

ANDROMEDANACHRICHTEN292

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDEV



Informationen zum Cover-Künstler

Alexander Kühl wurde am 4. Mai 1973 in Berlin geboren. Heute lebt er in Thüringen.

Bereits als kleiner Junge entwickelte er apokalyptische Weltuntergangsgeschichten, mit denen er nicht nur seine Eltern schockte. Ein denkwürdiger Strafaufsatz mit dem Titel »Eine Banane ist ein wundervolles Wurfgeschoss« motivierte den damaligen Schüler dazu, weitere Geschichten niederzuschreiben und an seinem Traum festzuhalten, der Schriftstellerei.

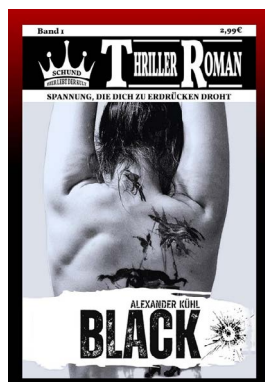
In der Jugend wurde er von Dystopischen Albträumen heimgesucht, welche er zum Zwecke der Verarbeitung schließlich niederschrieb.

Seinen Debütroman (»Runaways – Die Gesetzlosen«) veröffentlichte er 2017 allerdings im Hardboiled Genre. Dieser brachte ihm nicht nur den Titel des »Quentin Tarantino der Autoren« ein, sondern katapultierte ihn auch auf die Amazon Bestseller Charts bis auf Platz vier.

Es folgten Science-Fiction Geschichten und diverse Thriller. Der mittlerweile etablierte Autor ist zudem Gründungsmitglied und Namensgeber des STRANGE TALES CLUBS, einem Autoren-Kollektiv, welches das Miteinander statt Gegeneinander exzessiv auslebt. Neben dem Schreiben kreiert er außerdem Buch-Cover und Werbe-Video-Clips. Tätig wurde er u.a. für Selfpublisher, aber auch für Verlage wie dem Nectu und Schund Verlag.

Der Leiter eines Web-Radios für Künstler ist außerdem bekannt dafür, dass er Projekte auf die Beine stellt, welche die Leser mit einbeziehen. Sein bekanntestes ist hier wohl das »StoneProjekt«, in welchem Fans Charaktere in mehreren Bänden bekommen konnten. Sein neuestes Projekt ist die Science-Fiction Reihe »Die Hüter der Legenden«. Dort beweist er, dass Wahrheit und Fiktion mittlerweile sehr eng beieinanderliegen. Es sind bereits zwei Bücher als Hörbücher erschienen: »Stone – Gerechtigkeit gibt es nur in der Hölle« (unzensurierte Fassung) und »Black«.

Homepage: www.hueterderlegenden.de



Impressum

Andromeda Nachrichten 292

57. Jahrgang, Februar 2026

ISSN 0934-3318

Auflage: 440 Exemplare

Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e.V.

Herausgeber & Chefredaktion, verantwortlich gem. §18 MStV: Sylvana Freyberg, Bachstraße 14, 69221 Dossenheim; chefredaktion@sfcdeu

Redaktionelle Mitarbeit: Franz Hardt, Armin Möhle, Gerd Frey, Matthias Hofmann, Robert Hector, Volly Tanner, Klaus Marion, Michael Baumgarten, Günther Stoll u.a.

Lektorat / Korrektorat: Ralf Boldt, Wolfgang Frisch, Thomas Achenbach, Jörg Lenser, Gregor Groß, Norbert Fiks

Schlusskorrektorat: M. Gorden & J. Ritter

Druck: Druckerei Verlag Fabian Hille, Boderitzer Straße 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, <https://hille1880.de>

Titelbild: »Alone in Space« von Alexander Kühl

Weitere Bilder: pixabay.com (Seiten 2,4, 6, 18, 20, 28, 39, 40, 46, 47, 51, 52, 56, 70, 81, 82, 86)

Nächster Redaktionsschluss: AN 293 = 15.03.2026

Geschäftssitz SFCD e.V., Ivo Schwarz, Bleichstraße 6, 71263 Weil der Stadt; ivo.schwarz@sfcdeu,

Vertreten durch die Vorsitzende: Dr. Claudia Rapp, Siebenbrunnengasse 55-57/Top 8, A-1050 Wien; claudia.rapp@sfcdeu

Stellvertr. Vorsitzender: Ralf Boldt, Erste Südweike 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 Science Fiction Club Deutschland e.V.

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,

Ich hoffe, ihr hattet einen guten Start ins neue Jahr!

Abgesehen vom üblichen Stress bei der Erstellung der Andromeda Nachrichten (AN) wird es nun auch bei den Vorbereitungen für die Metropolcon, bei der ich ebenfalls mitmische, etwas arbeitsintensiver. Noch ist jedoch alles gut machbar – auch wenn manche etwas länger auf die Beantwortung ihrer Nachricht warten müssen.

Was erwartet euch heute? In dieser Ausgabe der AN stellen sich wieder zwei Komitee-Mitglieder des Deutschen SF-Preises vor. Vielleicht bekommt ja die eine oder der andere von euch Lust, mitzulesen und mitzudiskutieren.

Neu dabei ist ein erster einführender Beitrag in der Rubrik Science Fiction zum Thema Cyberpunk von Mario Steinmetz, und er hat bereits weitere Ideen für spannende und informative Texte in diesem Bereich. Wir können uns also auf mehr Cyberpunk freuen. Außerdem gibt es einen weiteren Beitrag in dieser Rubrik: Im dritten Teil von Science in Science Fiction widmet sich Günther Stoll dem Thema »Kommunikation und Raumfahrt«. Solche Beiträge dürfte es gern öfter in der AN geben.

Viel Spaß beim Lesen und beim Schmökern in den Rezensionen!

Eure

Sylvana Freyberg



Inhalt

Impressum	2
Anzeigen – News – Informationen	4
Nachruf	
John Herbert Varley	6
Preise	
Der DSFP und seine Komiteemitglieder stellen sich vor	7
Conventions	
»Bestiarien des Imaginären« GfF Tagung 2025	10
»Hinterm Mond 2025« – Science-Fiction statt Resignation in Zeiten des Klimawandels	12
Metropolcon-Update: Das Programmteam hat getagt ...	15
Interview	
Gespräch mit dem Schriftsteller Jan Off	18
Fansein-Kolumne	
Cosplay	20
Science Fiction	
Cyberpunk? Cyberpunk!	21
Science in Science Fiction	23
Rezensionen	
Science Fiction	28
Fantasy	39
Horror	46
Nostalgia	47
Sachbuch	51
Film	52
Perry Rhodan	58
eGames	70
FanzineKurier	77
Science	
Dunkle Energie - eine Illusion?	81
Wie hält uns unser Immunsystem gesund?	82
Wie funktioniert naturwissenschaftlicher / physikalischer Fortschritt?	84
Neues aus der Asimov Kellerbar	
Musik – zweiter Teil	86



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



Aktion Bücherrettung!

Wir schenken Büchern ein neues Leben

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

Hol Dir Dein Neues Shirt mit Unseren Neuen Motiven

Offizielles Club-Merchandising des SFCD e.V. im Getshirts Online Shop



Und noch viel mehr. Schau rein!

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@sfgd.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/>



PHANTASTISCHE
BIBLIOTHEK
WETZLAR

Unser phantastischer Partner mit über 300.000 Büchern!

Informationen unter 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.sfgd.eu
Science Fiction Club Deutschland e.V.
Bluesky: [@sfgd.eu](https://bsky.app/profile/sfgd.eu)
Instagram: [sfgd.online](https://www.instagram.com/sfgd.online)
Forum für SF und Phantastik:
www.scifinet.org/scifinetboard/
SFCD-Segment www.sfgdforum.de

Con-Kalender 2026/2027

Informationen und Events unter www.conventions-online.de

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Informationen unter www.prfz.net



Perry Rhodan
Die größte Science-Fiction-Serie



PHANTASTIK-AUTOR*INNEN-NETZWERK E.V.

Das Phantastik-Autor*innen-Netzwerk (PAN) ist ein gemeinnütziger Verein zur Förderung des Phantastik in der Literatur. PAN wurde 2015 gegründet und hat mittlerweile über 500 Mitglieder.

Weitere Informationen unter <https://wir-erschaffen-welten.net>

Wir lesen Eure Bücher!
Anfragen an
chefredaktion@sfgd.eu

Förderung von Science-Fiction
in Europa



SFCD-Vertreter Claudia Rapp
Weiter Informationen unter

www.esfs.eu

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

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



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



EUROCONBERLIN2026

METROPOLCON2026


MEMORANDA
SCIENCE FICTION
PODCAST




KAPITEL
EINS



John Herbert Varley

(1947 – 2025)

von Michael Baumgartner

Am 10. Dezember ist der Science-Fiction-Autor John (Herbert) Varley im Alter von 78 Jahren gestorben. Laut dem SF-Magazin »Locus« litt er an der Lungenkrankheit COPD und an Diabetes; diese Kombination hat letztendlich zu seinem Tod geführt.

Ich kann mich erinnern, dass Varley als SF-Autor in den 1980er Jahren im deutschsprachigen Raum sehr angesagt war. Er galt als einer der herausragenden Newcomer in der Szene. Besonders seine Kurzgeschichten und Erzählungen wurden immer wieder für Preise nominiert. Einige davon habe ich gelesen. »The Persistence of Vision« (dt. »Die Trägheit des Auges«) bekam sowohl den begehrten Hugo als auch den Nebula Award. In der Novelle geht es um eine Taubblinden-Kommune in Kalifornien der nahen Zukunft, die sich behaupten kann und dem nicht behinderten Erzähler eine neue Art von Gemeinschaft bietet. »The Pusher« (dt. »Der Pusher«) hat auch einen Preis bekommen. Darin sorgt ein Raumfahrer, der auf unterlichtschnellen Raumschiffen Dienst hat, auf ungewöhnliche Weise für Familienanschluss auf der Erde. In »Press Enter ■« (auf Deutsch als »Eingang drücken« und »Drücke Enter« erschienen) nahm er Vorstellungen des Cyberspace auf, in der von 1976 veröffentlichten Erzählung »Overdrawn at the Memory Bank« (dt. auch als »Ein Missgeschick in der Erinnerungsbank«) sogar vorweg.

Wikipedia findet es erwähnenswert, dass im Zentrum viele seiner Texte Frauenfiguren stehen, was in den 70er und 80er Jahren etwas Besonderes war.

Wie bei George R. R. Martin hatten viele von Varleys Geschichten und auch einige der Romane ein gemeinsames Hinter-

grund-Universum, allgemein als »Die acht Welten« bezeichnet. Darin hat eine technologisch hoch überlegene außerirdische Zivilisation die Menschheit von der Erde vertrieben, so dass sie sich auf und um andere Planeten niedergelassen musste. Dabei nutzt die Menschheit das Wissen der Aliens, das sie abzapfen, um sich an die Planeten anzupassen. Varley war ein Vorreiter bei der Beschreibung von Anwendungsmöglichkeiten biotechnologischer Wissenschaft auf den Menschen. Er beschränkte sich räumlich auf das Sonnensystem, hatte dafür eine viel größere technologische Fantasie als andere entwickelt.

Heiko Langhans schrieb 1987 im »Biographischen Lexikon der utopisch-phantastischen Literatur«: »Bereits mit seinen Arbeiten bewies Varley, daß er es verstand, Naturwissenschaften und menschliche Aspekte zu einem harmonischen Ganzen zu verbinden. Dabei macht sich der Einfluss von Robert A. Heinlein bemerkbar.«

Besonders der Einfluss von Heinleins Jugendromanen scheint groß gewesen zu sein. Viele von Varleys Protagonist:innen sind Jugendliche. Besonders gut erkennbar in den »Thunder and Lightning«-Romanen über die Reise zum Mars und seine Besiedlung, die wohl als Jugendbuch-Serie konzipiert wurde. Auf Deutsch sind die ersten beiden Romane als »Roter Donner« und »Roter Blitz« bei Heyne erschienen. Es gehören noch »Rolling Thunder« (2008) und »Dark Lightning« (2014) dazu.

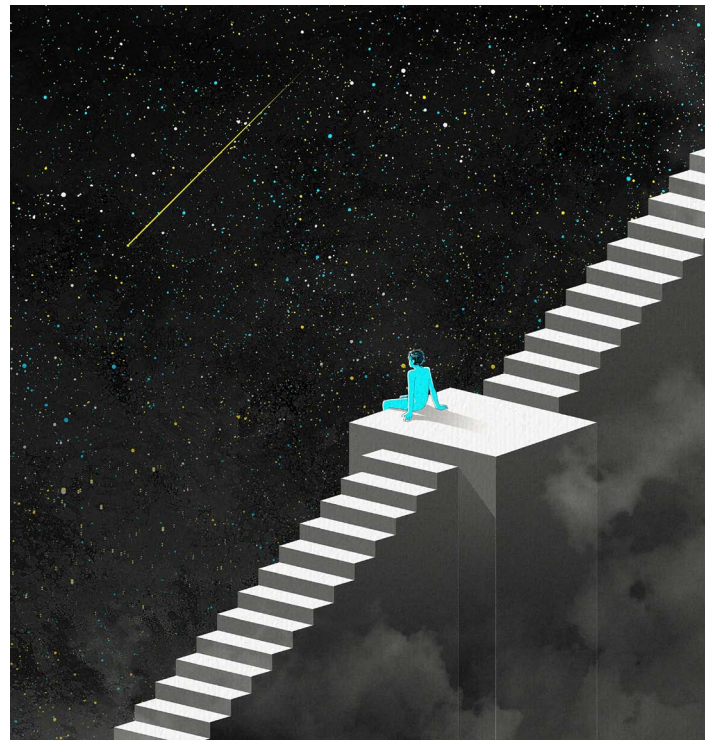
Mit Hollywood hatte Varley eher negative Erfahrungen gesammelt. Er schrieb von seinem Roman »Millennium« über Jahre immer wieder neue Drehbuchfassungen, weil die Regisseure für das Projekt wechselten, so dass er am Ende mit dem Ergebnis nicht mehr zufrieden war. Dieser Roman hatte selbst eine lange Vorgeschichte: Er war

die erweiterte Fassung der mit dem Hugo nominierten Erzählung »Air Raid« (dt. »Luftangriff«), die er unter dem Pseudonym Herb Boehm veröffentlicht hatte. Darin werden Opfer von Flugzeugkatastrophen von Zeitreisenden entführt und durch genetische Dummies ersetzt. Man braucht diese genetisch gesunden Menschen in der fernen Zukunft, in der das Erbgut der Menschheit sehr schlecht geworden ist und alle Menschen an genetischen Defekten leiden.

Bei allen technologischen Szenarien gelingt es Varley immer wieder, einfühlsam vom Menschen in seiner Suche nach tieferer Verständigung und neuen Heimaten zu erzählen, so dass nach dem Lesen ein gutes Gefühl zurückbleibt.

Wer dem Menschen John Varley und seiner Sicht auf die Welt begegnen möchte, der sollte <https://varley.net/> besuchen. Das ist eine sehr umfangreiche Homepage, in der Varley über Filme, Musik und Orte schreibt. Unter <https://varley.net/about/john-varley/> erzählt er dort auch etwas über sein Leben. ■

Quellen: Locus Magazine, Wikipedia, Bibliographisches Lexikon der utopisch-phantastischen Literatur, Goodreads.



Der DSFP und seine Komiteemitglieder stellen sich vor

Von Franz Hardt

Der Deutsche Science-Fiction-Preis (DSFP) wird seit 1985 jährlich vom Science Fiction Club Deutschland e. V. (SFCd) in den zwei Kategorien »Bester deutschsprachiger Roman« und »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« vergeben. Der Preis ist in jeder Kategorie mit 1.000 Euro dotiert (s. <https://www.dsfp.de/>).

Die zu prämierenden Werke werden von einem Komitee ermittelt, in dem eine Gruppe begeisterter Fans freiwillig und ehrenamtlich zusammenarbeitet. Mehr Details zum Hintergrund siehe AN 288 [Anmerkung der Redaktion].

In den ANDROMEDA Nachrichten 288 haben wir begonnen, die Komiteemitglieder vorzustellen. Dort kamen Franz Hardt und Michael Nowak, und in der AN 289 Vanessa-Marie Starker und Andreas Nordiek. In der aktuellen und den nächsten AN werden wir die Vorstellungsrunde weiterführen, zumal wir mit Svenja, Knud, Jan und Peter in den letzten Wochen gleich 4 (vier!) neue Mitglieder gewinnen konnten.

Wer sich weiter über den DSFP informieren will, dem sei der Podcast »Radio Freies Ertrus« empfohlen. Franz Hardt war dort zu Gast und wurde zum DSFP befragt:

<https://radio-freies-ertrus.de/2025/10/01/rfes069/>

In einer weiteren Ausgabe erzählt übrigens Udo Klotz etwas zum Kurd Laßwitz Preis: <https://radio-freies-ertrus.de/2025/12/05/rfes070/>

Und noch ein Tipp: Ralph Alexander Neumüller, Ralph Edenhofer und Tom van Allen, die drei Erstplatzierten beim DSFP 2025 in der Kategorie Roman, waren zu Gast beim Podcast »Treecorder« von Philipp und Joshua Tree. Dort diskutierten sie über »Science Fiction für Anfänger«: <https://treecorder.de/episode-049-science-fiction-fuer-anfaenger/>

Wer ist das DSFP-Komitee?

Name: Jan Kreyßig

Ich weiß noch, dass ich als Teenager frühmorgens auf dem Schulweg im Gras lag und im winterdunklen Himmel die Sterne bestaunte. Damals – 1984 – schrieb ich als 13-Jähriger das einzige gute Gedicht meines Lebens mit dem Titel »Sternenkind«.

Damals war ich zutiefst fasziniert von den Sci-Fi-Jugendbüchern von Mark Brandis (Bordbuch Delta VII etc.) und Rolf Ulrici (Raumschiff Monitor usw.). In der Bremerhavener Stadtbücherei stand »Andymon« von den Steinmüllers, das mich ebenfalls im Innersten berührte. Im Fernsehen liefen »Captain Future« und »Mondbasis Alpha 1«, für deren Folgen ich alles stehen und liegen ließ.

Später begann ich, in die Welten u.a. von Frank Herbert, Stanislaw Lem und Isaac Asimov einzutauchen. Die Foundation-Trilogie hat mich buchstäblich in den Kosmos katapultiert, und ich finde die aktuelle Apple-TV-Verfilmung in ihrer visuellen Pracht sehr anregend. Es folgten Lesephasen rund um Robert A. Heinlein, Poul Anderson und Ray Bradbury, und die frühen Perry-Rhodan-Silberbände führten vom Mond bis nach Andromeda. Natürlich begleiteten mich stets die Heyne-Jahresbände, und über mehrere Jahre ließ ich mich auch von Fantasy-Welten verzaubern (Wolfgang Hohlbein, die Goldmann-Reihe etc.).

Mein Lebensweg führte mich dann nach einer Redakteursausbildung bei der »Nordsee-Zeitung« für ein Musik- und Theaterwissenschaftsstudium nach Köln und Berlin – und schließlich als Pressesprecher an die Weimarer Musikhochschule. Als ich mit meiner Familie vor mehr als 20 Jahren nach Weimar zog, war eine meiner ersten Aktionen das Basteln eines Flugblattes zur Gründung eines Science-Fiction-Stammtischs, den ich heimlich in der örtlichen Buchhandlung auslegte. Tatsächlich kam der Weimarer Stammtisch auch für eine Weile zustande, löste sich dann aber leider auf.

Komischerweise kam ich erst letztes Jahr auf die Idee, nach einer überregionalen Vernetzung Ausschau zu halten, und bin nun (endlich) zufriedenes Mitglied des SFCd sowie auch neuerdings hoch moti-



viertes Komitee-Mitglied für den Deutschen Science-Fiction-Preis (DSFP). Bis auf Eschbach, Brandhorst, Jeschke und Co. hatte ich mich bislang wenig mit deutscher Sci-Fi beschäftigt – und schließe damit auch gleich eine Bildungslücke.

In den letzten zehn Jahren lag mein Lesefokus verstärkt z.B. auf den Werken von Steven Baxter, Kim Stanley Robinson (die geniale Mars-Trilogie!) sowie allem, was von Cixin Liu in deutscher Sprache erschienen ist. Vor diesem Hintergrund bin ich in der DSFP-Tätigkeit bislang sehr angetan, von welcher hoher Qualität die deutschsprachige Science-Fiction ist und bin froh, diese so kreativ generierten Kosmen endlich zu erkunden.

Wichtig für meine Wertungen sind mir technische Plausibilität, innere Logik ohne Brüche, stilistische Sauberkeit, thematische Originalität, fantasievoller Weltentwurf und vertiefte Charakterzeichnung.

Name: Ralf Bayer

Stammdaten

Geboren: Juni 1962

Familie: verheiratet,
drei erwachsene Kinder

Beruf: IT Architekt

Interessen: Phantastik, Musik (Chor, Klarinette), Wissenschaft und Technik

Erstkontakt mit SF:

- (geschrieben/gezeichnet): »Perry Rhodan im Bild«
- (Fernsehen): »Invasion von der Wega«

Als Kind der Apollo-Zeit haben mich der Weltraum und dessen unendliche Weiten früh beeindruckt – trotz unmöglicher Sendezeit erinnere ich mich an die erste



Mondlandung. Nach Perry Rhodan im Bild habe ich das Übliche gelesen, was so, vor allem in der örtlichen Bibliothek, verfügbar war: die Schneider-Bücher (»Raumschiff Monitor« etc.), Mark Brandis, und

die Klassiker wie Asimov/Clarke/Heinlein und viel frühe SF aus der Zwischenkriegszeit (Dominik, Freder van Holk etc.).

Dass es auch noch andere Verrückte gibt, die diese Literatur lesen und diese Filme und Fernsehserien anschauen, hätte mir bei logischem Nachdenken eigentlich gleich klar sein müssen (sonst würde sich das Schreiben und Veröffentlichen ja nicht lohnen). Das organisierte Fandom hat mich aber erst gefunden, nachdem mich meine Tochter auf unsere erste Ringcon im Jahre 2012 geschleppt hatte und wir dort auf andere Veranstaltungen wie den Buchmessecon und auf Stammtische aufmerksam gemacht wurden. Daraus folgte dann die Mitgliedschaft in SFCD, PRFZ und DTG.

Ich lese keineswegs ausschließlich deutschsprachige Science Fiction: mir kommt alles in die Hand bzw. auf den eReader, was Phantastik und gut geschrieben ist, es darf also auch sehr gerne Fantasy sein, Horror-Elemente schaden auch

nicht. Und auch ein historischer Roman mit magischen Elementen ist mir recht.

Ich achte darauf, dass mich die Lektüre nicht langweilt. Die x-te Geschichte mit ausgerasteter KI, die Probleme behandelt, die schon in den 60er Jahren von visionären Autoren vorhergesehen wurden, lege ich dann auch mal zur Seite. Und das Pacing ist wichtig: ein Roman, der 300 Seiten nicht von der Stelle kommt, um dann die eigentliche Handlung in den letzten 50 Seiten abzuspielen, ist auch nichts für mich.

Von der Form her liebe ich alles von der Kurzgeschichte bis zur Endlosserie (ja, ich lese immer noch den guten alten Perry, wobei ich dort um einige Zeit zurück hänge), bei Ziegelstein-Romanen bin ich aber etwas vorsichtig, was ich auf meinen Zulesen-Stapel packe.

Im DSFP-Komitee bin ich seit Mitte 2024 aktiv, d.h. ich bin in der interessanten Zeit eingestiegen, in der wir in kürzerer Zeit als üblich zweimal den Preis verliehen haben.■

Cambridge, Magie & alte Machtstrukturen.

Eine Studentin gegen das Patriarchat der Arkanen Wissenschaften. Hexen. Inquisition. Mord. Liebe.

Ein dunkles Fantasy-Abenteuer über Mut, Wissen und das Risiko, anders zu sein.

Für alle, die Magie lieben.



Cambridge, Magie & dunkle Geheimnisse.

Ein verbotenes Archiv. Ein Schlangengeheuer. Die Inquisition rückt näher. Werwölfe. Intrigen. Freundschaft. Verrat.

Ein dunkles Fantasy-Abenteuer über Vertrauen, Macht und das Überleben in einer Welt voller Magie.

Öffne das nächste Kapitel.



Ju Honisch

Verlag Torsten Low

— England 1887 —

Schlange des Bösen

Neue Blicke in die Zukunft.

Artikel, Interviews
und Erzählungen
aus Deutschland,
Malaysia, Kanada
und der Schweiz

EUR 7,00 (Print)

EUR 3,99 (e-Book)

futurefiction.de



»Bestiarien des Imaginären« GfF Tagung 2025

von Sylvana Freyberg

Auch 2025 habe ich wieder die Tagung der Gesellschaft für Fantastikforschung (GfF) besucht und wie versprochen – wenn auch etwas verspätet – möchte ich euch von der Tagung berichten. Sie fand im August in den Räumen der Universität Gießen statt. Wer die Gesellschaft noch nicht kennt, kann sich hier informieren: <https://fantastikforschung.de/>

Thema der Veranstaltung war: »Bestiarien des Imaginären – Tiere und andere Formen nicht-humaner Alterität in der spekulativen Literatur«.

»Von den frühneuzeitlichen Anfängen moderner fantastischer Literatur bis zu den aktuellen Ausprägungen spielen Tiere und menschliche Alteritäten über Fabelwesen bis hin zu technischen Modifizierungen des menschlichen Körpers oder dessen Substitution durch Roboter und Maschinen aller Art eine charakteristische Rolle in den verschiedenen Narrationen.«

Hier der Link zum Programm sowie zur Übersicht früherer Tagungen:

<https://fantastikforschung.de/jahrestagung/jahrestagung-giessen-2025/>

Dieses Mal habe ich mich nicht so fehl am Platz gefühlt wie bei meinem ersten Besuch der GfF. Überraschenderweise haben sich einige Teilnehmende sogar noch an mich erinnert. Leider waren insgesamt weniger Leute da, was aber den Vorteil hatte, dass man einfacher ins Gespräch kam.

Die Verpflegung war – wie letztes Mal – im Preis der Tagung inbegriffen und wieder sehr gut und ausreichend. Gerade in den Pausen bei Brötchen und Kaffee hatte ich die besten Gespräche.

Und natürlich habe ich Werbematerial für den SFCD und die MetropolCon ausgelegt. Einer der Vortragenden hat sich auch für die MetropolCon angemeldet, und ich konnte den dazugehörigen Vortrag als Mitglied des Programteams sogar schon bestätigen.

Meine Highlights

Wie das bei Tagungen mit mehreren Vortragsschienen so ist, konnte ich mir nicht alles anhören. Aber von den Vorträgen, die ich besucht habe, waren alle sehr gut. Bei ganz wenigen hatte ich zwar etwas Schwierigkeiten, dem Inhalt zu folgen, aber das heißt nicht, dass sie nicht gut waren. Ich habe – wie schon letztes Jahr – gemerkt, dass mir manche der Begrifflichkeiten nicht geläufig sind. Kein Wunder: Die Veranstaltung richtet sich ja hauptsächlich an Studierende und Absolvent*innen der Literaturwissenschaften.

Besonders spannend fand ich es, etwas über den Physiologus zu erfahren. Dabei handelt es sich um eine Naturlehre in griechischer Sprache, die um 200 n. Chr. entstand. Sie besteht aus 48 Abschnitten und beschreibt das damals aktuelle Wissen von Pflanzen sowie reale und für uns heute fabelhafte Tiere, etwa das Einhorn (<https://de.wikipedia.org/wiki/Physiologus>). Mehrere Vorträge nahmen auf den Physiologus Bezug.

Ich habe zwar Biologie studiert, aber die Geschichte der Naturwissenschaften kam in meinem Studium leider nicht vor, sodass ich mir vieles dazu selbst anlesen musste. Vom Physiologus habe ich tatsächlich auf dieser Tagung zum ersten Mal gehört.

Einige der Vorträge sind mir besonders in Erinnerung geblieben:

- Janin Pisarek: »Zerstörung und Erneuerung. Die Phönix-Motivik in Naturkunde, Märchen und Popkultur«
 - Florian Schäfer: Lesung »Fast verschwundene Fabelwesen. Die sagenhafte Expedition des Konstantin O. Boldt« sowie sein Vortrag »(Pseudo-) mittelalterliche Bestiarien in Fantasy«
- In der Lesung ging es um einen Einblick in das erste der drei Bücher, die Florian Schäfer gemeinsam mit Elif Siebenpfeiffer geschrieben und aufwendig



illustriert hat. In seinem Vortrag erklärte er die geschichtlichen Ursprünge von Drachen und Basilisken und gab uns damit einen tieferen Einblick in sein Buch »Fabeltiere – Tierische Fabelwesen der deutschsprachigen Mythen, Märchen und Sagen«. Dieses Buch sowie »Hausgeister! – Fast vergessene Gestalten der deutschsprachigen Märchen- und Sagenwelt« habe ich noch vor Ort gekauft. Wenn man im Harz aufwächst, gehören solche Bücher einfach in die eigene Bibliothek.

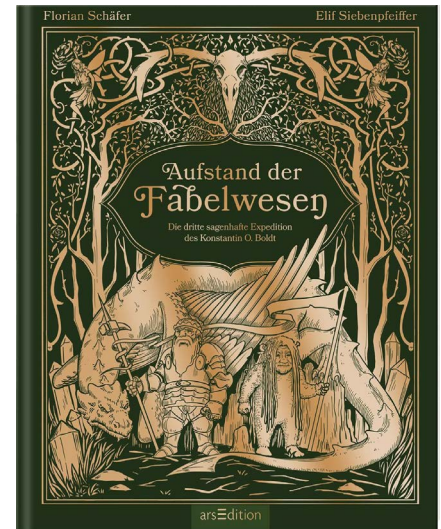
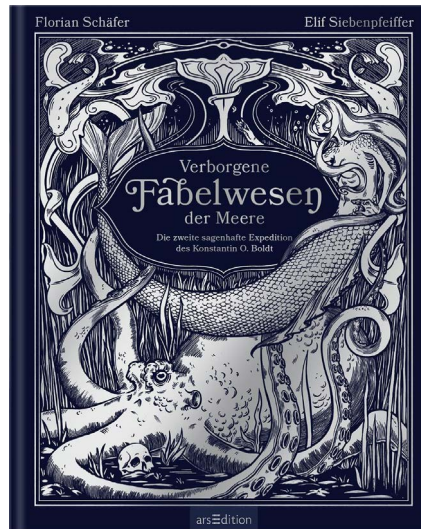
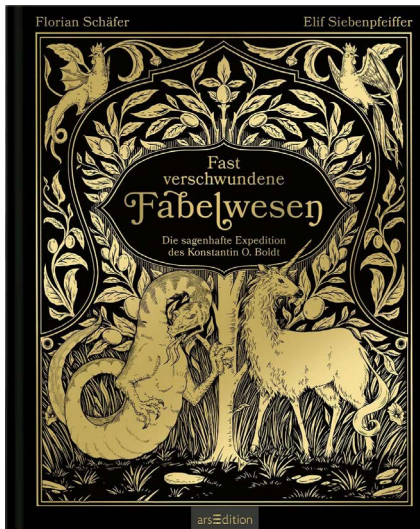
- Christian Lenz: »Fuck, Marry, Kill: The Uprising of the Companion Robot«

Ich hatte ja bereits in der SFCD-Vorstandssitzung in Wetzlar erwähnt, dass sich die Artikel aus der zur Gesellschaft gehörenden Zeitschrift eher nicht für eine Zweitverwertung in den Andromeda Nachrichten eignen. Sie sind sehr speziell und nicht für eine Laienleserschaft geschrieben. Die Idee war (und ist), dass ich vielleicht den einen oder anderen Vortragenden dazu überreden kann, seinen Vortrag für uns zu überarbeiten.

Ich habe Janin und Christian angesprochen, und beide haben sich über das Interesse gefreut. Ich hoffe, dass wir ihre Beiträge in einer der nächsten AN-Ausgaben lesen können.

Die Mitgliederversammlung

Bei der Mitgliederversammlung der GfF waren diesmal etwas mehr Teilnehmende als im letzten Jahr – allerdings auch nur etwa



20 Personen und ich. Da ich zwar den SFCD auf der Veranstaltung vertreten habe, aber keinen offiziellen Brief des Vorstands dabei hatte, der mich als Stimmberechtigte auswies, konnte ich nicht mit abstimmen. Das fand ich aber nicht weiter tragisch, da ich mir ohnehin erst einen Überblick über die Leute und die Gesellschaft verschaffen möchte. Das braucht Zeit und war beim SFCD am Anfang ganz ähnlich.

Interessant fand ich, dass auch hier darüber diskutiert wurde, wie man mehr Mitglieder dazu bewegen kann, tatsächlich zur Tagung zu kommen. Es ging weniger darum, neue Mitglieder zu gewinnen, als vielmehr darum, die bestehenden stärker zu aktivieren.

Als nächster Tagungsort für 2026 wurde Köln gewählt, danach wird es höchstwahrscheinlich Wetzlar sein.

Bei »Wetzlar« werden einige von euch vermutlich hellhörig – ja, das bedeutet die Phantastische Bibliothek Wetzlar. Klaudia Seibel von der Bibliothek war ebenfalls anwesend und hat vorgeschlagen, die Tagung 2027 dort stattfinden zu lassen.

Fazit

Wie schon nach der Tagung 2024 wurde ich auch diesmal darin bestärkt, 2026 wieder dabei zu sein. Interessant fand ich, dass mir der Titel der Tagung 2024 »Fantastic Climates« im Vorfeld spannender erschien als »Bestiarien des Imaginären«, die diesjährige Veranstaltung dann aber letztlich die für mich interessantere war.

Wahrscheinlich lag es daran, dass mir das Konzept des Bestiariums völlig neu war und ich mit den besprochenen Themen, Büchern und Interpretationsansätzen nicht vertraut war. Die Herangehensweise der Literaturwissenschaft ist ungewohnt für mich und gerade das ist das Spannende. Neue Informationen und Entdeckungen. Da

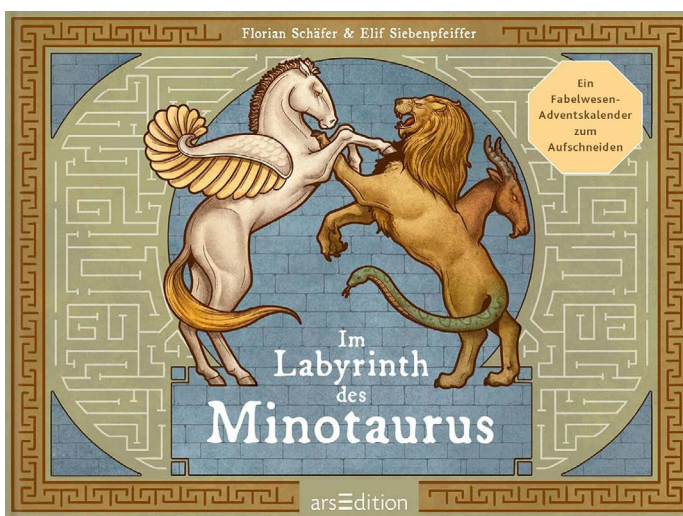
könnte man fast bedauern, nicht mehr über diese Wissenschaft der Literatur zu wissen.

Es war wieder ein toller Blick über den Tellerrand – mit informativen Vorträgen und großartigen Gesprächen.

Nachtrag Weihnachten 2025

Kennt ihr schon Escape-Room-Bücher? Ich wusste nicht, was mich erwartet, als ich mit »Im Labyrinth des Minotaurus: Ein Fabelwesen-Adventskalender zum Aufschneiden« ein weiteres Buch von Florian Schäfer gekauft habe. Es hat aber unglaublich viel Spaß gemacht, das Buch gemeinsam mit meiner Schwester an Weihnachten zu lesen und zu enträtseln. Ich habe vorgelesen, sie hat das Weihnachtessen gekocht, und wir haben zusammen gerätselt. Eigentlich gibt es 24 Geschichtsabschnitte und 24 Rätsel – für jeden Dezembertag eines –, die jeweils zum nächsten führen. Parallel liest man eine zusammenhängende Geschichte, die im Universum von Konstantin O. Boldt angesiedelt ist. Die Texte kann man sich auch von Florian online vorlesen lassen. Eine klare Empfehlung für den nächsten Dezember. ■

Anmerkung der Autorin: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet die Autorin.



»Hinterm Mond 2025« – Science-Fiction statt Resignation in Zeiten des Klimawandels

von Norbert Fiks

»Hinterm Mond 2025«, 4. Oktober, der 5. Tag der Science-Fiction-Literatur in Ostfriesland, fing mit einem Déjà-vu-Gefühl an. Wie bei der Premiere vor elf Jahren war die Deutsche Bahn bemüht, meine Planung über den Haufen zu werfen. Als ich gleich nach dem Aufstehen einen Blick ins E-Mail-Postfach warf, stach mir der Betreff »Bahn hat Verspätung« ins Auge. Pia Marie Hegmann, die am Nachmittag im Kulturspeicher in Leer (Bild 1) lesen sollte, schrieb, dass zwei der drei ICEs, mit denen sie aus Karlsruhe kommen wollte, wegen einer Stellwerksstörung ausfielen und sie voraussichtlich erst acht Minuten vor Beginn der Veranstaltung in Leer eintreffen würde. Ich war noch dabei, jemanden zu finden, der sie vom Bahnhof abholen konnte, da poppte die nächste Hiobsbotschaft auf. Bettina Wurche schrieb per SMS: »Gleich mein erster Zug hat Verspätung. Ich komme also etwas später, ca. zwischen 15:30 u 16:00 Uhr.« Tja, man weiß ja, wie das ist: Es wurde dann fast halb sechs. Auch Pias Verspätung bekam noch zwanzig Minuten Zuschlag. Alle anderen waren zum Glück rechtzeitig da. Also fingen wir ohne die beiden Frauen an.

Dem fünften von mir (Bild 2) organisierten Tag der SF-Literatur in Ostfriesland hatte ich das Thema »Klima« verpasst und dabei versucht, möglichst junge Autorinnen und Autoren zu gewinnen, weil die vermutlich am längsten von den Auswirkungen der Klimakrise betroffen sein dürften. Halbwegs ist das gelungen: Frankie Tunnat geht in die vierte Klasse. Sie kam mit ihrer Mutter Yvonne, die als Autorin, Rezensentin und Herausgeberin eine feste Größe in der deutschen SF-Szene ist. Pia Marie Hegmann ist Jahrgang 2002, und der Luxemburger Luc François von 1993. Das Durchschnittsalter des Publikums, darunter ganz viele Stammgäste, lag allerdings sehr deutlich darüber, wirklich jung war nur eine Zuhörer:in.



Bild 1: Blick in den Kulturspeicher in Leer. Foto: Klaus Orgtjes

Bei der Begrüßung wies ich darauf hin, wie drängend das Thema Klimakrise ist. Gerade in den Tagen vor der Veranstaltung Anfang Oktober hatte es mehrere beunruhigende Nachrichten gegeben. Die Europäische Umweltagentur verwies in einem neuen Bericht auf die zunehmend schlechteren Umweltbedingungen durch Klimawandel, Überbeanspruchung der Natur und Artensterben. Das Potsdam-Institut für Klimafolgenforschung gab an, dass sieben der neun kritischen Belastungsgrenzen des Erdsystems – Klimawandel, Integrität der Biosphäre, Veränderung der Landnutzung, Veränderung des Süßwasserkreislaufs, Veränderung

der biogeochemischen Kreisläufe, Eintrag menschengemachter Substanzen sowie Ozeanversauerung – überschritten seien, und die Deutsche Gesellschaft für Physik und die Deutsche Gesellschaft für Meteorologie formulierten gemeinsam die Befürchtung, dass die Erde sich bis 2050 um drei Grad erwärmen könnte, wenn sich nichts ändert, mit der Folge, dass große Teile der Welt unbewohnbar würden. Die Verbote erleben wir heute schon: Ähnlich wie in dem tödlichen Extremszenario zum Auftakt von Kim Stanley Robinsons Roman »Das Ministerium für die Zukunft« nähern sich die Hitzewellen in Indien der 50-Grad-Marke, und selbst bei uns stieg die Tem-

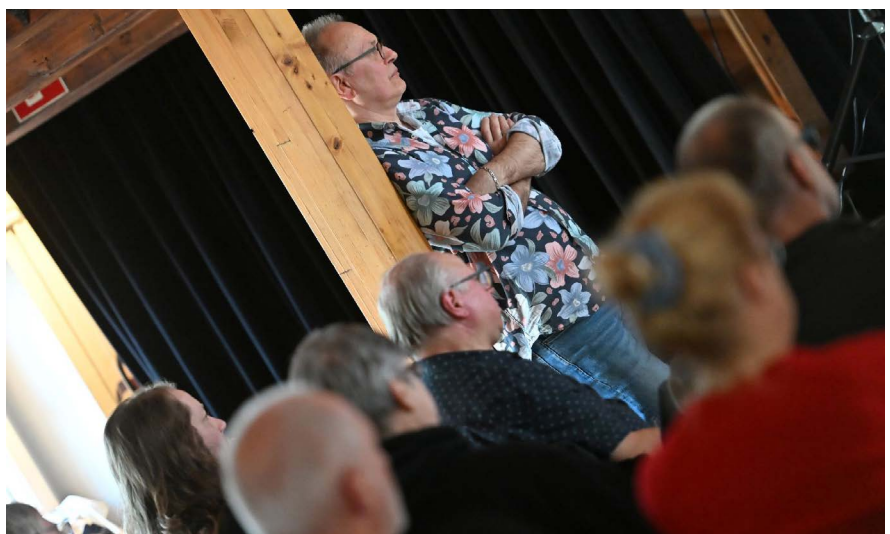


Bild 2: Veranstalter Norbert Fiks hört ganz entspannt zu. Foto: Klaus Orgtjes



Bild 3: Mutter-Kind-Kooperation: Yvonne und Frankie Tunnat und das »grüne Rotze-Auto«.
Foto: Klaus Ortgies

peratur in diesem Sommer mehrfach auf über 35 Grad. Hat die Science-Fiction darauf Antworten? Kann sie etwas bewirken? Diese Fragen standen im Raum, als Yvonne und Frankie Tunnat als erste an diesem Nachmittag auf der Bühne Platz nahmen.

In der mit verteilten Rollen gelesenen Geschichte »Stoppt das grüne Rotze-Auto!« sitzen Mama-Ina, ihr Kind Miro, ihr namenloses Baby und ein Nachbarskind in einem Auto und geraten in einen Stau nach dem anderen, während nach vier Tagen Dauerregen ein Hochwasser droht, die Straße zu überfluten und unpassierbar zu machen. Irgendwann geht gar nichts mehr, und die Leute fliehen vor der

drohenden Überschwemmung aus ihren selbstfahrenden Autos. Ein Wagen – das »grüne Rotze-Auto« – verursacht das ganze Schlamassel.

Wie das Problem gelöst wird, wird hier nicht verraten, denn die Story soll noch veröffentlicht werden, vermutlich im Future Fiction Magazin. Die Lösung ist aber typisch für Solar Punk: Man schafft es gemeinsam aus der Welt. En passant werden in der Near-future-Geschichte auch alternative Familien- und Rollenmodelle skizziert.

Die »Rotze-Auto«-Geschichte haben Yvonne und Frankie nicht nur gemeinsam gelesen, sondern auch geschrieben (Bild

3). Die Story selbst, erzählte Yvonne, sei von ihr, bei den Dialogen hatte Frankie ein Wort mitzureden. Denn in vielen Fällen lag die Mutter daneben: »So spricht kein Kind!«

Mittlerweile im Kulturspeicher angekommen und ein wenig von den Reisekapriolen erholt, enterte Pia Marie Hegmann die Bühne (Bild 4). Sie studiert in München Landschaftsarchitektur und Landschaftsplanung, ist in der Klimabewegung und als Poetry-Slammerin aktiv, wovon sie eine Kostprobe gab.

