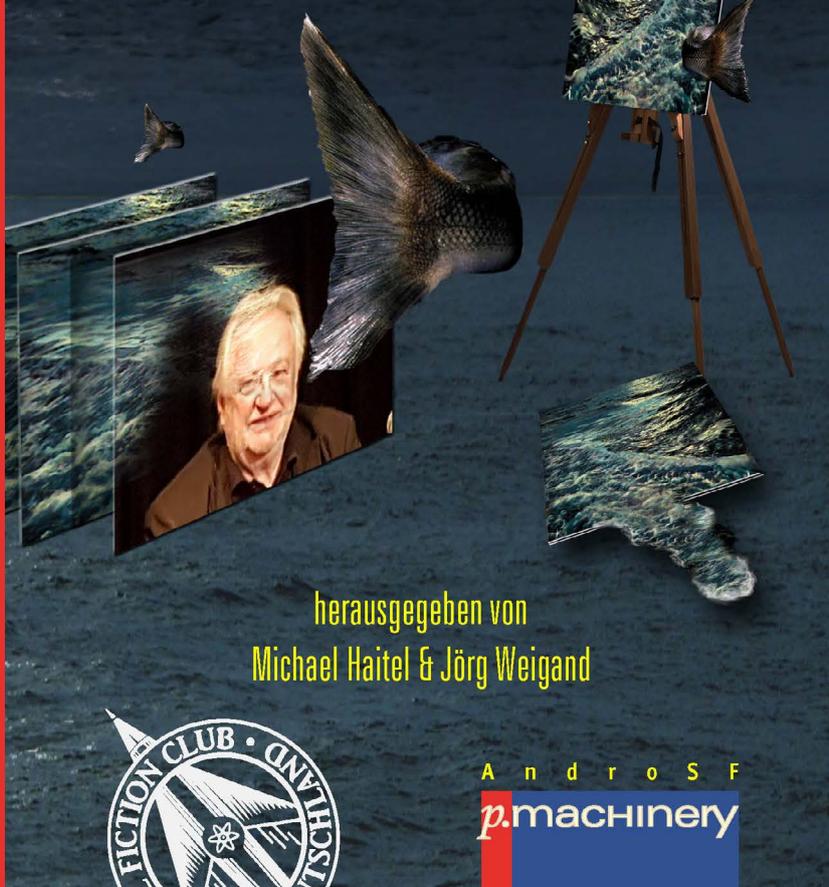
Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf [www.booklooker.de/pmachinery](http://www.booklooker.de/pmachinery).

p.machinery Michael Haitel  
Norderweg 31 • 25887 Winnert  
Fax 04845 3539956  
[michael@haitel.de](mailto:michael@haitel.de)  
[www.pmachinery.de](http://www.pmachinery.de)

**p.machinery**

# Auf der Suche nach der fantastischen Sprache

Dem Linguisten und SF-Autor Werner Zillig zum 75. Geburtstag



herausgegeben von  
Michael Haitel & Jörg Weigand

Michael Haitel & Jörg Weigand (Hrsg.)  
**AUF DER SUCHE NACH DER FANTASTISCHEN SPRACHE**

Dem Linguisten und SF-Autor Werner Zillig zum 75. Geburtstag

AndroSF 206

p.machinery, Winnert, 22. Oktober 2024, 364 Seiten, Paperback

ISBN 978 3 95765 407 6 –

**EUR 25,90 (DE)**

E-Book: ISBN 978 3 95765 720 6 –

**EUR 8,49 (DE)**

Werner Zillig hat in Erlangen, Tübingen und Münster Germanistik, Geschichte und Soziologie studiert und promovierte 1981 in Münster mit einer Untersuchung des Sprechakts »Bewerten«. Danach war er Hochschulassistent für Germanistische Linguistik an der Universität Münster. Er habilitierte sich mit einer Analyse der »Textsorte Anstandsbuch« und wurde Hochschuldozent an der Universität Münster. 1996 bis 2002 lebte er in Lille, danach in Igls. 2008 wurde Zillig zum Honorarprofessor für Linguistik an der Universität Innsbruck ernannt. Neben sprachwissenschaftlichen Forschungen erarbeitete er auch eine Bibliogra-

phie zum Anstandsbuch seit Knigge.

Seine ersten belletristischen Texte publizierte er als Heinrich Werner in verschiedenen Science-Fiction-Anthologien. Die Veröffentlichung seines ersten Erzählungsbandes 1980 wurde von Herbert W. Franke unterstützt. 1984 veröffentlichte er mit »Die Parzelle« eine Utopie, in der die Gesellschaft allen Aussteigern begrenzte Gebiete zur Verfügung stellt, in denen sie straffrei mit Drogen experimentieren können.

Nachdem Zillig im Nachwort seines Erzählungsbandes »Siebzehn Sätze. Das Gedächtnis« seinen Abschied vom fantastischen Genre erklärt hatte, wurde »Siebzehn Sätze« mit dem Kurd-Laßwitz-Preis ausgezeichnet. In dem parallel publizierten Kurzroman »Der neue Duft« verwendete er Thomas Manns Erzählung »Der Tod in Venedig« als Schablone einer SF-Geschichte. Der Schlüsselroman »Die Festschrift« ist ein Campus-Roman in der Tradition von David Lodge.

Werner Zillig wurde am 22. Oktober 1949 in Haßlach bei Kronach geboren und feiert nun seinen 75. Geburtstag. In diesem Buch beschäftigen sich Freunde, Mitstreiter, Weggefährten und Fachleute nicht nur mit seiner Person, sondern auch mit seinem Werk. Was es hier über ihn zu lesen gibt, ist bemerkenswert und eindrucksvoll – wie seine Person und sein Werk.

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf [www.booklooker.de/pmachinery](http://www.booklooker.de/pmachinery).

p.machinery Michael Haitel  
Norderweg 31 • 25887 Winnert  
Fax 04845 3539956  
[michael@haitel.de](mailto:michael@haitel.de)  
[www.pmachinery.de](http://www.pmachinery.de)

p.machinery

# Neue Blicke in die Zukunft.

Interviews und  
Erzählungen u.a.  
aus Deutschland,  
Österreich, Ägypten,  
Italien, Niederlande

EUR 7,00 (Print)  
EUR 3,99 (e-Book)

[futurefiction.de](http://futurefiction.de)