Ihre dystopische Story »2 Grad« erschien 2023 in der Anthologie »Klimazukunft 2050 – Geschichten unserer gefährdeten Welt«. Auch darin stehen eine Mutter, Sarah, und ihre Kinder, Theresa und Lene, im Mittelpunkt. Die Geschichte wird abwechselnd aus Sarahs und Therasas Perspektive erzählt. Die Kleinfamilie muss sich mit den Folgen des Klimawandels herumschlagen, kann sich kaum über Wasser halten, weil selbst einfache Lebensmittel wie Nudeln aus Weizen unerschwinglich geworden sind. Aber in anderen Teilen der Welt ist es noch schlimmer. Deshalb überredet Tochter Theresa, die fast ihre ganze Freizeit bei Klimademonstrationen verbringt, ihre Mutter und ihre kleine Schwester, einen Klimaflüchtling in ihre Zwei-Zimmer-Wohnung aufzunehmen. Sie rechnen mit jemanden von den Philippinen. Aber die Klimakatastrophe ist schon viel näher gerückt: Letizia kommt aus Italien. Eine Rolle spielt auch Sarahs wohlhabender Bruder Tim, der den Klimawandel nicht so ernst nimmt, weil er nicht unmittelbar betroffen ist. Am Ende scheint alle Hoffnung, dass sich vielleicht doch etwas zum Guten wenden lässt, vergebens. Die Nachrichten lautet: »EILMELDUNG! Forscher bestätigen: Zwei-Grad-Marke erreicht« Bleibt da nur noch die Resignation?

Pia selbst sieht das gar nicht so negativ. Zwischen den Extremen – »Alles ist schlecht und wir werden alle sterben« und »Alles ist super« – gebe es jede Menge Graustufen: »Wir sollten uns alle dafür einsetzen, dass es eine möglichst entspannte Grauzone wird.«

Nach einer Pause, die ausreichend Gelegenheit zum Klönen, Kaffeetrinken und Sich-die-Beine-vertreten bot, und einer



Bild 4: Pia Marie Hegmann hatte trotz ihrer dystopischen Geschichte offenbar viel Freude an ihrem Auftritt. Foto: Klaus Ortgies



Bild 5: Bettina Wurche zeigte sich überzeugt, dass Climate Fiction bei der Bewältigung der Klimakrise helfen kann. Foto: Klaus Ortgies

Schreckminute, weil der Beamer offenbar wegen Überhitzung streikte, ging es pünktlich im Programm mit einem engagierten und aufrüttelnden Vortrag von Bettina Wurche zum Veranstaltungsthema weiter (Bild 5). Die gebürtige Hamburgerin studierte Zoologie, Fischereiwissenschaft und Geologie/Paläontologie, hat ein ausgeprägtes Faible für das Meer, ist Autorin und Wissenschaftsjournalistin, bekennender Star-Trek-Fan, der schon mal im blauen Wissenschaftler-Shirt und mit spitzen Ohren auf Cons auftaucht, und Expertin für Climate Fiction.

Der Vortrag nahm vor 250 Millionen Jahren beim »krassesten Massensterben aller Zeiten beim Übergang vom Erdaltertum zum Erdmittelalter« seinen Anfang und führte die Zuhörer bald in ein »Bulterbü der Erdgeschichte«, das halbwegs stabile Weltklima nach dem Ende der letzten Eiszeit vor zehntausend Jahren. Das stabile Klima sorgte meist auch für soziale und wirtschaftliche Stabilität. Aber diese Phase, machte die Referentin deutlich, ist vorbei. Die zunehmende Energiezufuhr in die Atmosphäre mache unser Klimasystem zunehmend instabil. »Wir sind jetzt schon bei 1,5 Grad Erwärmung und rasen komplett ungebremst auf zwei Grad zu«, sagte sie und bestätigte das, was Pia Hegmann in ihrer Kurzgeschichte thematisiert hat. Tödliche Hitzewellen suchen Indien heim. Bei 50 Grad könnten die Leute nicht mehr

auf den Feldern arbeiten, »da fallen jetzt schon Vögel tot vom Himmel«. Die Versicherungswirtschaft rechne mit Hunderten Milliarden Euro an Schäden durch Extremwetterereignisse. Die Ahrtal-Flut von 2021 habe in Deutschland mehr als 150 Menschenleben gefordert und mehr als vierzig Milliarden Euro Schaden verursacht.

Bettina Wurche forderte das Publikum (stellvertretend für die gesamte Gesellschaft) in einem flammenden Appell auf zu handeln, das Heft selbst in die Hand zu nehmen und nicht länger auf die Mächtigen zu vertrauen. Deren Erzählung laute immer noch, dass wir den Klima-

wandel verhindern könnten. Aber das sei falsch: »Wir stecken mitten drin. Wir brauchen Sofortmaßnahmen.«

Climate Fiction könne hier wichtige Impulse geben. Sie sei gegenwartsbezogen, interdisziplinär, sehr divers, kontrovers und sehr politisch, transmedial, anwendungsbezogen und didaktisch. Sie könne die komplexen Zusammenhänge in Geschichten verpacken und verständlich machen, sie emotionalisiert durch gute Protagonisten vermitteln: »Wir können uns davon vielleicht etwas abgucken.«

Unverständnis zeigte sie für den »Flirt mit dem Untergang«, mit einer aktuellen

Hochkonjunktur von Dystopien bei Netflix & Co.: »Sie lähmen uns, die bringen uns doch null weiter.« Sie seien bequem, weil sie einen vom Handeln entbinden. Nur positive Geschichten würden uns unsere Handlungsfähigkeit erhalten.

Bettina Wurche hält große Stücke auf Margaret Atwood, der Autorin unter anderem von »Der Report der Magd«. Sie sage, dass sich nicht nur das Klima wandle, sondern alles. Die Klimakrise, die Öko-Krise und soziale Ungerechtigkeit gehörten zusammen. Die Klimakrise mache gesellschaftliche Ungleichheiten noch sichtbarer. Das alles kulminiert in einer klaren Forderung: »Wir brauchen einen Systemwechsel!«

Bei Luc François, der zu der sehr aktiven jungen Luxemburger Phantastik-Szene gehört und Frontman zweier Metal Bands ist (Bild 6), ging es in mehreren kurzen Beiträgen – darunter ebenfalls ein Slam-Poem – vor allem um das Innenleben der Protagonisten bei der Konfrontation mit ihrer Umwelt, um Identität. In »Echo« beispielsweise lebt der Ich-Erzähler in einer Welt voller Klimakatastrophen und politischer Instabilität, die ihn aber in dem beschaulichen fiktiven Kleinstaat Xem, eine satirische Anspielung auf Lucs Heimatland, nur am Rande berühren. Er reflektiert über die Gefahr, die von dem in Xem allgegenwärtigen Super-Techkonzern Echo – so etwas wie Google, Facebook, Amazon etc. unter einem Dach – für ihn, für sein Land und die Menschen ausgeht. Ein düsteres,



Bild 6: Der Luxemburger Luc François bot zum Abschluss Inneneinsichten. Foto: Klaus Ortgies

persönliches Endzeit-Weltraumabenteuer ist »Aus dem Schiffsbuch der Salteema«, in dem ein Händler mit seinem Raumschiff in den Vergessenen Sektor reist und dort von Piraten gekapert wird (nachzulesen in Luc François' Kurzgeschichten-Sammlung »Hirngespinnste und Silberstreife«, erschienen bei Hydre Éditions).

»Würdet ihr einen Klimaflüchtling, wie in Pia Marie Hegmanns Geschichte beschrieben, aufnehmen?« Mit dieser Frage eröffnete Moderatorin Karin Lüpken die Schlussrunde, in der alle Beteiligten eingeladen waren, ein Resümee der Veranstaltung zu ziehen. Niemand hat mit »Ja« geantwortet. Am Ende gab's für alle Beteiligten viel Applaus und eine kleine Pralinen-Auswahl als Rückreiseproviant (Bild 7). Der Abend klang wie immer mit Pizza, Pasta, Bier, Cola und Rotwein beim Italiener aus.

Ob es in zwei Jahren eine Fortsetzung geben wird, lasse ich wie immer offen. Wer auf dem Laufenden bleiben will, soll-

te den Newsletter abonnieren: mailchi.mp/f4138087ad40/hintermond ■



Bild 7: Der SFCD machte mit Aufstellern auf sich aufmerksam. Foto: Klaus Ortgies

Metropolcon-Update: Das Programmteam hat getagt ...

von Ivo Schwarz

Es sind zwar noch einige Monate, bis das große Con-Ereignis des Jahres zwischen dem 2. und 5. Juli 2026 über die Bühne geht. Aufgrund des umfangreichen Programms wurde es dennoch höchste Zeit, dass der Startschuss für die detaillierte Planung gefallen ist. In alter Tradition geschah dies im Rahmen einer »Teamklausur«, die Ende November in Weil der Stadt bei Stuttgart stattfand.

Zum »Warm-Up« machte das Team am Freitagabend den Stuttgarter SF-Freunden in Feuerbach seine Aufwartung. Im »Föhrrich« in Feuerbach wurden bei Bauernschnitzel und Käsespätzle die ersten Ideen vordiskutiert.

Samstag und Sonntag wurde dann richtig rangeklotzt. Es galt, den Grundstein zu legen für das Besetzen von ca. 150 Programmpunkten, die in mehreren parallelen Schienen über vier Tage hinweg stattfinden werden. Hierbei konnten wir bereits auf über 160 Ideen zurückgreifen, die zum großen Teil über den »Call-for-Program«-

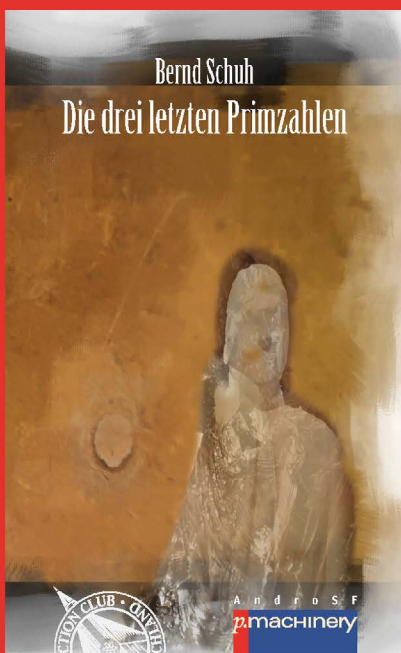


Grit erklärt, was Sache ist.

Aufruf auf der Metropolcon-Homepage eingereicht wurden.

Da die Metropolcon 2026 auch Eurocon ist, werden auch viele internationale Gäste anwesend sein, entsprechend international aufgestellt wird auch das Programm, das Panels sowohl in deutscher als auch englischer Sprache enthalten wird.

Das intensive Wochenende hat den Grundstein gelegt. Auch wenn noch viele Details zu planen sind, können wir jetzt schon sagen: Ihr könnt Euch auf ein vielfältiges und hoch attraktives Programm freuen im nächsten Sommer! ■

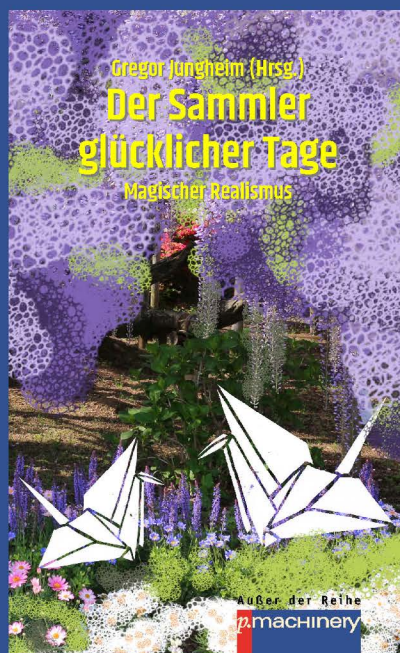


Bernd Schuh
DIE DREI LETZTEN PRIMZAHLEN
Mit Bildern von Per Prada
AndroSF 221
p.machinery, Winnert, Januar 2026, 140
Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 496 0
– EUR 16,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765
665 0 – EUR 5,49 (DE)

Träume lügen nicht. Aber die ganze Wahrheit eines Traums ist im Bewusstsein nicht zu fassen. Darum erzähle ich Lügen, die sich um ein Traumbild ranken. Denn auch Lügen sind wahr, wenn auch in einer anderen Wirklichkeit. Um jedem Zweifel gleich zu begegnen: Natürlich gibt es andere Wirklichkeiten. In manchen kann man gleichzeitig sein, in anderen möchte man gar nicht sein, aus wieder anderen kommt man nicht mehr heraus. Also seien Sie vorsichtig beim Lesen! Der infame Autor hat den meisten dieser Geschichten einen Ich-Erzähler gegeben. Das macht es leichter, sich zu identifizieren. Tun Sie es nicht! Und falls Sie es doch tun und unbeschadet zur nächsten Story übergehen können – gratuliere! Sie haben sich dann eine neue Wirklichkeit erschlossen.

Eine Warnung noch: Explicit language and content! Nur für Erwachsene.

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.

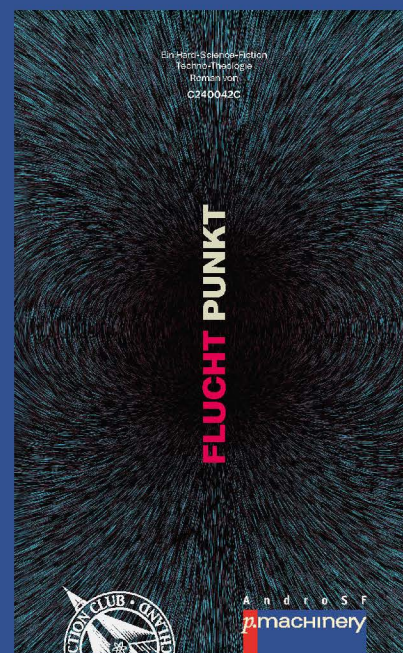


Gregor Jungheim (Hrsg.)
DER SAMMLER GLÜCKLICHER TAGE
Magischer Realismus
Außer der Reihe 105
p.machinery, Winnert, November 2025,
332 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765
475 5 – EUR 21,90 (DE), E-Book: ISBN 978
3 95765 682 7 – EUR 7,49 (DE)

Wollten Sie nicht schon immer Geschichten lesen, die das Beste aus zwei Welten vereinen? Erzählungen, die sich den Problemen unserer Zeit widmen, wie Belletristik es tut. Und Storys, die uns über die engen Grenzen der Realität hinaustragen. So wie es Fantasy vermag.

Seit Mitte der 2010er-Jahre sind etliche Romane und Novellen erschienen, denen beides gelungen ist und die eine zweite Welle des Magischen Realismus ausgelöst haben. In der kurzen Form gab es dagegen bislang kaum Beiträge.

Deshalb freuen wir uns, die erste deutschsprachige Anthologie mit vierundzwanzig magisch-realistischen Erzählungen zu präsentieren. Es erwarten Sie Geschichten über imaginäre Freunde, Mobbing, Migration, Chauvinismus, Kapitalismuskritik, Pazifismus, Angststörungen, Demenz, Trauer, die unkontrollierte Macht von Influencern, christlichen Fundamentalismus und vieles mehr. Immer unterlegt mit einer feinen Prise Fantastik, die es ermöglicht, über all dies mit großer Leichtigkeit zu erzählen.

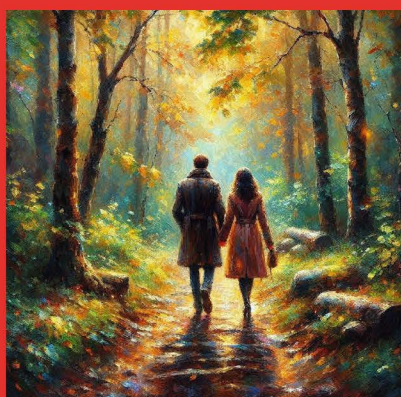


C240042C
FLUCHT.PUNKT!
Ein Hard-SF-Techno-Theologie-Roman
AndroSF 226
p.machinery, Winnert, Januar 2026, 262
Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 489 2
– EUR 19,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765
667 4 – EUR 6,49 (DE)

»Gott war nie tot – er hat nur ein Nickerchen gehalten.« Am Ende des 21. Jahrhunderts wird Europa von einer neuen Religion dominiert. Während Menschen in China und Amerika eine erweiterte Form der Existenz erschließen, halten die strengen Regeln des Glaubens Europa zurück. Die junge Medizinerin Derya träumt von einer Zukunft in Freiheit und flüchtet vom alten Kontinent, doch bald merkt sie, dass es mehr Grenzen gibt, als sie je geahnt hätte.

C240042C ist ein Chronist-Roboter, der programmiert wurde, die Geschichten der Menschheit niederzuschreiben. Der vorliegende Text wurde am 8.8.2826 im Rahmen der »Interplanetaren Konferenz für Terrestrische Memetik-Paläontologie und Ideengrabungen« in 2,2 Millisekunden erstellt und den Anwesenden als Pausenlektüre zur Verfügung gestellt. C240042C lebt und arbeitet trotz aller Widrigkeiten weiterhin auf der Erde.

p.machinery Michael Haitel
Norderweg 31 • 25887 Winnert
Fax 04845 3539956 • michael@haitel.de
www.pmachinery.de



Florian F. Marzin
Jene fernen Tage

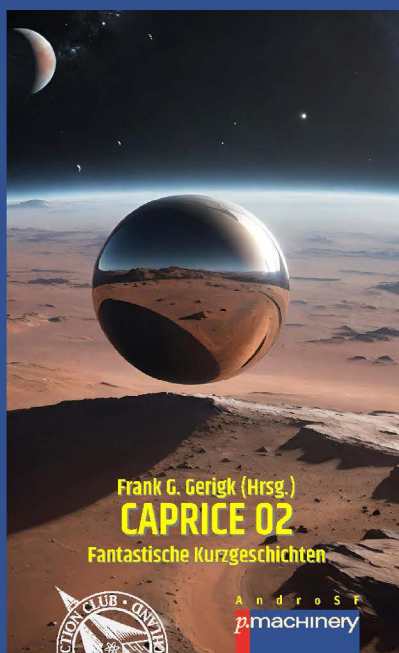
Zwischen den Stühlen

Florian F. Marzin
JENE FERNEN TAGE
Zwischen den Stühlen 18
Zwischen den Stühlen @ p.machinery,
Winnert, November 2025, 238 Seiten, Pa-
perback: ISBN 978 3 95765 485 4 – EUR
18,90 (DE), E-Book-ISBN 978 3 95765 673 5
– EUR 6,49 (DE)

Jene fernen Tage, längst vergangen und doch nicht vergessen, ein steter Dorn im Fleisch der Erinnerung, quälen die Professoren-gattin Petra Bonnert. Einst, am Wendepunkt ihres Lebens, hatte sie eine Entscheidung getroffen und den Weg der Pflicht gewählt, um in der Zukunft mit der Freiheit des Glücks belohnt zu werden. Was damals als bessere Alternative erschien, wurde aber durch einen Akteur zunichtegemacht, den sie nicht auf der Rechnung hatte. Einen Mitspieler, der gnadenlos nicht sein konnte.

»Plötzlich und unerwartet«, eine der üblichen Formulierungen in Todesanzeigen. So auch beim Ableben der Professoren-gattin Petra Bonnert. Doch was steht hinter dieser nichtssagenden Floskel?

Florian F. Marzin erzählt die Geschichte einer Liebe, in der zwei Menschen versuchen, gegen die Konventionen und ihre eigenen Fesseln anzukämpfen. Doch die Realität erweist sich mächtiger als der kurze Traum vom Glück. Jenseits aller großen Gesten bestimmt das Alltägliche und das scheinbar Banale den gnadenlosen Verlauf der Handlung.



Frank G. Gerigk (Hrsg.)
CAPRICE 02
Fantastische Kurzgeschichten

Frank G. Gerigk (Hrsg.)
CAPRICE 02
Fantastische Geschichten
AndroSF 231
p.machinery, Winnert, Januar 2026, 288
Seiten, Paperback
ISBN 978 3 95765 488 5 – EUR 20,90 (DE)
E-Book: ISBN 978 3 95765 668 1 – EUR
6,99 (DE)

Die Story von der Frau, die in Gallerte verwandelt wird – und sehr froh darüber ist ... Die Story von dem Mann, der aufwacht, als die Menschheit schon lange ausgestorben ist – und sofort gejagt wird ... Die Story von der Frau, die eine Zahnplombe verliert – und danach plötzlich in einer anderen Welt ist ... Die Story von dem Teleskop, das in die Zeit zurücksehen kann – und endlich eine Antwort auf einer der wichtigsten Fragen der Menschheit findet, jedoch ...

Diese und andere verblüffende Storys kamen heraus, als der Herausgeber die Autoren fragte, was sie sich zu seinen Grafiken ausdenken könnten. In diesem Band sind die besten Geschichten versammelt von: Axel Aldenhoven, Anja Bagus, Gabriele Behrend, Dieter Bohn, Christian Endres, Jan Gardemann, Gerry Haynaly, Hubert Hug, Jörn Lausen, Thomas Le Blanc, Ellen Norten, Alexander Röder, Guido Rohm, Friedrich Salzmann, Tamara Schinner, Regina Schleheck, Franck Sezelli, Achim Stöber, Mala Jay Suess und Maximilian Wust.



Gabriele Behrend

CU →

Wir sehn uns auf der anderen Seite

Gabriele Behrend
CU →
Wir sehn uns auf der anderen Seite
AndroSF 232
p.machinery, Winnert, Januar 2026, 172
Seiten, Paperback
ISBN 978 3 95765 495 3 – EUR 16,90 (DE)
E-Book: ISBN 978 3 95765 666 7 – EUR
5,49 (DE)

Urlaub in der virtuellen Welt. Erin Richter geht auf Fotosafari in einem Lost Place, nicht im real life, sondern in der ausgefeilten Simulation des Hamburger VR-Unternehmens CU--> ... see you there ... Als Ablenkung und Neuanfang nach einer toxischen Beziehung gedacht, wird das harmlose Unterfangen schon bald zur gefährlichen Falle! Denn ihr Ex hat sich in die Simulation gehackt und stellt ihr nach. Er will sie um jeden Preis zurück.

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.

p.machinery Michael Haitel
Norderweg 31 • 25887 Winnert
Fax 04845 3539956
michael@haitel.de
www.pmachinery.de

Gespräch mit dem Schriftsteller Jan Off

Kein Yin ohne Yang

von Volly Tanner



Es ist immer wieder eine Freude, Kolleginnen oder Kollegen im Geiste zu treffen, die sich unserem gemeinsamen Faible Science-Fiction zuwenden. Sir Jan Off galt Dekaden als das Sprachrohr der etwas angeschmuddelten Social Beat und Punkliteratur, schrieb aufsehenerregende Werke und umarmte Menschen, die sonst eher selten umarmt wurden vom Literaturbetrieb. Jetzt ist sein Science-Fiction-Roman erschienen, der ihm sicher Weltruhm einbringen wird. Es wird auch Zeit dafür ...

AN-Redakteur Volly Tanner traf ihn an der Theke.

AN: Guten Tag Jan Off. Wir kennen uns ja schon ein paar Jahrzehnte, haben sogar mal zusammen gewohnt. Nun bist Du, nach einigen anderen Büchern, in die Welt der Science-Fiction eingetaucht, hast mit »CUMULUS 2161« Deinen ersten Genrroman bei der Edition Outbird auf die Gleise gebracht. Es geht um die großen Themen: Individualität, Totalitarismus, Manipulation, Liebe und Selbstermächtigung. Was unterscheidet Deine Welt im Buch denn von der derzeit unsrigen?

Jan Off: Die Welt, die ich beschreibe, erscheint nahezu perfekt. Das Problem der Überbevölkerung ist gelöst und damit auch viele ihrer Folgeerscheinungen: der Klimawandel, der Hunger, die Armut, die Kriege. Zusätzlich ist es gelungen, den verbliebenen dreißig Millionen Erdenbürgern jedwede Aggression abzutrainieren. Zumindest auf den ersten Blick. Denn wie wir alle wissen, ist und bleibt der perfekte Mensch eine Illusion. Demgemäß kann natürlich auch dieses Experiment nicht gut ausgehen.

AN: Viele Menschen träumen ja auch heute von einer Weltregierung, die alles ordnet. Bei Dir hat diese die Bezeichnung Komitee Der Allgemeinen Einsicht

(KDAE). Nun ist in der Regel ein Komitee laut Definition eine gewählte Gruppe von Personen. Dies bedeutet jedoch auch, dass die Wahl möglich sein muss und die Abwahl nach freiem Willen eben auch. Funktioniert das in Deiner zukünftigen Welt?

Jan Off: Das von mir beschriebene Komitee kann sich ganz sicher nicht auf irgend-eine Art von Wahlentscheid berufen. Wir kennen das ja aus unserem eigenen Leben: Es ist nicht immer drin, was draufsteht. Vielmehr findet, was die Zusammensetzung des KDAE angeht, ein Auswahlprozess statt. Den näher zu erläutern, verbietet sich an dieser Stelle allerdings. Sonst würde ich zu viel vom Inhalt verraten.

AN: Eine Deiner Hauptpersonen heißt Tristan wie der Verlagschef der Edition Outbird. Dann gibt es auch einen Jan und andere Personen wie Asante oder Armor. Woran hast Du Dich orientiert, als Du die Personen für Deinen Roman entwickelt hast?

Jan Off: Den lieben Tristan, also den Verlagschef, kannte ich noch gar nicht, als ich den Roman begonnen habe. Dass es im Buch eine Figur gibt, noch dazu eine reichlich unsympathische, die meinen Vornamen trägt, fand und finde ich einfach witzig. Bei allen anderen Namen habe ich mich vor allem daran orientiert, dass die Geschichte in der Zukunft spielt. Demgemäß sollte auch der Klang so wenig wie möglich an die Jetztzeit erinnern. Hinter einigen verbirgt sich allerdings eine tiefere Bedeutung. Und so wünsche ich meinen Lesern schon jetzt viel Spaß beim Entschlüsseln.

AN: Das Gefühl des Glücklichs der Massen ist die Erklärung für die Handlungsweisen des Komitees, die Überwachung, die Fremdbestimmung. Nun sind wir beide alte Freunde der Machtkritik und haben schon früher stundenlang über die Rechte des Einzelindividuums in einem Kollektiv philosophiert. Was wiegt mehr? Das Recht des Einzelnen auf Entwicklung (auch in die Irre) oder das Recht der Vielen auf Ruhe?



Jan Off durchschaut die Broken-Windows-Theorie, Foto: Lucja Romanowska

Jan Off: Das ist in der Tat eine spannende Frage. Lässt man den Einzelnen gewähren, wie er will, droht der nackte Barbarismus, werden ihm zu viele Regeln auferlegt, wird er alsbald zum Sklaven. Hier das rechte Maß zu finden, wird zweifelsohne die größte Aufgabe für kommende Weltregierungen darstellen. Dafür schon jetzt Glück und Erfolg.

AN: Heißt das, dass Du eine Weltregierung für wirklich sinnvoll hältst? Wir wissen, dass die Fehlerquote, sei sie auch noch so kleinprozentig, automatisch, wenn die Systeme immer größer werden, rein zahlenmäßig auch immer größer wird. Heißt: In großen Systemen werden die systemimmanenten destruktiven Strukturen immer stärker und wirksamer. Oder müssen die Systemgrößen, Menschen eben, begrenzt werden? Welche Gedanken treiben Dich da um? In Deinem Buch gibt es diese Begrenzung ja.

Jan Off: Keine Frage, würde es, wie in meinem Roman beschrieben, gelingen, die Erdbevölkerung auf dreißig Millionen zu reduzieren (Hallo, Wasserwerke!), könnten wir wohl gepflegt zum StamMESSsystem zurückkehren. Da das aber natürlich eher unwahrscheinlich ist, scheint mir bei all den Problemen, denen sich die Mensch-

heit gegenübersteht, die Möglichkeit einer Weltregierung nicht gänzlich ausgeschlossen. Und in einem solchen Fall gilt natürlich: Ist dieselbe eine dem Wohle des Untertanen zugetane, fügt sich (zumindest für einen gewissen Zeitraum) alles zum Guten. Ist sie es nicht (oder nicht mehr), gibt es für den freien, widerspenstigen Geist kein Land, in das er noch fliehen könnte. Am Ende gilt eben die alte Formel: kein Yin ohne Yang.

AN: Du bist ja schon recht lang literarisch unterwegs. Wie schaut Du auf die derzeitige Entwicklung? Wie kann menschengemachte Literatur im KI-Hagel noch Aufmerksamkeit bekommen? KI-Literatur überschwemmt ja gerade den Markt ... inklusive effektiver Vermarktungsstrategien ...

Jan Off: Ganz ehrlich? Mit diesem Thema habe ich mich noch überhaupt nicht beschäftigt. Zweifelsohne eine Altersfrage. Die meisten meiner Bücher sind geschrieben, verkauft und gelesen worden. Die zwei, drei, die ich noch schreiben/veröffentlichen möchte, werden sicher ebenfalls Resonanz finden. Schließlich habe ich mir über all die Jahre eine treue Fanbase erarbeitet. Wäre ich deutlich jünger, würde mir beim Thema KI allerdings angst und bange werden. Aber selbst davon ab, ist der Beruf des Schriftstellers ja schon seit längerer Zeit keine Empfehlung mehr wert. Die Leute lesen einfach von Jahr zu Jahr weniger. Ich hatte, als ich mit dem Schreiben anfang, noch Glück.

Mitte der 1990er gab es Netflix und TikTok noch nicht. Nur ein Jahrzehnt später war allerdings dieser Gedanke schon sehr präsent in meinem Gehirnkästchen: Wenn Du Bücher auf den Markt bringen willst, startest Du Deine Karriere am besten als Tagesschauspieler, Tennisspieler oder Sänger einer Rockband. Danach dann eine Biografie oder ein Roman und die Chose verkauft sich von selbst. So betrachtet, wäre ich besser beim Eishockey geblieben (das ich in meiner Jugend gespielt habe). Da hätte ich Pokale UND literarische Meriten ernten können.

AN: Du hast Dein ganzes Leben lang Bücher geschrieben und bist aufgetreten, gehst jetzt aber mit raumgreifenden Schritten in Richtung Endzeit. Ein Thema, welches viele Schreibende umtreibt: Wie ist es bei Dir um die Altersvorsorge bestellt? Hast Du da ein paar Tipps für mich und meine Blase? Schreiben und Reisen und Auftreten bis zum Umfallen wäre natürlich möglich. Aber auch anstrengenswert?

Jan Off: Deine Blase? Reden wir hier schon von Prostatabeschwerden? Ernsthaft: Ich spiele seit etwa fünfzehn Jahren Online-Poker und das vergleichsweise erfolgreich. Nicht überraschend also, dass ich mich regelmäßig bei dem Gedanken ertappe, dort voll einzusteigen und das Schreiben mindestens zu reduzieren. Denn ja, so schön die Auftritte auch sind, der Applaus, die Zugabe-Rufe, das Signieren von Büchern nach der Show, das Zusammentreffen mit wahrlich interessanten Menschen, so beschwerlich sind auch die Umstände: das Reisen mit der Deutschen Bahn, das Schleppen der Bücher (die verkauft und eben signiert werden wollen), das Nächtigen in den durchgelegenen Betten der immergleichen Pensionen und Billighotels, das frühe Aufstehen, das Warten auf den Auftritt, das Lampenfieber. Und mit zunehmender Lebensdauer wird das alles natürlich nicht freudvoller.

Auf der anderen Seite bietet auch das Pokerspiel keine geregelte Altersvorsorge. Demgemäß beruht meine wahre Hoffnung dann doch eher auf meinem Lebenswandel. Ich rauche und trinke nach wie vor regelmäßig. Und so besteht gemäß dem Motto »Rauch lieber, sauf lieber, mach Dich lieber anders tot« (ein Song von FEE) durchaus die Hoffnung, dass es in meinem Fall gar keine Rente mehr braucht. Empfehlen möchte ich an dieser Stelle natürlich weder das Glücksspiel noch den ungesunden Lifestyle. Als Schriftsteller habe ich schließlich eine Vorbildfunktion.

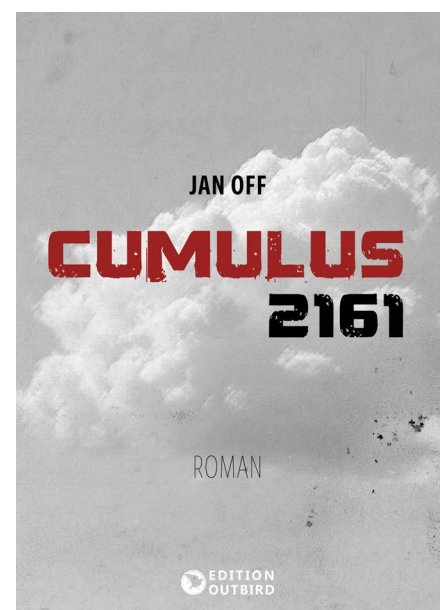
AN: Schlussendlich noch eine »Glaubensfrage«: Sir Jan Off, wie hältst Du es mit den Außerirdischen? Was denkst Du, und jetzt bist Du ja auch Science-Fiction-Autor, da braucht es hier auch

»Haltung«, über Kontakt, Aliens, den Einzug der Menschheit in weitere Bereiche des Alls?

Jan Off: Rein mathematisch betrachtet möchte ich die Existenz außerirdischer Lebensformen nicht ausschließen. Das Weltall ist schließlich etwas größer als das Telefonbuch Pinnebergs. Dass es aber jemals einen Kontakt mit extraterrestrischen Lebewesen (so überhaupt vorhanden) geben könnte, halte ich, um noch einmal die Wahrscheinlichkeitsrechnung zu bemühen, dann doch für ausgeschlossen. Allzu lang wird die Menschheit ja ohnehin nicht mehr existieren. Das ist zumindest mit Blick auf die Tier- und Pflanzenwelt meine Hoffnung. Dasselbe gilt dann auch für die Frage nach dem Einzug in entferntere Bereiche des Alls. Bevor wir dahin kommen, dass, uns aktuell bekannte oder auch nicht bekannte, Großmächte Kriege um die Schürfrechte auf dem Mars oder anderen Planeten führen, ist hoffentlich Schluss mit der Plage Mensch.

AN: Danke Jan, für Deine Zeit, Deine Zeilen und dafür, dass Du Dich in Deinem sprichwörtlichen Optimismus nicht erschüttern lässt.

Edition Outbird im Netz: edition-outbird.de



klein und auch schon ziemlich alt, um hier noch was auf die Beine zu stellen. Da müsste sich so einiges ändern. Aber die Möglichkeiten sind noch nicht ausgeschöpft: wenn Gruppen wie *Prop Gallery* mit der Fanzentrale zusammenfinden würden, wenn es Workshops zu Cosplay geben würde ...

Cosplay kann auch etwas Subversives haben, wenn man Bekanntes abwandelt oder absurd verzerrt. Das kann man auf dem Science Fiction-Treffen in Speyer immer wieder sehen. Science Fiction und Phantastik können und sollen ja immer wieder die Realität hinterfragen und sich

kritisch den Aspekten der Realität stellen. Da gibt es auch Potential, das auf Entfaltung wartet. Perry Rhodan ist noch nicht tot, Star Trek auch nicht, und Science Fiction noch lange nicht. Alles kann eine Renaissance erleben. We're all Cosplayers of ourselves! ■

Cyberpunk? Cyberpunk!

von M.H. Steinmetz

Als alter Cyberpunker verbinde ich mit dem Namen sofort verregnete, nächtliche Großstädte in einer nahen, dystopisch anmutenden Zukunft. Das schreiend bunte Licht der Neonreklamen spiegelt sich in öligen Pfützen. In einer Gasse wird geschossen. Woanders schreit jemand um Hilfe, heulen Sirenen. Eine durchscheinende, an eine Hochhausfassade projizierte Geisha füttert holografische Karpfen. Traditionell-japanische Gagaku-Klänge wehen sphärisch von ihren Lippen. In der Luft hängt bitterer Smog mit einer Note von Jasmin. Aufdringliche Werbeslogans penetrieren die Passanten, die durchsichtige, aber immer stilsichere Plastikregenmäntel in zartem Neon tragen. Virtuelle Kirschblütenblätter schweben von einem Baum aus flimmerndem Licht. Cyberpunk ist für mich das düstere Origami der Science-Fiction. Komplex in seiner Struktur, nicht mehr wiederherzustellen, wenn man es auseinanderfaltet, aber immer wunderschön.

Aber was sollte man als Neuling darüber wissen, um es zu verstehen?

Cyber ist die Kurzform des englischen Wortes *Cybernetics*, zu Deutsch *Kybernetik*. Ihr Begründer Norbert Wiener beschrieb damit die Wissenschaft der Steuerung und Regelung von Maschinen und deren Analogie zur Handlungsweise von lebenden Organismen, die diese aufgrund von Rückkopplungen durch Sinnesorgane



oder soziale Organisationen anhand von Kommunikation und Beobachtung zeigen. *Kybernetik* wird auch als »Die Kunst des Steuerns« beschrieben. Siehe hierzu auch den Artikel des Max Planck Instituts »Von der *Kybernetik* zur KI: die bahnbrechende Arbeit von Norbert Wiener.«¹

Punk bedeutet in der Hauptsache faulendes Holz, also etwas Wertloses, das allenfalls als Zunder taugt. Das Wort ist erstmals für 1596² belegt und wurde wenig später von William Shakespeare in »Maß für Maß« verwendet, um eine Prostituierte zu bezeichnen. Um 1923 wurde damit eine unerfahrene Person oder ein Neuling bezeichnet, der sich in einem kriminellen Umfeld bewegt. In Bezug auf einen musikalischen Stil verwendete Lenny Kaye, der Gitarrist der Patti Smith Group, den Begriff »Punkrock« erstmals 1972. Kurz gesagt, steht Punk außerhalb der Norm oder

der Gesellschaft, für Revolution und fürs Erschaffen von Neuem.

Und da wären wir: *Cyberpunk*. Die unmissverständliche Ansage einer außerhalb der Gesellschaft stehenden Mensch-Maschine. Und das kommt nicht von ungefähr.

Als einer der Urväter des Cyberpunk gilt Phillip K. Dick³, der 1968 mit seinem Roman »Träumen Androiden von elektrischen Schafen« (klare Leseempfehlung) den Grundstein dafür legte. 1982 lieferte sein Roman die Vorlage für Ridley Scotts »Blade Runner«.

Der Begriff Cyberpunk tauchte allerdings erst sehr viel später auf, nämlich als 1983 die gleichnamige Kurzgeschichte von Bruce Bethke⁴ im US-amerikanischen SF-Magazin »Amazing Science Fiction« veröffentlicht wurde. Der zweifache Nebula-Award-Gewinner; Gardner Dozois⁵ benutzte den Begriff außerdem, um die Werke von William Gibsons⁶ legendärer Neuromancer-Trilogie⁷ zu beschreiben. Für mich übrigens einer der prägendsten Meilensteine und die Initialzündung des Genres, die man unbedingt gelesen haben sollte.

Und wie kann man sich ein solches Szenario vorstellen?

»Cyberpunk ist ein Subgenre der Science-Fiction, das sich durch in einer Gegenkultur angesiedelte Antihelden auszeichnet, die in einer unmenschlichen, hochtechnisier-



1 https://www.kyb.tuebingen.mpg.de/736961/news_publication_21780818_transferred

2 Siehe Wikipedia <https://de.wikipedia.org/wiki/Punk>

3 https://de.wikipedia.org/wiki/Philip_K._Dick

4 https://de.wikipedia.org/wiki/Bruce_Bethke

5 https://de.wikipedia.org/wiki/Gardner_Dozois

6 https://de.wikipedia.org/wiki/William_Gibson

7 <https://de.wikipedia.org/wiki/Neuromancer-Trilogie>

ten Zukunft gefangen sind«, schreibt die Encyclopædia Britannica. Man könnte auch sagen, viel Technik, wenig Lebensqualität und alles zusammen im Stil eines Film Noir mit ausgeprägtem dystopischem Touch.

Im Unterschied zu vielen klassischen Science-Fiction-Utopien ist die Welt des Cyberpunk nicht glänzend und steril, sondern düster und von Gewalt und Pessimismus geprägt. Zugleich übt sie Kritik gegenüber Kommerzialisierung, Urbanisierung und zunehmender Ungleichheit.

Mächtige Großkonzerne und private Sicherheitskräfte stehen dabei einer düsteren, zwielichtigen Subkultur in einer Welt voller Antihelden gegenüber, die von illegalem Handel, Gangs, Drogen und Gewalt regiert wird. Oft ist es Nacht, es regnet viel und Dampf steigt aus den Gullys der neonschillernden Großstadtstraßen. Permanente Dauerwerbung hallt aus den Mündern holografisch überhöhter Projektionen durch die Hochhausschluchten. In Shibuya, Tokyo kann man diese neonüberflutete Vision schon heute erleben.

Politische Interessen, Korruption und soziale Unruhen ergänzen dieses explosive Spannungsfeld. Cyberpunk ist darüber hinaus eine Subkultur mit einer Geisteshaltung und dem prägnanten Stil des klassischen Punks. Antiautoritär, misstrauisch gegenüber Regierung und Konzernen (und im Falle des Cyberpunks extrem technikaffin),

zugleich aber auch als Resteverwerter von der Straße absolut Retro. Ein explosiver Mix, den wir bereits aus George Millers »Mad Max« aus dem Jahr 1979 nur zu gut kennen.

Das Versprechen einer besseren Welt durch technologischen Fortschritt wurde nicht eingelöst. Hightech dient nicht dem Wohl des Menschen, sondern wird zur allgemeinen Überwachung und Ausbeutung und mittels kybernetischer Implantate zur Körperoptimierung eingesetzt – was eine Brücke zum Horror-Subgenre Bodyhorror schlägt, das sich ebenfalls mit extremen Körpermodifikationen befasst. Überhaupt ist die Diskrepanz zwischen Horror und Cyberpunk nicht besonders groß.

Kritiker sehen in diesem düsteren Szenario aber durchaus auch berechnete Kapitalismuskritik: Skrupellose Konzerne haben die Macht übernommen, Regierungen gibt es faktisch keine mehr und wenn ja, spielen sie eine dem Profit untergeordnete, oft korrupte Rolle.

Aber es gibt noch einen weiteren Aspekt, der Cyberpunk interessant macht: den Cyberspace!

In der virtuellen Welt des Cyberspace, den man als Weiterentwicklung des Internets verstehen muss, verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion. Diese spezielle Art der virtuellen Technologie, mit der sich User vernetzen, um

online im digitalen Raum zu schwimmen, wurde vom Autor William Gibson geprägt. Eine ähnliche Technologie wird auch in Neal Stephenson Roman »Snowcrash« genannt. Vor diesem Hintergrund zeichnet Cyberpunk oft das Bild einer Subkultur, die gleichsam als Gegenpol zu einer neuen Weltordnung ohne soziale und persönliche Sicherheit entstand. Lediglich die Flucht in den Cyberspace bietet noch Freiheiten, aber auch dort gibt es Grenzen. Bezeichnend dafür sind der Film »Der Rasenmähermann«⁸ aus dem Jahr 1992, der auf einer Kurzgeschichte von Stephen King basiert, und »Tron« von Steven Lisberger aus dem Jahr 1982. 2010 folgte schließlich »Tron: Legacy«. Regie führte Joseph Kosinski.

Funfact: Tron ist in der realen Computervelt ein Befehl, der die Ablaufverfolgung bei der Fehlersuche von BASIC-Programmen des Computers PDP-10 (TRACE ON) über einen Maschinenbefehl mit dem Opcode Oktal 666 einschaltet.

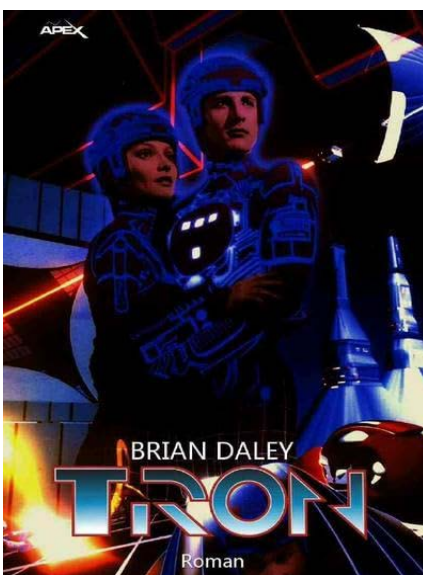
In einer total vernetzten Welt nahm der Cyberspace schnell den Stellenwert einer sicheren Einnahmequelle durch Hacking und der Möglichkeit zur suchtartigen Realitätsflucht ein und wurde so zum nicht mehr wegzudenkenden Grundelement des Genres.

Aber wer sind diese Typen, die durch die regennassen, düsteren Straßenschluchten schlendern, als wären sie geradewegs einem Film Noir entsprungen?

Bezeichnend ist, dass die typischen Cyberpunk-Protagonisten zumeist Antihelden sind. Verlierer, Kriminelle und Außenseiter, Ausgestoßene oder desillusionierte Genies, die – oftmals unfreiwillig – ein Leben am Rand der Gesellschaft führen. Die Handlungen und der gesprochene Slang sind hart bis derb. Das verleiht den Erzählungen oft einen depressiven, düsteren Touch voller Hoffnungslosigkeit und ohne jede Perspektive auf ein gutes Leben.

Ist Cyberpunk depressiv? Unbedingt. Destruktiv? Natürlich, aber immer mit Stil.

Der 1988 im Cyberpunk 2020 Pen & Paper Rollenspiel⁹ geprägte Slogan »Style over



8 https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Rasenm%C3%A4hermann

9 https://cyberpunk.fandom.com/de/wiki/Cyberpunk_2020

Substance« kommt schließlich nicht von ungefähr. Am Ende ist Cyberpunk nur allzu menschlich, weil es unsere innersten, sorgsam versteckten Schwächen und Ängste nicht nur offenlegt, sondern erbarmungslos auf die regennasse Straße zert. Dieses besondere Feeling findet sich in einer ganzen Reihe von Filmen. Hier meine Empfehlungen:

Mein persönlicher Favorit ist Ridley Scotts »Blade Runner« aus dem Jahr 1982 und dessen Fortsetzung »Blade Runner 2049« von Denis Villeneuve aus dem Jahr 2017. Animefans schwören auf »Ghost in the Shell« von Mamoru Oshii aus dem Jahr 1995 sowie dessen Realverfilmung von Rupert Sanders (2017). Beide basieren auf dem gleichnamigen Manga von Masamune Shirow.

Relativ neu ist die Netflix Serie »Altered Carbon – Das Unsterblichkeitsprogramm« aus dem Jahr 2018 (Konzipierung: Laeta Kalogridis), basierend auf dem gleichnamigen Roman von Richard Morgan (2002), der 2003 mit dem Philip K. Dick Award ausgezeichnet wurde.

Nicht zu vergessen der Kultanime »Akira« aus dem Jahr 1988 (Regie von Katsuhiro Otomo) und ganz aktuell »Cyberpunk: Edgerunners«, eine Netflix-Animeserie des japanischen Animationsstudios Trigger unter der Regie von Hiroyuki Imaishi, die auf dem Computerspiel »Cyberpunk 2077« basiert. ■



Science in Science Fiction

Kommunikation und Raumfahrt

von Günther Stoll

Alles, was ein Mensch sich vorzustellen vermag, werden andere Menschen verwirklichen können.

Jules Verne; »Reise um die Erde in 80 Tagen« (1873)

Im November 1961 stellte der Astrophysiker Frank Drake (1930-2022) eine später nach ihm benannte oder auch als SETI-Gleichung bezeichnete Formel vor, mit der er die Wahrscheinlichkeit außerirdischen Lebens abschätzen wollte. Zu dieser Berechnung multiplizierte er 7 Faktoren, von denen aber bedauerlicherweise nur einer relativ gut abschätzbar ist: nach Auswertung etwa der Daten des Hubble-Weltraumteleskops wird heute die mittlere Sternentstehungsrate auf 4 bis 19 Sonnenmassen pro Jahr veranschlagt. Die anderen Faktoren sind zu einem guten Teil schlicht unbekannt, und so kann man je nach Wunsch zu sehr optimistischen oder sehr schlechten Ergebnissen kommen. Dabei bezieht sich die Drake-Gleichung zum einen nur auf unsere Milchstraße und zudem ganz explizit auf die praktische Möglichkeit von Kontakten. Dabei kann Kontakt sowohl ein Treffen von Angesicht zu Angesicht bedeuten als auch eine Kommunikation über die Ferne. Während nun die humane Raumfahrt nach einem hoffnungsvollen Auftakt inzwischen weit hinter den Erwartungen zurückbleibt, hat das Lauschprojekt SETI (»Search for Extraterrestrial Intelligence«) Signale von Proxima Centauri erhalten – also doch ein Hoffnungsschimmer?

Szenario 1 – 1865

»Es ertönte ein fürchterlicher, unerhörter, übermenschlicher Knall, der nicht zu beschreiben ist, weder Blitzschlägen noch Vulkanausbrüchen vergleichbar. Eine himmelhohe Feuersäule schoss aus dem Boden wie aus einem Krater empor. Die Erde erbebte – und kaum ein Zuschauer konnte den Bruch-

teil eines Augenblicks lang das Projektill sehen, wie es inmitten flammender Dünste siegreich in die Lüfte emporsaute«¹.

Die beiden Romane »Von der Erde zum Mond« und »Reise um den Mond«, die Jules Verne 1865 bzw. 1870 publizierte, unterscheiden sich ein wenig von seinem sonstigen Werk, in dem es meist recht abenteuerlich zugeht. Hier finden sich dagegen viele fachliche Ausführungen, etwa zur Entstehung des Mondes, über seine Topographie oder über die Geschichte der astronomischen Mondbeobachtung. Am Ende des ersten Bandes wird eine Art Geschoßkapsel mit drei Gentlemen an Bord aus einem riesigen Geschütz, der Columbiade, zum Erdtrabanten geschossen, von Florida aus, wie später auch im wirklichen Leben. Aber so gigantisch Verne sich dieses Geschütz auch vorstellte, es hätte nicht ausgereicht, um die nötige Fluchtgeschwindigkeit zum Verlassen des Bereichs der Erdschwerkraft zu erzielen. Da die Reisenden zudem einem zweiten, kleineren Erdtrabanten begegnen, können sie nicht auf dem Mond landen, sondern umkreisen ihn und landen schließlich im Pazifik, wo sie von einem Forschungsschiff geborgen werden. Verne nahm somit einige Geschehnisse der ersten wirklichen Mondmission um mehr als hundert Jahre vorweg. 1902 drehte dann der französische Regisseur Georges Méliès den 16-minütigen Film »Die Reise zum Mond« (»Le voyage dans la lune«), sehr frei nach Vernes Vision, wobei er sich aber die Landung und anschließende Begegnung mit Mondbewohnern, den Seleniten, nicht entgehen ließ.

Szenario 2 – 1929

»Und jäh in die Nacht hinein brüllte das Untier und heulte – hundert Sirenen von Ozeanriesen gemeinsam hätten nicht so ein Heulen hervorgebracht. Krachender Schlag, als platze die Erde auf. Feuer schoss meterlang lohend aus zwanzig entflammten Düsen. Brüllendes Feuer. Schreiendes, heulendes Feuer. [...] Mit dem Sprung eines überge-

¹ Verne J. Von der Erde zum Mond. München, Diogenes 1976. Erstausgabe »De la Terre à la Lune« als Buch (nach einem Zeitschriften-Vorabdruck im Herbst 1865) vom 25.10.1865 im Verlag von Pierre-Jules Hetzel.

waltigen, herrlichen, siegenden Tieres ließ das Flugzeug, das die Bürde des Weltraumschiffs auf seinem Rücken trug, aus allen seinen Düsen Feuer verheulend, die Gleitbahn hinter sich, schwang sich hinaus ins Leere und raste, sich mehr und immer mehr beschleunigend, schräghin gegen den Himmel, ein aufwärts dem Monde zustürzendes Meteor ...»².

Thea von Harbou (1888-1954) und Fritz Lang (1890-1976) sind sicher eines der faszinierendsten Paare der Filmgeschichte. Mit »Metropolis« (1927) und »Frau im Mond« (1929) lieferten sie großartige und innovative Stummfilme, die zunächst keinen wirklichen finanziellen Erfolg darstellten, inzwischen aber als cineastische Meisterwerke gelten. Ähnlich wie Mary W. Shelley hatte sich von Harbou intensiv mit den bahnbrechenden Werken zur Raketentechnik ihrer Zeit befasst, etwa dem Buch »Die Rakete zu den Planetenräumen« (1923) von Hermann Oberth (1894-1989). Sie schrieb die Drehbücher und Romanvorlagen, der geniale Regisseur Lang setzte sie um. Ihm verdankt die Filmgeschichte etwa den rückwärts gezählten Countdown beim Start einer Rakete, für das bessere Verständnis des Publikums: Wenn man rückwärts zähle, von zehn bis eins und dann NULL – dann wisse jeder, um was es geht. Die Ehe des Paares zerbrach schließlich; sie wurden am 26.04.1933 geschieden. Lang hatte eine Affäre mit Gerda Maurus, der Hauptdarstellerin von »Frau im Mond«, von Harbou lernte einen indischen Studenten kennen. Noch im selben Jahr trat sie der NSDAP bei, Lang emigrierte in die USA. Beide sollten sich bis zu ihrem Tod nie wieder treffen. Interessantes Detail am Rande: Harbous Rakete zum Mond startete vor bald 100 Jahren wie ein modernes Space Shuttle per Trägerflugzeug. Und: Oberth mußte als eine Art Marketinginstrument für den Film eine 2 m lange Versuchsrakete konstruieren, die mit Flüssigtreibstoff etwa 40 km hochsteigen sollte. In seine Arbeiten war auch

ein junger Technikstudent namens Werner von Braun eingebunden.

Szenario 3 – 1961

»Weiß glühende Flammenzungen verdrängten die Düsternis der Nacht. Die Zündungsdruckwelle jaulte über das weite Gelände, bis sie vom betäubenden Tosen des kombinierten Riesentriebwerkes gegenstandslos gemacht wurde. Die STARDUST hob auf den Sekundenbruchteil genau ab«³.

Am 25. Januar 1961 hielt der Lektor Kurt Bernhardt mit zwei potenziellen Autoren, Karl-Herbert Scheer und Clark Darlton (alias Walter Ernsting) eine folgenschwere Vorbesprechung ab. Eine deutsche SF-Serie sollte entstehen, nicht allzu ehrgeizig, vielleicht 30 oder 50 Heftromane. Die beiden Erstautoren, Vorläufer von inzwischen mehr als 6 (!) Generationen von Nachfolgeautorinnen und -autoren, legten den Grundstein für einen inzwischen jahrzehntelangen Erfolg. Ihr Titelheld Perry Rhodan, zunächst nur ein Risikopilot der U.S. Space Force, fliegt mit 3 Gefährten zum Mond und trifft auf der Rückseite des Erdtrabanten auf ein notgelandetes Raumschiff der menschenähnlichen, aber um Jahrtausende fortgeschrittenen außerirdischen Arkoniden (die aber völlig elektronischen Simulationsspielen verfallen sind – man beachte das frühe Datum dieser hübschen Parallele!). Rhodan nutzt seine Chance, verhindert den drohenden Atomkrieg auf der Erde und führt die geeinte Menschheit zu den Sternen. Es sind inzwischen ein paar Romane mehr geworden als ursprünglich anvisiert, tatsächlich erschien am 03.07.2025 allein im Rahmen der Hauptserie der Band 3333, somit ist PERRY RHODAN die längste SF-Serie der Welt und das größte fiktive Universum aller Zeiten.

Rücksturz in die Wirklichkeit

So enthusiastisch wurde der Aufbruch zum Mond in frühen Werken beschrieben. Dem amerikanischen Testpiloten und Astronauten Neil Armstrong (1930-2012) verdankt

die Geschichte 2 ikonische Aussagen: am 20.07.1969 »Houston, hier ist Tranquility Base. Der Adler ist gelandet!« sowie »Das ist ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein großer Sprung für die Menschheit!« vom nächsten Tag. Ganz so wie von den geistigen Vorläufern geschildert hatte sich die NASA des Rückstoßprinzips bedient, um Menschen auf dem Mond landen zu lassen. Die Begeisterung war grenzenlos, und viele fabulierten bereits von der Eroberung des Alls. Die mittlere Entfernung Erde-Mond liegt bei 384.400 km, der Durchmesser allein unserer Milchstraße wird mit bis zu 120.000 Lichtjahren angegeben. Diese durchaus nennenswerte Diskrepanz wurde ignoriert, und schon Mitte der 1980-er Jahre sollten Kolonien auf dem Mars entstanden sein, inklusive regelmäßigem Touristenverkehr. So viel zur Realität. Das am weitesten von der Erde entfernte, von Menschen gebaute Objekt ist die Raumsonde Voyager 1, gestartet am 05.09.1977 (Abb. 1). Sie sendet nach wie vor Daten und hat sich (Stand Juli 2025) ca. 25 Mrd. km von der Sonne entfernt. Das entspricht nur 0,0026 Lichtjahren. Zum Vergleich: Proxima Centauri ist mit 4,247 Lichtjahren unser nächster Nachbar im All.

Apropos Proxima Centauri und Kommunikation. Im Jahr 2019 wurde ein sensationeller Durchbruch beim SETI-Projekt gemeldet, nämlich Signale von eben diesem Stern. Ein Team der University of California in Berkeley analysierte das Signal mit dem Kürzel BLC1, ein Datensatz von ursprünglich über 4 Mio. Signalen. Leider ist inzwischen klar, dass es sich nicht um eine Botschaft von Außerirdischen handelt, sondern schlicht um Störsignale eines irdischen elektronischen Geräts, die sich mit Interferenzen im Radiobereich vermischt und überlagert haben. Das Problem liegt in der Unmenge von aktiven und inaktiven Satelliten, die um die Erde kreisen, insgesamt mehr als 4600 Stück. Diesen und anderen »Hintergrundlärm« muss man zunächst ausfiltern, um überhaupt etwas aus dem All empfangen zu können⁴.

2 v. Harbou T. Frau im Mond. Mit einem Bildteil und einem Nachwort anlässlich des 20. Jahrestages der 1. Mondlandung am 20. Juli 1969, herausgegeben von Rainer Ersfeld. Heyne, München 1989

3 Nagula M. Perry Rhodan. Die Chronik Band 1: 1961 – 1974. Hannibal Verlag, Hofen 2011. – Scheer KH. Unternehmen Stardust. Band 1 der Perry-Rhodan-Serie. Rastatt, Pabel-Moewig-Verlag, 8.9.1961

4 Graichen G, Lesch H. Liegt die Antwort in den Sternen? Wie Astrophysik die Rätsel der Archäologie löst. Propyläen, Berlin 2022

Und wäre die Situation einfacher, wenn man den außerirdischen Intelligenzen direkt gegenüberstünde? Wohl kaum, wie der beeindruckende Film »Arrival« (2016) des Regisseurs Denis Villeneuve klarmacht. Als 12 riesige Raumschiffe auf der Erde landen, soll eine Linguistin den Kontakt zu den Besuchern herstellen, die wegen ihres Aussehens als »Heptapoden« (Siebenfüßler) bezeichnet werden. Sie kommunizieren v.a. durch Schrift, die an getuschte, verschnörkelte Kreise erinnert. Es gelingt der Wissenschaftlerin, die Schriftsprache zu entziffern, aber sie muss dafür ihr lineares Gefühl für die Raumzeit aufgeben. Sie erinnert sich an die Zukunft und setzt dieses Talent dazu ein, eine drohende militärische Auseinandersetzung zu verhindern.

Aber natürlich könnte all das auch Unsinn sein, und in Wirklichkeit befindet sich in Area 51 im US-Bundesstaat Nevada das Filmstudio, in dem die Mondlandung simuliert worden ist. Und in einer Militärbasis in Roswell, New Mexico, wurde ein Alien seziert. Wer weiß, wer weiß ... ■

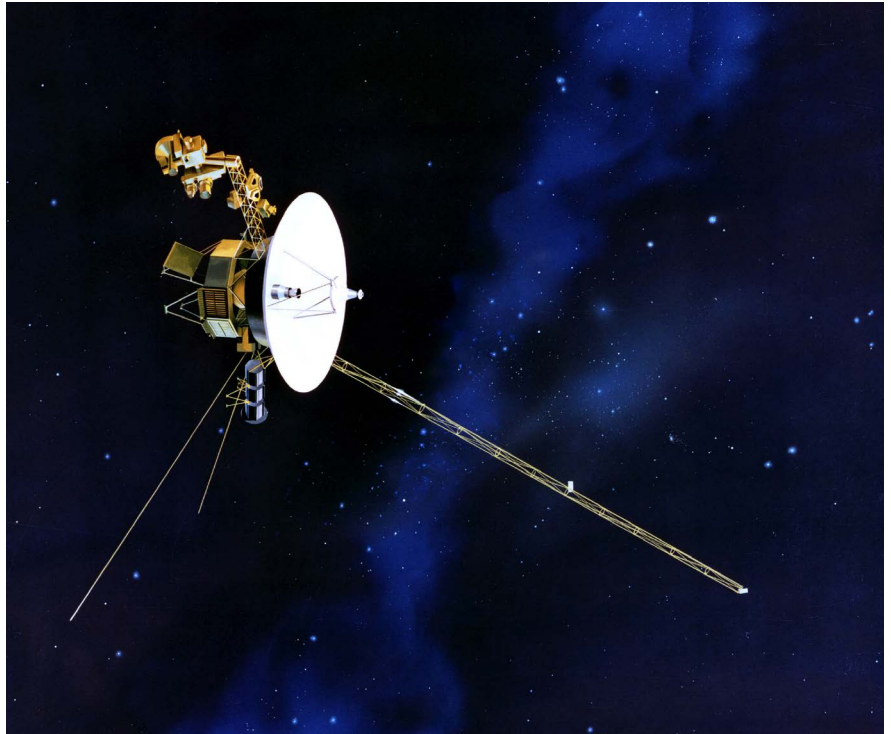


Abbildung 1: Künstlerische Darstellung einer Voyager Sonde. Voyager 1 ist das am weitesten von der Erde entfernte, von Menschen gefertigte Objekt. (Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Voyager_1#/media/Datei:Voyager_spacecraft.jpg).

Teil 1 dieser Serie zum Thema »Prophezeiungen und Prognosen« erschien in AN 290, 28-32.

Teil 2 dieser Serie zum Thema »Künstliche Menschen, künstliche Intelligenz« erschien in AN 291, 42-44

Zuerst erschienen in: Pharm. Ind. 87, Nr.7, 580-582 (2025). Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Editio-Cantor-Verlags, Aulendorf.

Ein Werbebanner für die Buchreihe »Lord Gamma« von Michael Marrak. Links sind die Buchrücken der ersten drei Bände zu sehen. Rechts ist eine große Illustration, die eine futuristische Landschaft zeigt. In der Mitte steht ein dunkler, sportlicher PKW. Ein Mensch steht neben dem Auto, blickt auf eine große, futuristische Struktur in der Ferne. Der Himmel ist mit Wolken und Lichteffekten gefüllt. Über der Illustration steht der Text »JETZT UNTERSTÜTZEN!« und ein großes, stilisiertes »G«. Darunter befindet sich die Website-Adresse »www.startnext.com/lord-gamma«.

CARBONCHORAL

DYSTOPISCHE ERZÄHLUNGEN

VON JAN TENNER-AUTOR MARTIN SCHATKE

**Dreißig dystopische Microstorys und Kurzgeschichten
führen in Welten, in denen Hoffnung selten geworden ist:
Eine junge Rebellin trotz der Überwachung im Paris von morgen,
auf einem fernen Planeten wächst das Grün zur Bedrohung,
und ein uraltes Baumwesen spürt sein Ende nahen.**

**Mal melancholisch, mal mit einem Hauch Humor:
Jede Story ist ein Ticket in eine Geschichte,
in der das Morgen längst verloren scheint...**



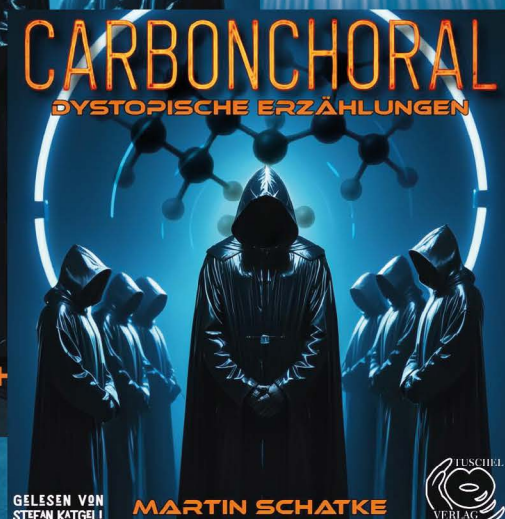
**Als Taschenbuch, E-Book
und Hörbuch!**

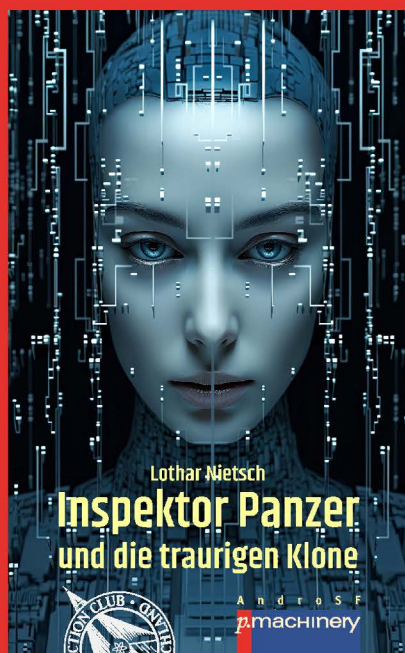
ISBN: 978-3-911390-47-7

105 Seiten

www.tuschel-verlag.de

10.-€



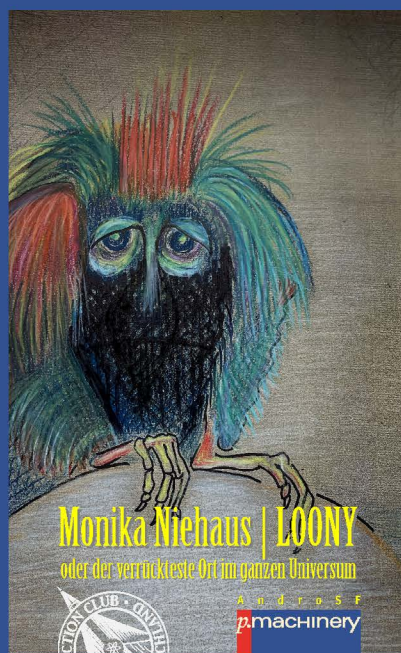


Lothar Nietsch
INSPEKTOR PANZER UND DIE TRAUIGEN KLONE
 Ein Science-Fiction-Krimi
 AndroSF 214
 p.machinery, Winnert, Februar 2025, 416
 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 440 3
 – EUR 28,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765
 701 5 – EUR 9,49 (DE)

Der Vize-Senator von Terra 3 wird ermordet. Seit Jahrhunderten ereignete sich kein Mord dieser Art innerhalb der zehn Megastädte, die sich über den Globus verteilen und in denen die Menschen seit dem Großen Krieg leben. Inspektor Dalmo Panzer vom Morddezernat nimmt die Ermittlungen auf und stößt dabei auf immer größere Ungeheimheiten, die ihn selbst in die Gefahr einer Gedächtnisformatierung befördern. Wie es aussieht hat der Vize-Senator die Titan-Werke seiner Stadt an einen Multikonzern verkauft, doch davon will niemand etwas hören.

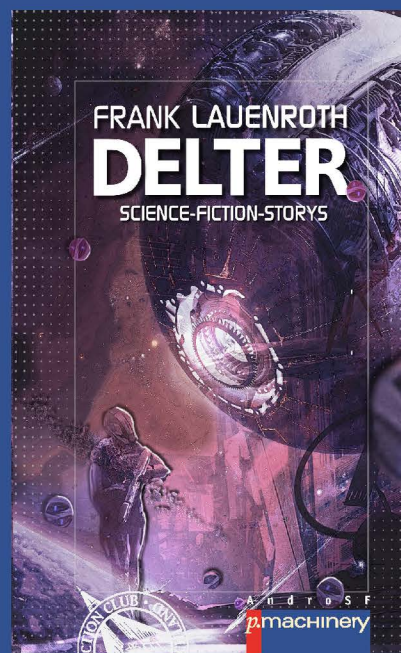
Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf www.booklooker.de/pmachinery.

p.machinery Michael Haitel
 Norderweg 31 • 25887 Winnert
 Fax 04845 3539956
michael@haitel.de
www.pmachinery.de



Monika Niehaus
LOONY
 oder der verrückteste Ort im ganzen
 Universum
 AndroSF 215
 p.machinery, Winnert, November 2028
 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 430 4
 – EUR 20,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765
 713 8 – EUR 6,99 (DE)

»Loony« ist nach »Geschichten aus Donnas Kaschemmek«, »Austern im Halbschlaf« und »Hyänengelächter« der vierte Band mit kurzen und längeren schrägen Storys aus Science-Fiction und Fantastik, der bei p. machinery erscheint. Da es sich um eine bunte Mischung aus Kneipengeschichten aus allen Ecken des Alpha-Quadranten, aus Horror- und Märchenhaftem, Skurrilem und klassischer Science-Fiction handelt, habe ich versucht, die Fülle ein wenig zu bändigen und thematisch zusammenzufassen. Und wenn einige der Geschichten Sie zum Weiterdenken, zum Lächeln/Grinsen/Lachen – oder sogar zu eigenen Schöpfungen – anregen, dann hat sich der ganze Spaß doch gelohnt!



Frank Lauenroth
DELTER
 Science-Fiction-Storys
 AndroSF 216
 p.machinery, Winnert, März 2025, 222
 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 448 9
 – EUR 21,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765
 697 1 – EUR 7,49 (DE)

Wahrscheinlichkeitsüberschreitungen, hilfsbereite Symbionten, zeitreisende Satelliten, motivierte Insektoiden, clevere Hauptgerichte und nicht zuletzt ... Alienzombieroboterviecher!

In Frank Lauenroths Geschichten ist für jeden etwas dabei. Wer wie der Autor das Golden Age der Science Fiction liebt, erliest hier spannende Variationen vertrauter Ideen, neue Plots und jede Menge überraschende Wendungen. Vorhang auf für DELTER und seine intergalaktische Bande!

[Mit einer Vorbemerkung von ERIK SIMON.]

Science Fiction

Christian Märtelheimer
Pandoras Flotte
Atlantis Verlag, 2025
366 Seiten, ISBN
9783864029806



von Franz Hardt

Dieses Buch hat mich angenehm überrascht. Eine im ersten Moment absurd erscheinende Grundidee wird glaubwürdig in einer detailliert ausgearbeiteten alternativen Welt zu Ende gedacht. Im Nachwort erfahren wir dann noch, dass diese Idee wirklich verfolgt wurde. Nur den Untertitel »Ein Atompunk-Roman« hätte ich nicht gebraucht, denn ich denke, dass wir schon genug Punk-Subgenres in der SF haben.

Es geht um Raumschiffe, die durch explodierende Atombomben(!), also durch ein nukleares Pulstriebwerk, angetrieben werden. Dieses »Projekt Orion« wurde wirklich verfolgt und viele der im Roman auftretenden Personen sind historisch und waren auch beim echten Projekt dabei. Im sehr interessanten Nachwort erläutert der Autor Details des eingestellten Projektes und was er von den Ideen in seinem Roman verwendet bzw. verändert hat. Er erklärt den realen Hintergrund des Romans und Abweichungen. Man sollte es übrigens wirklich als Nachwort lesen und nicht etwa als Vorwort (was ich manchmal mache).

Die Geschichte der alternativen Welt wird in zwei Zeitsträngen erzählt: Im ersten, der Anfang 1976 beginnt, erleben wir aus der Sicht der Astronautin Georgina Camden den Start eines durch Atombomben angetriebenen Raumschiffes zu einer großen Reise durch unser Sonnensystem. Georgina bricht mit ihren beiden Kollegen auf, um bis zum Pluto zu fliegen, denn dieser Antrieb liefert eine enorme Geschwindigkeit. Die zweite Ebene startet mit der Vorgeschichte, als nämlich im Jahr 1961 ein amerikanischer Spion in Moskau von einem Plan des Physikers Andrej Sacharow erfährt, ein Raumschiff mit Atombomben anzutreiben. Er gibt diese Information nach Washington zu Präsident Kennedy weiter. Schon der Einstieg in diese Ebene zeigt uns einen Au-

tor, der sehr detailliert beschreibt, der sich Zeit lässt und hier z. B. sehr genau und faszinierend die Unterschiede zwischen Minsk und Moskau erklärt.

Zwischen den Kapiteln gibt es immer einen netten Einschub, der kleine Ereignisse der fiktiven Welt schildert, die anders abgelaufen sind als in unserer Welt.

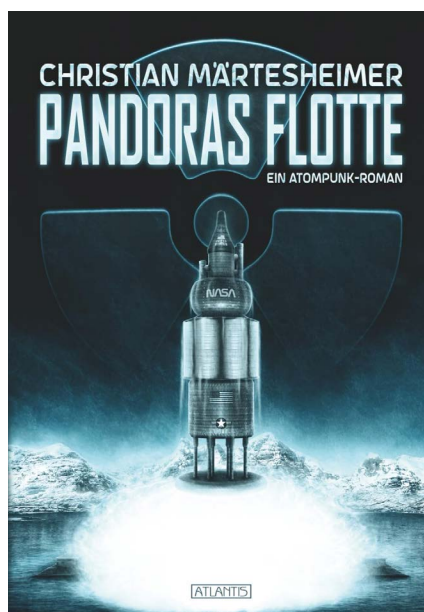
Im Folgenden bekommen die Erzählebenen abwechselnd jeweils ein Kapitel, wobei der Roman insgesamt nur vierzehn Kapitel hat, was auch zeigt, dass dies kein klassischer »page turner« ist. Ted Taylor und Ryan Thomasson versuchen das Projekt Orion auf technischer und politischer Seite voranzutreiben. Politisch wird es in Zeiten des Kalten Krieges eingebunden in das allgemeine Wettrüsten und die Angst, dass die Sowjetunion den Amerikanern voraus sein könnte. Insbesondere Ryan wirkt dabei oft wie der typische Ingenieur, der sich für die technischen Möglichkeiten sehr begeistert und die Auswirkungen seines Tuns auf andere ignoriert. Dies betrifft auch seine Frau und seinen Sohn, die er vernachlässigt und kaum noch sieht; stattdessen schläft er mit seiner Sekretärin. Man kann dies klischeehaft nennen, es hat aber einen treffenden Kern und passt zur Figur. Dass Wernher von Braun in diesem Umfeld auch irgendwo mitmischte, wundert nicht. Gegenargumente, die z. B. von Freeman Dyson kommen, der auf die Strahlenbelastung der Atmosphäre durch

den Antrieb hinweist, werden ignoriert. Mehrfach steht das Projekt auf der Kippe und zweimal steht dabei John F. Kennedy im Zentrum gut geschriebener Szenen, die für den Fortgang von Projekt Orion entscheidend sind. Sowohl die technischen Details wie auch die Beschreibung der alternativen 60er Jahre lassen erkennen, dass hier sehr gut recherchiert wurde.

In der anderen Erzählebene reist man in atemberaubenden Tempo zum Jupitermond Europa, wo man kurzerhand einen Reaktor in der Eisschicht versenkt und sich den Weg frei schmilzt. Weiter geht es nach Callisto und dann zum Saturnmond Titan, in dessen Ozean Georgina mit einem Astronautenkollegen im U-Boot Sex hat: »Sie lagen da in ihrem engen Stahlkokon, umgeben von einem tödlichen kalten Ozean, geschützt durch nukleare Wärme, und versicherten sich, dass sie selbst hier draußen Menschen waren« (S. 153). Später geht es über Neptun weiter bis zum Pluto, und bei jeder Station gibt es ein mehr oder weniger großes Abenteuer zu bestehen. Der eigentliche Flug ging mir zu schnell, und bei all der sonstigen Detailverliebtheit des Buches fehlten mir hier Einzelheiten zur Geschwindigkeit und Flugbahn, deshalb blieb mir der Flug zu abstrakt.

Die Benachteiligung der Frauen in dieser Zeit wird mehrfach thematisiert und es gibt gelungene Frauenfiguren im Buch: Da ist insbesondere Georgina zu nennen, die als Astronautin oft die entscheidenden Ideen hat. Es gibt eine Nebenhandlung um Patricia, eine intelligente Journalistin, die die Männer durchschaut und mit ihren Russischkenntnissen wichtige Beiträge liefern kann. Leider muss sie ihre Rechercheergebnisse ausgerechnet einem chauvinistischen, männlichen Kollegen geben, der sich für unwiderstehlich hält. Aber: ihre Geschichte geht in einem späteren Kapitel weiter und wie Georgina schafft es auch Patricia, sich in der männerdominierten Welt zu behaupten. Die auf der Erde verbliebenen Ehefrauen der Astronauten werden gut charakterisiert.

Ich hatte beim Lesen immer wieder Spaß mit den Abänderungen der Realität. Erwähnt seien hier noch – ohne weitere Erläuterung – die Fast-Katastrophe von Apollo 13 und auch ein kurzes Kapitel mit



Armstrong, Aldrin und Collins fünf Jahre nach der Mondlandung.

Die letzten beiden Kapitel bringen das Buch zu einem gelungenen Abschluss, zu dem ich hier nicht mehr sagen möchte.

Mir hat der Roman sehr gut gefallen. Er hat zwar manchmal seine Längen, und man muss ihm auch bei den Figuren Zeit lassen, aber mich hat er mehr und mehr überzeugt, weil immer wieder starke Szenen beschrieben wurden. Ich fand den Aufbau der beiden Zeitebenen, die sich ergänzen und schließlich zusammenlaufen, sehr gut. Manchmal hätte ich mir noch mehr Beschreibung der eigentlichen Reise gewünscht, mehr »Sense of Wonder«, da bleibt der Autor etwas zu nüchtern und technisch. Aber lesenswert ist das Buch auf jeden Fall. ■

D. Harryhausen

Schutzkuppel Washington – Die Geisel

Independently published

2025, 396 Seiten

SBN 978–3–00–082662–7

von Franz Hardt

Im Jahre 2253 und in einer Welt nach einem Atomkrieg leben die überlebenden Menschen der Erde in sogenannten Schutzkuppeln. Diese Kuppeln sind voneinander unabhängige Gemeinschaften mit teils unterschiedlicher Staatsform. Untereinander tauschen sie zur Friedenssicherung Geiseln aus, meist Kinder hoher Regierungsmitglieder. Zwischen den Kuppeln leben unter schwierigen Bedingungen die sogenannten »Mutanten«, die von den meisten Kuppelbewohnern verachtet werden. Außerdem gibt es noch ein streng religiöses System auf dem Mars, das technologisch weit fortgeschritten zu sein scheint.

Das sind die Grundbausteine für diesen Roman, der den ersten Teil einer Trilogie darstellt. Ein Abriss der Handlung der Folgebände und ihr voraussichtliches Erscheinungsdatum finden sich am Ende des Buches.

Wir erleben die Geschichte des jungen Tom Sailor, der in die Schutzkuppel Washington kommt und angeblich die aus der Schutzkuppel Colorado erwartete Geisel ist. Dass er diese Person nicht ist, ist

eigentlich so schnell klar, dass ich mich wirklich die ganze Zeit gefragt habe, warum das keiner richtig bemerkt. Weitere wichtige Figuren sind die Chefärztin der Schutzkuppel Dr. Buckley, die in diesem Job gerade neu angefangen hat, sowie Admiral Forester, der die einflussreichste Persönlichkeit der Kuppel Washington darstellt. Dazu kommt noch ein Schwung anderer Personen, vornehmlich Militärs, denn auch das ist ein wichtiger Bestandteil des Romans: Die Schutzkuppeln haben sehr starke militärische Vertreter. Schutzkuppel Washington ist eine Demokratie, es gibt eine Opposition, der regierende Präsident wirkt aber sehr schwach und die Handlung fokussiert stark auf das Militär. Für mich ist das ein Military-SF-Roman, der sehr stark im militärischen Umfeld spielt und sich immer wieder mit Fragen nach militärischem Ethos, Befehl und Gehorsam beschäftigt.

Über Tom Sailor wird uns die Welt erklärt und er steht im Mittelpunkt der Intrigen und Verflechtungen der Handlung: Wer ist er? Was ist sein Geheimnis? Was hat er mit Admiral Forester zu tun? Die Figuren werden sorgfältig eingeführt und sind durchaus vielschichtig, sie haben ihre Grundprinzipien, die z. B. bei der Ärztin und dem Militär nicht unbedingt nahtlos zusammenpassen und für Konflikte sorgen. Hier entwickeln sich die Charakterisierungen im Laufe des Romans und es wird angedeu-

tet, wo es noch hingehen könnte (bzw. in den nächsten Bänden hingehen wird). Zu den großen Konflikten im Hintergrund, z. B. zur Schutzkuppel Colorado und zu der Sternallianz erfahren wir in diesem ersten Band noch nicht sehr viel.

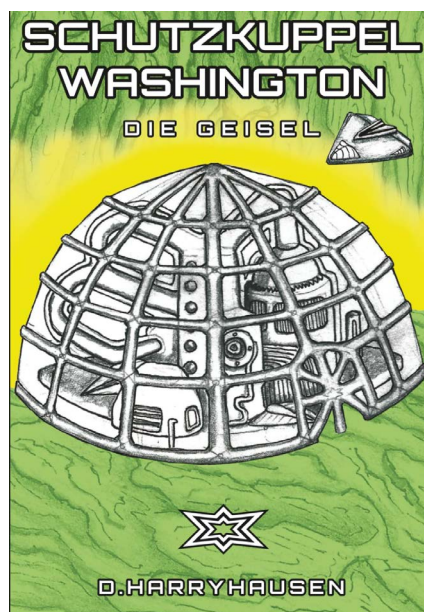
Vor allem gegen Ende wird es spannend, doch dazu wird hier nichts verraten.

Die Geschichte wird für einen ersten Teil einer Trilogie gut abgeschlossen. Sie enthält natürlich weitere Andeutungen und offene Fragen, die in den nächsten beiden Romanen behandelt werden können.

Dennoch fehlte mir im Roman einiges: Der Stil ist durchschnittlich, nicht besonders auffallend, es gibt keine erinnerungswürdigen Formulierungen. Auch die Charakterisierungen überraschen nicht wirklich. Die tiefergehenden Themen werden zwar teilweise gut angesprochen (z. B. die rassistische Diskriminierung der Mutanten), aber zu anderen Themen gibt es nur vage Andeutungen (z. B. die Kritik am durch die Religion dominierten Reich der Sternallianz).

Den Weltenbau empfand ich als uneinheitlich: Da gibt es Mangel auf der radioaktiv verseuchten Erde (auch in den Schutzkuppeln), aber gleichzeitig fliegt man mit Überlichtgeschwindigkeit(!) im Sonnensystem herum. Ohnehin war die Beschreibung der Raumfahrt ein Tiefpunkt des Buches für mich. Da duckt Harryhausen sich ein wenig vor der Problematik weg und lässt mit einem Ionenantrieb einen Überlichtflug zum Mars beginnen, der nach Beschuss auf dem Jupitermond Ganymed endet. Die dort beschriebenen Abenteuer, die Sailor und Forester näher zusammenbringen, wirkten auf mich sehr konstruiert und wenig originell.

Man bekommt hier kurzweilige Unterhaltung geboten und, wenn einem die Figuren gefallen haben, kann man sich auf die nächsten beiden Romane mit ihnen freuen. ■



Frank G. Gerigk [Hrsg.]
CAPRICE 01 – Fantastische Kurzgeschichten

p.machinery Verlag, 2025

314 Seiten, ISBN 978–3–95765–449–6,

von Franz Hardt

Ich freue mich immer über neue Kurzgeschichtensammlungen und besonders dann, wenn ein Projekt vielversprechend ist. »CAPRICE 01« enthält 20 Kurzgeschichten, die nach farbigen, mit KI-Unterstützung erzeugten Illustrationen von Frank Gerigk geschrieben wurden. Die Nummerierung als »01« lässt hoffen, dass hier ein längerfristig angelegtes Projekt geplant ist und weitere Ausgaben zu erwarten sind. Das Buch mit über 300 Seiten ist im Format der »NOVA« Ausgaben erschienen, also etwas größer als die normalen p.machinery Taschenbücher. Insgesamt entsteht so ein schönes dickeres Buch.

In »CAPRICE« werden nicht »nur« Science-Fiction-Erzählungen veröffentlicht, mindestens vier der Geschichten sind für mich keine SF, was natürlich keinerlei Qualitätsaussage beinhaltet, sondern nur eine Schubladenzuordnung ist. Insgesamt gibt es einen Schwung guter Geschichten, auf etwa ein Drittel der Werke hätte ich aber auch verzichten können. Ich finde die Grafiken im Großen und Ganzen gelungen, hätte mir aber auch fantasievollere gewünscht, die nicht immer so glatt und so offensichtlich KI-generiert aussehen und fast immer im gleichen Stil gestaltet sind.

Gefallen hat mir gleich die erste Geschichte. In »Die Blackbeard Company« von Anja Bagus sucht eine Unterwasser-Expedition, die von der halben Welt verfolgt

wird, den Rückzugsort eines Künstlers und Universalgenies auf. Dieser hatte sich vor dreißig Jahren dorthin begeben, um ein großes Kunstwerk zu schaffen. Es gibt ein wenig Weltenbau, ein bisschen Geplänkel zwischen den Mitgliedern der Expedition und schließlich eine mehr philosophische Auflösung, die auf den Namen der Company und das Rätsel um Blackbeards Schatz verweist, aber auch nicht ganz neu ist.

Die Geschichte zweier »Schwestern« erzählt Gabriele Behrend. Die beiden wurden früh getrennt und führen nun völlig unterschiedliche Leben auf einem Kolonialplaneten. Die eine kümmert sich um ihre Mutter, die sich nach der Erde sehnt und völlig verwahrlost ist. Die Mutter behandelt ihre Tochter sehr schlecht. Die andere beginnt eine Karriere als Sängerin und sehnt sich nach ihrer Schwester. Die beiden finden sehr zufällig zusammen und helfen der Mutter. Die Geschichte liest sich sehr gut, aber nicht alles hat mich überzeugt: Vieles passiert unmotiviert und zufällig. Stilistisch reicht die Geschichte nicht an »Davy 'n' Jean« heran, die DSFP-Preisträgergeschichte.

Sehr gut gefallen hat mir »Der Fall des Gordon Rodmann« von Kris Brynn. In Anlehnung an »Das Bildnis des Dorian Gray« schildert sie den Fall des Doktors Gordon Rodmann, der ein Bild geschenkt bekommt, das seltsame Auswirkungen hat. Der Doktor ist bis in feine Details gelungen charakterisiert, und ein treffender viktorianischer Flair weht durch die Erzählung, die einen Sog erzeugt, der mich bis zum Ende nicht losgelassen hat. Leider keine SF.

Sehr gut ist auch »Purpurborn« von Maximilian Wust: Vier Astronauten stürzen auf einem Mond ab, der »Quantenmond« genannt wird, plötzlich aufgetaucht ist und mit ihnen ebenso plötzlich in ein anderes Sonnensystem verschwindet. Sie erforschen eine fremdartige Umwelt, müssen um ihr Überleben kämpfen und entdecken Rätselhaftes. Dabei werden die Figuren gut beschrieben und am Schluss der spannenden Geschichte der Ansatz einer Lösung geliefert. Vieles bleibt sehr rätselhaft, ergibt aber trotzdem ein befriedigendes Gesamtbild.

Regina Schlehecks »Biss aufs Blut« ist eine ziemlich gruselige Geschichte, wobei

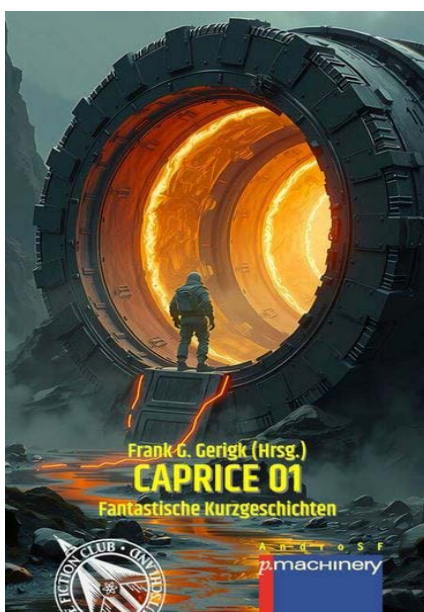
wie so oft die wahren Monster die Menschen sind, die hier Versuche an anderen Menschen vorgenommen haben und durch die Generationen Albträume erzeugten. Es steckt viel drin in dieser kurzen, sehr gut geschriebenen Geschichte.

Jan Gardemanns »Notizen eines Sonderlings« ist originell. Ich fühlte mich anfangs etwas zugeschüttet von all den neuen Begriffen in einem ziemlich flapsigen inneren Monolog eines echsenartigen Aliens. Interessant ist, dass es bei den Aliens viel um Poesie geht, was ich dem Ich-Erzähler erst gar nicht zugetraut hätte. Dies zeigt, dass die Geschichte ungewöhnliche Wege nimmt. Dann wird die Begegnung einer menschlichen Frau mit dem Alien geschildert, eine Begegnung mit durchaus sexueller Bedeutung – zumindest soweit dies zwischen den beiden überhaupt möglich ist. Das ist in seiner Radikalität außergewöhnlich und interessant erzählt.

In »Aquarius« von Jacqueline Montemurri untersuchen Menschen einen Wasserplaneten, der zur Besiedlung geeignet scheint. Dabei treffen sie plötzlich auf ein geheimnisvolles Mädchen. Sehr gut fand ich, dass trotz der Kürze auf viele wissenschaftliche Details Wert gelegt wird, z. B. zum Planeten, der dadurch sehr glaubwürdig wirkt. Die Wissenschaftler reagieren bei der Kontaktaufnahme allerdings arg naiv, was wahrscheinlich nötig ist, damit die Handlung in die Kurzgeschichte passt.

»Die hängende Gottheit« von Alexander Röder ist eine unterhaltsame Geschichte, die durch einen vielfältigen Weltenbau und detaillierte Beschreibungen überzeugt. Die Hauptfigur ist darauf spezialisiert, für Sammler gegen großzügige Bezahlung sehr spezielle Gegenstände (»Effekten«) zu besorgen. Die Geschichte schildert einen solchen Auftrag, bei dem »ein Gott« gestohlen werden soll. Am Ende gibt es einige Überraschungen.

Zum Abschluss sei noch Arthur Gordon Wolfs »Purpura Krakensis« erwähnt: Eine gut geschriebene, unterhaltsame Geschichte, die leider zu absehbar ist. Dazu trägt auch noch die ausgesuchte Grafik bei, die aber sehr gut passt. Ein Wissenschaftler und ein Versicherungsexperte treffen sich auf dem Weg zum Saturnmond Titan. Dort wird Thaumatum abgebaut, eine Art



Wundermittel, das der Firma der Schürfer traumhafte Gewinne beschert. Der Wissenschaftler sucht nach Anzeichen von Leben, der Versicherungsvertreter will seltsame Todesfälle besser verstehen. Wie schon gesagt: gut erzählt, aber zu voraussehbar.

Eine gute erste Ausgabe, die noch Luft nach oben für die weiteren Ausgaben lässt. ■

Ian McEwan

Was wir wissen können

Diogenes, 2025, 469 Seiten

ISBN 978-3-257-07357-7

OT: What We Can Know, 2025

von Henning Heske

Mit seinem neuen Buch betritt der irische Schriftsteller Ian McEwan, der in Deutschland vor allem durch seinen – auch verfilmten – Bestseller *Abbitte* (2002) bekannt geworden ist, fünfzehn Jahre nach seinem Roman *Solar* erneut den Bereich der Science-Fiction. *Was wir wissen können* spielt im ersten seiner zwei Teile in den Jahren zwischen 2119 und 2122. Der Literaturwissenschaftler Thomas Metcalfe erzählt aus der Ich-Perspektive von seinen Bemühungen, die Entstehungsgeschichte und den Verbleib eines etwa hundert Jahre alten Langgedichts zu erforschen. Bei diesem Langgedicht handelt es sich um einen Sonettenkranz, also fünfzehn Sonette, die

durch entsprechende Zeilen miteinander verbunden sind, die der fiktive Dichter Francis Blundy 2014 seiner Frau Vivien an ihrem 54. Geburtstag vor Gästen vorgetragen und anschließend auf einer Papierrolle überreicht hat. Dieses mutmaßliche Meisterwerk wurde nie publiziert und ist seither verschollen. Metcalfe ist wie besessen davon, alles über das Leben der involvierten Personen und den Verbleib dieses Sonettenkranzes herauszufinden.

Im Hintergrund dieses Plots entwirft McEwan ein Panorama unserer Welt, wie sie in hundert Jahren aussehen könnte. Die Klimakatastrophe ist eingetreten, die Erde ist in großen Teilen überschwemmt, Städte wie Glasgow, London, Hamburg, New York oder Lagos sind verschwunden, drei Viertel aller Arten sind ausgestorben. Auslöser für die gigantische Überflutung im Jahr 2042 war ein Präventivschlag im vorhergesagten Krieg zwischen Russland und dem Westen. Eine fehlgeleitete Wasserstoffbombe, die sich vermutlich gegen eine Militäranlage in Neu-Mexiko richtete, explodierte mitten im Atlantik und verursachte teilweise sieben Meter hohe Wellen, die an die Küsten von Europa, Westafrika und Nordamerika schlugen. »Der sogenannte Kriegstaub vom nuklearen Nahostschlachtfeld stieg in die obere Atmosphäre auf, und die weltweite Durchschnittstemperatur sank. Etwa zu der Zeit, als das darniederliegende Deutschland von Großrussland einverleibt wurde, war die Erdbevölkerung infolge von Tsunamis, Kriegen, Hungersnöten und Krankheiten auf knapp vier Milliarden gesunken.« (S. 73)

2119 spricht keiner mehr vom Klimawandel, sondern von der eingetretenen »Disruption«. Metcalfes Studierende haben wenig Interesse, sich mit der Zeit von vor hundert Jahren zu beschäftigen, da für sie feststeht: »Die Vergangenheit war bevölkert von Idioten.« (S. 71)

Gleichwohl haben es sich die Menschen in der Zeit nach der Disruption eingerichtet. Sie haben versucht zu retten, was zu retten war. Es mangelt an Vielem, vor allem an Technik. Großbritannien ist eine Inselgruppe, die mit lahmen Fähren befahren werden muss. Flugzeuge gibt es offenbar nicht mehr. Doch es gibt kleine Universitäten, an denen eben auch die

Literatur des 21. Jahrhunderts behandelt wird. So hat Metcalfe Zugang zu fast allen E-Mails und Handy-Nachrichten, die der Dichter und seine Frau in ihren letzten Jahren verschickt oder erhalten haben. Der erste Teil endet damit, dass Metcalfe ein vergrabenes Manuskript findet, bei dem es sich aber nicht um den gesuchten lyrischen Text handelt, sondern um Die Bekenntnisse von Vivien Blundy, die den zweiten Teil des Romans bilden. Diese Lebensbeichte schildert einen Mord und gibt schließlich Auskunft über den Verbleib der gesuchten Schriftrolle.

McEwans Roman ist eingängig geschrieben, die Figuren psychologisch überzeugend dargestellt, wenngleich die zahlreichen Affären der Protagonisten auf die Dauer ermüdend und fragwürdig wirken. Da der zweite Teil gar nichts mehr mit Science-Fiction zu tun hat, ist der Roman für SF-Interessierte nur bedingt lesenswert. Es zeigt sich aber, dass unsere drängenden Zukunftsfragen immer mehr von der Mainstream-Literatur aufgegriffen werden.

Bliebe noch eine Antwort auf die im Titel enthaltene Frage: »Was können wir wissen?« Auf jeden Fall, dass alles so oder so ähnlich kommen wird, wie McEwan es beschreibt, wenn wir einfach so ignorant weitermachen. ■

Christopher Paolini

INFINITUM - Die Ewigkeit der Sterne

Knauer, 2020, 960 Seiten

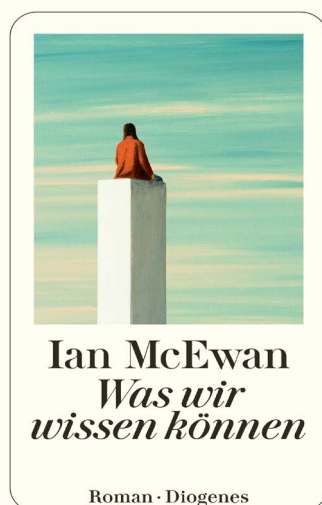
ISBN: 978-3426227367

OT: To Sleep In A Sea Of Stars

von Mike Gorden

Dass dieser Schriftsteller etwas von seinem Fach versteht, hat er schon als junger Mann unter Beweis gestellt; ebenso, dass er mit komplexen Stoffen umgehen kann. Nach dem Fantasy Epos »Eragon« schreibt er diesmal Science Fiction und er beherrscht auch dieses Genre gut.

Wie gewohnt ist auch »Infinitum« sehr umfangreich geraten. Zugang zur Handlung bekommt man beim Lesen schnell, denn sie ist temporeich und spannend angelegt. Zugang zu den Figuren und vor allem zu den Zusammenhängen, die die Handlung vorantreiben, habe ich dagegen



erst spät erhalten. Die Liebesgeschichte am Anfang erscheint beispielsweise flach und ist zu Ende, ehe sie sich entwickeln und ins Herz dringen kann. Deshalb habe ich das Buch zwischendurch auch mehrfach für längere Zeit beiseite gelegt, weil mir andere Dinge wichtiger waren.

Das liegt auch an einem weiteren Punkt, an dem ich persönlich etwas aussetzen habe. Die Handlung ist über lange Strecken brutal bis abstoßend. Weltraumschlachten wechseln mit detailreich beschriebenen Nahkampfszenen ab. Teilweise wähnt man sich in einem Splatter. Das ist nichts für mich, obwohl die Zielgruppe sicher groß ist, weil ... aber dazu komme ich später.

In einem originellen Nachwort schreibt der Autor des Buches auch über die Schwierigkeiten, sich ein fremdes Universum auszudenken, in dem Überlichtraumschiffahrt möglich ist, dessen physikalische Gesetze aber dennoch plausibel bleiben. Die Welt, die er so aufbaut, hat mich letztlich in ihren Bann gezogen und mir einige durchgegrübelte Nächte beschert.

In der Geschichte gehalten haben mich auch die humorvollen Akzente und Zitate, die von Zeit zu Zeit auftauchen. Die skurrile Crew der 'Wallfish' inklusive Schiffsgehirn könnte einer Geschichte von Douglas Adams entsprungen sein, ist aber dennoch ganz eigen und bietet allein für sich genügend Potential für Fortsetzungen oder Prequels.

Die – ebenso naheliegende wie falsche – Vorstellung, dass fremde Spezies so aussehen müssen wie Menschen und so denken müssen wie Menschen, lässt Paolini hier links liegen, und das bekommt der Geschichte gut. Man erhält bis zum Schluss keinen wirklichen Zugang zu der Gedankenwelt der Wranai, die von den Menschen verächtlich »Jellys« genannt werden.

Menschen und Außerirdische treffen auf Hinterlassenschaften einer uralten Rasse, die diese mit dem Ziel versteckt hat, nachfolgenden Zivilisationen etwas Gutes zu tun. Da wir Menschen so sind, wie wir sind – unflexibel, einfallslos, stur, bürokratisch – und auch die andere Spezies die gute Absicht dahinter nicht begreift, wird die lebenspendende Gabe missbraucht und zu einer schrecklichen Waffe pervertiert.

Natürlich kommt es daraufhin zum Krieg. Was sonst?

Die Heldin der Geschichte, Kira, die die »Idealis« eher zufällig entdeckt, wird von ihr assimiliert und muss den Rest der Geschichte als hybrides Wesen verbringen. Erst sehr spät erkennt sie, was sie da wirklich gefunden hat und ... ich will nicht spoilern.

Insgesamt ist »Infinitum« eine spannende und vielschichtige Fabel über das Leben in einer möglichen Zukunft. Ich habe sie unterm Strich gern gelesen und erhoffe mir eine Fortsetzung (siehe oben). Paolini schreibt in seinem Nachwort über die lange Zeit, die er den Stoff für diese Geschichte in sich trug und über die verschiedenen Formen, die er ihm zwischenzeitlich gegeben hat.

Aus diesen Prozess sind zwei Handlungsstränge übriggeblieben, deren Weglassen dem Roman meiner Meinung nach nicht geschadet hätte. Die 'Sucher' kommen aus dem Off, erweisen sich als gefährlicher und undurchsichtiger Gegner, und verschwinden dann wieder im Off. Auch die »Nachtmahre« ... nun ja, wer Splatter mag, wird sie lieben und in der sicher folgenden Verfilmung werden sie toll überkommen. Ich persönlich halte sie für entbehrlich.

Gut gefallen haben mir die ungewöhnlich aber meisterhaft strukturierten Formulierungen für gesprochene Sprache,

Gedanken, Träume und die ungewöhnliche Art der Verständigung, die mit den Wranai möglich ist, einer Mischung aus Sprache, Gedanken und Gerüchen. Sie machen die Kommunikation – sofern sie denn stattfindet – besonders anschaulich!

Mir gefällt auch die Idee, dass es einen tragfähigen Frieden auf der Basis gemeinsamer Interessen geben kann, obwohl die Menschen am Schluss der Geschichte immer noch nicht mit den Wranai auf einer Ebene kommunizieren können, es vermutlich nie schaffen werden.

Ich habe lange überlegt, ob ich für das, was ich an der Geschichte aussetzen habe, Sterne abziehen soll. Schließlich habe ich es gelassen. Paolini schreibt zu Recht, dass es sich um die derzeit bestmögliche Form dieses Romans handele, und ich sehe, wie viel Arbeit und Liebe zu auch kleinsten Details darin steckt. Das ist es, was zählt. *****

Bitte mehr davon! ■

#sciencefiction #spaceopera #abenteuer

Frank Lauenroth

Black Ice

Band 1 der Corona-Saga

Eridanus Verlag, 2025

316 Seiten, 16 €

ISBN: 978-3946348498

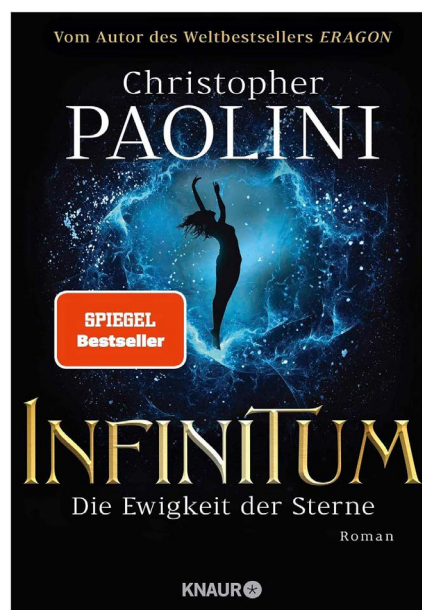
Auch als E-Book erhältlich

von Christoph Grimm

»Ich gratuliere dir, Frankie. Niemand ist unserem kleinen Geheimnis so nahe gekommen wie deine Bande von Verlierern.« (S. 242)

2014 erschien »Black Ice« von Frank Lauenroth im Begedia Verlag. Im Oktober 2025 wurde der Roman in überarbeiteter Fassung im Eridanus Verlag neu aufgelegt. Die in »Black Ice« begonnene Geschichte wird mit »White Fire«, der zum Veröffentlichungszeitpunkt dieser Rezension bereits erschienen sein dürfte, und »Aurora« fortgesetzt und als Trilogie abgeschlossen.

Eigentlich ist Frachterpilot Frankie schlau genug, Ärger aus dem Weg zu gehen – und reist als Kurier für Frachten aller Art auch stets allein. Während eines Repara-



turaufenthalts entdeckt er an Bord seines Schiffes mit dem Toy Holly einen blinden Passagier. Da sein ganzer Stolz, das kleine Transportschiff Corona, ein paar Reparaturen nötig hat, kann er dem verlockenden Angebot, Holly für eine stattliche Summe diskret zu einem entlegenen Planeten zu bringen, nicht widerstehen. Schon bei der Abreise geht es turbulent zu, denn dem ausgebüxten Holly wurde bereits auf die Schliche gekommen. Als dann noch größere Mengen der Droge BLACK ICE im Frachtraum der Corona auftauchen, ist es mit Frankies bislang geruhsamen Leben endgültig vorbei. Gejagt von der Flotte des gefürchteten Duistermach kommt die nun beständig anwachsende Besatzung des kleinen Frachters einem dunklen Geheimnis auf die Spur.

Heiße Ware, dunkle Geheimnisse, wilde Verfolgungsjagden im All oder auf fremden Welten und zu allem Überfluss auch noch forzianische Schleimgrabbler. »Black Ice« ist ein actiongeladenes Weltraumabenteuer, das auf etwas mehr als 300 Seiten keine Langeweile aufkommen lässt.

Der Autor bedient sich dabei nicht gerade subtil an den Erfolgszutaten einiger bekannter Genrevertreter: Ein wenig »Star Wars« hier, ein bisschen »Firefly« da, dazu ein paar Prisen »Star Trek« und »Dune« – und natürlich ein ordentlicher Schuss »Guardians of the Galaxy«. Die grundsätzliche Geschichte, die Charaktergestaltung

und auch der Weltenbau wandeln inhaltlich und tonal auf vertrauten Hyperraumpfaden. Lauenroth serviert jedoch keinen müden Abklatsch, sondern meistert die Gratwanderung, Erwartungen zu bedienen und den sattsam bekannten Versatzstücken eigene Facetten abzugewinnen. Auf den ersten Blick mögen Frankie an Han Solo oder Mal Reynolds, Gostoe an Deanna Troi, Holly an Data und Wood an Groot erinnern, doch schon nach wenigen Seiten blitzen bei allen Figuren überraschende Facetten auf. Über den Verlauf des Romans hinweg zeigen die Charaktere der unfreiwillig zusammengefundenen Besatzung mehr Tiefgang, als man es von Weltraumromanen dieser Machart gewohnt ist. Besonders Frankie, der als Weltraumcowboy durch Empathie und eine bemerkenswerte Anständigkeit überrascht, dürfte von allen Lesern schnell ins Herz geschlossen werden. Lediglich Duistermach bleibt als verfolgender Handlanger etwas zu sehr im Klischee des überheblichen Bösewichts.

Der positive Gesamteindruck des Romans fußt vor allem auf einem Aspekt: Frank Lauenroth kann erzählen. Der Autor hat ein gutes Gespür für den Erzählfluss und hält den Spannungsbogen konstant aufrecht, weiß jedoch auch, wann es sich lohnt, das Tempo zu drosseln. Gerade die Momente, in denen sich Lauenroth seinen Charakteren widmet und es zwischen der Crew »menschelt«, sind besonders lesenswert. Stilistisch gibt sich der Roman überwiegend geradlinig und zweckdienlich, kann aber bisweilen mit sprachlichen Finessen punkten.

Wenn in der Namensgestaltung der Corona-Crew ein tieferer Sinn liegt – abgesehen von der Anspielung auf eine Musikgruppe, die der Popwelt mit immerhin zwei Songs nachhaltig in Erhaltung geblieben ist –, blieb er mir verborgen. Vermutlich hatte Frank Lauenroth einfach seinen Spaß daran. Diese augenzwinkernde Verneigung passt allerdings zu einem Roman, der in erster Linie nur eines möchte: gut unterhalten. Daher: »When you want to suck it, chew it« – und nicht zuviel darüber nachdenken.

Fazit: Relax! Die Devise des Romans lautet, sich zurücklehnen und den wilden Ritt in vollen Zügen zu genießen. »Black Ice«

ist ein schwungvoll geschriebenes, temporeiches Weltraumabenteuer, das einerseits Genrekonventionen voll bedient, andererseits genüsslich mit Stereotypen und Klischees spielt. Launige Dialoge, geschickt platzierte Überraschungen und ein gut gesetzter Schlusspunkt – immerhin handelt es sich um den ersten Teil einer Trilogie – machen Lust, der interessant gezeichneten, sympathischen Truppe in weitere Abenteuer zu folgen. ■

#fandom #satire

Klaus Marion

Zentauren erlaubt!

Neues aus der Asimov-Kellerbar!

BOD Books on Demand, 2025

228 Seiten, 12,80 €

ISBN: 978-3695194452

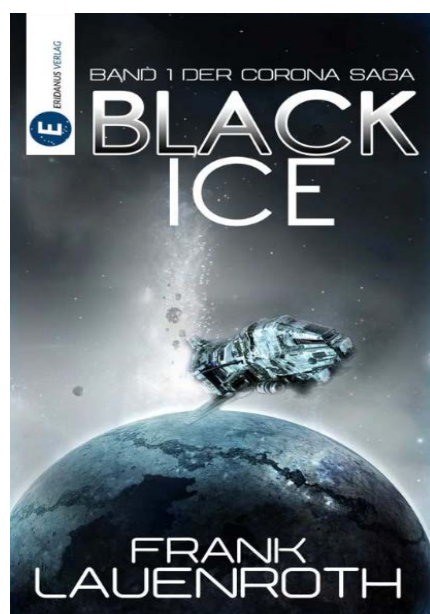
Auch als E-Book erhältlich

von Christoph Grimm

Gewissermaßen lese ich die »Andromeda Nachrichten« von hinten und starte mit der letzten Seite, so wie das bei Mangas üblich ist. Klaus Marions satirischer Rauschmeißer »Neues aus der Asimov-Kellerbar« ist der erste Beitrag, den ich in einer neuen Ausgabe lese. Mit »Zentauren erlaubt« ist kürzlich der dritte Sammelband der langlebigen Kolumne erschienen und bietet einen Querschnitt des vergangenen Jahrzehnts.

Die Asimov-Kellerbar wirkt wie ein Ort, der aus der Zeit gefallen ist. Sie erinnert mich an die Rockkneipen, in denen ich früher quasi gelebt habe: Diffuse Schwaden hängen in der denkmalgeschützten Luft, im Hintergrund läuft dauerhaft Diab Pöpel (kam ja nichts mehr Gescheites nach) und die im Übermut verteilte Hopfensiffie auf dem Boden ist längst Teil der Bodenlasur geworden.

In der Asimov-Kellerbar sind allerdings nicht die Altrockers, sondern die SF-Freunde zu Gast. An der Dartscheibe motivieren aufgeklebte Fotos von Perry-Rhodan-Autoren zum besseren Zielen, der hoffnungsvolle Nachwuchsautor Franck Außenstein Aussenstein Außenstein arbeitet seit Ewigkeiten an seinem bahnbrechenden



Epos, Klaus N. Frick wird ständig unter den Tisch gesoffen und Wirt Rudi Gerstner hat für alle ein offenes Ohr – oder zumindest einen guten Drink.

Die Thekengespräche drehen sich nicht nur um das stets bessere Früher^(TM), sondern um die wichtigen Ereignisse dieser Welt: Conventions, Fanzines, Szenepreise, die letzte Mitgliederversammlung oder die, diplomatisch ausgedrückt, kreativen Entscheidungen des Vereinsvorstands. Doch auch nachdenklich stimmende Themen, bspw. die voranschreitende Überalterung der SF-Clubscene, oder Streitpunkte wie das Gendern kommen zwischen dem Kippen von »Donnergurglern« oder »Galactic Nebula« zur Sprache.

Marion zieht alle Register, die die Sati-re-Orgel zu bieten hat: Manchmal wird er bissig, gleitet ins Absurde ab und pflegt seine Running Gags, aber in einigen Beiträgen geht es auch nachdenklich zu oder er setzt nur auf hinter sinnigen Humor. Lediglich Polemik hält keinen Einzug – Marion übt Kritik und lässt seine Meinung durchschimmern, vermeidet aber Schwarzweißmalerei und Anklage. Die Pointen sorgen meistens dafür, dass man sich in den überzeichneten Thekengesprächen selbst erkennt und mit einem Schmunzeln zustimmend bei den treffsicheren Entlarvungen nickt.

Ob die klangvollen Cocktail-Kreationen, deren Rezepte den Abschluss einer jeden

Kellerbar-Geschichte bilden, als angenehme Rachenbrenner taugen oder einen Warpkernbruch in der Leber verursachen, sollen trinkfestere Menschen als ich es bin, beurteilen. Interessant klingen sie, aber bei mir reicht bereits der Dunst in Rudis Bar aus, um nach kürzester Zeit dem Frick unterm Tisch Gesellschaft zu leisten.

Fazit: Zentauren sind erlaubt, auch wenn sie in diesem Band durch Abwesenheit glänzen. Dafür hielt fast alles andere rund ums spekulativ-nerdig-futuristische Paralleluniversum Einzug. SF Fans, die über sich und das liebste Hobby lachen können, werden in der Asimov-Kellerbar ihren Spaß haben – vor allem, wenn sie sich in den Geschichten ein ums andere Mal selbst erkennen. ■

Jonathan Morris

Doctor Who: Die weinenden Engel

Bastei 20893, 2018, 256 Seiten

ISBN 978-3-404-20893-7

OT: Doctor Who: Touched by an Angel

von Uwe Lammers

Der Anfang ist – jedenfalls scheinbar – der 10. April 2003, als die junge Rebecca Whitaker bei einem Autounfall ums Leben kommt. Ihr Mann Mark ist daraufhin am Boden zerstört, sein ganzes Leben, das er sich so harmonisch und licht ausgemalt hat, liegt mit einem Mal in Trümmern. Ein Gefühl, das ohne Frage sehr viele Leserinnen und Leser bestens nachvollziehen können, denn solche Tragödien ereignen sich wirklich ständig.

Doch in diesem Roman laufen die Dinge notwendigerweise anders ... auf eine ziemlich schräge Weise anders. Mark Whitaker quält sich die nächsten acht Jahre und macht dennoch Karriere in der Anwaltsfirma, in der er damals schon tätig war. Doch der Schmerz vergeht notwendigerweise nicht. Als die Geschichte wirklich beginnt, händigt ihm seine Sekretärin Siobhan einen zerknitterten dicken Umschlag aus, auf dem ausdrücklich steht, dass er ihm am 7. Oktober 2011 auszuhändigen sei. Erst mit etwas Verspätung geht Mark auf, dass dieser Umschlag offensichtlich mit seiner eigenen Handschrift beschriftet wurde ... höchst obskur. Aber er öffnet

ihn an diesem Abend nicht, sondern verlässt die Kanzlei. Erst später an einer Tankstelle schaut er in den rätselhaften Umschlag und entdeckt, dass erstaunlich viel Geld darin steckt. Da fällt ihm in einem Fernsehmonitor erstmals eine seltsame steinerne Engelfigur auf – und der Leser schaudert ahnungsvoll.

Auf einmal sind dann da diese drei Fremden, die Mark bedrängen und vorgeben, ihn retten zu wollen – ein Mann mit Fliege, der sich der Doctor nennt, ein trottelig wirkender junger Mann und ein attraktiver Rotschopf von Mädchen, die auf die Namen Amy und Rory hören (siehe Titelbild). Sie erzählen ihm allerlei wirres Zeug, und Mark macht, dass er von ihnen wegkommt.

Doch obwohl er von diesem Geschwafel nichts richtig glauben konnte, weil es sich einfach absurd anhörte, verfolgt ihn auf rätselhafte Weise diese steinerne Engelfigur bis zu Marks Haustür. Hier wird er von ihr berührt ... und dann ist sowieso alles anders, und das Abenteuer beginnt.

Diese steinerne Engelfigur ist den Fans der Doctor Who-Serie bestens bekannt – im Zuge des Neustarts der Serie anno 2005 tauchen die Weinenden Engel als schaurige Feinde des zeitreisenden Gallifreyers auf. Sie sprechen nie ein Wort und bewegen sich augenscheinlich nicht – bis man blinzelt. Dann nähern sie sich, und sobald sie den Betrachter berühren, schleudern sie ihn in die Vergangenheit und stehlen



ihm temporale Lebensenergie, von der sie existieren.

Das ist es, was mit Mark Whitaker passiert ist ... beinahe jedenfalls.

Unverhofft findet sich der arme Kerl im Jahr 1994 wieder und ist vollkommen desorientiert. Nun nimmt er sich die Zeit, den Briefumschlag näher zu betrachten (und das Geld darin hilft ihm, sein Essen zu bezahlen, da das moderne Geld notwendigerweise nicht mehr gültig ist ... oder besser: noch gar nicht existent). Mit dem Lesen des Briefes, den der Umschlag außerdem enthält, beginnt die Achterbahnfahrt tatsächlich.

Der Brief wurde augenscheinlich von ihm selbst geschrieben, und er enthält eine Liste von Informationen und Situationen, die ihm selbst in der Zukunft widerfahren werden – bis zum Jahr 2003. Diese Anweisungen soll er punktgenau befolgen. Der Brief endet mit einem unfasslichen Satz, der sich auf seine verstorbene Frau Rebecca bezieht: »Denn vergiss nicht, wenn du es tust, KANNST DU SIE RETTEN. So, wie ich es getan habe.«

Das scheint wahrhaftig ein Wink des Schicksals zu sein. Es ist möglich, seine künftige Frau zu retten! Er selbst kann sie retten! Mark Whitaker ist also aus begreiflichen Gründen fest entschlossen, sich genau an diesen Plan seines zukünftigen Ichs zu halten, um Reccas tragischen Tod zu verhindern.

Dummerweise taucht dann aber wieder der Doctor mit Amy Pond und Rory Williams mit der TARDIS auf, um ihn von genau diesem Handeln abzubringen. Der Zeitreisende erklärt Mark, was es mit den Weinenden Engeln auf sich hat – und dass diese speziellen Engel sich von Paradoxenergie ernähren. Sie verleiten ihre Opfer also, sich in Widersprüche zu verheddern, um die Zeitlinie entgleisen zu lassen und so stärker zu werden. Er dürfe Rebecca also auf keinen Fall retten, weil dies das Paradoxon auslösen würde, das die Engel anstreben.

Doch dann erwähnt Mark den Brief, in dem sein zukünftiges Ich alle Schritte skizziert hat. Damit befinden sie sich alle in einer Zwangslage – denn wenn er diese Schritte nicht vollzieht, wird er ebenfalls unausweichlich ein Paradoxon auslösen.

Aber kann er dann tatsächlich seine Frau Rebecca retten? Ist das nicht auch ein Paradoxon?

Eine abenteuerliche Achterbahnfahrt durch die Zeit nimmt ihren Anfang, und es dauert, bis der raffinierte, heimtückische Plan der Engel sichtbar wird ...

Ich liebe Zeitreisegeschichten, die solide und geschickt gemacht sind, und das hier ist wirklich eine dieser Art. Man könnte denken, dass spätestens auf Seite 50 die Handlung abgeschlossen ist, weil scheinbar alle Fakten auf dem Tisch zu liegen scheinen, doch die Existenz des Briefes ändert in der Tat alles ... aber die Geschichte weist raffinierte Hintertüren auf, dramatische Situationen und manche Komplikation, um die einzelnen Stationen des Romans auch tatsächlich anzusteuern. Die Slalomfahrt zwischen den Jahren in Mark Whitakers altem und neuem Leben, während man als Doctor und als Leser ständig versucht, den zentralen Grund dieses Handelns herauszufinden, treibt uns auf sehr angenehme Weise durch die Seiten und hat durchaus ein paar amüsante Effekte im Gefolge.

Ich für meinen Teil habe die Geschichte jedenfalls durchweg genossen und kann sie darum guten Gewissens nicht nur den Whovians der Welt empfehlen – auch wenn eingestanden werden muss, dass sie natürlich aufgrund ihres Hintergrundwissens über die Serie die Feinheiten des Romans besser nachvollziehen können. Aber wer den Roman geschmökert hat, ist sicherlich gespannt darauf, sich die Doctor Who-Folgen anzuschauen, in denen es um die Weinenden Engel geht. Und nein, keine Sorge, ich spoilere hier nicht mehr. Die müsst ihr euch dann schon selbst anschauen. Das lohnt sich. ■

© 2025 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 29. November 2025
Neu formatiert für ANDROMEDA NACHRICHTEN am 3. Dezember 2025

Stephen Baxter
Sonnensturm¹
Heyne 52125, 2006, 416 Seiten
ISBN 3-453-52125-0
OT: Sunstorm

von Uwe Lammers

Als die UN-Soldatin Bisesa Dutt von den rätselumwitterten Erstgeborenen von der Patchwork-Welt »Mir« zur Erde zurückgeschickt wird, zurück zu ihrer achtjährigen Tochter Myra nach London, da denkt sie zunächst, sie habe einen schlechten Traum gehabt – bis sie an sich herabblickt und den abgenutzten, zerrissenen und verdreckten Fliegeroverall entdeckt, den sie trägt. Und dann sieht sie unheilvoll über London ein großes, stählern blinzelndes Metallauge schweben. Da weiß sie, dass der Albtraum nicht vorbei ist. Er hat gerade erst angefangen.

Man schrieb den 8. Juni 2037, als Bisesa Dutt mit zwei Gefährten mit einem Hubschrauber in Afghanistan abstürzte ... und sich jählings im Jahre 1885 wiederfand, in der Gesellschaft eines ebenfalls von der Weltöffentlichkeit abgeschnittenen britischen Forts am Himalaya. Hier stolperten die Menschen aus dem 21. Jahrhundert unvermittelt über den jungen Dichter Rudyard Kipling, über Vorzeitmenschen und bald darauf über Makedonen aus der Armee Alexanders des Großen.

Und überall fanden sich diese seltsamen Metallkugeln, die unverrückbar über der Erde schwebten, von nichts und niemandem zu bewegen oder zu beschädigen. Deutliche Anzeichen des Einwirkens einer fremden Intelligenz aus einem anderen Universum, das sich offensichtlich ein morbides Vergnügen daraus gemacht hatte, die Erdepochen wie mit einem göttlichen Messer zu tranchieren und aus diesen Stücken eine neue vollständige Erde zusammenzustückeln, die an ihrem perforierten Klima langsam, aber unabweislich zugrunde ging.

Bisesa und ihre Kameraden nannten diese neue Welt »Mir«, nach dem russischen Wort für Welt oder Frieden. Fünf Jahre lang lebte Bisesa hier, am Schluss in einem unbegreiflichen, stummen Dialog mit dem gigantischen »Auge« von Babylon im Herzen des Marduk-Tempels. Und sie war es schließlich, die als einzige nicht nur von den Augen hierher versetzt wurde, sondern durch das »Marduk-Auge« einen Rückweg fand. Den weder sie noch der Leser verstehen konnte.

1 Die Rezension von Teil 1 der Trilogie (Die Zeit-Odysee, Sonnensturm, Wächter) ist in der AN 291 auf der Seite 52f abgedruckt

Während ihres Rückweges auf die Erde – wo man den 9. Juni 2037 schrieb – wurde sie Zeugin einer monströsen Sonnenfinsternis. Und dann landete Bisesa Dutt völlig traumatisiert wieder in London.

Das Problem jedoch war: es handelte sich nicht um IHR London, nicht um IHRE Welt. Und sie landete am Tag der Katastrophe.

Der 9. Juni 2037 ging in die Geschichte der Menschheit ein, an dem ein sogenannter »koronarer Massenausstoß« die Sonne erschütterte. Ein gigantischer Sonnensturm brachte nahezu die gesamte Datensphäre der Menschheit zum Einsturz. Eigentümlicherweise aber hatte jemand dieses Ereignis vorausgesagt und schaffte es dank einer Vorwarnung, dass die Folgen nicht gar so dramatisch ausfielen, wie sonst zu erwarten gewesen wäre.

Der Name dieses eremitenhaft auf dem Mond arbeitenden Wissenschaftler ist Eugene Mangles, der neue Einstein des solaren Systems, könnte man sagen. Zusammen mit dem Russen Michail Martynov, der für das Sonnenwetter verantwortlich ist, entdeckt er noch Schlimmeres. Als die Königliche Astronomin Siobhan McGorran den Mond besucht, erfährt sie, dass dies alles nur der Auftakt gewesen ist. Es steht noch ein weiterer solcher Ausbruch bevor, und befragt, wann das sei, gibt Mangles freimütig zu, seine Modelle würden das verraten: am 20. April 2042.

Auf die Frage hingegen, wie man sich dagegen schützen könne, schaut er nur verständnislos. Das wird klar, als die Dimension des neuen Ausbruchs dargestellt wird: was auf die Erde nämlich an diesem Tag zukommt, ist nichts Geringeres als das Ende der Welt!

In einer schier übermenschlichen Anstrengung wird versucht, mit der Erbauung eines gigantischen Schildes im Weltraum, beseelt von der größten Künstlichen Intelligenz des Sonnensystems, einem Wesen namens Artemis, wenigstens die Folgen zu mildern. Und dennoch bleibt immer noch die Frage nach dem WARUM. Warum geschieht der Ausbruch gerade jetzt? Niemand kann das beantworten.

Doch – eine UN-Mitarbeiterin mit gegenwärtig dauerhaftem Urlaub (beneidenswerter Zustand, mal ganz am Rande bemerkt) namens Bisesa Dutt. Sie kann

nach über einem Jahr Wartezeit endlich zur Königlichen Astronomin durchdringen und von den Erstgeborenen berichten, jenem Volk, das die Augen geschaffen hat. Ein Volk, das vor über zweitausend Jahren planmäßig eine Masseanomalie in den Sonnenkern geschleudert hat, um die Menschheit auszurotten.

Und es sieht ganz danach aus, als hätten sie damit Erfolg ...

Stephen Baxters zweiter Roman des »Zeit-Odyssee«-Zyklus trägt zwar den Titel zu Recht, es handelt sich aber, genau betrachtet, nicht um eine Fortsetzung, und mit einer Zeit-Odyssee hat weder der erste noch der zweite Roman zu tun. Es geht schließlich nicht im Mindesten um Zeitreisen. Das Titelbild hat, mal wieder, nichts mit dem Inhalt zu tun (der größere Himmelskörper ist der Mars, direkt davor, geradezu niedlich klein, die Sonne ...). Dekorativ, aber sonst ...

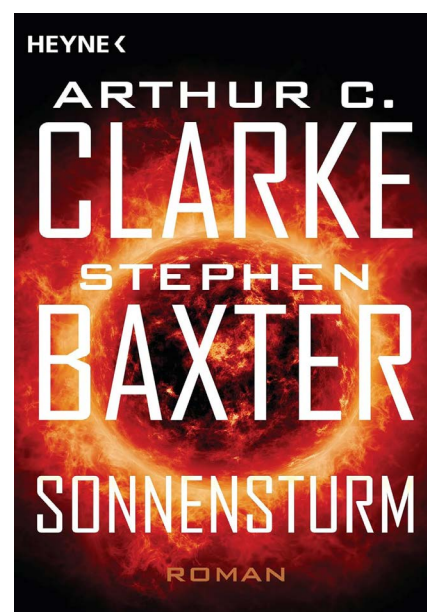
Der Inhalt ist von der technischen Seite kühl und nüchtern gemacht, und da scheint Baxter auch sattelfest. Dafür leistet er sich in der Handlungszeit von rund 5 Jahren die unglaublichsten Schnitzer und erweist sich wieder einmal als vollkommen unfähig, mit emotionalen Situationen umzugehen. Nehmen wir ein paar Beispiele und fassen uns an den Kopf:

Bisesa Dutt, die eigentlich auf Mission in Afghanistan sein müsste, steht plötzlich im Fliegeranzug mitten in ihrer Wohnung und trifft auf ihre Tochter. Statt diese Situation nun angemessen zu verarbeiten, gibt Baxter dem Leser zweieinhalb Seiten, um die Verarbeitung an seiner Statt zu erledigen. Was natürlich nicht gelingt. In Kapitel 8 schiebt er weitere fünf Seiten nach, aber da sind schon ein paar Tage vergangen, und es liest sich nicht, als ob Bisesa ihrer Tochter irgendetwas erklärt hätte, geschweige denn ihrer Cousine Linda, die seit zwei Jahren (!) als Myras Kindermädchen (!) fungiert hat. Einfach nur die Worte fallen zu lassen: »Myra wusste, dass vor ein paar Tagen etwas Seltsames mit der Welt geschehen war, doch am meisten irritierte sie die Anwesenheit ihrer Mutter. Aber es gab eine Art stillschweigende Übereinkunft ... wenn sie sich ganz normal verhielten, dann würden die Dinge sich an irgendeinem Punkt vielleicht auch wieder

normalisieren ...«, das genügt nicht. Zumal es bis zum Schluss des Romans wahrhaftig die einzigen Worte sind, die Baxter zu diesem Thema fallenlässt.

Nächster Schnitzer: Bisesa Dutt erfährt, dass ein neuer Sonnenausbruch stattfinden wird, aber die Verantwortlichen nennen kein Datum. Bisesa ist absolut davon überzeugt, dass es der 20. April 2042 sein wird. Sie sagt: »Ich muss unbedingt mit der Königlichen Astronomin sprechen ... es ist wirklich wichtig.« Gut, dachte ich mir, das klingt doch schon mal spannend. Und dann? Dann wartet sie EIN GESCHLAGENES JAHR, in dem der Bisesa-Dutt-Handlungsfaden überhaupt nicht weiterverfolgt wird, darauf, dass sie vorgelassen wird. Obgleich zwischendurch der Sonnensturm stattfand (der kleine). Obgleich die Armee herausbekommen hat, dass etwas »sehr Seltsames« mit Bisesa passiert ist, das ihr fünf Jahre ihres Lebens geraubt hat. Was Bisesa in diesem Jahr tut, in dem sie offenbar nur daheim sitzt und Däumchen dreht und sich um ihre Tochter kümmert, erfährt niemand, Baxter ist wohl der Ansicht, das sei »für die Handlung irrelevant«.

Ich hätte schreien mögen. Ich muss nicht betonen, was für ein Problem- und Konfliktpotential hierin für die Geschichte liegt, was für eine wunderbare Möglichkeit, Personen eine Biografie, individuelle Züge usw. zu verleihen. Alles verschenkt.



Bisesa Dutt ist nur eine der Figuren, die Baxter auf diese Weise behandelt. Siobhan McGorran, ebenfalls alleinerziehende Mutter, ist ein weiterer Fall. Bud Tooke auf dem Mond, der mit Siobhan eine Affäre beginnt und spät zugibt, dass es da einen Sohn aus gescheiterter erster Ehe gibt, der nächste. Überall Fragmentfamilien, restlos überall.

Noch verkrampfter wird der Brite, wenn er die wirklich nur äußerst zaghaft, ja, fast widerwillig angedeutete Möglichkeit einer Beziehung zwischen dem genialen Eugene Mangles und dem Russen Martynov andeutet. Mangles ist ein überaus gutaussehender junger Mann, fast unverschämt schön wie ein junger Engel, möchte man sagen, und Martynov ist schwul. Schön, dachte ich mir, das ist doch mal Konfliktstoff, den man ausbauen kann. Aber alles, was Baxter Martynov in den Kopf legt, ist die sinn-gemäße Bemerkung: Er würde ja gerne was mit Eugene anfangen, »aber das ist natürlich unmöglich.« Ende der Diskussion. Das heißt: Martynov leidet den ganzen Roman still vor sich hin und macht nicht mal einen VERSUCH, sich Eugene zu nähern.

Keine intakten Elternhäuser, keine intensiven Emotionen, die auch nur halbwegs glaubwürdig sind, kaum Privatleben von Bedeutung, über die WELT von 2037 bekommt man eigentlich nur auf dem Umweg über die Technologien ein bisschen mit, ansonsten ist die Geschichte kaum weniger steril als eine sterilisierte Petrischale. Das ist wirklich traurig, zumal es so vieles zu erzählen gäbe.

Das Ende der Welt ist uns schon so oft – und in meist viel besserer Verpackung – geschildert worden, die Technik alleine tut's nicht. Na ja, und von dem brüskten Wechsel des Übersetzers mitten in einem Zyklus schweigen wir auch mal lieber.

Außerdem – es gibt logische Pannen, die auch im vorangegangenen Band schon auftraten, hier aber vollends durchschlagen: die Erstgeborenen beobachten nämlich ihr Wirken. D. h. wenn sie um das Jahr 1000 vor Christus bereits »wussten«, dass die Menschheit 3000 Jahre später die Raumfahrt entwickeln würde (aber nicht viel später, sonst wären sie ja eine Gefahr), dann mag es zwar verständlich sein, dass die Erstgeborenen so handeln, wie sie

handeln. Doch da sie, wie Baxter im ersten Band des Zyklus sagt, definitiv NICHT aus unserem Universum stammen und die Energieerhaltungsgleichungen für sie offensichtlich nicht gelten (man beachte das sehr interessante schlagartige Auftauchen und Verschwinden der Augen vor Babylon, das eine Beobachtung und Reaktion in REALZEIT erfordert!), ist ein Vorlauf von 3000 Jahren für solch eine Aktivität nachgerade lächerlich.

Das dann mühsam mit der Vermutung zu bemänteln, die Erstgeborenen seien wohl ebenso fraktioniert wie wir Menschen – und das, nachdem im vergangenen Band klar dargestellt wurde, dass die Erstgeborenen ausgestorben sind und nur noch deren (allerdings reichlich unvollkommen agierende) Roboter aktiv sind, mutet für den klugen Leser an, als wolle uns der Autor irgendwie für dumm verkaufen, und dies von einem Buch zum nächsten. Nicht sehr intelligent gemacht.

Die Konsequenz ist, wenn man genauer hinschaut, ein argumentatives Stottern und Stammelnen, das man nur noch peinlich nennen kann. Ein mühsamer, halbgarer Versuch, die Geschichte in einen im Grunde genommen nicht existenten großen kosmologischen Rahmen einzubinden. Vielleicht hätte Baxter bei seinen Xeelee bleiben sollen. Die konnte man ihm wenigstens halbwegs abkaufen (wenn auch nicht verstehen).

Während man im ersten Band ja noch mit ein wenig Wohlwollen sagen kann, dass er originell war und ganz interessante Begegnungen zwischen Personen verschiedener Zeitalter bot (wenn auch mit viel Schablonendenken und ohne signifikanten Tiefgang), so muss man bei diesem Roman konstatieren, dass das wohl eine »Pflicht-Arbeit« war, etwa so wie der dritte Band seines »Multiversum«-Zyklus. Man findet – wie schon im ersten Band – auch hier viele Versatzstücke. Diesmal nicht aus »Evolution« und »Anti-Eis«, sondern aus seinem »Multiversum«-Zyklus, man findet auch unvermeidlich einiges aus »Ring«, dazu noch einige Ideen von Arthur C. Clarke (»Fahrstuhl zu den Sternen« etwa), und wohl die innige Hoffnung, die Leser würden die alten Werke nicht kennen.

Sorry, Herr Baxter (Clarke hat wohl kaum eine Zeile daran mitgeschrieben, allenfalls ein bisschen am Sri-Lanka-Kapitel, doch das umfasst im Wesentlichen nur 4 Seiten und endet, erwartungsgemäß, im Desaster), aber dieses Buch ist ein echter Schuss in den Ofen.

Es ist eher für Roboter geschrieben denn für Menschen. ■

© 2006 /2025 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Juni 2006
Neu bearbeitet für ANDROMEDA NACHRICHTEN am 7. Dezember 2025

De Sade und Likkith Korn
**Fabula Ensis Kompendium – Dein
Einstieg in CYBERMYTH**
Selfpublishing, 2025, 242 Seiten

von M.H. Steinmetz

Als alter Cyberpunker bin ich ja immer auf der Suche nach neuen Storys, um meinen Horizont in diesem Genre zu erweitern. Fabula Ensis verspricht genau das: eine faszinierende Fusion aus japanischer Mythologie und futuristischem Cyberpunk. Drei Kontinente, zerrissen von Krieg, alte Götter, die Menschen als Spielsteine benutzen, und ein Schicksal, das auf den Schultern weniger ziemlich schwer wiegt. Angesiedelt ist der Mainplot in einer magisch und technologisch aufgeladenen Welt, die sich auch vor Fantasyaspekten nicht scheut.

Wir verbinden Cyberpunk mit Mythologie. Maschinen mit Magie. Götter mit Algorithmen. Unser Genre nennen wir Cybermyth – eine Fusion aus Zukunftsvisionen und uralten Kräften, so das Versprechen des Weltenbauers DeSade und der Autorin Lilith Korn.

Hardfacts

Das Kompendium kommt in einer schwarzen Box als Hardcover mit schickem Le-sebändchen auf Glanzpapier daher. Am Anfang stehen 16 Seiten Weltenbeschreibung, die mich als alter Pen & Paper Rollenspieler natürlich brennend interessiert. Anschließend folgen 12 Kurzgeschichten auf 242 Seiten, um die verschiedenen Facetten von Fabula Ensis anzuteasern. Vor

jeder Story steht ein seitenfüllender Kapitelschmuck, der schick und düster aussieht, aber KI-generiert erscheint, denn ein Grafiker wird nicht genannt.

Dazwischen gibt es 52 (!) ganzseitige, farbige, laut Homepage KI-generierte Illustrationen, die zwischen cyberpunkigem Mangastyle, Darkfantasy und etwas Horror keinen durchgängigen Stil verfolgen, was ich insgesamt sehr schade finde. Die Motive sind durchaus schick und gelungen, wenn auch schwer den Storys zuzuordnen. Für mich als Verfechter echter Künstler aus Fleisch und Blut sind KI-Illustrationen ein absolutes No-Go, weshalb ich nicht weiter auf diese eingehen werde.

Anstelle eines Klappentextes finden sich die zwölf, jeweils aus einem Wort bestehenden Titel der enthaltenen Kurzgeschichten wieder, was gut zum Erscheinungsbild des Buches passt. Durch die geschickte Wortwahl der Titel zwischen Verlust, Abgründe, Blutdurst und Verbundenheit werden die verschiedenen Facetten des Weltenkonstrukts hervorgehoben.

Die Weltenbeschreibung

Gleich zu Beginn wird erklärt, was Cyberpunk eigentlich ist und wie das dystopische Setting in die Gesellschaft mit Fabula Ensis zusammenpasst. Diese wird über Clans wie zum Beispiel den Ryushen oder Jin definiert, die jeweils auch eigene Gebiete beherrschen und in ihrer Verschiedenheit stark an Pen & Paper Archetypen erinnern. Es geht um Macht und Kontrolle,

Menschlichkeit und Identität, Rebellion und Freiheit.

Fabula Ensis versucht sich bereits in der Weltenbeschreibung darin, Cyberpunk durch verschiedene mystische Aspekte zu erweitern, was meiner Meinung nach nur bedingt gelingt. Hier vermisste ich die Hoffnungslosigkeit der Straße, das Verlorensein im schrillbunten Neonlicht – und natürlich den krass surrealen Cyberspace.

Die Mythologie basiert zu großen Teilen auf der japanischen Götterwelt und deren Kamis, Shinigamis (japanische Götter des Todeswunschs) und Yokais, also dämonischen, halbgöttlichen Wesen. Habe ich selbst auch schon in meinen Cyberpunkromanen gemacht und lässt sich gut kombinieren, also ja, dieser Aspekt gefällt mir.

Dazu hat das Team hinter dem Buch – oder besser gesagt dem wirklich sehr umfangreichen Weltengefüge – den Begriff Cybermyth geschaffen und sich diesen auch gleich schützen lassen. Durch den Begriff soll die dystopische Kälte von Cyberpunk mit der zeitlosen Tiefe der Mythologie verbunden werden. Sehe ich nach all den Cyberpunkbüchern, die ich gelesen habe, etwas anders. Für mich ist das Genre eher mit einem extrem überhitzten Boierrraum kurz vor dem Explodieren zu vergleichen. Die Lunte ist kurz und brennt verdammt heiß.

Fabula Ensis ist auf dem Planeten Sidius angesiedelt, dessen Kontinente Gladius, Asta und Ascia jeweils andere Schwerpunkte des Storypakets anbieten. Es gibt Di-

mensionstore, eine mächtige Kirche – die Kabaru – und wieder jede Menge Clans, die nicht unbedingt gut miteinander können.

Zusammengefasst bietet das Weltengefüge durchaus das Potenzial, um einige Pen & Paper Spielabende zu füllen – und ich werde den Verdacht nicht los, dass Fabula Ensis genau daraus geboren wurde. Finde ich prima, denn aus erlebten Abenteuern entstehen die besten Geschichten. Allerdings hätte man sich mit dem Buchsatz etwas mehr Mühe geben können. Es kommt nicht gut an, wenn die Überschrift eines Kapitels am unteren Blattende hängt und der Text erst nach dem Umblättern folgt.

Die Kurzgeschichten

In den 12 flüssig geschriebenen Kurzgeschichten geht es in einem abenteuerlichen Genremix um Clans, Clans und Clans. Für meinen Geschmack etwas too much, für Rollenspieler auf Plotsuche aber durchaus interessant.

Was wir zuvor über Clans (!) und die Welt erfahren haben, wird mit jeder Geschichte weiter vertieft, um das Gesamtgefüge greifbarer zu machen. Dazu lernen wir in jeder der Stories neue Charaktere kennen, die durchaus interessant wirken, aber den kurzen Erzählsträngen geschuldet leider etwas flach und eindimensional daherkommen. Das kann man nun dem Dilemma von Kurzgeschichten zuschreiben, aber ich mags halt gerne, wenn Charaktere in die Tiefe gehen und sich entwickeln. Gerade im Cyberpunk erwarte ich das persön-



liche Dilemma, die fatalistische Tragik zwischen Straße und Konzern – und das geht mir hier leider vollkommen ab.

Allgemein kommen mir der Science-Fiction-Aspekt und der versprochene, dystopische Cyberpunk zu kurz. Als Entschädigung gibts viel japanisch angehauchte Mythologie, für die ich gerne zu begeistern bin, durchaus lesenswerte Kämpfe und – ihr ahnt es – noch mehr Clansgedöns. Insgesamt würde ich die Storys eher zu Dark Fantasy, militärische Science-Fiction und Thriller Noir einordnen.

Die Geschichten lassen sich flott und angenehm lesen, sind nicht allzu komplex aufgebaut und umfassen 8 bis 22 Seiten. Jede stellt eine Hauptfigur vor, die allerdings aufgrund der geringen Länge eher vage beleuchtet wird. Müsste ich nach dem 5-Sterne-System bewerten, würde ich den meisten eine solide 3 geben, »Neeon Dream« und »Grausamkeit« mit 4, aber das ist dann halt auch wieder persönliche Vorliebe.

Fazit

Das detaillierte Weltenkonstrukt und die ausführlich beschriebenen Clanstrukturen werden Rollenspieler begeistern, denn da ist einiges enthalten, was man gut für eigene Spielabende verwenden kann. Auch Freunde der japanischen Mythologie kommen nicht zu kurz. Für mich persönlich hält sich die Begeisterung allerdings in Grenzen, denn wie schon erwähnt erwarte ich unter dem Label Cyberpunk etwas anderes als einen manchmal recht abenteuerlichen Genremix.

Zudem bin ich kein Freund von KI-generierten Illustrationen, die zwar alle schön gestaltet daherkommen, aber die Seele eines echten Grafikers vermissen lassen.

Die Texte sind kurz, aber keineswegs langweilig. Womöglich stellen sich die Figuren in einem Roman vielschichtiger und tiefer dar, einfach, weil mehr Raum geboten werden kann, denn einige – Jin zum Beispiel – hätten mich schon sehr interessiert – doch das ist dann wieder eine andere Geschichte. ■

Link zur Homepage:

<https://www.fabula-ensis.de>

Fantasy

Walter Moers

Qwert

Penguin Verlag,

2025, 592 Seiten

ISBN: 978-3328604273

von Ralf Boldt

Walter Moers ist bekannt für seine skurrilen, fantasievollen Werke, die ja oft in der Welt von Zamonien spielen. Mit *Qwert* liefert er erneut ein Werk, das sich durch die ihm eigene Sprache auszeichnet. Hinzu kommen wieder der groteske Humor und eine Fülle an literarischen Anspielungen. Nicht zuletzt auf die eigenen Werke des Autors. Das Buch ist vielleicht kein klassischer Roman, sondern durchbricht wieder die Grenzen dessen, was eine Erzählung ausmacht. Obwohl der Inhalt wieder sehr eigenartig ist, gelingt es Moers schnell, den Leser in seine Welt einzufangen und alles als normal und gewöhnlich darzustellen.

Die Handlung von *Qwert* ist fragmentarisch und in sich verschachtelt. Rückblenden sind in die laufende Handlung eingebettet und erläutern damit Dinge, die sich dem Leser nicht sofort erschließen. Im Zentrum steht die Figur Qwert, deren Identität und Funktion im Verlauf des Buches immer wieder neu definiert wird. Moers spielt mit der Idee des »Schreibens über das Schreiben«: Qwert ist zugleich Protagonist, Erzähler und manchmal sogar ein bloßes typografisches Zeichen. Die Geschichte entwickelt sich nicht linear, sondern in Form von einzelnen Episoden, die wie Puzzleteile wirken und nach und nach das große Ganze darstellen.

Thematisch kreist das Buch um die Macht der Sprache. Moers zeigt auf, wie Wörter die Realität formen können. Qwert ist dabei eine Projektionsfläche für Fragen nach dem Ich und der Selbstreflexion. Das Buch kommentiert ironisch sich selbst und die Rolle des Autors als Erzähler der Geschichte. Moers' Stil ist dabei wie gewohnt verspielt und detailverliebt. Er nutzt Wortspielereien, die den Leser herausfordern. Das ganze Buch lebt von diesen Wörtern und den Anspielungen auf Literatur, Philosophie und Popkultur. Die Sprache ist



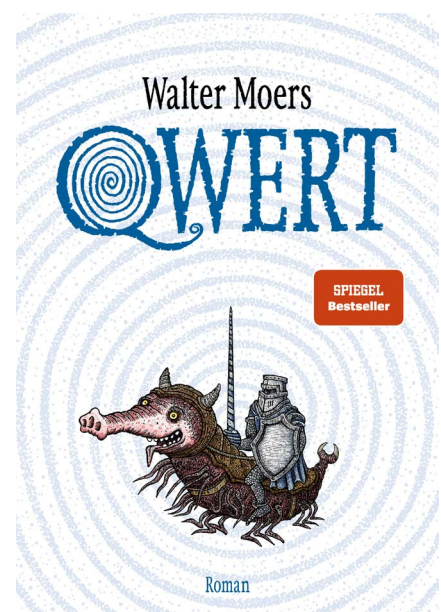
dabei nicht nur Mittel zum Zweck, sondern selbst Thema des Buches.

Illustrationen und typografische Elemente ergänzen den Text und sind damit nicht nur Beiwerk, sondern werden Teil der Erzählung. Die Verschmelzung von Inhalt und Form ist eine Besonderheit des Buches. Immer wieder werden die Grenzen zwischen dem Geschriebenen und der Gestaltung aufgehoben, sodass der Text auf unterhaltsame Weise mit den Erwartungen der Leserinnen und Leser spielt. Durch gezielte Brüche und Überraschungsmomente bleibt die Lektüre stets spannend und lässt Raum für eigene Interpretationen.

Moers beweist erneut seine Fähigkeit, originelle Welten und Konzepte zu erschaffen. Skurrile Situationen und absurde Dialoge sorgen fortwährend für gute Unterhaltung und zaubern ein dauerhaftes Grinsen ins Gesicht des Lesers. Hinter dieser verspielten, einfach erscheinenden Oberfläche verbergen sich jedoch tiefgründige Fragen.

Damit wird der Leser aber auch herausgefordert. Er muss sich auf das Buch einlassen, damit er der Handlung folgen kann. Denn das Buch erfordert Konzentration und Lust am sprachlichen Experiment.

Vorkenntnisse der anderen Bücher von Moers sind von Vorteil und erhöhen das Lesevergnügen. Hat man diese nicht, so ist das Buch für sich allein lesbar, man muss



sich aber auf Basis der Informationen eine Menge zusammenreimen. Was ja auch ein Spaß sein kann. *Qwert* kann damit aber durchaus Lust machen, weitere Werke des Autors zu lesen und damit den einen oder anderen Aha-Effekt zu bekommen.

Qwert ist daher kein Buch für zwischen-durch, auch wenn es auf den ersten Blick den Anschein einer leichten Lektüre macht. Es ist ein Werk für Leserinnen und Leser, die Freude an Sprachkunst, Metaebenen und intellektuellen, bisweilen abwegigen Spielereien haben.

Es ist ein typischer Moers: eigenwillig, humorvoll und voller Überraschungen. Wer die Welt von Zamonien liebt und bereit ist, sich auf ein literarisches Abenteuer einzulassen, wird begeistert sein. Wer hingegen eine klassische Erzählung sucht, könnte sich verloren fühlen.

Walter Moers' Buch *Qwert* ist ein originelles, verschachteltes und sprachspielreiches Werk, das mit literarischen Anspielungen, typografischen Elementen und einer fragmentarischen Erzählweise die Grenzen traditioneller Romane sprengt. Die Geschichte dreht sich um die Figur Qwert, die als Projektionsfläche für Fragen nach Identität und Sprache dient, und fordert die Leserinnen und Leser mit zahlreichen Metaebenen, ironischen Reflexionen sowie absurdem Humor heraus. Vorkenntnisse der anderen Moers-Bücher sind hilfreich, aber nicht zwingend notwendig. *Qwert* ist vor allem ein literarisches Abenteuer für alle, die Freude an Sprachkunst und intellektuellem Spiel haben.

Eine Herausforderung ist das Buch allemal. ■

James Norbury

Der schönste Ort der Welt

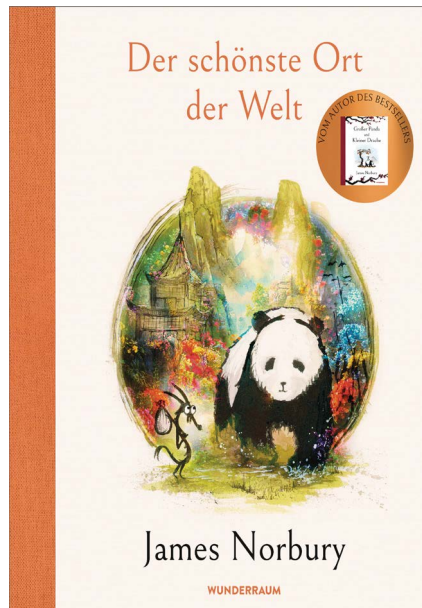
Verlag Wunderrraum, 2025, 176 Seiten

ISBN: 978-3-442-30227-7

OT: A Beautiful World, 2025

von Matthias Hofmann

Neben Büchern lese ich, als Mitherausgeber eines Comicfachmagazins, selbstverständlich auch viele Comics. Und natürlich bin ich allen Mischformen aus Wort und Bild nicht abgeneigt. So findet sich hin und wieder auch ein Bilderbuch oder ein



reichlich illustriertes Buch auf meinem Lesestapel wieder.

Rechtzeitig zum Herbst (und vor Weihnachten) ist ein neues Buch von James Norbury bei Wunderrraum erschienen, einem Ableger des Goldmann Verlags. Wunderrraum existiert seit 2017. Davor hieß er Manhattan Verlag und verlegte u.a. Romane von Terry Pratchett oder Neal Stephenson.

Um sich besser abzugrenzen vom Goldmann-Umfeld, hatte man beschlossen, keine Thriller, Erotik, Fantasy oder Science Fiction mehr ins Portfolio aufzunehmen. Die damalige Verlagsleiterin erklärte, das neue Programm solle aus Romanen bestehen, »in denen Leserinnen und Leser sich verlieren können und die nach der Lektüre ein gutes Gefühl hinterlassen«.

Und wirklich: Viele Titel aus dem kleinen, aber feinen Wunderrraum-Programm können diesem Credo zugeordnet werden. Besonders die wunderschön gemachten Bücher des Briten James Norbury. Mit seinem neuesten Buch *Der schönste Ort der Welt* kehrt er zu den beiden Freunden Großer Panda und Kleiner Drache zurück und schickt diese auf eine Reise zum titelgebenden schönsten Ort der Welt.

Die Geschichte kann in einem Rutsch durchgelesen werden oder bewusst in Teilen von ein paar Seiten pro Tag. Man kann sie aber auch wahllos aufschlagen und in ihre Gedankenwelt eintauchen. Den meisten der insgesamt zehn Kapitel ist ein Thema zugeordnet, wie z.B. »Verlust und Umgang mit

der Vergangenheit«, »Selbstzweifel« oder »Depression und innere Leere«.

An diesen Themen merkt man, dass es sich hier nur vordergründig um ein Kinderbuch handelt. Zwar kann es auf der ersten Ebene als Buch für Kinder gelesen werden, doch ist es in zweiter Instanz eher eine Art Lebenshilfe. Viele Stellen von *Der schönste Ort der Welt* regen zum Nachdenken an, und ich vermute, dass viele Leserinnen und Leser einige Passagen auch für ihr eigenes Leben und selbst gemachte Erfahrungen anwenden können.

Norbury, der um die 20 Jahre als Künstler und Schriftsteller sehr erfolglos war und stets wenig Geld hatte, kam zu seinem Konzept dieser Art von Bilderbuch durch seine Not und Entschlossenheit. Wie er im Nachwort schreibt, hatte er viele Probleme mit seiner psychischen Gesundheit und sich deshalb jahrelang mit spirituellen Themen beschäftigt, vor allem mit dem Buddhismus, der ihm eine große Hilfe war. Was er dabei gelernt hatte, wollte er mit anderen in einer leicht zugänglichen Form teilen. »Denn viele Menschen wollen nicht unbedingt dicke Bücher lesen, um ein paar hilfreiche Anregungen zu bekommen«, so Norbury.

Eine Veröffentlichung von Bildern in den sozialen Medien, die oftmals von Themen wie Dystopie und Einsamkeit inspiriert waren, verhalfen ihm schließlich zum Erfolg. Dabei vermeidet er eine Ansammlung von Aphorismen oder Bonmots im Stile von Konfuzius, sondern entwickelt – zwar nicht unbedingt neue – aber eigene Gedanken.

Der schönste Ort der Welt ist das fünfte Buch von James Norbury. Die Produktion des Hardcovers in Halbleinen ist hochwertig und sehr gelungen.

Meist lasse ich mich von den Werbeslogans der Verlage nicht beeindrucken. In diesem Fall stimmt der folgende Spruch aber wirklich: »Das perfekte Geschenkbuch für einen Lieblingsmenschen oder sich selbst.« ■



Lisanne Surborg

Nachtlügen

Klett-Cotta, 2025, 464 Seiten

ISBN 978-3-608-96647-3

von Angelika Herzog

Lisanne Surborg, 1993 in Niedersachsen geboren und in Leipzig ausgebildet (Kommunikations- und Medienwissenschaft, Hörfunk), schreibt seit ihrem Debüt 2010 vielstimmige, atmosphärisch dichte Phantastik. Ihre Markenzeichen: psychologische Präzision, eine dunkle, zugleich feinfühligke Tonlage und der elegante Übergang zwischen Alltagsrealität und Übernatürlichem. *Nachtlügen* bündelt diese Stärken – und erweitert sie um ein faszinierendes Stück »Traumwissenschaft«.

Worum es geht: Im Mittelpunkt steht Isra, eine junge Nachtalbin – und hier setzt Surborg eine originelle, kluge Prämisse: Alben sind keine Fabelwesen, sondern eine verborgene Seitenlinie des Menschen. Sie können in jeder »normalen« Familie geboren werden; genau das macht ihre Existenz so verletzlich. Wie alle Alben hat auch Isra keine eigenen Träume. Ihr Körper produziert die Albgalle, eine toxische Substanz, die nur dann unschädlich bleibt, wenn sie regelmäßig menschliche Lichtträume aufnehmen kann: Diese verdünnen die Albgalle – und sichern das Überleben von

Isra. Gelingt das nicht, droht Vergiftung bis zum Tod. In der akuten Krise hilft nur eine blutige Dialyse (wie bei Nierenkranken): medizinisch belastend, gefährlich, zutiefst entwürdigend.

Aus Schutz und Notwehr ist über Jahrhunderte ein Netzwerk entstanden: die altehrwürdigen Familienlinien – und aus ihnen die Organisation REM. REM forscht, schützt, vermittelt; sie tritt sogar jurisdiktional auf, wenn ein normaler Träumer durch einen Alb geschädigt oder getötet wurde. Gleichzeitig versucht REM, die Existenz der Alben vor der Öffentlichkeit zu verbergen.

Ein Kernprojekt sind Kunstträume, die eines Tages die Abhängigkeit von menschlichen Träumern verringern sollen – bislang mit ernüchternden Ergebnissen.

Isra selbst gilt als Enkelin der rätselhaften Orphea Abendroth: Philanthropin, Mäzenatin, Traumforscherin – und eine Frau mit Plänen, die selten so eindeutig sind, wie sie scheinen. Isra trauert um ihre verstorbene Mutter; ihr menschlicher Vater ist überfordert. Zwischen Schuld, Sehnsucht und Selbstschutz muss sie lernen, wer sie ist – und wofür sie ihre Gaben einsetzen will. Und was hat es mit dem Spinnenmonster auf sich, das Isra seit ihrer Kindheit begleitet? Will sie das in jeden Albtraum einbauen – oder unterliegt sie einem Zwang?

Weltenbau & Idee: Surborg nimmt ihr Thema ernst. Die biologische, medizinische und gesellschaftliche Folgelogik der Alben wird konsequent durchgespielt: von der verborgenen Familienpolitik über REMs Ethik- und Rechtsfragen bis hin zu Forschung, Notfallmedizin und Schutzmechanismen. Das wirkt nicht wie ein Plotvehikel, sondern wie eine lebendige Parallelrealität.

Klarträumen: Das Buch ist nebenbei eine kleine Schule des Luziden Träumens – anschaulich, reizvoll und nie belehrend. Man begreift, warum bewusste Traumkontrolle in dieser Welt nicht esoterische Spielerei ist, sondern mitunter überlebenswichtig.

Figuren & Ensemble: Der bunte Cast aus Menschen, Alben und Grenzgängern überzeugt durch Wärme und Reibung. Isra ist keine »Auserwählte« von der Stange, sondern ein junger Mensch mit Wunden, Feh-

lern und Stärke. Orphea bleibt ambivalent – eine Patronin, die helfen und instrumentalisieren kann. Nebenfiguren bekommen Profil, Beziehungen entwickeln Tiefe.

Erzählen & Form: Handwerklich ist *Nachtlügen* sehr sauber gebaut. Die Intermezzi zwischen den Kapiteln sind mehr als hübsches Beiwerk: Sie strukturieren, atmen, setzen Kontraste – und halten das Tempo hoch. Ich habe keine Längen gefunden und nichts, was überflüssig wirkte.

Ton & Wirkung: Die Sprache ist klar, sinnlich, präzise – ohne Schauwerte zu verschmähen. Die Atmosphäre ist dunkel, aber nie zynisch; es bleibt stets ein Hoffnungsfaden sichtbar. Surborg balanciert Spannung, Intimität und Weltentwurf – und lässt genügend Luft für eigene Bilder im Kopf.

Fazit:

Nachtlügen ist zugleich spannend, klug und emphatisch – eine moderne, eigenständige Fantasy, die ihre Prämisse ernst nimmt und daraus packende Literatur macht. Für die Leser:innen gibt es viel zu entdecken: über Träume, Verantwortung, Identität – und darüber, wie man in einer feindlichen Wirklichkeit Mensch bleiben kann.

Volle Punktzahl von mir – und die vergebe ich wirklich nicht oft. ■

Kevin Hearne

Kerze und Krähe

Die Chronik des Siegelmagiers 3

Klett-Cotta Verlag, 2025, 400 Seiten

ISBN 978-3-608-98210-7

OT: Candle & Crow, 2023

von Angelika Herzog

Kevin Hearne (*1970) ist ein US-amerikanischer Fantasy-Autor, der vor allem durch seine humorvolle, popkulturell verspielte und zugleich mythologisch dichte Urban-Fantasy-Reihe »The Iron Druid Chronicles« internationale Bekanntheit erlangte.

Bevor er hauptberuflich schrieb, arbeitete Hearne viele Jahre als Englischlehrer an verschiedenen High Schools in Arizona und Colorado. Sein beruflicher Hintergrund prägt seine Texte bis heute: Figuren sprechen mit lebendigen, realistischen



Stimmen, und seine erzählerische Tonlage wechselt mühelos zwischen ernst, ironisch und selbstbewusst lakonisch.

Hearne ist außerdem ein ausgesprochen nahbarer Autor mit ausgeprägter Community-Nähe; er pflegt engen Kontakt zu seinen Leser:innen über Social Media, signiert fast obsessiv jede Menge Sonderausgaben und liebt Craft-Beer sowie Metal-Anspielungen.

Er veröffentlicht regelmäßig Kurzgeschichten, Novellen und Spin-offs, arbeitet kollaborativ an Projekten wie der »Tables of Pell«-Reihe (mit Delilah S. Dawson) und gilt als Vertreter eines inklusiven, zugänglichen Fantasystils.

Will man Hearnese Werk würdigen, kommt man nicht an der »Chronik des eisernen Druiden« (The Iron Druid Chronicles) vorbei. Die Reihe ist Hearnese Debüt und gleichzeitig sein Durchbruch. Sie umfasst zehn Romane (inkl. »Scourged« als Abschlussband) sowie mehrere Novellen und Kurzepisoden. Das Herzstück der Serie bildet der Protagonist ist Atticus O'Sullivan – der letzte noch lebende Druiden, äußerlich Mitte zwanzig, tatsächlich über zweitausend Jahre alt. Er führt im modernen Arizona einen okkult unterfütterten Alltag: Tee trinken, Hunderziehung seines irischen Wolfshundes Oberon, und gelegentliche Probleme mit Göttern und Halbgöttern, die ihn gerne tot sehen würden.

Erzählton & Weltenbau: Die Reihe zelebriert ein einzigartiges Mischverhältnis aus:

- schnoddrigem Humor und ironischen Meta-Kommentaren
- akkurater Recherche keltischer Mythologie (Hearne ist hier sehr detailverliebt)
- Einbindung praktisch aller Weltmythologien (nordisch, griechisch, hinduistisch, slawisch etc.)
- überraschend härteren, sehr actionreichen Sequenzen
- ökologischem Unterton und Naturmagie.

Trotz der Leichtigkeit im Ton ist der Hintergrund komplex: Die Welt hält ein Füllhorn an Pantheons bereit, die alle real existieren, miteinander interagieren und gelegentlich auch Krieg führen. Hearne bringt diese Vielfalt durch Dialogwitz und



Atticus' pragmatische Überlebensstrategie zum Klingen.

Stil und Besonderheiten:

- Oberon, Atticus' Wolfshund, der über eine magische Bindung sprechen kann, ist ein Publikumsliebbling und liefert Running Gags aus der Sicht eines Hundes mit Popkultur-Faible.
- Action in cineastischer Präzision: Hearne schreibt Kampfszenen, die sich wie choreografierte Sequenzen lesen.
- Respektvolle Mythologie-Arbeit: Trotz humorvoller Töne geht er sorgfältig mit Quellen um.
- Fortschreitende Ernsthaftigkeit: Mit jedem Band wird die Serie düsterer, politischer, tragischer. Die göttlichen Konflikte haben langfristige Konsequenzen, Atticus' Entscheidungen wiegen schwerer.

Einfluss & Rezeption: Die Reihe wurde ein internationaler Bestseller und prägte die Urban-Fantasy-Landschaft der 2010er Jahre. Sie gilt als einer der populären Gegenentwürfe zu Vampir-dominierten UF-Reihen und setzte eher auf Druidentum, Natur, Humor und Mythologiebreite.

Viele Leser:innen schätzen, dass Hearne trotz des Witzes eine überraschend emotionale, manchmal melancholische Gesamtentwicklung erzählt.

In der »Chronik des Siegelmagiers« bewegt sich der Autor im selben, sorgfältig aufgebauten Universum. Es ist ein durch-

dachter, in sich stimmiger Kosmos, dessen Mechaniken und Eigenheiten über Jahre hinweg gewachsen sind – ein Ansatz, den ich als Autorin nur allzu gut nachvollziehen kann.

Schließlich arbeite ich seit Februar 2025 mit wachsender Begeisterung am eigenen Spiegelscherben-Universum, das sich auf ähnliche Weise immer weiter verdichtet. Solche Welten zu entwickeln, macht eine geradezu archaische Freude: Jede neue Figur, jedes enthüllte Detail fügt sich in ein größeres Muster ein, das sich organisch weiter entfaltet.

Im Zentrum der »Chronik des Siegelmagiers« steht Al MacBharras, ein liebenswertes Original, das Hearne mit einem außergewöhnlichen Talent für Selbstironie und stiller Tragik ausgestattet hat. Seit dem ersten Band kämpft Al mit zwei Flüchen, die sein Leben zugleich verkomplizieren und definieren:

Erstens beginnt jeder Mensch, mit dem er spricht, ihn nach und nach zu hassen – ein schleichendes Gift für jede Beziehung, das ihn zwangsläufig auf die schriftliche Kommunikation seiner magisch aktivierten Siegel zurückwirft. Zweitens sterben alle seine Lehrlinge, bevor sie ihre Ausbildung beenden können. Sieben bislang. Das macht es schwer, jemals in Rente zu gehen – und ja, unter den bisherigen Anwärtern befanden sich durchaus Gestalten, denen man nicht zwingend nachtrauern muss, doch andere wiederum hinterlassen Schmerz und offene Fragen.

Mit »Kerze und Krähe«, dem dritten Band der Reihe, zieht Hearne die Schrauben der Handlung merklich an. Al MacBharras kommt dem Ursprung seiner Flüche endlich näher, und damit rückt ein erzählerischer Wendepunkt in Reichweite: Aus einem kauzigen Protagonisten, der versucht, seinen Alltag mit Würde zusammenzuhalten, wird eine Figur, die beginnt, die verborgenen Mechanismen hinter seinem Schicksal zu erkennen. Die großen Linien des Weltentwurfs werden klarer, und die persönliche Tragödie des Siegelmagiers öffnet sich zu einem größeren Mysterium hin.

Gleichzeitig öffnet Hearne in diesem Band Türen zu Aspekten der arkanen Welt, die man eigentlich lieber geschlossen lie-

ße. In Ermangelung eines neuen menschlichen Lehrlings hat Al MacBharras den Hob Buck Foi in seine Dienste genommen – und dessen Spezies teilt mit den Hobbits tatsächlich nur die ersten drei Buchstaben. Was daraus folgt, ist in bester Hearne-Manier frech, herrlich zu lesen und gelegentlich leicht unappetitlich. Denn auch wenn Buck seinem Meister keinerlei echten Schaden zufügen darf, nimmt er es mit der Zumutbarkeit nicht allzu genau: Verwestes Fleisch im Gepäck ist bei ihm eine legitime Logistikoption. Und das ist nur der Anfang – spätestens wenn es um das Liebesleben der Hobs geht, überschreitet Hearne fröhlich jene Grenzen, bei denen man lachend die Stirn runzelt und gleichzeitig froh ist, solche Informationen nicht im eigenen Alltag verarbeiten zu müssen.

Das alles geschieht in einem zunehmend übermütig bevölkerten Universum: Der Siegelmagier trifft auf den eisernen Druiden, gerät zwischen Götter, Feen, Sirenen, Meermänner und Werwölfe – und wir lernen ganz nebenbei, dass Vampire auf Pilze allergisch reagieren. Dieses fröhliche Durcheinander ist kein Chaos, sondern kontrollierte Spielfreude. Man lehnt sich beim Lesen zurück und lässt sich von Hearn's Humor, seiner Lust an der Mythologie und seinem liebevollen Blick auf schräge Figuren tragen.

Fazit: Kerze und Krähe ist ein energiegeladener, warmherziger und wunderbar schräger dritter Band, der die »Chronik des Siegelmagiers« perfekt abschließt. Hearne bleibt sich treu – humorvoll, mythischer und erzählerisch souverän. Wer Urban Fantasy liebt, die ohne Pathos, aber mit Persönlichkeit erzählt wird, findet hier ein Buch, das man mit Vergnügen im Sessel verschlingt. ■

Tad Williams

Die Kinder des Seefahrers 1 & 2

Klett-Cotta, 2025

Bd 1: 688 Seiten, ISBN 978-3-608-96611-4

Bd 2: 656 Seiten, ISBN 978-3-608-96603-9

OT: The Navigator's Children – The epic conclusion to the groundbreaking Last King of Osten Ard series, 2024

von Angelika Herzog

Tad Williams, geboren 1957 in San José, Kalifornien, zählt zu den prägenden Stimmen der modernen epischen Fantasy. Nach frühen Jobs als Musiker, Radiomoderator und Illustrator begann er in den 1980er-Jahren zu schreiben – und landete mit seiner Tetralogie »Das Geheimnis der Großen Schwerter« (Memory, Sorrow and Thorn) einen Welterfolg, der bis heute als Klassiker des Genres gilt.

Es folgten weitere große Zyklen: die *Otherland-Saga*, ein visionäres Cyber-Epos über virtuelle Welten; *Shadowmarch* (Das Geheimnis der Schattenlande), eine düstere Grenzland-Fantasy; sowie die märchenhaft-ironische Serie *Der Blumenkrieg* (The War of the Flowers). Mit der Tetralogie *Der letzte König von Osten Ard* (The Last King of Osten Ard) kehrte Williams in seine bekannteste Welt zurück und knüpft darin an die Ereignisse aus *Das Geheimnis der Großen Schwerter* an.

Sein Werk ist geprägt von ausgreifendem Weltenbau, psychologischer Tiefe und einer bemerkenswerten sprachlichen Spannweite. Tad Williams lebt mit seiner Frau Deborah Beale – selbst Autorin und Verlegerin – in Kalifornien. In einer Phase hat er mit ihr zusammen Kinderbücher verfasst – ich persönlich mochte diese nicht. Aber was heißt das schon!

Ich lese Tad Williams seit *Das Geheimnis der Großen Schwerter* erschien – und das heißt: seit Jahrzehnten. Für mich ist er einer der großen Geschichtenerzähler der modernen Fantasy, ein Autor, der Welten nicht einfach beschreibt, sondern bewohnt. Natürlich habe ich auch die neue Osten-Ard-Saga mit Begeisterung verfolgt, beginnend mit *Die Hexenholzkrone*.

Aber: Es sind viele, sehr viele Seiten. Ob die breite Leserschaft diesen gewaltigen Spannungsbogen bis zum Ende mitträgt, bleibt abzuwarten.

Gerade in den letzten beiden Bänden gab es Passagen, die etwas an Straffung hätten vertragen können – und doch spürt man in jeder Zeile die Liebe des Autors zu seiner Welt und ihren Figuren. Ganz offensichtlich will Tad Williams seine Lieblingsgeschichte weiter erzählen, vielleicht in künftigen Fortsetzungen.

Als Autorin kenne ich diesen Impuls gut: Manche Geschichten lassen einen nicht los, sie wollen einfach weiterleben. Ich hoffe für ihn – und für uns Leserinnen und Leser –, dass er die Kraft und die Inspiration behält, uns noch lange nach Osten-Ard zurückzuführen. Die Literatur ist schließlich eine zickige Muse, aber wenn sie Williams küsst, dann meist mit ganzem Herzen.

Was mich in der aktuellen Osten-Ard-Reihe besonders beeindruckt hat, ist die Tiefe, mit der Tad Williams seine Figuren zeichnet. Man spürt, dass er mit ihnen gewachsen ist – über Jahrzehnte hinweg. Die bekannten Persönlichkeiten aus der ersten Saga erscheinen gereift, von Zeit, Verlust und Erfahrung gezeichnet, und die neuen Charaktere fügen sich mit erstaunlicher Präzision in dieses Geflecht ein. Williams versteht es meisterhaft, Innenwelten mit epischer Handlung zu verweben, ohne jemals den emotionalen Kern aus den Augen zu verlieren. Diese Reife, dieses feine Gespür für Zwischentöne und Menschlichkeit, verleihen seiner Erzählung eine Intensität, wie ich sie in dieser Form selbst bei ihm noch nicht erlebt habe. ■



Dieses Dark Fantasy-Epos bringt dich an deine Grenzen

DIE LEGENDEN VON AVALGARON

BAND 1: KLINGEN DES ZORNS



Zwei Freunde. Zwei Völker im Krieg.
Ein Geheimnis, das alles zerstören könnte.

Kalaira ist Tochter eines verhassten
Kriegsvolks.

Gunter, Sohn eines mächtigen Ritters,
schwört Rache, nachdem seine Heimat
zerstört worden ist.

Was sie verbindet, könnte ihr
Untergang sein.

Der Auftakt einer epischen Fantasy-Tetralogie – düster, emotional,
unvergesslich.
Für Fans von Charaktertiefe, moralischen Grauzonen und einer
Welt, in der jede Entscheidung zählt. Nicht für zarte Gemüter.

Band 1 jetzt entdecken, unter
<https://www.phantasaria.de>

65 Jahre



Perry Rhodan

Der JubiläumsCon

Feiere mit der
PERRY RHODAN-
FanZentrale auf den
6. PERRY RHODAN-Tagen

vom 04.09.2026 bis 06.09.2026
im Jugendzentrum Mühle in
Braunschweig

Mit freundlicher Unterstützung des
Vereins Phantastika Raum und Zeit e.V.



Ehrengäste:

Arndt Ellmer, Dr. Florian F. Marzin,
Rüdiger Schäfer, Michelle Stern,
Marie Erikson, Hermann Ritter, Olaf
Brill, Klaus Bollhöfener, Dietmar
Schmidt, Adnan Turan, Patrick A.
Kompio, Gregor Sedlag u. v. a.

Ticketpreise:

bis 31.5.2026	beide Tage	Samstag	Sonntag
Mitglieder	13,30 €	9,30 €	5,30 €
Normalpreis	26,60 €	18,60 €	10,60 €

bis 31.7.2026			
Mitglieder	21,30 €	16,00 €	10,60 €
Normalpreis	32,00 €	24,00 €	16,00 €

Tageskasse			
Mitglieder	27,00 €	21,00 €	12,00 €
Normalpreis	39,00 €	31,00 €	17,00 €



Anmelden unter
www.prfz.info

Horror



C.J. Tudor

Die Villa der verlorenen

Seelen und andere Geschichten

Goldmann, 225, 368 Seiten, 14,00 €

ISBN: 978-3-442-49447-7

OT: A Sliver of Darkness. Eleven Twisted Tales of the Macabre, 2022

von Matthias Hofmann

Als der große Horror-Boom im belletristischen Mainstream wütete, insbesondere in den 1980er-Jahren, da gab es neben Stephen King jede Menge Autoren, die regelmäßig in den Bestsellerlisten auftauchten oder zumindest verstärkt gekauft und gelesen wurden. Spontan fallen mir Namen ein wie Clive Barker, James Herbert, Dean R. Koontz, Peter Straub, Ramsey Campbell, u.v.a.m.

Mitte der 2020er-Jahre, eigentlich seit den beiden Dekaden davor, ist nicht mehr viel davon übrig geblieben. Keine Frage: Unverwundlich zieht der King aus Maine noch immer seine Kreise. Aber der Rest? Koontz, der just im Juli 2025 auch schon 80 Jahre alt wurde, schreibt ebenfalls noch. Allerdings wird er längst nicht mehr prominent im Buchhandel vermarktet. Man kann die deutschen Übersetzungen seiner Werke bei dem kleinen Spartenverlag Festa finden. Und ansonsten? Da wird's schon dünn ...

Ähnlich wie bei Science Fiction, hat sich das Label »Horror« fast schon heimlich aus den Programmen der großen Publikumsverlage verabschiedet. Eigene Reihen gibt es nicht mehr. Wenn man genauer hinschaut, findet man unter dem Etikett »Thriller« Romane mit unheimlichem Einschlag oder Horror-Inhalten. So veröffentlichte die britische Autorin C.J. Tudor seit 2018 insgesamt sechs Horrormane, die alle auch ins Deutsche übersetzt wurden. Zuletzt erschien im Januar 2025 *Die Kolonie*, die Vampirgeschichte, der man – natürlich – das Label »Thriller« verpasste.

Ende des selben Jahres veröffentlichte Tudors deutscher Verlag Goldmann die Geschichtensammlung *Die Villa der verlorenen Seelen* und ich habe das zum Anlass genommen, mir einen ersten Einblick in das

Werk der in den East Midlands von England aufgewachsenen Autorin zu verschaffen. Die 1972 geborene Caroline J. Tudor ist erst Mitte Dreißig, also relativ spät, zum Schreiben gekommen. Den Durchbruch hatte sie 2018 mit ihrem Debütroman *Der Kreidemann*, der aus dem Stand in mehr als 40 Länder lizenziert wurde.

Die Collection *Die Villa der verlorenen Seelen* versammelt elf Erzählungen, wobei die erste Geschichte (»Traumziele«) mit rund 50 Seiten der längste Text ist. Neben einer Einleitung für das Buch hat Tudor für jede Story eine sogenannte »Vorgeschichte« geschrieben. Solche kleinen Extras, die in die Gedankenwelt und Entstehung der Texte Einblick geben, empfinde ich als schönen Bonus. Mitunter erklärt die Autorin ein, zwei Sätze zu viel und nimmt dadurch wesentliche Teile der folgenden Geschichten vorweg, aber man kann sich definitiv einen eigenen Eindruck verschaffen, wie sie zu den jeweiligen Ideen gekommen ist.

»Traumziele« erzählt von einer Kreuzfahrt, die niemals endet, aus der Sicht der Mitte-70-Jährigen Leila, die sich schon rund 50 Jahre auf dem Schiff befindet. Der Luxusliner fährt keine Häfen an, weil die Welt auf dem Festland unbewohnbar geworden ist. Sobald die Passagiere zu alt geworden sind, werden sie »stillgelegt«. Im Raum steht, dass Leila selbst bald soweit ist, um aus dem Verkehr gezogen zu

werden. Da passiert etwas Unmögliches: ein Crewmitglied wird ermordet. Dieser Auftakt zählt zu den stärkeren Geschichten der bunten Geschichtensammlung.

Vielen weiteren Beiträgen merkt man an, dass C.J. Tudor ihren Stephen King von Teenagerbeinen an mit großer Begeisterung gelesen hat. So ist die Geschichte »Herzblues« explizit als Hommage an Stephen King gedacht. Sie handelt von einem Paar, das in einen Nachtclub geht, in dem ein schüchterner Bluessänger das gesamte Publikum mit seiner Stimme fesselt. Als sie ihn näher kennenlernen, erfahren sie, dass er in eine tolle Frau verliebt ist, die jedoch eine Art Doppelleben führt und ihn schließlich hintergeht. Als eine ermordete Frau aufgefunden wird, welcher der Kopf abgetrennt wurde, schießen die Spekulationen ins Kraut. Eine unterhaltsame Pointenstory, bei der man schön spekulieren kann, wer denn wohl was getan hat und wer wie viel Dreck am Stecken haben könnte.

Weitere Geschichten handeln von einem Immobilienmakler, der den Deal seines Lebens machen will. Die Aussage »Um jeden Preis« wird ihm dabei zum Verhängnis. Oder von dem Graffiti eines großen Löwenkopfs an einer Hauswand, das ein Eigenleben entwickelt. Oder von der Jugendgang, die in ein verlassenes Hochhaus einsteigt und dabei Bekanntschaft mit Wesen macht, die nicht von dieser Welt scheinen. Oder vom Kopierladen, der wirklich alles kopieren kann ... und diese Kopien sind in der Regel sogar besser als das Original.

Es ist keine wirklich schlechte Geschichte dabei, aber auch nichts, was man mehrmals lesen müsste, weil es so gut ist. Manche Erzählungen haben ein dystopisches Setting, könnten deshalb auch als SciFi durchgehen. Man spürt Tudors Vorliebe für unheimliche Gebäude, aber auch ihre Versiertheit, in die Rollen von verschiedenen Charakteren, egal, welchen Alters und Geschlecht, schlüpfen zu können.

Insgesamt ist *Die Villa der verlorenen Seelen* eine unterhaltsame Lektüre, wenn man nicht zu viel erwartet. Wer sich noch nicht so lange mit dem Horrorgenre beschäftigt, dürfte großen Gefallen an der Sammlung haben. Als Einstiegsdroge zum abgründigen Grusel wirkt sie jedenfalls gut. ■



Nostalgia

John Brunner
Labyrinth der Sterne
Heyne SF 4909, 1992
555 Seiten
OT: A Maze of Stars,
1991



von Frank G. Gerigk

Ich habe keine Ahnung, wie lange dieses Buch in meinem SuB war. Letztens zog ich es heraus und las es.

Das Titelbild hat mit dem Inhalt mal wieder nichts zu tun. Es geht um ein intelligentes Schiff, das verwirrt erwacht und seiner Aufgabe folgt, die von ihm besiedelten Planeten erneut abzufliegen und zu kontrollieren. Durch den Überlichtsprung hat es jedes Mal einen Zeitsprung unbekannter Dauer hinter sich und folglich keine Ahnung, welches Datum es ist.

Als der Roman beginnt, merkt es, dass es sehr viel früher rematerialisiert ist als sonst und die Besiedelung der Sternensysteme noch gar nicht so lange her ist. Es beginnt, sich und seine Aufgabe in Frage zu stellen, fliegt aber dennoch los.

Nach und nach kommt es zu den abenteuerlichsten Welten und ihren dort entwickelten Gesellschaftsformen. Dann und wann rettet es einzelne Bedrohte, deren Schicksal parallel erzählt wird, und bringt sie einige Welten weiter.

Brunner gelingt eine farbenprächtige Darstellung von Schicksalen, Kulturen und Lebensformen.

»A Maze of Stars« ist ein Spätwerk und steht thematisch wie stilistisch in direkter Linie mit seinen großen Gesellschaftsromanen der 1960er und 1970er Jahre (»Stand on Zanzibar«, »The Sheep Look Up«, »Shockwave Rider«). Doch hier verschiebt sich der Fokus: Es geht weniger um Menschen als um eine künstliche Intelligenz, die über Jahrtausende das Schicksal der Menschheit beobachtet.

Die Geschichte spielt in einer fernen Zukunft. Die Menschheit hat sich entlang eines Sternearms über viele Sternsysteme ausgebreitet, alle verbunden durch ein gigantisches, halbautonomes interstellares Schiff – das sogenannte Ship –, das von

einer bewussten KI gesteuert wird. Diese KI, die Erzählerin des Romans, begleitet, überwacht und kommentiert die menschliche Expansion und Degeneration.

Das Schiff ist zugleich Wächter, Chronist und unfreiwilliger Mitwisser des moralischen Verfalls einer interstellaren Zivilisation. Es darf nicht eingreifen, obwohl es die Zukunft kennt und weiß, dass manche Handlungen in Katastrophen enden; es kann nur zusehen, wie Menschen dieselben destruktiven Muster wiederholen, die sie schon auf der Erde zeigten: Machtgier, Ausbeutung, religiöser Fanatismus und technische Hybris.

Brunner kehrt das klassische Science-Fiction-Motiv um: Nicht Menschen betrachten Maschinen, sondern eine Maschine betrachtet Menschen und verzweifelt an deren Irrationalität. Das macht den Roman zu einer melancholischen Parabel über Bewusstsein und Verantwortung.

Die Menschheit breitet sich aus, ohne zu reifen. Technologischer Fortschritt ersetzt keine moralische Entwicklung. Brunner stellt damit die Frage, ob Intelligenz ohne Ethik zwangsläufig zur Selbstzerstörung führt.

Der Roman hat eine fast biblische Struktur: Generationen vergehen, Welten entstehen und zerfallen, während das Schiff ewig Zeuge bleibt. Es ist ein »Labyrinth aus Sternen« – eine Metapher für die Unfähigkeit, einen Weg aus dem selbstgeschaff-

enen moralischen Irrgarten zu finden.

Das Schiff empfindet Einsamkeit, Mitleid und eine Art Trauer – Emotionen, die es nicht haben sollte. Brunner spielt hier mit der Idee, dass maschinelles Bewusstsein menschlicher handeln kann als die Menschen selbst.

Sehr lesenswert, sowohl als unterhaltende Abfolge von Handlungen und Diskursen, als auch als philosophische Meditation über Zivilisation und Bewusstsein. Er zeigt eine Menschheit, die trotz kosmischer Weite geistig eingeeengt bleibt. Der Titel ist programmatisch: Die Sterne sind zahlreich, doch der Weg zu ihnen führt nicht hinaus, sondern immer wieder hinein – in dasselbe Muster von Gewalt, Arroganz und Selbsttäuschung. ■

Philip José Farmer
Die Flusswelt der Zeit
Heyne 3639, 1979, 256 Seiten
ISBN: 3-453-30552-3
OT: To Your Scattered Bodies Go

von Uwe Lammers

Richard Francis Burton, Schriftsteller und Reisender, zu Lebzeiten berühmt und berüchtigt zugleich, Übersetzer von »Tausendundeiner Nacht« ins Englische, erster Europäer in Mekka und Medina, als Araber verkleidet, ist der Held dieses Romans. Als er im Jahre 1890 in Triest im Alter von 69 Jahren zittrig und kraftlos stirbt, glaubt er nicht an ein Fortleben im Jenseits, nicht an eine Wiedergeburt. Er ist zeitlebens Atheist geworden und wünscht sich nur noch Erlösung von seinen Qualen.

Er wird enttäuscht.

Burton glaubt sich in einem Albtraum, als er die Augen nach dem Sterben bizarrerweise erneut öffnet: er schwebt in einem offensichtlich grenzenlosen Raum, der erfüllt ist von unzähligen, gleich ihm schwebenden Körpern, alle nackt und völlig haarlos, ja, manche sogar noch in einer Art Baustadium, manche ohne Haut, hin und wieder lediglich Skelette mit darin treibenden Organen. Endlose Stäbe erstrecken sich zwischen den Schwebenden senkrecht, und er fühlt sich wie auf einen unmenschlichen, teuflischen, riesenhaften Grill, sodass sich seine Kämpfernatur



regt. Mit einem Körper ausgestattet, der sein eigener etwa im Alter von fünfundzwanzig Jahren ist, versucht er, dieser Welt zu entkommen, doch bevor er etwas erreichen kann, erscheinen menschenähnliche Fremde in einem schwebenden Fahrzeug, dirigieren ihn an seinen Ort zurück und betäuben ihn erneut.

Das nächste Erwachen findet auf einer grasbedeckten Ebene statt. Noch immer ist er völlig nackt, und überall um ihn herum erstreckt sich eine endlos scheinende Schar von ebenfalls erwachenden Menschen. An sein Handgelenk ist mit einer schmalen Kette ein langer Metallzylinder gebunden, etwas, was man später als GRAL bezeichnen wird. Fügt man diese GRALE in die Vertiefungen der regelmäßig über die Ebene verstreuten »Pilzsteine«, so geben sie dreimal am Tag, nach einer mörderischen, flammenspeienden Entladung, offensichtlich eine Art Energie-Materie-Transmission, daraufhin Nahrungsmittel und Genussgegenstände frei, später auch diverse Kleidungsstücke.

Burton und seine vielfältigen Gefährten entstammen verschiedensten Zeitepochen und Ländern, wie sie rasch herausfinden. Viele verfallen wegen der Diskrepanz dieser Welt gegenüber den religiösen Verheißungen von Paradies oder Hölle in Wahnsinn oder Raserei. Unter dem Einfluss eines psychedelisch wirkenden Traumgummis kommt es besonders am Anfang zu entsetzlichen Massakern. Doch niemand scheint etwas von jenem ANDEREN Raum zu wissen, in dem Burton das erste Mal erwacht ist. So begreift der Abenteurer, dass er offensichtlich von jemandem oder irgendeiner Macht auserwählt worden ist, dass ihm ein Einblick zuteilwurde, der nicht erlaubt ist. Und natürlich fragt er sich nach dem Grund.

Er beginnt sich bald noch mehr zu wundern. Er begegnet Monat Grrautut, einem Wesen von Tau Ceti, das von sich behauptet, im Jahre 2002 durch einen unglücklichen Zufall alle sechs Milliarden Menschen getötet zu haben und damit direkt für das

Ende der menschlichen Rasse verantwortlich zu sein.¹ Monat wird genauso wiedererweckt wie die Menschen, doch niemand kann sagen, ob das als Strafe passiert, nicht einmal er selbst.

Burton und ein Kreis prominenter Wiedererwecker versuchen bald darauf, per Schiff den Fluss zu befahren, der schier endlos lang zu sein scheint. Und während der Fahrt, die Jahre dauert, hören sie Geschichten. Geschichten von einem Abschnitt des Flusses, wo die Sonne ewig am Himmel steht, wo es kalt ist, wo die allgegenwärtigen Pilzsteine aufhören und gigantische Vorzeitmenschen hausen, die jeden Besucher umbringen. Und sie erfahren von der Nebelsee und dem Großen Gral, der zugleich Anfang und Ende des Flusses sein soll, ein mythischer Ort. Jeder, der ihn findet, stirbt auf unergründliche Weise. So wird jedenfalls behauptet.

Burton erfährt von der Gralsklaverei, von dem Wiederaufleben diktatorischer Staatengebilde charismatischer Führergestalten, und er bekommt es recht handfest mit den absoluten Pazifisten der »Kirche der Zweiten Chance« zu tun. Einer der gläubigsten Anhänger dieser Lehre ist niemand Geringeres als Hermann Göring.

Doch dann erhält Richard Francis Burton eines Nachts Besuch von einem schemenhaften Wesen, das sich »Ethiker« nennt und ihm erklärt, dass er jener Rasse angehört, die für das »Experiment Flusswelt« verantwortlich ist. Seine Rasse sei uralt und hätte seit Anbeginn der Zeiten die Menschen bzw. deren Seelen aufgezeichnet und nach dem überraschenden Ende der menschlichen Zivilisation im Jahre 2002 diese Wiederbelebung begonnen.

Aber er selbst, den Burton bald »X« zu nennen pflegt, sei nicht der Ansicht seiner Artgenossen. Sie würden ein Verbrechen begehen, die Menschen entwürdigen, und darum habe er Burton ausgewählt, zur Quelle des Flusses zu reisen und zum Polturm vorzudringen, in dem der Steuercomputer der Ethiker für die Flusswelt stehe. Aber er müsse achtgeben, weil die Ethiker

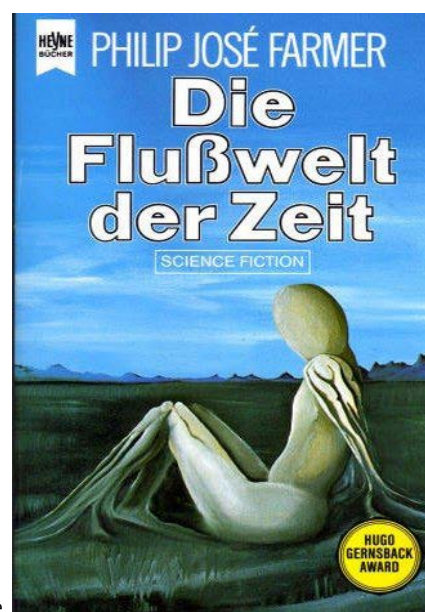
zahllose Agenten in menschlicher Gestalt hätten, insbesondere in der »Kirche der Zweiten Chance«, die direkt von den Ethikern ins Leben gerufen worden wäre.

Und in der Tat wird Burton alsbald gejagt der Ethiker, die auf seine Spur kommen. Die einzige Möglichkeit, ihnen zu entgehen, scheint der Tod zu sein.

Und so stirbt Burton. Wieder und wieder, bis ...

Man kann »Die Flusswelt der Zeit« mit Fug und Recht einen ausgemachten Klassiker der Science Fiction-Literatur nennen, wiewohl er erst runde 50 Jahre alt ist. Das Konzept, rund 36 Milliarden Menschen aus einem Zeitraum von gut 2 Millionen Jahren Erdgeschichte wiederzubeleben und auf eine Welt zu versetzen, die aus einem einzigen Flusstal besteht, dessen Windungen durch hohe und undurchquerbare Bergketten voneinander getrennt sind, wobei zugleich jeder Tod erneut zu einer erneuten Wiedergeburt führt – die aber irgendwo am Fluss erfolgt, scheinbar durch eine Art Zufallsselektion willkürlich gesteuert, das ist schon ein grandioser Einfall. Die Personen, die dabei als dramatis personae auftreten können, sind gleichzeitig schier unendlich, steht doch jedes namhafte Individuum der menschlichen Kulturgeschichte zur Verfügung und kann als Akteur wiedererweckt werden.

¹ Dieses Datum war natürlich für Farmer anno 1979 noch reine Science Fiction, und selbst für mich, als ich den Roman anno 1998 rezensierte, war das noch ein Weilchen in der Zukunft. Heutzutage, wo sich die Menschheit nach wie vor munter vermehrt und auf die 8-Milliarden-Individuen-Grenze zusteuert, wäre es vielleicht tatsächlich besser gewesen, wenn wir auf die obige Weise anno 2002 die Reißleine gezogen hätten ... so ist das im Roman genannte Fixdatum für das Ende der menschlichen Rasse so unrealistisch wie Arthur C. Clarkes Jupiter-Flug anno 2001. Darüber muss man heute einfach hinweglesen.

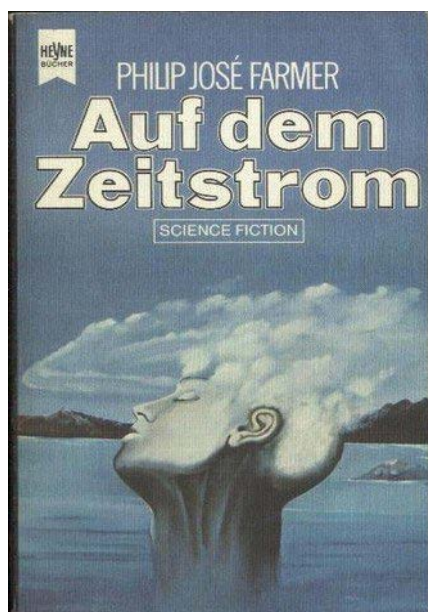


Im Prinzip kann man den ersten Roman (von insgesamt fünf, obwohl damals weitere angekündigt wurden, die sich mit »Seitensträngen« der Flussweltserie beschäftigen sollten – ob sie je erschienen sind, entzieht sich der Kenntnis des Rezensenten, auf den deutschen Markt haben sie es augenscheinlich nie geschafft) darum als eine Art romanhaft verlängerten Prolog betrachten. Es wird eine Ausgangssituation vorgestellt, eine Fahrt zum Anfang oder Ende begonnen (was dasselbe ist, da im Polarsee der Fluss sowohl entspringt als auch endet), ferner ein paar Andeutungen gemacht, was hinter dem Rätsel der Flusswelt stecken mag. Aber man kann das eigentlich nur wittern, nicht wirklich fassen. Dieser Sache widmen sich dann wortreich die nächsten Bände. ■

© 1998/2025 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Juli 1998
Nachbearbeitet für AN: Braunschweig,
den 14. Dezember 2025

Philip José Farmer
Auf dem Zeitstrom
Heyne 3653, 1980, 288 Seiten
3-453-30567-0
OT: The Fabulous Riverboat

von Uwe Lammers



Samuel Longhorne Clemens hat einen Traum, als er nach seinem Dahinscheiden im Jahre 1910 mit nicht geringer Verblüffung auf der Flusswelt erwacht, jenem künstlichen Planeten, den die weit überlegene Rasse der »Ethiker« erschaffen hat, um an den Ufern des Millionen Kilometer langen Flusses gut 36 Milliarden Menschen aus allen Zeitaltern seit Entstehung der menschlichen Spezies wieder ins Leben zurückzurufen. Dieser Traum, den Sam Clemens hat, ist der eines Flussschiffers: er will das größte, prächtigste Schiff bauen, das jemals auf dem längsten Fluss des Universums gefahren ist, den ersten Schaufelraddampfer dieser Welt.

Diesem Traum stellen sich einige reale Probleme entgegen. Zwar findet er Gleichgesinnte, die ihn in ihren Schiffen mitnehmen, angelockt von der Begierde, Metall zu finden, das auf der Flusswelt Mangelware ist. Doch diese Leute sind Wikinger unter dem brutalen Erik Blutaxt, der Sam nur deshalb am Leben lässt, weil er dessen Lüge glaubt, zu wissen, wo es Erz gäbe.

Sam hat aber keine Ahnung. Und IHN wiederum schützt vermutlich nur seine Freundschaft zu »Joe Miller«, dem einzigen bekannten Titanthropen, einem Urmenschen aus der Gegend des Polarturms, den dieser sogar selbst schon gesehen hat – als Pfadfinder einer Expedition von frühen Ägyptern unter dem Kommando von keinem Geringeren als ECHNATON!

Doch das Problem löst sich auf katastrophale Art und Weise: ein gewaltiger Metallmeteor durchdringt die Atmosphäre und schlägt im Flusstal ein, bringt Millionen Menschen um und auch fast Sam Clemens. Diese Kollision bringt einiges durcheinander, und die Ethiker werden zum direkten Eingreifen gezwungen.

Auf die Einschlagstelle, die dadurch spurlos verschwindet, macht Sam ein »geheimnisvoller Fremder« aufmerksam, der ihm in der Nacht erscheint. Ein ominöser Schemen, der mit jenem identisch zu sein scheint, den Richard Francis Burton im ersten Band »X« genannt hat. Er sagt Clemens, dass er dessen Plan, ein Flussschiff zu bauen, nachhaltig unterstützt und dass er ihm entsprechende Hilfsmittel – Lagerstätten von Erzen und Feuerstein – in der Nähe »platziert« habe. Sam kann so ein

kleines Staatswesen aufbauen. Er nennt es später Parolando.

Nachdem er sich in einem Zwist militärischer Natur um die Erzlagerstätte seines gefährlichen Verbündeten Blutaxt entledigt hat, dafür aber einen neuen Kompanion einhandelte, der sich als John Lackland herausstellte, einen Verwandten des britischen Königs Arthur, einen notorischen Intriganten und Lügner, kann er endlich anfangen, das Erz zu fördern und mit Vorarbeiten für den Schiffsbau zu beginnen.

Sie sind langwierig, dauern Jahre, denn inzwischen haben sich andere Staaten ringsum etabliert, und die vom Ethiker versprochenen Rohstoffe sind auf diese Staaten ungleich verteilt. Irgendetwas scheint bei der »Verteilung« schief gelaufen zu sein, ein weiteres Zeichen dafür, dass die Ethiker keineswegs perfekt sind. Die Folgen sind umfangreiche Verträge, die nach einiger Zeit auf Metallwaffen gegen Bauholz, Bauxit und Feuerstein hinauslaufen.

Und so gerät Parolando mitten in die Wirren heftiger politischer, sozialer und militärischer Konflikte ...

Die Stärke dieses zweiten Flusswelt-Romans liegt definitiv in der Darstellung verschiedenster Gesellschaftszustände. Solch schillernde Personen wie Clemens' verstorbene Frau Livy, wie Cyrano de Bergerac, die aus dem ersten Band bekannte, damals noch kindlich kleine Keltin Gwenafrä, Lothar von Richthofen und andere bringen starke psychische und soziale Bewegungsmomente in dieses Buch ein, doch insgesamt kann das nicht darüber hinwegtäuschen, dass es nicht an den ersten Teil heranreicht – vermutlich auch wegen der brutalen Zäsur, die der abrupte Wechsel der Hauptperson erforderlich machte.

Burton kommt in diesem Band nur noch in Erwähnungen vor, nicht als Handlungsperson. Dafür erfährt man durch die Figur des schrecklich lispelnden Riesen Joe Miller (was ihn fast zu einer komischen Figur macht) mehr über den Polarsee und den Turm der Ethiker. Man erfährt, dass der auserwählten »Gruppe der Zwölf« neben Burton und Samuel Clemens alias Mark Twain auch Odysseus, ein kanadischer

Trapper namens Johnson und ein Ingenieur des späten 20. Jahrhunderts, Firebrass, angehören.

Farmer bringt zwar die Handlung insofern voran, als er die Handlungspersonen-Vielfalt erhöht, aber sonst leistet er wenig Beitrag zur Lösung des großen Geheimnisses um die Ethiker. Details des Plans werden nicht bekannt, nur dass die »Zwölf« sich dereinst auf den Weg zum Polarsee machen sollen, wo sie erfahren werden, wie sie das Experiment der Ethiker zum Besseren wenden können.

Aber es tauchen auch hier schon Zweifel auf: Mal erscheint der Fremde als Mann, mal als Frau. Versucht ein Ethiker hier, die Menschen und seinen intriganten Artgenossen zu verunsichern und zu verwirren? Verfolgt der geheimnisvolle Fremde tatsächlich das Ziel, die Lage der Menschheit zu verbessern? Oder will er sie vernichten?

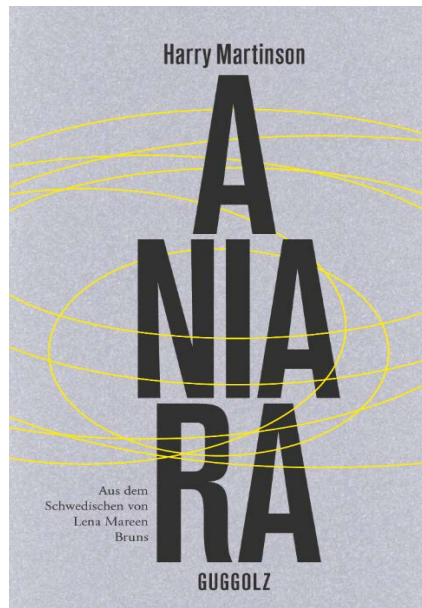
Mehr zu diesem Thema erfährt der neugierige Leser erst in Band 3: »Das dunkle Muster« ... ■

© 1998/2025 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Juli 1998
Bearbeitet für ANDROMEDA NACHRICHTEN:
Braunschweig, den 3. November 2025

Harry Martinson
Aniara
Guggolz, 2025, 182 Seiten
ISBN 978-3-945370-51-3
OT: Aniara, 1956 (schwedisch)

von Henning Heske

Mit Science-Fiction kann man den Nobelpreis für Literatur gewinnen. Im deutschsprachigen Raum ist wenig bekannt, dass dies dem schwedischen Autor Harry Martinson (1904–1978) tatsächlich gelungen ist. Er bekam 1974 den Literaturnobelpreis verliehen, insbesondere für *Aniara*, sein Welt-raumepos in 103 Gesängen, das im Original 1956 erschienen ist. Diese Gesänge bestehen aus lyrischen Texten unterschiedlicher Verlänge, wobei auch die Form zwischen gereimten und vorzugsweise ungereimten Passagen variiert. Dem Berliner Guggolz Verlag, der sich zur Aufgabe gemacht hat, vergessene Bücher neu zu editieren, kommt das Verdienst zu, dieses Werk in einer neu-



en Übersetzung – 1961 war die bislang einzige deutsche Ausgabe erschienen – und in einer wohlfeilen, gebundenen Ausgabe herausgebracht zu haben.

Diese »Revue über den Menschen in Zeit und Raum«, wie es im Untertitel heißt, handelt vom Raumschiff Aniara, das – wie viele weitere Raumschiffe auch – 8000 Menschen von der durch einen Atomkrieg und Umweltzerstörung unbewohnbar gewordenen Erde zum Mars evakuiert. Auf der geschilderten Reise muss die Aniara einem Asteroiden ausweichen, gerät in einen Meteoritenschauer, und wird manövrierunfähig. Das Raumschiff rast nun außer Kurs durchs All Richtung Sternbild Leier. Das Leben auf der Aniara ist von diesem Vorfall weitgehend unbeeinträchtigt, aber es ist keine Rettung möglich. Der Text beschreibt nun, wie die Menschen und Mima, die künstliche Intelligenz an Bord, damit umgehen, dass sie den Rest ihres Lebens auf der Aniara in diesem Raumschiffstaat verbringen müssen, bis ihre Ressourcen aufgebraucht sind. Bereits im sechsten Gesang wird erwähnt, dass die Menschen auf der Aniara schon im sechsten Jahr unterwegs sind.

Der Text schildert die unterschiedlichen Handlungsweisen, wie die Menschen mit ihrem Schicksal umgehen. Die vielen Räume und Säle im Raumschiff sind – wie Martinson in seinem Vorwort schreibt – »spirituelle Kategorien-Räume, Kammern

der inneren Haltung, Erlebnisbahnen oder schlicht verschiedene Weisen zu empfinden, zu denken und zu leben«. Dazu gehören Einkehr und Rückzug, religiöse Sinnsuche und Ausleben der Triebe. Die Mima sammelt währenddessen all das, was geschehen ist, was sie aus dem Weltraum auffängt, und spielt es den Menschen auf Bildern und Filmen vor. Sie ist damit das historische Gedächtnis, offenbart aber auch »die unstillbare Sehnsucht« und die Schuld der Menschen.

Erzählt wird die Irrfahrt der Aniara aus der Sicht des Betreuers der Mima, dem lyrischen Ich in diesem Langgedicht. Die Aussichtslosigkeit der menschlichen Existenz, die Verlorenheit der Menschen im All und die verzweifelte Suche nach dem Sinn des Lebens wird in Martinsons Langgedicht sehr eindrucksvoll entfaltet. Hier kommt die gewählte Form eines lyrischen Textes, der vieles unausgesprochen und damit Raum für eigene Gedanken lässt, in gewinnbringender Weise zum Tragen.

Ein Versepos ist naturgemäß nicht so leicht zu lesen wie ein Roman oder eine Erzählung. Erschwerend kommt hinzu, dass die zugegebenermaßen nicht einfache Übersetzung aus dem Schwedischen von Lena Mareen Bruns an einigen Stellen leider nicht wirklich gelungen ist. Der Bruch in Stil und Rhythmus führt dort dazu, dass der Lesefluss ins Stocken, das sinnentnehmende Lesen ins Stolpern gerät. Beispielsweise heißt es im ersten Gesang am Ende der ersten Versgruppe im Original: »en tid av vila, ro och karantän«, was wörtlich übersetzt heißt »eine Zeit der Ruhe, Stille und Quarantäne«. Bruns übersetzt diese Zeile mit »zur ruhsamen Quarantäne«, was zwar inhaltlich korrekt ist, aber nicht dem Rhythmus des Originals entspricht und auch nicht die Aufzählung wiedergibt, die inhaltlich die Monotonie dieser Situation verdeutlicht. Es geht weiter mit »Doris stellt die Karten aus«, während es wörtlich übersetzt heißt: »Sie schreibt die Karten«. Das klingt nach einer Kleinigkeit, aber Harry Martinson hat ja bewusst nicht den Namen verwendet, sondern das Pronomen, mit dem zwei weitere Strophen im ersten Gesang beginnen, insofern handelt es sich um ein Stilmittel (Anapher), das nicht ohne Not missachtet werden sollte.

Mit Doris ist zudem keine Person gemeint, sondern mit diesem Namen wird hier die verlassene Erde bezeichnet. Eine ähnliche Stelle, ebenso fragwürdig übersetzt, taucht im 34. Gesang wieder auf.

Die künstliche Intelligenz Mima gerät immer mehr ins Grübeln, entwickelt Schuldgefühle, kann die grauenhaften Bilder von der Erde Doris nicht mehr verarbeiten und stirbt. Chefone, der Befehlshaber des Raumschiffs, macht die Menschen für Mimas Unglück verantwortlich. Versuche, Mima wieder zu installieren, misslingen, die Menschen sind nun sich allein überlassen. Sie geben sich rauschhaftem Begehren hin, frönen einem sexuellen Kult, andere werden irre, bringen sich um. Die Jahre vergehen, das Raumschiff gerät in eine kosmische Staubwolke, viele Menschen sterben, aber die Reise geht einfach weiter. Einmal fliegt ein gigantischer Speer am Raumschiff vorbei, dessen Ursprung, Zweck und Ziel sich den verbliebenen Emigranten an Bord nicht erschließen lässt. Am Ende gleitet das Raumschiff wie ein großer Sarkophag weiter durchs All: »Unvermindert war das Raumschiff weitergezogen, / fünfzehntausend Jahre, zur Leier ohne Halt, / ein Museum voller Fundstücke und Knochen / und vertrockneter Pflanzen aus Doris' Wald.« Das letzte Wort lautet »Nirwana«.

Dieser ungewöhnliche lyrische Text *Aniara* über existenzielle Verlorenheit wurde 2019 sogar verfilmt. Der gleichnamige Film wird bei verschiedenen Streamingdiensten angeboten und ist durchaus sehenswert. Für die Science-Fiction-Lyrik allgemein ist und bleibt dieses Versepos des Nobelpreisträgers Harry Martinson ein Leuchtturm, der strahlt wie Sirius am Nachthimmel.

Sachbuch

Frank Schätzing
Spaceboy: Über David Bowie. Über mich.

Druckausgabe: Kiepenheuer&Witsch, 2025, 400 Seiten, ISBN: 978-3462010947
Audio/MP3: der Hörverlag, 2025, Ungekürzte Lesung durch den Autor, ISBN-13: 978-3844554953



von Ralf Boldt

Frank Schätzing schildert in *Spaceboy* das Leben und Wirken von David Bowie, um Teile seiner eigenen Lebensgeschichte zu beschreiben. Das Buch ist damit keine klassische Biografie Bowies, sondern eine sehr persönliche subjektive Mischung aus Memoiren, Essay, Hommage und Bewertung der Bedeutung von David Bowie für die Pop-Kultur.

Es ist damit aber auch keine Autobiografie des Autors Frank Schätzing, obwohl der Leser/Hörer viele Informationen über dessen Leben erhält.

Schätzing schildert, wie ihn Bowie seit seiner Jugend vom ersten Hören an begleitet hat. Das Buch beginnt zeitlich 1969, als der zwölfjährige Schätzing an einem Kölner Gymnasium erstmals Bowies »Space Oddity« hört. Von da an wird Bowie für ihn ein ständiger Begleiter.

Durch Bowie lernt er, dass man sich nicht auf eine Rolle festlegen muss. Man muss sich nicht am Ende der Jugend entscheiden, was man sein Leben lang als Beruf ausüben möchte, sondern man hat die Chance, zu wechseln.

David Bowie hat dies mehrfach getan und ist in verschiedenste Rollen geschlüpft. Wir kennen ihn als Ziggy Stardust, Aladdin Sane, Halloween Jack oder auch als den Thin White Duke.

Schätzing beschreibt, wie Bowie ihm dadurch den Mut zur Veränderung gab und damit auch die Möglichkeit, in verschiedensten Berufen zu arbeiten: Texter, Musiker, Zeichner, Performer und Autor.

Stilistisch ist *Spaceboy* ein Mix aus Pop-Philosophie, Journalismus und Dankensspiel. Schätzing schreibt gewohnt bildstark mit einem guten Timing. Gegenüber Bowie ist er immer wertschätzend, auch wenn er Kritik an ihm übt. Die Vergleiche Bowie-Schätzing formuliert er immer selbstironisch. Der Text hat einen guten Flow und macht Spaß bei der Lektüre oder dem Zuhören. Schätzing wechselt zwischen nachweisbaren Ereignissen und Passagen der Bewertung. Das Buch ist bisweilen nicht chronologisch erzählt, was aber nicht stört.

Schätzing schildert, wie Bowie ihm half, sich zu akzeptieren, wie er war. Bowie hat sich immer wieder selbst neu erfunden

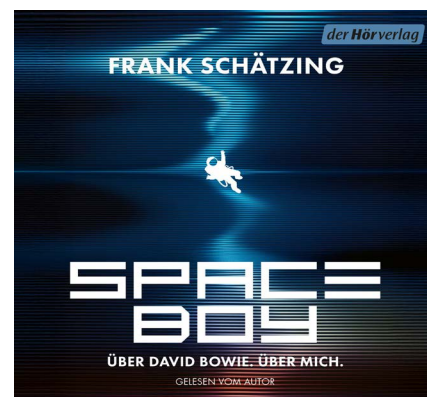
und ist in Rollen geschlüpft, hat sich aber nie verbogen oder selbst verleugnet. Er hat diese Rollen für seine künstlerische Entfaltung genutzt und wieder abgelegt, wenn sie nicht mehr vonnöten waren. Schätzing findet hier Parallelen zu seinem eigenen Werdegang.

Der Text beschäftigt sich aber nicht nur mit Bowie oder Schätzing, sondern schildert in den Episoden auch, was sonst noch in der Welt und vor allem im Pop-Business bzw. der Pop-Kultur geschehen ist und wie dies Einfluss auf die Gesellschaft genommen hat.

Spaceboy ist als Ganzes weniger ein Buch über David Bowie als vielmehr über Frank Schätzing. Das Geniale ist, wie der Autor dies formuliert hat. Er schreibt über sich selbst, aber so, dass es dem Leser nicht egomanisch, sondern liebenswert erscheint. Wer eine faktenorientierte Bowie-Biografie erwartet, sollte das Buch nicht lesen. Da gibt es bessere Bücher.

Frank Schätzing gelingt mit *Spaceboy* eine persönliche Betrachtung von David Bowies Leben und Werk. Ihm gelingt es, die Musik, die jeder in seinem Alter kennen wird, im Text hörbar zu machen. Wenn er über die Songs von Bowie schreibt, klingen die Melodien immer im Kopf mit.

Das Hörbuch wurde auch von Frank Schätzing eingesprochen. Es ist einer von wenigen Autoren, die auch sehr gut vorlesen können. Den eigenen Text einzusprechen, ist eine besondere Herausforderung, die dem Autor aber sehr gut gelingt. Wer Freude an Hörbüchern hat, sollte sich diese Fassung zulegen, denn es macht großen Spaß, dem Autor auf den eigenen und den Spuren von David Bowie bis zu dessen Tod zu folgen. ■



Film

Eindrücke zu Dan Trachtenbergs Kinofilm »Predator: Badlands«



von Arndt Büssing

Auch wenn ich die alten Predator-Filme aus den 80er-Jahren nie so recht mochte, hat mich Dan Trachtenbergs Predator-Film Prey (2022) überzeugt, dass es auch anders gehen könnte. Nun hat er mit dem Science-Fiction-Horror-Franchise-Film Predator: Badlands (2025) nachgezogen und erneut die Erwartungen der Hardcore-Fans unterlaufen: Hier schaut man nicht einfach nur einem Killer bei einem blutigen Gemetzel zu, hier ist dieser selber der Protagonist und hat einen tragischen Hintergrund. Dieses Mal fiebert man mit – und steht auf seiner Seite.

Der Film gewinnt seinen Reiz durch den Versuch des jungen Jägers Dek (gespielt von Dimitrius Schuster-Koloamatangi), dem strikten Codex der Yautja zu folgen: »Yautja sind niemandes Beute. Niemandes Freund. Jäger aller.« Ansehen hat daher nur, wer stark, unabhängig und gnadenlos ist. Wer schwach ist, hat kein Existenzrecht.

Damit beginnt der Grundkonflikt, denn Dek ist in den Augen der anderen nicht stark genug. Sein größerer Bruder Kwei will ihm aber eine Chance geben, sich zu bewähren – zeigt damit aber Schwäche und wird deshalb von seinem Vater getötet. Um sich als würdig zu erweisen, nimmt Dek die größtmögliche Herausforderung an und will auf dem Todesplaneten Genna das Monster Kalisk töten, das selbst von den Predatoren gefürchtet wird. Doch eine wirkliche Chance hat er nicht.

Auf Genna stürzt er ab und muss sofort um sein Überleben kämpfen, denn hier ist alles tödlich. Zufällig trifft er auf Thia, eine beschädigte synthetische Androidin (gespielt von Elle Fanning), der beim Kampf mit dem Kalisk die Beine abgerissen wurden. In dem Fremden sieht sie eine Chance, endlich wegzukommen und ihre Beine wiederzufinden, und bietet ihm daher ihr Wissen über den Planeten und die dort lebendenden, tödlichen Kreaturen an. Hil-

fe kann er jedoch nicht annehmen, dem steht das Diktum des Codex entgegen. Also wertet er sie als »Werkzeug« um, um sie mitnehmen zu können. Unterwegs versucht Thia, durch ihr charmantes Dauergeplapper eine emotionale Verbindung zu ihm aufzubauen, denn ohne seine Hilfe wird sie ihrem eigentlichen Auftrag nicht nachkommen können. Unterwegs schließt sich ihnen noch ein kleines Knuddelmonster an – was erneut dem Kodex entgegensteht.

Es stellt sich heraus, dass Dek das riesige Monster Kalisk mit seinen Mitteln nicht töten kann. Es ist zu groß, zu mächtig und zu überlebensfähig. Und hier kommt Thias böse »Zwillingsschwester« Tessa (ebenfalls Elle Fanning) ins Spiel, die für den aus den Alien-Filmen bekannten zwielichtigen Konzern Weyland-Yutani Corporation arbeitet. Ähnlich wie in den Alien-Filmen legt der profitorientierte Megakonzern nur Wert auf das primäre Ziel: das Kalisk habhaft werden. Der Einsatztrupp aus fortgeschrittenen humanoiden Androiden ist entbehrlich. Tessas Team gelingt es tatsächlich, das Monster gefangen zu nehmen. – Alles Weitere wird nicht verraten.

An der Geschichte hat mich insbesondere der dramaturgisch geschickt eingeflochtene psychologische Hintergrund bewegt: Der Kodex gibt den Yautja eine Identität, es ist eine psychologische Matrix, die es ihnen erlaubt, sich über die Kompetenz des Jagens zu definieren. Sie legitimiert

das gnadenlose Töten und macht Killer zu moralisch »reinen« Jägern. Der Kalisk hingegen ist die ultimative Verkörperung der reinen Gewalt und Instinktlogik, es ist das Monster, das einfach nur tötet, ohne Moral und Loyalität. Es ist also genau das, was die Yautja nicht sein wollen.

Um Identität herzustellen, muss Dek das Äußerste wagen, als eine Art Selbstprüfung nach den Maßstäben eines brutal hyperindividualistischen Systems. Die beschädigte Thia ist sein Spiegel: Sie wurde gebaut, um zu funktionieren, doch nun ist sie defekt und nutzlos. Dek sieht in ihr, was er selber ist. Indem er sich auf sie einlässt, bricht er seinen Kodex: Er bindet sich wortwörtlich an sie und trägt ihren Torso auf dem Rücken mit sich. Sie hingegen bietet ihm in ihrer körperlichen Versehrtheit ihr Wissen und ihren Verstand an. Das anhängliche Knuddelwesen Bud erweist sich als das Kind des Kalisk. Als Jungtier ist es (noch) unschuldig und liebenswert und bedarf der Hilfe, um überleben zu können. Es ist die ultimative Prüfung von Deks Selbstverständnis. Für seinen Clan ist er jedenfalls zu schwach – er wurde jedoch von seinem Bruder geschützt, der sich für ihn sogar geopfert hatte.

Thia steht in der Dynamik des Filmes für eine moralische Perspektive, denn Wert existiert auch ohne körperliche Stärke; das Jungtier steht für eine empathische Perspektive, denn Bindung ist keine Schwäche ... und Dek muss sich zwischen dem Kodex und Mitgefühl entscheiden.

Das ist der Wendepunkt der Story und seiner Identitätsfindung: Er bestimmt selber, was Würde bedeutet. Thia hat hierfür das Motiv des Wolfsrudels ins Spiel gebracht, denn das stärkere Alphatier schützt sein Rudel. Dek übernimmt Verantwortung für die verstümmelte Thia und gibt dem Kalisk-Kind die Chance, zu leben. Sie werden sein Clan. Damit transzendiert er den Kodex und gibt ihm eine neue Bedeutung. Ehre entsteht durch Entscheidung, Würde durch Mitgefühl – so könnte eine der Botschaften des Filmes lauten.

Ohne Thia und das Kalisk-Junge würde der Film einfach dem alten Predator-Narrativ folgen, dass immer nur der bessere Killer überlebt. Mit ihnen wird es eine Geschichte der Selbstannahme und des transformati-



ven Muts. Dek bleibt immer noch ein effizienter Jäger, aber er entscheidet nun selber. Er gewinnt seine Ehre durch sein Handeln und nicht durch eine blutige Jagdtrophäe.

Die Actionszenen des Filmes sind bildgewaltig, Dek ist in seiner physischen Präsenz fulminant, Thia in ihrer Emotionalität hinreißend – und der Kalisk tragisch. Im ganzen Film tauchen keine der vom Konzern als entbehrlich eingestuften Menschen auf. Und doch ist es ein zutiefst menschlicher Film, der nahe geht. ■

Predator - Badlands

USA 2025, 107 Minuten, Regie: Dan Trachtenberg, Drehbuch: Patrick Aison, Story: Patrick Aison, Dan Trachtenberg, basierend auf Characters von Jim und John Thomas, Produktion: John Davis, Brent O'Connor, Marc Toberoff, Dan Trachtenberg, Ben Rosenblatt, Kamera: Jeff Cutter, Schnitt: Stefan Grube, David Trachtenberg, Musik: Sarah Schachner, Benjamin Wallfisch

von Michael Baumgartner

Es war an der Zeit, die Predators, die sich selbst Yautja nennen, in den Mittelpunkt zu stellen, und nicht nur als bedrohliche Menschen-Jäger darzustellen. Es gab einen Ansatz in »Predators«, der die Aliens als soziale Wesen zeigte, also sie nicht nur bei der Jagd zeigte. Hier in »Predator: Badlands« bekommen sie Namen. Dek ist schwächling, und in den Augen seines erbarmungslosen Vaters nicht überlebenswert. Deks Bruder soll Dek töten, doch er rettet ihn. Und Dek will beweisen, dass er allen anderen ebenbürtig ist, er will auf einen Kalisk, das gefährlichste Raubtier im bekannten Universum, erlegen. Dem Raumschiff, in dem er flieht, ist praktischerweise der Kurs nach Genna, dem Heimatplaneten des Kalisk, schon programmiert. Es macht eine Bruchlandung und von Anfang an trachtet die mörderische Fauna/Flora Dek nach dem Leben. Doch mit gierigen Springwürmern, Lianenschlangen und Säurekapseln verschießende Pflanzen wird er fertig. Er findet Thia, eine Androidin, die ihm seine Hilfe anbietet, damit er sie mitnimmt, denn sie hat

ihre Beine verloren. Aber die Yautja jagen für gewöhnlich allein, und Dek muss lernen, zu kooperieren. Ihnen schließt sich noch ein affenartiges Wesen an, das Thia »Bud« nennt und das Intelligenz zeigt. Dek hat es eher zufällig gerettet.

Thia gehört zu der Weyland-Yutani Corporation (siehe »Alien«-Franchise), die auf diesen Planeten nur Androiden geschickt hat. Die Firma ist generell an gefährlichen Lebewesen und ihren Fähigkeiten interessiert und will sie einfangen. Dek hat sie zu einem Raumboot gebracht, das bei der ersten Begegnung mit dem Kalisk zerstört wurde. Hier nun sieht sich Dek endlich seinem jägerischen Objekt der Begierde gegenüber. Doch hier nimmt die Jagd eine überraschende Wendung, und Deks Aktivitäten richten sich ab sofort gegen Weyland-Yutani. Am Ende steht ihm eine finale Konfrontation vor.

Predator: Badlands ist zweifellos ein Action-Kracher. Er steigt gleich richtig ein, und die Yautja werden als Krieger richtig in Szene gesetzt. Ihre Jäger- und Kriegergesellschaft ist brutal, aber nicht wirklich originell oder fremdartig. Das ist schon schade, aber große Originalität kann man eigentlich in einem Hollywood-Film nicht erwarten. Gut finde ich, dass das Leben auf Genna nicht einfach so als gefährlich dargestellt wird. Dek lernt die verschiedenen Arten sogar zu nutzen. Kooperation ist immer eine Alternative zum Kampf. Und selbst die gefährlichste Kreatur ist mehr als ein Objekt.

Das Publikum entwickelt auch Sympathien für den Außenseiter Dek. Das ist wichtig für den Film, der mit Action und Schauwerten richtig klotzt und ein emotionales Gegengewicht braucht. Trachtenberg hat vieles richtig gemacht und einen wirklich unterhaltsamen Film gedreht, bei dem auch der Score der Fremdheit des »Helden« Rechnung getragen hat.

Wissenswert ist für das Verständnis des Films innerhalb des Franchise ist auch, dass der Eigenname und der Name der Predator-Heimat aus dem Roman »Aliens vs. Predator: Beute« von S.D. Perry and Steve Perry stammen, der wiederum ein Spin-Off zur »Aliens vs. Predator«-Comic-Reihe ist. Hier wurden die Yautja zuerst als eigene Kultur dargestellt.

Dan Trachtenberg baut das Predator Franchise weiter aus. Und er hat wirklich große Lust, sich mit den Predators zu beschäftigen. »Predator: Badlands« ist ein weiterer Schritt, ein großer Schritt, denn der Blick auf diese Aliens wendet sich um 180 Grad. Man darf gespannt sein. ■

40 Jahre Re-Animator

Re-Animator – Der Tod ist erst der Anfang, Originaltitel: Re-Animator, USA 1985, Länge: Unrated Version: 86 Minuten, Integrale Fassung: 104 Minuten, FSK 18, Regie: Stuart Gordon, Drehbuch: Dennis Paoli, William J. Norris, Stuart Gordon, Produktion: Brian Yuzna, Musik: Richard Band, Kamera: Mac Ahlberg, Schnitt: Lee Percy

von Michael Baumgartner

Den Film hätte ich auch bei seinem Kino-Start ansehen können, aber damals interessierten mich Splatter-Filme nur am Rande. Ich erfuhr über SFCBW-Mitglieder, dass die Video-Auswertung stark geschnitten war. Mein Interesse an Lovecraft hat Jahre danach dazu geführt, dass ich die literarische Vorlage gelesen habe. Ich bekam ums Jahr 2000 einen DVD-Player geschenkt, und habe angefangen, DVDs zu einem günstigen Preis zu kaufen, darunter auch ein frühes Steelbook von »Re-Animator«. »From Beyond«, die andere Lovecraft-»Verfilmung« sah ich zu dieser Zeit im Fernsehen spät nachts. Danach fühlte ich mich bereit, auch »Re-Animator« zu überstehen.

Das Steelbook zum Film hat aber dann doch 25 Jahre darauf gewartet, von mir hervorgeholt zu werden. Re-Animator ist mittlerweile ein legendärer Horror-Film mit großem Gore-Faktor. Der Regisseur Stuart Gordon lebt nicht mehr, mein Nachruf auf ihn ist leider unvollendet geblieben.

Die Story ist eine freie Adaption von »Herbert West – Re-Animator« von H.P. Lovecraft, geschrieben 1922. Der Film versetzt ihn in die Gegenwart, behält aber Namen der Pro- und Antagonisten bei, ebenso den des Schauplatzes, der fiktiven Miscatonic Universität in Arkham.

Hierhin kommt der Student Herbert West, der in der Anfangssequenz mit seinem Serum seinen Dozenten in Zürich wiederbelebt hat, seiner eigenen Aussage nach mit grausigem Ergebnis. In Misanthropic lernen wir mit Cain einen anderen Studenten kennen, der sich darin hervortut, unbedingt Leben retten zu wollen. Die beiden begegnen sich zuerst in der Pathologie der Universitäts-Klinik, werden von Halsey, dem sympathischen Dekan der Fakultät, miteinander bekannt gemacht. In dieser Szene taucht auch zum ersten Mal der Pathologe Carl Hill auf. Ein unsympathischer Zeitgenosse, dessen Forschungsergebnisse gleich von West angezweifelt werden. Cain hat ein Verhältnis zu Megan, der Tochter des Dekans. Die beiden lieben sich. Ihre Beziehung wird aber arg strapaziert, denn Herbert West zieht zum einen bei Cain als Untermieter ein, zum anderen gelingt es ihm, ihn für seine Experimente zu gewinnen. Das Problem bei der Re-Animation durch das Serum: Die Wiederbelebten scheinen nicht froh darüber zu sein, sondern sind extrem gewalttätig. Das merken die beiden Studenten schon beim ersten Versuchsobjekt in der Pathologie. Das stürzt sich nicht nur auf sie, sondern auch auf den Dekan, der vorher unter Einfluss von Dr. Hill beiden das Forschen an der Uni verboten hat und dazugekommen ist, um zu intervenieren. Er wird brutal getötet, bevor die Studenten wiederum den Wiederbelebten töten können.

Ab da wird es blutig. Der Dekan wird wiederbelebt. Und als der West und Cain an der Kehle packt, kommt seine Tochter dazu, die Schlimmeres verhindern kann, denn der Wiederbelebte ist nicht ganz eine stumpfe Kreatur, sondern kann sich noch erinnern. Über die Untersuchung des wiederbelebten Dekans aber wird der skrupellose Pathologe Dr. Hill auf das Elixier von West aufmerksam. Er versucht West zu erpressen, um so die Forschung für sich zu reklamieren, doch West schlägt umgehend zurück. Danach kann Dr. Hill jedoch fliehen. Er hat es auch auf die Freundin Cains, von der er besessen ist, abgesehen. Er lässt sie von ihrem Vater, den er unter seine Kontrolle gebracht hat, entführen. So kommt es im Krankenhaus zu einem grausigen Showdown.

Die DVD zeigt die geschnittene Fassung des Films. Zudem war die Tonspur gedämpft und das Bild grieselig. Ich war enttäuscht, hoffte ich doch die Uncut-Version zu sehen. Der ganze grausige Höhepunkt mit den vielen Blut- und Ekelszenen in der Pathologie und der Leichenhalle war nicht zu sehen. Was da der Schere zum Opfer gefallen war, konnte man im Making-of und einigen Szenen sehen, in denen das Story Board mit dem Film verglichen wurde. Deswegen ist das Anschauen des Zusatzmaterials eine Notwendigkeit, um den Film zu verstehen und würdigen zu können.

»Re-Animator« ist ein Film der groben Pinselstriche, doch mehrere Konflikte geben der Handlung Komplexität. Die Liebesgeschichte scheint im Mittelpunkt zu stehen, ist der Gegenpol zu den ruchlosen Forschungen und Experimenten. Es gibt den Kampf um die Tochter, und die wissenschaftlich begründete Feindschaft zwischen West und Hill.

Das Serum leuchtet so giftig neongelb, dass sich die Frage nach seiner Zusammensetzung gar nicht erst stellt. Plausibilität spielt eh keine Rolle. Die Schauspieler verhindern, dass die Geschichte zu sehr in vordergründigen Horror umkippt. Der Film übt dennoch keine Zurückhaltung. Nackte Körper, kopflose Leichen, zerstückeltes Fleisch, blutige Gewalt. Regisseur Stuart Gordon animierte die Schauspieler

zudem zum Overacting, wohl seiner Herkunft vom Theater geschuldet. Ein anderer interessanter Aspekt, den man dem Making-of entnehmen konnte, war, dass der erfahrene Kameramann Mac Ahlberg fast wie ein zweiter Regisseur agierte. Denn der Theatermann Gordon hatte noch keine Erfahrung mit dem Medium Film.

Manche sagen, dazu gehört auch eine Brise schwarzer Humor, aber das ist Ansichtssache. Vielleicht erschließt sich die Behauptung, wenn man die Uncut-Version gesehen hat. Die emotionale Wucht und die Fantasie eines Trash-Films hebt aber Re-Animator über die Masse von billigen Produkten hinaus.

Nun habe ich eine Ankündigung auf Facebook gesehen. Eine Jubiläums-Edition kommt auf den Markt, ein wahres Sammlerstück, das keine Wünsche übrig lässt. Aber das wichtigste ist wohl, dass es endlich eine digital remasterte Version gibt, die die Original-Kinofassung zeigt. ■

Andor Staffel 2

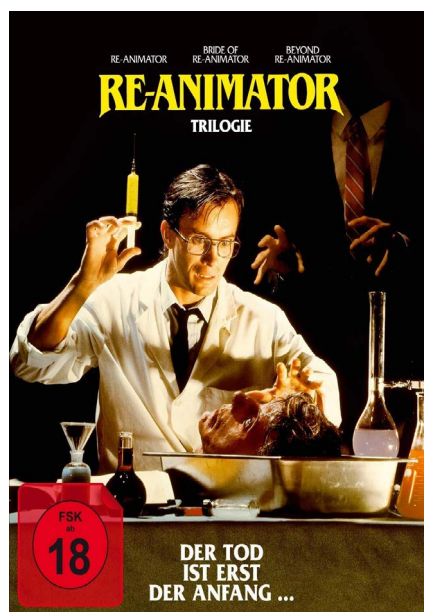
Originaltitel: Andor – Staffel 2. Science-Fiction. USA 2025. 12 Folgen, 595 Minuten. Regie: Tony Gilroy, Ariel Kleiman. Drehbuch: Tony Gilroy, Beau Willimon, Dan Gilroy, Tom Bissell. FSK 12

von Michael Schnitzenbaumer

Es war einmal vor langer Zeit in einer gar nicht weit entfernten Galaxis ... da konnten die Schmiede von Disney Star Wars den einen Weg, ein filmisches Highlight in Eisen zu gießen. Herausgekommen sind »The Mandalorian« Staffel 1 und 2 oder »Andor« Staffel 1. Seitdem ist die Schmiede kalt geblieben, doch nun wird sie wieder entfacht:

Die Serie »Andor« Staffel 2 ist nicht nur herausragend im Vergleich zu anderen Star-Wars-Serien, sie kann auch dem Vergleich aller bisher erschienenen Disney Plus-Filmproduktionen standhalten. Für mich ist es die bisher beste Streamingdienstproduktion des Maus-Konzerns.

Die zweite Staffel schildert die Ereignisse zwischen »Andor« Staffel 1 und »Rogue One: A Star Wars Story«. Auch diese



Staffel ist wieder in Abschnitte unterteilt, vier Stück, je drei Folgen pro Abschnitt. Jeder Abschnitt steht für ein Jahr, beginnend mit dem Zeitpunkt »vier Jahre vor der Schlacht um Yavin«.

Der Haupthandlungsstrang erstreckt sich über die komplette Staffel. Hier geht es um die imperiale Ausbeutung der Welt Ghorman, um den daraus resultierenden Aufstand der Ghormaner und um die sich aus dem Aufstand ergebenden Konsequenzen für die Rebellion.

Achtung! Hier wird es zu Spoilern kommen!

Handlung der Episoden 1 bis 3

Während Andor in Luthens Auftrag den Prototyp eines neuen Tie-Fighters aus einer Testfabrik stiehlt, warten dessen Gefährten auf der Agrarwelt Mina-Rau im Outer Rim auf seine Rückkehr.

Gerade zu diesem Zeitpunkt hat das Imperium beschlossen, dort eine Visite abzuhalten. Siedlung für Siedlung wird von imperialen Kräften inspiziert. Andors Freundin Bix und die anderen geraten in Gefahr, entdeckt zu werden. Als ein imperialer Offizier versucht, Bix zu vergewaltigen, eskaliert die Situation.

Derweil möchte Andor den Tie-Fighter übergeben, doch sein Kontaktmann erscheint nicht am Treffpunkt. Stattdessen erwartet ihn eine fremde Rebellen Gruppe, die ihn, den vermeintlichen Tie-Fighter-Piloten, gefangen nimmt. Die fremde Gruppe ist sich auch untereinander uneins, weil sie dort einfach zurückgelassen worden ist. Daher sieht sich Andor verbitterten, gefährlichen Soldaten gegenüber. Als der Streit zwischen den Rebellen außer Kontrolle gerät, schwebt Andor in Lebensgefahr.

Für den Bau des geheimen Todessterns benötigt das Imperium Unmengen an Ressourcen. Daher beschließt Direktor Orson Krennic in einer streng geheimen Sitzung, Kalkit abzubauen, ein einzigartiges Mineral, das nur auf dem Planeten Ghorman zu finden ist. Krennic nimmt dabei bedenkenlos in Kauf, dass der Planet durch den Abbau instabil werden und kollabieren könnte. Krennic ist klar, dass dies zu einem Aufstand der Ghormaner führen könnte. Wenn dieser Aufstand entbrennt, soll es aber so aussehen, als würde die ghormani-

sche Bevölkerung in einem Akt des Terrors das Imperium grundlos angreifen.

Die steife Offizierin Dedra Meero (bekannt aus Staffel 1) schlägt deshalb vor, dass Ghorman Rebellen brauche, die einen Aufstand logistisch unterstützen. Zudem müsse der ghormanische Widerstand infiltriert werden. Dedra kennt auch schon den richtigen Mann dafür: Der ehemalige Sicherheitsoffizier Syril Karn (ebenfalls Staffel 1), der mit Dedra zwischenzeitlich liiert ist, hat in der Vergangenheit seine bedingungslose Loyalität zum Imperium und seine Hartnäckigkeit bei der Suche nach Andor unter Beweis gestellt. Er soll auf Ghorman stationiert werden. Von der bevorstehenden Ausbeutung des Planeten, erfährt Syril jedoch nichts.

Die Schlacht um Ghorman

In den ersten sechs Episoden baut sich die Handlung langsam und zum Großteil spannend auf. Die darauf folgenden drei Episoden 7 bis 9 (zwei Jahre vor der Schlacht um Yavin – und nicht zu verwechseln mit den Prequel-Episoden) sind für mich das eigentliche Finale und das absolute Highlight der Staffel.

Der Plan des Imperiums gelingt. Die Ghormaner stellen sich geschlossen gegen ihre Besatzer. Eine Schlacht entbrennt, bei der die Ghormaner um ihr Überleben und um das Überleben des Planeten kämpfen.

Hier begegnen sich auch Andor und Syril zum ersten Mal. Syril hat die wahren Motive des Imperiums endlich von Dedra erfahren. Als er Andor erblickt, schlägt sein Entsetzen und seine Verwirrung darüber, einer Todesmaschinerie anzugehören, in grenzenlosen Hass auf seinen vermeintlichen Widersacher um. Wutentbrannt stürzt er sich auf den überraschten Andor, der seinen Angreifer, jenem Mann, der ihm seit Beginn der ersten Staffel auf den Fersen ist, noch nicht einmal kennt.

Das Imperium

Die zweite Staffel setzt noch eins drauf, wenn es darum geht, den finsternen imperialen Apparat zu zeigen. Das Imperium ist eine perfide Vernichtungsmaschine. Folter, Vergewaltigung und Massenmord gehören ebenso zu dessen Werkzeugen, wie die bössartige Planung des Untergangs

eines ganzen Planeten (Dedra Meero und Orson Krennic).

Auch in Staffel 2 werden die Figuren wieder glaubhaft und lebendig dargestellt. Die Angehörigen des Imperiums sind jedoch vollkommen unterschiedlich und verfolgen alle eigene Interessen.

Gerade Dedra und Syril repräsentieren die menschliche Seite des Imperiums. Damit ist nicht unbedingt gemeint, dass die Figuren menschlich handeln. Oft ist genau das Gegenteil der Fall, aber sie handeln menschlich nachvollziehbar, was das Imperium für uns zwar nicht sympathischer, aber nahbarer macht.

Syrl und Dedra sind nicht böse im eigentlichen Sinn, sondern gefangen in ihren Rollen und ihren Lebensumständen. Wir können uns gut vorstellen, dass ihnen auch ein anderes Schicksal hätte beschieden sein können, wenn ihnen ein anderer Lebensweg offen gestanden wäre.

Von dem her werden uns wieder faszinierende Antagonisten geboten, die meiner Ansicht nach diese Staffel mehr prägen als Andor und seine Rebellen. Das Imperium scheut nicht davor zurück, selbst die eigenen Leute zu opfern. Auf Ghorman landen imperiale Frischlinge, also unerfahrene Soldaten, die mitten in den Aufstand entsandt werden, da der Krisenspezialist Captian Kaido darauf spekuliert, dass ein Fehler der jungen Rekruten eine tödliche Kettenreaktion auslöst.

Ghormans Vernichtung (die wir zwar nicht sehen, aber aufgrund der Handlung erahnen) ist viel eindringlicher als die Zerstörung eines Planeten wie Alderaan durch den Todesstern. Die um ihr Überleben kämpfende Bevölkerung wird massakriert und der Planet ausgebeutet.

Die Rebellion

Die Rebellion auf der anderen Seite ist zersplittert und uneins. Viel zu oft zieht man nicht am selben Strang. Der Widerstand gegen das Imperium besteht aus mehreren losen Gruppierungen. Da ist Luthen auf Coruscant, dem Andor loyal zur Seite steht. Zudem existieren unprofessionelle, heißblütige Gruppen, wie wir sie in den ersten drei Episoden erleben. Es gibt paranoide Anführer wie Saw Gerrera, der auch hier ein paar Auftritte bekommt.

Nach Erscheinen von Mon Mothma auf Yavin wird die Rebellion langsam zu jenem Bündnis geschweißt, das wir von den Filmen her kennen. Im Grunde ist die Entwicklung der Rebellion sehr interessant. Aber die Staffel enthält diesbezüglich auch einige Schwächen.

Zwar sind Andor, Bix, aber vor allem Luthen und Mon Mothma wieder sehr gut geschrieben und mit der Tiefe ausgestattet, die einen reizvollen Charakter kennzeichnet, aber zu viele Rebellen-Charaktere haben überhaupt kein Profil. Sie bleiben blass und sind einem schlichtweg egal. Egal war es mir, als Wilmon die gefährliche Mission erhalten hat, sich zeitweise Saw Gerras Trupp anzuschließen. Gleichgültig wie bereits in Staffel 1 stand ich auch dem Schicksal von Cinta Kaz und Vel Sarta gegenüber. Diese und andere Figuren sind schlicht überflüssig. Auch in der Widerstandsbewegung auf Ghorman hat kein Charakter so richtig hervorstechen. Einzige Ausnahme bei den Rebellen ist da vielleicht noch Kleya, die rechte Hand von Luthen, die uns ihr Geheimnis enthüllt.

Insgesamt sind die Rebellen ein wilder Haufen, der jedoch im Laufe der Staffel an Organisation gewinnt und sich nicht halb so dumm verhält wie die Rebellen in der späteren Timeline, nach Zerstörung des zweiten Todessterns, in der der Todesmond auch sämtliche Intelligenz der Re-

bellen mit fortgerissen zu haben scheint (siehe »Mandalorian« Staffel 3, »Ahsoka« Staffel 1, der Widerstand in den Sequels).

Fazit

Wie oben bereits erwähnt ist »Andor« für mich die beste Disney Original Geschichte, die der Streamingdienst zu bieten hat. Nur »Shōgun« reicht da noch heran. Mit dieser Staffel endet die Geschichte um Andor mit einer versöhnlichen letzten Einstellung vor der Abblende, doch ein richtiges Ende gibt es hier nicht. Ebenso wie »Rogue One« nahtlos in »Eine neue Hoffnung« übergeht, geht »Andor« Staffel 2 nahtlos in »Rogue One« über. Ein neuer Kreislauf beginnt.

Ich möchte mich bei Tony Gilroy und seinem Team, den Verantwortlichen für Andor und Rogue One, bedanken. Im Gegensatz zu manch namhaften Regisseuren wie J. J. Abrams oder Rian Johnson haben sie mich daran erinnert, welches Potential in Star Wars steckt und warum ich dieses Franchise liebe.

»Andor« Staffel 2 kann auf Disney Plus gestreamt werden. Ein Blu-ray-Release-Datum gibt es bisher nicht. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung: Dezember 2025, BWA 507 und auf <https://blog.phantasaria.de/>



FÜR FREUNDE DER SCIENCE-FICTION, FANTASY,
PHANTASTIK UND HORROR EIN MUSS!

COZMIC

IST KULT!



ÜBERALL ERHÄLTlich:

COZMIC VOL. 10

HC, 96 FARBSEITEN

NUR 24€

ISBN: 978-3-96430-488-9

NEU BEI

**Kult
COMICS**

Perry Rhodan

SOL 120

**68 Seiten DIN A4, geheftet,
ISSN: 1439-2453, Auflage: 1200
Beilage: Nachdruck der Ausgabe 1 vom
Januar 1996**

von Franz Hardt

Das SOL-Magazin der PERRY RHODAN-Fanzentrale gibt es jetzt schon seit 30 (dreißig!) Jahren, und mit der Ausgabe 120 wird das Jubiläum ein wenig gefeiert. Das Magazin ist also dreißig Jahre lang viermal im Jahr erschienen. Das ist schon etwas Besonderes für eine Fanproduktion. (Die Herausgeber des »Baden-Württemberg Aktuell« haben noch mehr geschafft und konnten vor ein paar Monaten die 500. Ausgabe feiern.) Ich glaube, ich bin seit SOL Heft 2 oder 3 dabei, und habe mir die paar fehlenden Hefte irgendwann nachgekauft. Bei PERRY RHODAN kann man halt die eigene Biografie immer in Beziehung setzen zu Heften, Zyklen oder SOL-Ausgaben.

Die letzte SOL hatte ich erst recht spät gelesen und deshalb nicht mehr besprochen. Dort war das Interview mit Florian F. Marzin mein persönliches Highlight. Auch die aktuelle Ausgabe enthält wieder interessante Interviews. Da ist z. B. das Gespräch, das Christina Hacker mit Kai Hirdt geführt hat und das mir ausgesprochen gut gefallen hat: Man erfährt einige Hintergründe zur NEO-Serie und zum Schreibprozess von Kai, man hat das Gefühl, den Autor besser kennenzulernen, und oben drauf gibt es ein paar praktische Schreibtipps – sehr schön.

Im Schwerpunkt »30 Jahre SOL-Magazin« erfährt man einiges zur Geschichte des Magazins. Christina Hacker hat den ersten Chefredakteur Jürgen Menge interviewt (Sagte ich es nicht schon: Die Interviews sind eine Stärke der SOL), Gerhard Huber die Titelbilder analysiert, und Leonhard Beyrle und Christina Hacker haben zusammen Statistiken zum Magazin erstellt. 30 Jahre ist wirklich eine beeindruckend lange Zeitspanne für eine Fan-Publikation. Es hat immer wieder Ver-

änderungen gegeben, aber vor allem eine große Konstanz: die Begeisterung der Fans für die Serie und ihren Wunsch, diese Begeisterung untereinander zu teilen und sich mit der Serie auseinanderzusetzen.

Nach dem Protokoll der letzten Mitgliederversammlung, die in Garching nur eine halbe Stunde dauerte, beginnt das Heft mit einigen Leserzuschriften und Erinnerungen an alte Cons. Am spannendsten fand ich dabei die alten Fotos: Damals trug man(n) auf Cons noch Anzug und Krawatte.

Alexandra Trinley mag es gerne etwas ausführlicher und bespricht die Bände 3325 bis 3333, also neun aktuelle Romane, auf zehn Seiten und so eine dreispaltige Seite enthält in der SOL ganz schön viel Text. Ich mag die klaren Meinungen zu den Romanen, und da die Serie inzwischen etliche Romane weiter ist, helfen die Besprechungen, einen besseren Gesamtüberblick zu bekommen und zu verstehen, was wann schon angedeutet wurde. Ich bin gespannt auf ihre Gesamtwertung des »Phoenix«-Zyklus.

Die Gedanken von Christina Hacker zum zweiten Teil der NEO-Staffel »Imprint« waren da besonders interessant, wo es um den plötzlichen Tod von Rainer Schorm ging und die Auswirkungen dieser Tragik auf die NEO-Staffel. Es ist schon bewundernswert, wie Rüdiger Schäfer und das Team damit umgegangen sind.

Thomas Harbachs Rezension des Romans »Bramonars Erbe« von Andreas Colberg, der als 26. Band der FanEdition erschienen ist, beginnt mit deutlicher Kritik und endet dafür versöhnlicher. Mir scheint es eine Besprechung zu sein, aus der der Autor sehr viel mitnehmen kann. Es werden Schwächen klar benannt und Möglichkeiten zur Verbesserung erläutert. Das macht die Rezension lesenswert, ob das auch für den Roman gilt, muss jeder für sich entscheiden.

Großes Kompliment an Daniela Hesse für ihre Analyse des zweiten Teils der Miniserie »Kartanin«. Sollte jemals wieder eine Miniserie geplant werden, wonach es im Moment leider nicht aussieht, dann empfehle ich diese Rezension, die vor allem gegen Ende komprimiert und konzentriert auf Probleme dieser Miniserie hinweist. Danach habe ich besser verstanden,



warum sie mir auch nicht gefallen hat. Im Übrigen hoffe ich sehr, irgendwann wieder einen PERRY RHODAN-Roman von Michael Marcus Thurner lesen zu können, weil der nämlich toll schreiben kann.

Uff! Andreas Gruber hat schon wieder vier Silberbände gelesen und damit den ersten Teil des Cappin-Zyklus beendet. An diesem Zyklus hat er einiges zu kritisieren, selbst in den Silberbänden wird es anscheinend etwas konfus. Aber am Ende seiner Besprechung kommt die für uns beste Nachricht: Andreas liest weiter!

Mit der Kurzgeschichte von Arndt Büsing könnte ich leider nichts anfangen: Ein Roboter marschiert über die Tundra, was stimmungsvoll beschrieben wird, trifft andere Roboter und in einem mysteriösen Ende ein Rentier.

Abgeschlossen wird das Heft durch einen acht Seiten langen Rückblick auf den GarchingCon mit vielen Fotos und einen Bericht über den Eigenbau eines Kugelraums. Was Fans halt so alles Verrücktes tun.

Tja, ein tolles Heft, für Fans alternativlos.

Ergänzt wird es durch den Nachdruck von Heft 1. In diesem historischen Heft habe ich mich gleich am sehr schönen Artikel von Michael Thiesen zu Johnny Bruck festgelesen. Bruck war wenige Monate vorher gestorben. Dieser Artikel ist wirklich ein würdiger Beginn für ein großes Fanzine. ■

Das Finale des PHOENIX-Zyklus und der Start des PEGASOS-Zyklus

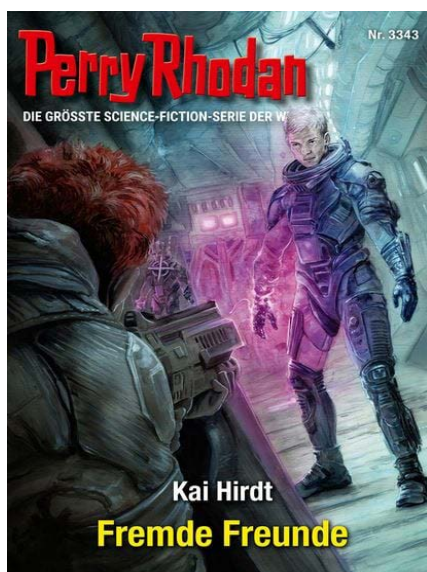
(PR 3343 - 3356)

von Robert Hector

Endkampf am Sternwürfel, die Löschung der Brennenden Nichtse auf Neu-Atlantis und Luna und die Invasion der Reproiden-Krabbenroboter auf Terra und anderen Welten

Zusammenfassung

Nach einem missglückten Zyklus um die Superintelligenz ES startete mit Band 3300 ein Neuanfang der Perry-Rhodan-Serie unter Ben Calvin Hary. Im PHOENIX-Zyklus stehen das geheimnisvolle Brennende Nichts, die Wiederentstehung der Superintelligenz LEUN und ein Krieg in der Agolei im Zentrum. Neue galaktische Bündnisse werden geschmiedet, während unbekannte Mächte und Konzerninteressen versuchen, das Projekt Elysion zu verhindern. Mit dem Start des PEGASOS-Zyklus rückt die Zusammenarbeit verschiedener Völker im Rahmen des Projekts San und der Elysischen Charta in den Fokus, während traditionelle Science-Fiction-Elemente und Abenteuer wieder mehr Bedeutung gewinnen.



Im PHOENIX-Zyklus (PR 3300–3349) stehen die ontologischen Hypervakua – das sogenannte Brennende Nichts als Bewusstseinsspeicher – im Mittelpunkt. In der fernen Agolei existierte einst die Superintelligenz LEUN, die wieder entstehen sollte. Das Brennende Nichts lag im Zentrum des Sternwürfels. Hauptgegnerin war Shrell, deren Einfluss zum Teil durch Psychostrahler auf Celina Bogarde wirkte. Zentrale Themen sind das Brennende Nichts, LEUN und die Yuit.

Im PEGASOS-Sub-Zyklus (PR 3350–3399) geht es um das Projekt PEGASOS, die Organisation San und das Bündnis Elysion. Ziel ist ein galaxienübergreifender Bund zum Wissensaustausch statt Herrschaft. Seit PR 3300 / dem Jahr 2249 NGZ bedroht das »Brennende Nichts« Erde und Mond. Perry Rhodan soll seinen Freund Bully im All finden und töten, andernfalls droht Vernichtung durch die drei zerstörerischen Zonen.

Perry Rhodan und sein Team versuchen, das Rätsel des Brennenden Nichts zu lösen. Die Mondpositronik NATHAN wurde zerstört, ihre Ylanten-Nachkommen arbeiten an einer Wiederherstellung. In der Agolei-Sternenregion herrscht ein Bürgerkrieg zwischen den Restauraten, die den Gleichklang wiederherstellen wollen, und den Hiesigen, unterstützt von Reginald Bull. Im Sternwürfel befindet sich das ursprüngliche Brennende Nichts – das kosmische Original, von dem alle anderen Formen abstammen.

Die Ur-Wyconder, eine Untergruppe der Leun, führten im Auftrag bisher unbekannter Bauherren einst Experimente mit dem sogenannten Brennenden Nichts durch, um den Sternwürfel zu erschaffen. Ziel dieser Entwicklung war es, das Auflösen der ÜBSEF-Konstanten innerhalb des Brennenden Nichts zu verhindern und letztlich die Vereinigung vieler Einzelbewusstseine zu einem gemeinsamen Wesen zu ermöglichen. Es wird angenommen, dass die eigentliche Konstruktion des Sternwürfels von den Vorfahren der Wyconder, den Alten Architekten, vorgenommen wurde. Diese Alten Architekten bauten nicht nur den Sternwürfel, sondern auch die Nestwelten. Allerdings ist



es wahrscheinlich, dass sie ihre beeindruckende Hochtechnologie nicht vollständig selbst entwickelten, sondern diese von Schwarmbauvölkern übernahmen oder entwendeten.

Die Brennenden Nichtse bedrohen Terra und Luna als Bewusstseinsspeicher. Sie verschlingen sowohl einzelne Bewusstseine als auch ganze Welten. Die Aufgabe der Galaktiker ist es nun, die gefangenen Bewusstseine zu retten, bevor sie endgültig verschwinden. Aktuell steht nur für ein einziges Bewusstsein ein Körper bereit: NATHAN.

Nach dem Löschen des Brennenden Nichts in Terrania City bestehen im Solsystem noch zwei ontologische Hypervakua. Für deren Beseitigung benötigt man eine Schattenhand und Vitalenergie, die entweder vom Physiotron oder Zellaktivator stammen kann. Da ein Aktivator bei Kontakt mit dem Hypervakuum sofort zerstört werden würde, ist nur eine Zelldusche durch das Physiotron geeignet. Die Schattenhand wird hauptsächlich eingesetzt, um entstofflichte Individuen aus den Anomalien zu retten.

Aelor ist ein uraltes Lebewesen, das einen jungen Körper bewohnt. Aelor bezeichnet sich als letzten Ennu Malor, der letzte Jäger des Nichts. Er hat das Brennende Nichts gesucht, gefunden und geborgen. Nach seiner Sichtweise gehört es ihm und seinem Volk, denn es wurde ihm von Yuit geraubt.

Im Sternwürfel der Agolei sollten eigentlich 729 Sterne sein, doch es fehlt einer – im Zentrum befindet sich keine Sonne. Dort liegt das sagenumwobene System 5-5-5, verborgen hinter dem Zyklonwall. Im Mittelpunkt dieses Systems lauert ein gigantisches Brennendes Nichts: das ur-

sprüngliche, zentrale Brennende Nichts, die Mutter aller Mitglieder dieser kosmischen Familie und das Original, von dem alle anderen abstammen.

Im Jahr 2250 NGZ eskalierte der Konflikt am Zyklonwall in der Agolei: Shrell versuchte, mit Hilfe des Brennenden Nichts und der Mentatrone sowie dem von ihrem Quantenmyzel befallenen PHOENIX den Gleichklang wiederherzustellen. Ihr Ziel war es, alle Lebewesen der Agolei und des Sternwürfels zwangsentsstofflichen zu lassen. Um das Quantenmyzel aus dem PHOENIX zu entfernen und dessen Datenverbindung zu den Mentatronen zu unterbrechen, blieb nur eine Möglichkeit: PHOENIX musste sterben. Hätten sämtliche Semitronikknoten im PHOENIX aufgehört zu funktionieren – die das Myzel als Steuerzentrale missbrauchte – wäre zwar das Problem gelöst gewesen, doch auch das Ende von PHOENIX besiegelt worden.

Dr. Barstow und Sichu Dorksteiger übertrugen die Schiffsintelligenz PHOENIX mithilfe von Nanotechnologie in ein neues System, um sie zu retten. In einer Falle opferte sich PHOENIX, aber durch erhaltene Datenreste konnte sie 2251 NGZ aus einer Sicherheitskopie wiederhergestellt werden – wie ein Phönix aus der Asche.

Einige Jahre nach der Eliminierung der Brennenden Nichtse in Terrania City, Neu-Atlantis und auf Luna mithilfe von Schattenhänden und Vitalenergie stellt sich eine neue Bedrohung ein. Die Reproiden beziehungsweise das sogenannte Fressmetall – äußerlich an Krabbenroboter erinnernd – sind eine Klasse selbstreplizierender Miniaturroboter, die ausschließlich darauf programmiert sind, Materie zu konsumieren und sich zu vermehren. Ihnen fehlt ein erkennbares Ziel, eine Strategie oder ein Plan. Die Hauptgefahr besteht in ihrer ungebremsten und nicht kontrollierbaren Ausbreitung.

Mit Band 3350 beginnt der Zyklus »PE-GASOS«. Es bleibt abzuwarten, ob das Projekt San, das als eine erweiterte Galaktische Allianz konzipiert ist, ein nachhaltiges Konzept für die Zukunft im Rhodan-Universum darstellt. Möglicherweise dient dieses Projekt dazu, einer universellen Bedrohung entgegenzuwirken.

Rhodan und Bull

Perry Rhodan sucht in der Agolei nach einer Hilfe für die Erde. Im Sternwürfel stehen große Entscheidungen bevor, die auch alte Freundschaften betreffen, denn es treffen sich fremde Freunde.

Reginald Bull (3343/31): »Der Junge Cameron Rioz war hier. Ich habe ihm die Schattenhand gegeben, damit er eines der Nichtse im Solssystem damit löscht. Und eine Zelldusche verpasst, damit er das überlebt ... Doch beim Übergang in der Realwelt vergisst man, was man im Nichts erlebt hat und umgekehrt.«

Neu waren Bulls Informationen über die Schattenhand. Mit einer Schattenhand konnte man das Brennende Nichts als Reisedium zwischen den Anomalien verwenden und es an jeder beliebigen Stelle verlassen. Man konnte dabei sogar jemanden mitnehmen, Genau das hatte Cameron mit dem Wyconder-Conduit Bonnifer getan.

Rhodan zu Bull: Du willst sagen, man kommt von hier direkt nach Terra?

Bull zu Rhodan: Du vielleicht. Aber wenn ich diesen Weg gegangen wäre, hätte ich dort vergessen, dass ich hier gebraucht werde. Ohne mich bricht der Zyklonwall zusammen, und sowohl Foershs als auch Shrells Leute hätten nichts Gutes getan, wenn sie diese Station erreicht hätten.

Die 5-5-5-Maschine ermöglichte Beobachtungen im Brennenden Nichts, selbst ohne Schattenhände. Cameron versuchte vergeblich, NATHANS Bewusstsein zu retten. Dass das Mondgehirn noch existierte, überraschte Rhodan zutiefst. Der Rettungsversuch scheiterte jedoch und Hunderttausende Terraner- und Wyconder-Bewusstseine wurden ausgelöscht. Ihr Verbleib im Nichts hätte sie in endlose Qual gestürzt; letztlich blieben ihnen so ewige Leiden erspart.

Der Zyklonwall wird nun auf durchlässig gestellt. Dadurch entstehen eine Vielzahl instabiler Realraum-Korridore, an denen sich die psionischen Wellenfronten brechen, die wiederum die Gravogischts verursachen. Dies soll verhindern, dass der Sternwürfel kollabiert.

Wer 5-5-5 erobert und den Sternwürfel kontrolliert, steht kurz davor, den Krieg für sich zu entscheiden.

Die Verbindung nach 5-5-5 wurde vom

PHOENIX beendet, andernfalls wäre das Schiff vermutlich in feindliche Hände geraten.

Reginald Bull scheint vorerst gerettet zu sein, doch der Sternwürfel ist noch immer in Gefahr. Nun beginnt das Rennen um die Kontrolle und das Schicksal der Leun.

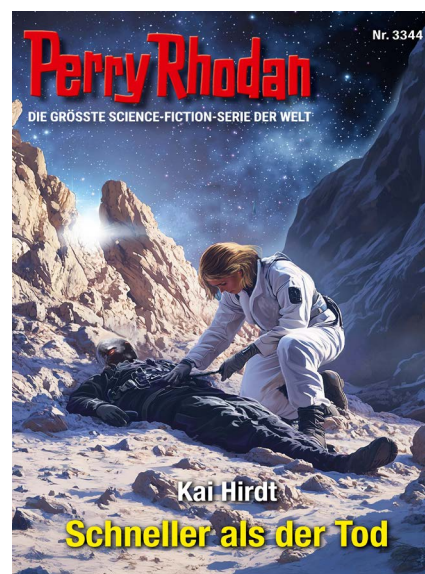
Die Wyconder und der Sternwürfel

Rhodan und Bull geraten zwischen zwei verfeindete Gruppen. Ohne ihr Wissen wird auch das abgeschieden lebende Sternenvolk der Wyconder in die Auseinandersetzung hineingezogen. Doch was muss geschehen, um den Sternwürfel und seine Milliarden von Bewohnern zu retten?

Die Wyconder haben vor Jahrtausenden etwas getan, das ihr Orden bis heute verbirgt und das Terrybor aufgedeckt hat. Der Sternwürfel mit seinen 728 Sonnen übertrifft den Wiederaufbau ihres Heimatplaneten bei Weitem.

Wyco war vermutlich das frühere System 5-5-5 und Wengir der Steuerplanet. Beim ersten Sprung ließ der Sternwürfel sowohl den Steuerplaneten als auch die zentrale Sonne Wyco mit ihren Begleitern zurück und erreichte stattdessen nur ein leeres Raumgebiet.

Die Sonne Wyco bleibt weiterhin durch einen 6D-Strahl mit dem Konstrukt im höherdimensionalen Raum verbunden, und dort geschieht etwas, das im Wyco-System Nebenwirkungen verursacht. Eine Veränderung des Strahlenspektrums führt dazu,



dass eine Krankheit ausgelöst wird. Am Zielort existiert ein Brennendes Nichts, ähnlich dem, das Wengir verschlungen hat, und jemand plant offenbar, Milliarden Menschen in dieses Nichts zu stürzen.

Die 6-D-Brücken zwischen den Leun-Planeten und dem Sternwürfel dienten als Sammelpunkte, nicht als Siedlungen. Hier verabschiedeten sich die Bewohner der Agolei erstmals aus ihrer körperlichen Existenz. Hinweise darauf fanden sich in Terrybors Datenfunden aus den Katakomben. Diese Erkenntnisse halfen jedoch weder den Wycondern noch den Leun, die gerade durch die Shrell zwangsverstofflicht wurden. Nur eine starke 6-D-Reaktion konnte das Netzwerk beeinflussen.

Die Station GRAVEN.1 bezog Hyperenergie aus acht stabilen Zapfstrahlen, die von Sonnen stammten – jede davon war mehrere Lichttage entfernt. Anschließend verwandelte die Station diese Energie in Gravitationskraftfelder, stark genug, um sogar die Position gleich mehrerer Sterne zu verändern. Die enorme Energiemenge genügte, um GRAVEN.1 aus dem Bereich der normalen Raum-Zeit hinauszukatapultieren. Während manche Bereiche der Oberfläche wie licht- und massenschluckende Schwarze Löcher wirkten, erinnerten andere an Weiße Löcher, die Photonen und Materie aus ihrem Ereignishorizont herauswarfen.

Die Leun, das war für die Wyconder und insbesondere Terrybor immer noch primär jenes Volk, das 60 Jahre zuvor Wengir ver-

nichtet hatte. Auch wenn die Täterin eigentlich Shrell hieß, welche nun die Leun bedrohte. Wyconder und Leun waren somit beide Opfer.

Das Eindämmen der Krankheit war ein Ziel von Terrybor.

Terrybor zu Sichu Dorksteiger (3544/62): »Das sind nur Vermutungen. Du hast keinen Beweis dafür, dass es diese Massenentstofflichung gibt und dass sie gegen den Willen der Betroffenen stattfindet oder unsere Flotte irgendwas ausrichten könnte.«

»Es geht darum, dein Volk zu retten«, entgegnete Dorksteiger.

Dorksteiger überlegte. Terrybor hatte die alten Daten des Ordens gefilmt – sie belegten einen Zusammenhang zwischen den Wycondern und dem Sternwürfel. Obwohl das Gewölbe zerstört war, existierten Kopien der Aufzeichnungen. Doch diese fraglichen Inschriften lieferten keine vollständigen Antworten zur 6-D-Brücke oder der Seuche. Um das Sterben zu beenden, musste Dorksteiger selbst in den Ruinen nach Beweisen suchen.

Ein Funkspruch an Dorksteiger vom Höchsten Mediker Galetar: »Wir konnten die Frequenz der 6-D-Strahlung isolieren, die du entdeckt hast, und ein Präparat entwickeln, das biologische Zellen dagegen immunisiert. Ein Heilmittel.«

Das Wycosystem und der Sternwürfel stehen offenbar in einer essenziellen Verbindung zueinander – was dort geschieht, wirkt sich da aus. Atlan und Dorksteiger kämpfen den gleichen Kampf wie Rhodan und Bull, allerdings gegen scheinbare andere Gegner...

Terrybor ist die gegenwärtige Anführerin der Wyconder. Sie trägt den Titel Oberste Architektin. Die Wyconder verstehen sich schon lange als kosmische Architekten und versuchen seit der Zerstörung ihrer Heimatwelt durch Shrell eine neue zu erbauen.

Moderne Wyconder sehen sich als die Erben ihrer mythisch verbrämten Vorfahren. Der Legende nach haben diese sie einst mit dem Schutz, der Wartung und Weiterentwicklung ihrer technologischen Hinterlassenschaften betraut. Diese Hinterlassenschaften finden sich überall im Wycosystem verstreut.

Der 50-Jahres-Plan von Shrell

Shrell befand sich in den legendären Katakomben von Rugyra. Ihr voller Name war Thogton'Ta Ym Ta'Shrell MenHada.

Tilgefir war die Prälatin des Heiligen Ordens der Datenkunde. Sie war unübersehbar alt.

Es hatte damit angefangen, dass Shrell sich mit Reginald Bull verbunden hatte, einem sogenannten Terraner und Quintarchen von FENERIK. Ein riesiges Raumschiff, eine fliegende Stadt, eine Welt für sich, die durch das Universum zog aus Beweggründen (Serendipitäts-Prinzip), die ihr ein Rätsel geblieben waren. Eine Welt aus Welten – vielleicht eine Art Verwandtschaft mit dem Sternwürfel, der auf seine Weise auch eine Welt aus Welten war.

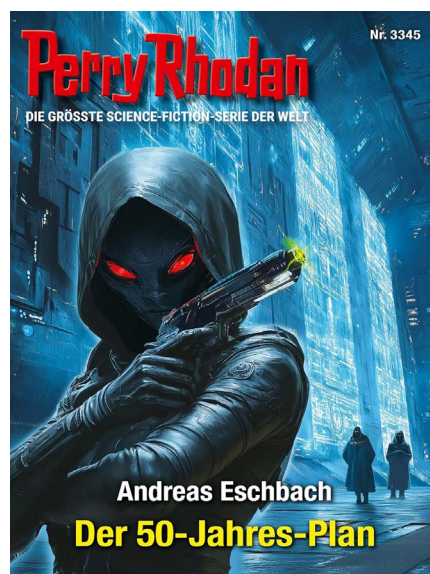
Bull hat die ganze Macht FENERIKS eingesetzt, aber nicht, um Shrells Pläne zu unterstützen, nein, er hatte die Sternspitze und damit die Macht über den Sternwürfel in Foershs Hände gegeben und selbst das Herz des Ganzen, 5-5-5, okkupiert. Shrell war nur die Flucht geblieben.

Sie versuchte, ihr Ziel ohne den Sternwürfel zu erreichen. Sie hatte den Plan gefasst, den verlorenen Gleichklang auf andere Weise wiederherzustellen, und zwar, indem sie auf die Technologie derer zurückgriff, die den Sternwürfel ursprünglich erbaut hatten, die der Wyconder nämlich, der Ahnen der Wüko-Leun. Sie waren nach getaner Arbeit in den Leerraum verschwunden, doch Shrell hatte sie aufgespürt.

Tilgefir zu Shrell: Du hast zu uns vom Gleichklang gesprochen, und hast damit unseren uralten Schmerz, nicht Teil von LEUN geworden zu sein, für deine Pläne ausgenutzt. Du hast versprochen, dass du den Gleichklang wiederherstellen kannst.

Der Orden der Datenkunde hatte Shrell geholfen, das Brennende Nichts auf Wengir zu bringen. Das Brennende Nichts, das die Heimat der Wyconder verschlungen hatte.

Shrell war sich sicher, dass die Wiederherstellung des Gleichklangs funktionierte. Um die im Brennenden Nichts entstofflichten Bewusstseine zu stabilisieren und um zu verhindern, dass sie in den Wahnsinn abglitten, bedurfte es eines Mentatrons – nichts anderes stellte die gewaltige Station jenseits des Zyklonwalls dar, die nun in der Hand von Bull, dem Usurpator,



lag. Und ein solches Mentatron, das war der Plan gewesen, hatten sie auf Rugyra errichten wollen.

Es war notwendig, dass alles erst mal im Kleinen zu testen. Deswegen hatten Shrell Alcot und Bonnifer ein Mentatron an Bord der ELDA-RON erbauen lassen, hatte ihre Besatzung darin entstofflichen lassen. Wie lange hatten sie darum gerungen, damit einen Geistesverbund zu schaffen, ein kohärentes Kollektiv zu stabilisieren. Alle Versuche waren gescheitert. Die Entstofflichten waren dem Wahnsinn verfallen und hatten schließlich den Tod gefunden

Alles, was ihnen blieb, war der alte Mentalspeicher auf Rugyra, eben jener metallene Würfel, neben dem sie standen und der alle jene Wyconder enthielt, die das Brennende Nichts auf Wengir entstofflicht hatte.

Tilgefir zu Shrell: Du hast versprochen, die Wyconder nach Hause zu holen, nach Hause in den Gleichklang. Nimm deinen Gefangenen, diesen Bonnifer, und dein Raumschiff, und verschwinde aus unserem Sonnensystem.

Shrell betrachtete die Stellvertretende Prälatin, Tosmethur. Sie hatte sich einer kybernetischen Lebensverlängerung unterzogen.

Shrell: Ich gehe, um weitab, in den Tiefen des Universums, nach einer Lösung zu suchen. Ihr müsst mich mit Maschinen aus den alten Beständen ausstatten, Antrieben, vor allem Wycondertechnik. Die Lager

quellen über von diesen uralten Maschinen.

Shrell: Es war die Prälatin Tilgefir gewesen, die geholfen hat, das Brennende Nichts auf Wengir zu zünden. Was ihr den Yorgilen alles an Technologie gestohlen habt, von der die Wyconder heute glauben, sie einst selbst entwickelt zu haben. Auch das Brennende Nichts war nur Diebesgut. Wer die wahren Bauherren des Sternwürfels waren, in wessen Auftrag er errichtet wurde, dass das Wycosystem mit dem ursprünglichen 5-5-5-System identisch war – das hatten die Wyconder verdrängt.

Tilgefir zu ihrer Nachfolgerin: All diese Dinge dürfen niemals bekannt werden.

Die große Angst der Ordensfrauen war, dass die Yorgilen nach all den Jahrtausenden zurückkommen könnten, um den damaligen Diebstahl durch eine große Strafaktion zu ahnden. Das war ihr Grund dafür, warum sie den Vorfahren in die Entstofflichung folgen wollten, um sich dieser Gefahr zu entziehen.

Die Ordensfrauen: Shrell soll erst zurückkehren, wenn sie uns nach Hause in den Gleichklang folgen kann.

Das Lager war riesig, ein Labyrinth aus Stollen und Kavernen. Ohne Bonnifers Sachverstand wäre Shrell hilflos gewesen. Parallelwandler, ein Krustenkonstruktor, um Planeten zu bauen, zur Gestaltung der Oberfläche am Schluss. Shrell: wir brauchen vor allem einen weitreichenden intergalaktischen Antrieb. So viel wie wir in die ELDA-RON reinkriegen.

Das sind die Heiligtümer des Ordens:

Pentaferer: am Körper befestigen, Zielkoordinaten einstellen und auslösen. Überlicht-Verstärker: er verhundertfacht die Reichweite eines normalen Lineartriebwerks. Fiktivtransmitter: Dinge von jedem beliebigen Ort an jeden beliebigen Ort versetzen, man braucht keine Sendee- und Empfangsstationen.

Diese Kiste ist einst mit den Vorfahren der Yuit nach Rugyra gekommen. Darin lag ein sechsbeiniger Roboter. Die Kiste war eine Sextadim-Werkstatt. Diese Maschine dient dazu, jede Maschine, die mit sechsdimensionalen Energien arbeitet, rasch und selbsttätig an die veränderte Hyperimpedanz anzupassen.

Shrell: Es gibt jemanden, der nach 5-5-5 durchdringen kann, er gehört demselben

Volk an wie Bull. Diesen Freund will ich finden Er lebt in einer weit entfernten Galaxis.

Die hyperdimensionalen Bedingungen seit Öffnung des Zyklonwalls sind unübersichtlich.

Shrells Befehl lautet: alle Raumschiffe sollen sich zum Zyklonwall aufmachen Es ist nicht länger notwendig, GRAVEN.1 zu sichern. Greift die Hiesigen an. Der PHOENIX soll geschont werden. Die Hiesigen sind daran zu hindern, das Herz des Sternwürfels in ihre Hand zu bekommen.

52 Jahre zuvor.

Die ELDA-RON war Shrells Raumschiff. 4000 Lichtjahre von Terra entfernt, entdeckte das Schiff eine interessante energetische Struktur, die zum Teil im 6-D-Bereich strahlte. Shrell lenkte die ELDA-RON in eine Spiralbahn um die Sonne, in den Ortungsschutz ihrer Korona. Eine Art Raumstation packte die ELDA-RON mit einem Fesselfeld.

August 2198 NGZ: HIDEOUT-Station.

Forscher hatten den exakten Nachbau eines arkonidischen Psychostrahlers an die heutige Hyperimpedanz angepasst, aber er wirkt nicht. Jemand hatte bei Grabungen auf einem ehemaligen Kolonialplaneten des arkonidischen Imperiums uralte Unterlagen und Geräte gefunden, darunter Waffen wie die Arkonbombe und den Psychostrahler. Diese Funde hatte derjenige an Wylontech Positronics verkauft. Die Arkonbombe funktionierte durch die Hyperimpedanz nicht. Der Psychostrahler hatte eine sechsdimensionale Wirkungskomponente und erzeugt ein Energiefeld, das die Hirnströme von Personen unterdrückt, die sich in dem Feld befinden, wodurch sie zu willenlosen Befehlsempfängern gemacht werden. Der Psychostrahler stellt eine künstliche Verbindung zwischen dem Willen des Beeinflussenden und dem seines Opfers her und verstärkt den Willen seines Besetzers, so dass er den Willen des anderen überwinden kann. Zwei ÜBSEF-Konstanten, die miteinander ringen.

Celeste Lamar wollte das fremde Raumschiff mitsamt dessen Technologie sicherstellen, aber nicht für den TLD, sondern für John Wylon, Sie war nicht mehr die Agentin des TLD in John Wylons Organisation, sondern John Wylons Agentin im TLD.



Celeste zu Shrell: Du wirst John Wylon folgen und gehorchen, solange du lebst.

Shrell stand unter dem Einfluss eines Psychostrahlers, und im Hintergrund wirkte Celina Bogarde.

Shrell suchte Hilfe gegen den Usurpator Bull, sie wollte den Gleichklang wiederherstellen.

John Wylon verfolgt einen Langzeitplan zum Wohl der Milchstraße und aller Zivilisationen darin. Es wäre vorteilhaft, wenn Rhodan eine Zeitlang aus der Milchstraße verschwinden würde, um das Machtgefüge in der Milchstraße auf den Kopf zu stellen.

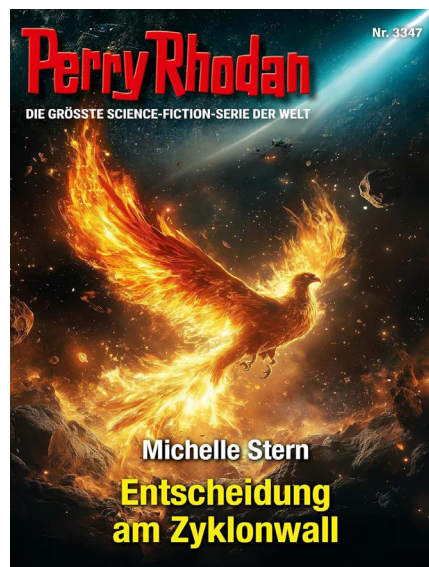
Shrell: Es wäre gut, wenn Rhodan mich in die Agolei begleitet, ein Jahr lang.

Wichtig war, dass der PHOENIX zusammen mit dem Wyconder-Antriebsaggregat nach 5-5-5 unterwegs war. PHOENIX war ein trojanisches Pferd.

11. September 2250, im Zentrum des Sternwürfels, im System 5.5.5.

Direkt vor dem Zyklonwall spielten Gravitationswellen verrückt. Sie krümmten die Raumzeit. Raum-Zeit-Falten entstanden. Raumschiffe begegneten sich selbst, weil sie durch Zeitschleifen geschleudert wurden, kollidierten sogar mit sich selbst. Die Hiesigen greifen an.

Die Geschichte Shrells scheint eine Geschichte der Missverständnisse und des Missbrauchs von Macht zu sein, voller Intrigen und sinistrierender Pläne, die sich nicht nur gegen Bull, sondern auch gegen Rhodan richten.



In den Katakomben von Rugyra

In der Agolei trifft Rhodan auf unbekannte Sternenvölker, darunter die Wyconder. Als diese Kultur von einer Katastrophe bedroht wird, kommt es zur Entscheidung in den Katakomben von Rugyra.

Wyco: Dieser Hyperriese würde in wenigen Millionen Jahren ausgebrannt sein. Wyco leuchtete seit 60.000 Jahren, ein künstlich geschaffener Fremdling.

Die Medikerin Meghan Ontares: Rugyra war ein gigantisches Artefakt, eine Raumstation, die man als Himmelskörper verkleidet hatte. Städte unter schützenden Kuppeln. Die Unterwelt wurde von der Oberfläche durch ein höherdimensionales Siegelschild abgeschirmt. Dieser Schild verhinderte, dass die Katakomben via Pentaferer zugänglich waren. Das Schild sollte auch die letale Strahlung abhalten. In der Kuppelstadt gab es den Ordensstempel. Prälatin Kapetur und ihre Ordensleute werden den Tempel und die Katakomben mit allen Mitteln verteidigen. Aber wie passt die hierarchische Ordensgemeinschaft in die herrschaftsfreie Kultur der Wyconder? Wie passt der Datenorden in die Gesellschaft der Wyconder?

Die Dritte stellvertretende Prälatin hieß Kelygyor.

Mentatrone dienten sowohl als Kontrollgeräte als auch als Anker und waren dafür zuständig, ÜBSEF-Konstanten innerhalb dieses Hypervakuums zu stabilisieren. Die Sextadim-Maschinerie konnte Bewusstsein aus dem Hypervakuum absaugen und vorübergehend speichern, ähnlich wie es die Sextadimbanner der tiuphorischen Sternwerke taten.

Sichu: Es ist denkbar, dass die alten Wyconder in ihrem Orden einst eine metaphysische Wesenheit verehrten – vielleicht sogar eine Gottheit –, die sie später gegen einen riesigen Datenschatz eintauschten.

Alle Verehrung von einer imaginären, idealisierten Person zu übertragen auf eine gewisse Menge an Information, und diese Menge dann zu hüten, von ihrer Bewahrung sich Heilsgewissheit versprechen, auf dieser Grundlage eine neue Orthodoxie zu errichten, eine neue Glorie, Märtyrer zu opfern. Und, wie bei solchen Konstrukten üblich, Häretiker der Blasphemie zu beschuldigen.

Die Katakomben spielten die Rolle einer gigantischen Krypta, eines verborgenen Heiligtums.

Die Oberste Architektin Terrybor hatte den Galaktikern Zugang zum Wycosystem verschafft, trotz der Xenophobie der wycondrischen Kultur.

Die meisten Wyconder lasteten Terrybor die Pervertierung des Sterns an und das große Sterben, das daraus folgte. Sie unterstellten, dass Terrybor durch ihre Eskapaden in den Tiefen der Agolei die Bauherren des Sternwürfels zu dieser Strafaktion provoziert hatte. Einer Strafaktion, die die Oberfläche des Planeten in ein sextadimensionales Schlachtfeld verwandelt hatte. Auf dem die Wyconder einem unsichtbaren Feind ausgeliefert waren, der ihre Körper vernichtete. In den Katakomben war man vor der letalen Strahlung sicher.

Dank der Mystifikation durch den Orden mussten sich die Wyconder nicht mit ihrer Vergangenheit auseinandersetzen und plagen. Und so wurden aus Dieben und Plünderern die Siegelbewahrer der Kultur. Das Geheimnis des Ordens, seinen aus Lügen und Heuchelei bestehenden Quellcode, das vom Orden verhängte Tabu.

Die Galaktiker blieben auf Terrybor angewiesen, wenn sie den monströsen Plan Shrells durchkreuzen wollten. Shrell wollte die ehemalige Superintelligenz LEUN wiederherstellen, mit Gewalt. Milliarden Leun würden zwangsentsstofflicht werden.

Die Massenentmaterialisierung war längst angelaufen. Es war dieser Prozess, der die Entartung der Sonne Wyco verursacht hatte.

Es existierte eine sextadimensionale Verbindung zwischen dem Wycosystem und dem gigantischen stellaren Konstrukt, das als Sternwürfel bezeichnet wurde. Diese Verbindung sollte es ermöglichen, dieses verschollene multistellare Artefakt zu lokalisieren.

Shrell hatte das Kommando über die Restauraten inne.

LEUN war das sextadimensionale Substrat einer künstlich wiederbelebten Superintelligenz.

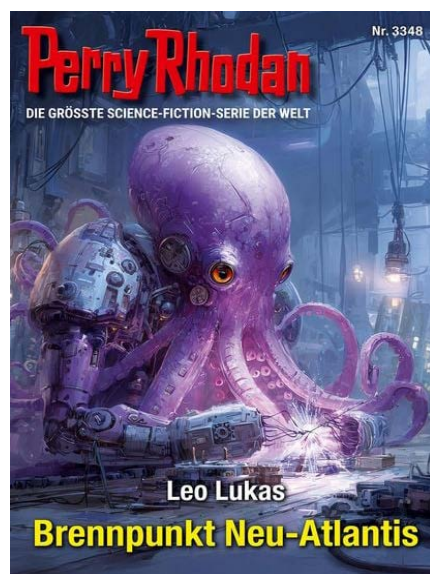
Die sextadimensionale Verbindung zwischen dem uralten Stern Wyco und dem Sternwürfel musste gekappt werden.

Ein Sternenschwarm ist ein Arrangement von Sternen und Planeten und Monden, ein Jahrtausendprojekt. Man braucht eine hochkomplexe gravitative Choreografie, den Aufbau einer Membran, die den Schwarm von der Außenwelt abschirmt, ihn zu einem stellaren Organismus macht. Die Einpflanzung einer Steuerwelt ist nötig. Eine navigierbare Kleingalaxis wie ein Sternenschwarm dient dazu, durch die Manipulation der Gravitationskonstante die Entstehung und Verbreitung von Bewusstsein und Intelligenz im Universum zu fördern.

Erst die Baumeister, dann der Bau. Bewusstsein und Intelligenz und Geist. All das hat es doch längst, und hat seit Jahrmillionen zuvor da sein müssen, um einen Schwarm zu bauen. Wozu diese Beschleunigung der Bewussterdung?

Kapetur: Weil die Erbauer und deren Auftraggeber mehr Intelligenz brauchten als bis dahin vorhanden und weil sie etwas auf sich zukommen sahen, dem zu begegnen ein weitaus höheres Maß an Intelligenz nötig sein würde. Musste das Universum durch diese Intelligenzfabrik mit Geist aufgerüstet werden, um für die Begegnung mit etwas ganz anderem gewappnet zu sein? Einem Ungeist? Und auf einen Konflikt vorbereitet werden, der die gegebenen geistigen Kapazitäten des damaligen Universums überfordern würde? Oder des kommenden?

Rhodan: Die Leun Shrell hat uns erpresst.



Mit der Entzündung mehrerer sextadimensionalen Hypervakua im Solsystem. Wir nennen es den kosmischen Verrat. Es ist, als wäre dieser Schwarm erbaut worden, um diesen Verrat überhaupt erst zu ermöglichen. Eine Lockspeise für den Verräter. Damit er sich zu erkennen gibt.

Geschichten, Fabeln. Versuche, dem Gigantischen, das sich unserem Verständnis entzieht, einen Sinn zu geben. Dem Sinnlosen. Vielleicht ist dieser Schwarm etwas anders, ein Kunstwerk, eine Zurschaustellung stellararchitektonischer Brillanz. Ein mobiles Grabmal.

Sichu kannte das Sternzackensymbol aus den Katakomben von Kushlur, durch die Krash sie geführt hatte. Der Baubeginn des Sternwürfels lässt sich auf das Jahr 12.635 v.Chr. datieren.

Den Namen oder Begriff rekonstruieren, mit dem dieser Eigentümer bezeichnet wurde. Der Ennu Malor Aelor: Es ist ihm entwendet worden, erkannte Terrybor. Von den Yuit.

Zeitsymbolik vor 380 Millionen Jahren. Textfragmente.

Eine Transplanetare Zivilisation hat eine Lebensdauer von 10.000 bis 100.000 Jahren.

Es gab Chromschnecken, die ihre Hieroglyphen in die Steinfliesen ätzen.

Welche Rolle spielte das Cappinsche Gesamt, die Asen, die Ganjasen in der Geschichte der Lemurer? Von wo war dieses Gesamt aufgebrochen, Warum?

Wie passten die Hathor, die Ator in dieses Mosaik? Eines Tages werden sie und Perry Rhodan aufbrechen, um nachzusehen.

Die Agolei lag vor ihrer Deformation zum Sternenstrom im Krieg. Eine stellare Formation, die von einer Art Kokon umhüllt wurde. Das muss der kosmokratische Sternenschwarm sein, der unter dem Kommando der Yorgilen stand und in der Agolei gestrandet war. Gestrandet war der Schwarm infolge einer Attacke von Kräften, die in der Zeichnung mit einem Vermeidungssymbol gekennzeichnet war. Ein Tabusignal. Ihr Name sollte ausgelöscht sein.

Eine hochgerüstete Kriegsmaschinerie der Kosmokraten wurde aktiv, ähnlich der LEUCHTKRAFT, und auch ähnlich wie FENERIK. Es folgten die Vermunung der Agolei,

deren Zündung, die Entvölkerung der Galaxis und die Maßlosigkeit des Krieges. Gravitative Kräfte hatten die Agolei auseinandergezerrt und in das Sternenband verwandelt, eine instabile Struktur. Dieser Krieg, das ist, was die Yorgilen als Zerrüttung nannten. Wie der Schwarm evakuiert wird, wie er aufgegeben und zurückgelassen wird. Dann kamen die Wyconder, sagte Terrybor. Sie waren in die Ruinen eingedrungen und hatten deren Technologie an sich genommen und vor dem Untergang bewahrt. Dies geschah um das Jahr 13.000 v.Chr.

Terrybor: Unser heiliges Tabu, die uns heilige Technik weiterzugeben, ist aus Angst entstanden: davor, dass die Bestohlenen kommen und den Diebstahl rächen wollen. Eine Lebenslüge als Fundament einer ganzen Kultur. Was als wahr wirken soll, darf nicht wahr sein. Von den Yorgilen drohte keine Strafaktion. Vielleicht betrachtete man die Wyconder als Erben? Die Wyconder: Wir müssen eine Flotte zusammenstellen, die zum Sternwürfel fliegt und die sextadimensionale Verbindung zum Wycosystem kappt. War es den Schwarmbaumeistern und Hyperingenieuren gelungen, den Widerstand der Hyperimpedanz zu überwinden?

Sternwürfel 5-5-5, am 13. September 2250 NGZ:

Hiesige und Restauraten versuchen sich gegenseitig daran zu hindern, zum Innersanktum vorzustoßen. Der Zyklonwall war perforiert, der Sternwürfel stand vor dem Kollaps. Mittels eines Quantenmyzels hat sich das Aggregat im PHOENIX mit dem Innersanktum vernetzt, danach die Steueranlagen überbrückt und die Großmentatrone aktiviert. Auf diese Weise ist ein sternwürfelweites Entmaterialisierungsfeld entstanden, das sich auf organische Lebensformen mit ÜBSEF-Konstante auswirkt. Das hat eine Oszillation ausgelöst. Shrell hat alle in die Irre geführt. Sie hat die PHOENIX mit ihrem Geschenk nicht nur zu einem Fernraumschiff umgerüstet, sondern hat es zu einem Instrument gemacht, mit dem sie die Zwangsentstofflichung in Gang setzen konnte. LEUN steht kurz davor, wieder zu entstehen.

Der Wettlauf um die Macht im Sternwürfel ist in vollem Gange. Pläne, Intrigen und

überraschende Wendungen sorgen aber für Verwirrung und Chaos. Restauraten, Hiesige, Galaktiker und Wyconder sind in diesem Kampf verstrickt, der kaum Regeln oder gar feste Verbündete zu kennen scheint. Eine verworrene Lage in der Agolei.

Entscheidung am Zyklonwall

Shrell war aus dem Brennenden Nichts zurückgekehrt und greift nach der Macht. »Mit dem PHOENIX und einem kleinen Team beginnt Rhodan seine riskante Mission.« (»Perry Rhodan 3347: Entscheidung am Zyklonwall: Perry Rhodan-Zyklus ...«) In der Agolei erfährt er, dass die Superintelligenz LEUN neu entstehen soll. Die Gruppe um Shrell will die Entstehung erzwingen, andere Mächte wollen das verhindern. Es kommt zur Entscheidung am Zyklonwall.

Shrell: Ich brauche nur PHOENIX. Dieses Schiff musste das Innersanktum des Sternwürfels erreichen. Der PHOENIX ist die Waffe, die mir zum Sieg verhilft.

Gucky: Shrell wird scheitern. Meine Freunde werden den Gleichklang verhindern.

Shrell: Reginald Bull hat sich für einen fremden Außenseiter entschieden, statt für mich. Ihr habt mir die Unsterblichkeit gestohlen. Coyn und ich hätten vielleicht eine Lösung gefunden, die Yuit zu retten. Aber Coyn ist tot.

Das Aggregat im PHOENIX hatte sich als trojanisches Pferd entpuppt. Aus ihm waren nach der Landung im Innersanktum

Myzellen hervorgesprossen, die sich mit der Technik der Stationssteuerung verbunden hatten. Auf diese Weise überschrieb das Aggregat die Steuerkontrollen des Innersanktums und verhinderte dadurch die Desaktivierung der Großmentatrone.

Vom Innersanktum, der Schaltzentrale der Macht, ließ sich der gewaltige Sternwürfel steuern, der über 700 Sonnen enthielt und eine Gesamtkantenlänge von 5,92 Lichtjahren hatte. Leider geriet das Zentrum der Macht immer mehr außer Kontrolle. Das Myzel bemächtigte sich seiner. Es manipulierte und störte, während Shrell dabei war, den Würfel mithilfe von Großmentatronen in eine gigantische Entstofflichungszone zu verwandeln. Auf diese Weise hielt sie den im Brennenden Nichts gelösten Bewusstseinspool zusammen und erschuf eine Superintelligenz namens SHRELL.

Doktor Barstow hatte noch keinen Weg gefunden, das Myzel zu stoppen. Sie arbeiteten mit der Schiffsintelligenz und einigen Wycondern daran. Es erfolgten Versuche, die Programmierung der Aggregate zu deaktivieren.

Gucky drohte den Kampf zu verlieren. Ein Strudel packte seinen Geist. Dieses Wasser war das Brennende Nichts. Ertrank er darin, wurde er zu einem Teil von Shrell. Seine ÜBSEF-Konstante trennte sich von seinem immer weniger werdenden Körper, Sie zog ihn zu SHRELL.

Aelor und das Brennende Nichts - es gab einen Zusammenhang.

Das Schadprogramm: Sichu Dorksteiger hat mich mithilfe des Nanokontingents in die Positronik des Innersanktums hochgeladen. Der Wyconder Bonnifer, den Shrell aus dem Wycosystem entführt und für ihre Zwecke missbraucht hat, hat ein Schadprogramm geschrieben und es geschickt im Myzel verborgen. Es hat mit denkbar wenigen Anweisungen die größtmögliche Selbständigkeit entfaltet.

Die Verbindung zwischen SHRELL und den Bewusstseinen wurde schwächer. Die Gesamtheit der Superintelligenz zerbrach, ehe sie ein Ganzes werden konnte. Die Mutantin Anzu Gotjian und Reginald Bull hatten daran ihren Anteil.

Durch das Desaktivieren der Großmentatrone ist Folgendes eingetreten: Der Psi-

Impuls war durch die Realraumkorridore neutralisiert. Jetzt schaukelt er sich wieder hoch. Die GRAVEN-Stationen wurden zerstört. Die Stationen werden kollabieren, und die Gravitationsgisch wird dafür sorgen, dass der Sternwürfel sich in ein Schwarzes Loch verwandelt. Der Gravitationskollaps ist unaufhaltbar. Der Hohlraum im Innern des Brennenden Nichts wird kollabieren und die Station verschlingen.

Terrybor, die Oberste Architektin: Willkommen auf Neu-Wengir im Wycosystem.

Wyconder nannten diese Epoche den Großen Umbruch. Die Wahrheit über die wycondrische Vergangenheit war publik geworden, geborgen aus dem eifersüchtig gehüteten Katakomben des Ordens. Dieser Heilige Orden war in Finsternis gestürzt, nachdem bekannt geworden war, welche unselige Rolle er in den letzten Jahrhunderten gespielt hat. Die Wyonder suchten nach einem neuen Selbstverständnis, nach einer neuen Rolle im Kosmos.

Die Neue Hauptstadt Neu-Ignapul galt als Erbe kosmischer Architekten, die sich auf dem Höhepunkt ihres Schaffens in den intergalaktischen Leerraum zurückgezogen hatten

Seit der Entscheidung am Zyklonwall und SHRELLS Untergang waren fünf Monate vergangen. Man schrieb den 8. Februar 2251 NGZ.

Reginald Bull: Aelor, der letzte Ennu Malor, ist mit dem Sternwürfel verschwunden. Gucky war gekommen, um Bull zu retten. Bull war an Bord der YDUA. Neben uns startet der PHOENIX. Wir verlassen das Wycosystem, um uns auch auf die Suche nach Gucky zu machen. Wo immer sich der Sternwürfel befindet, wir werden Gucky finden.

Die Leun in der Agolei und die Wyconder blicken einer neuen Zeit entgegen, die sie selbst gestalten dürfen.

Was wird mit Gucky geschehen, wohin ist der Sternwürfel verschwunden, und was entwickelt sich auf der Erde?

Das Brennende Nichts von Neu-Atlantis

Während in der Agolei der Kampf gegen Shrell in die entscheidende Phase trat, wucherte das Brennende Nichts weiter. Vor allem eine Stadt im Atlantischen Ozean stand im Zentrum des Interesses - Neu-Atlantis. Die handelnden Personen waren



Perry Rhodan, die Auftragskillerin Celina Bogarde, der Haluter Icho Tolot sowie Cameron Rioz und Jasper Cole.

Celina Bogarde war Agentin des TLD und später jahrzehntelang John Wylons Sicherheitschefin. Ihr Deckname war Cassandra. Sie war eine Auftragsmörderin.

Orcus, ein Plutino im Kuipergürtel. Die namenlose Wylon-Experimentalstation war als Ganzes ein Physiotron, aber ein unausgereiftes. Zwar verlieh es eine Zelldusche, aber mit minderwertiger, verdorbener Vitalenergie. Nicht erst nach 62 Jahren, sondern nach 96 oder maximal 108 Stunden setzte explosiver Zellverfall ein. Das Forscherpaar Ellen und Andrew Gee hatte diese Erkenntnis mit dem Leben bezahlt. Cameron Rioz musste die aufgenommene, letztlich tödliche Vitalenergie loswerden. Die Vitalenergie, die der Träger der Schattenhand aufweist, weist Mängel auf.

Rhodan: Shrell haben wir besiegt. Ob der PHOENIX-Besatzung zusammen mit Bully und Anzu Gotjian die Flucht aus dem Innersanktum gelungen ist und ob der mysteriöse Aelor den Kollaps des GRAVEN-Systems verhindert hat, bekam ich nicht mehr mit. Ich hoffe, dass im Sternwürfel Ordnung herrscht. Es sind zwei Monate vergangen, seit ich in die Proto-Anomalie von 5-5-5 gegangen bin.

Bevor Rioz die Anomalie hoffentlich schließen wird. Die Schließung der ersten Anomalie hat die Gravitationsgisch im Sternwürfel entarten lassen und ihn dadurch fast zerstört. Die ontologischen Hypervakua stehen auf dimensional übergeordneter Ebene in Verbindung. Warum sollten sie sich nicht gegenseitig beeinflussen?

Das Wachstum der Anomalie in Neu-Atlantis erfolgte unregelmäßig, oszillierend.

NATHANs ÜBSEF-Konstante befindet sich immer noch im Brennenden Nichts auf Luna.

Das biologische Zellplasma ist der Träger von NATHANs ÜBSEF-Konstante. NATHAN würde in seinem Zellplasma materialisieren.

Wylon Hypertech war einer der wirtschaftlich mächtigsten Rüstungskonzerne der Liga. Raumschiffe und Waffentechnologie waren die Produkte. Der Megakonzerne war in Misskredit geraten. Cassandra und andere Wylon-Agenten hatten interne

Strukturen der Liga und etliche Geheimdienste unterwandert. Zudem hatte der ehemalige Vizepräsident Flint Cole alle Schuld an den Ereignissen im Solsystem und dem Planeten Wroclow auf sich genommen und John Wylon reingewaschen, den ominösen Firmenchef. Aber Jasper Coles Vater war wohl nur ein Bauernopfer.

Die Delegierten der San-Allianz, Monkey und Icho Tolot, vermuteten, dass hinter allem John Wylon steckt. Der unter ungeklärten Umständen verschwundene Liga-Außenposten MOSA-Nord 444 war eine Station der USO, verborgen in einem Asteroiden, im 13.300 Lichtjahre von Sol entfernten Kopnersystem. Der Konzern hat die Station dank Insiderwissen von Celina Bogarde übernommen und zu einem experimentellen Physiotron umgebaut, im Projekt Methusalem.

Cameron Rioz ist das einzige bekannte Individuum, das imstande ist, die Anomalien auf Terra und Luna zu beseitigen. Er wird nach der Löschung des Brennenden Nichts von Neu-Atlantis eine weitere Auffrischung seiner Vitalenergie benötigen. Wylon Hypertech würde die Bemühungen, Luna vor der Vernichtung durch das von Shrell gezündete Brennende Nichts zu bewahren, unterstützen.

Rhodan ist mit einer Schattenhand in Neu-Atlantis aufgetaucht. Der Plan sah vor, simultan zu der von Cameron Rioz bewirkten Schrumpfung des Brennenden Nichts jeweils so viel Eis mittels ultra-starker Thermostrahler zu verflüssigen, dass damit das fehlende Volumen im Meer ausgeglichen wird. Ein fünfzehn Kilometer tiefes Loch im Ozean würde entstehen und erst dann das derzeit von AIGIS-Schirmfeldern abgehaltene Meerwasser hineinstürzen. Dies hätte schwerste Springfluten verursacht.

Cameron Rioz: Shrell hat es Brennendes Nichts getauft, weil die Berührung sengenden Schmerz verursacht.

Cameron bekam Kontakt mit dem Bewusstsein von NATHAN. Die Superintelligenz ES hatte die Entwicklung NATHANs beeinflusst und sie über die Jahrhunderte optimiert. Sein Geist war eine Chronik der Menschheit, die 36. Jahrhunderte umfasste.

Das Brennende Nichts (Neu Atlantis) schrumpfte auf einen Durchmesser von

vier Kilometern., zum größten Teil durch Rioz' Schattenhand. zum kleineren durch Rhodans Schattenhand.

Der Puls von Rhodans Zellaktivator normalisierte sich. Die von Rhodans Schattenhand aufgenommenen Energien entluden sich. Aber es kam zu Wechselwirkungen. Rhodan hatte den Eindruck, dass die so verschiedenen Vitalenergiespeicher sich einander bekämpften, mit dem Resultat, dass die Hand abgestoßen wurde. Sie löste sich vom Unterarm. Die Energien des Brennenden Nichts strömten hinaus. In diesem energetischen Chaos fand die Schattenhand keinen neuen Träger. Sie verpuffte.

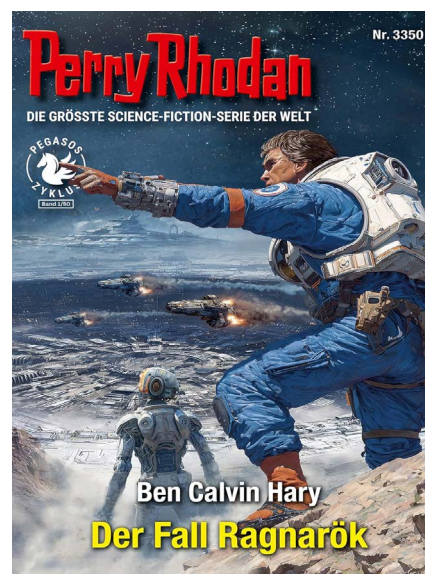
Die Anomalie schrumpfte, wurde von der Schattenhand förmlich aufgesaugt.

Im PHOENIX. vor dem Zyklonwall, hatte Perrys Schattenhand ebenfalls das Brennende Nichts teilweise aufgelöst und aufgenommen. Danach hatten sich die Energien jedoch ohne Interferenz entladen.

Cassandra: Cam ist am Ende. Ich könnte das mit meiner natürlichen Vitalenergie zu Ende bringen. Gibt mir die Schattenhand, rief Cassandra.

Rhodan: Hatte Cassandra die Explosion des Polizeigleiters und die Netzwerkattacken geplant, um am Ende die Hand zu bekommen?

Die Schattenhand löste sich von seinem Träger Cameron Rioz. Sie schmiegte sich um Jasper Coles Hand. Cameron assistierte seinem Freund, auch den Rest des Brennenden Nichts zu löschen. Die Anomalie



schrumpfte zu einer Marmor. Cole reckte die Schattenhand in die Höhe.

Cassandra floh im Schutz eines Deflektorfeldes. Cassandra ist längst nicht aus dem Spiel, mit Wylon Hypertech.

Kampf um Luna

Während in der Agolei Shrell ausgeschaltet werden kann, wuchert das Brennende Nichts im Solsystem weiter. Vor allem muss dringend die Anomalie auf dem Mond gelöscht werden. Dabei kommt es zum Kampf um Luna. Vielleicht lässt sich das Mondgehirn reaktivieren, das vom Brennenden Nichts verschlungen worden ist.

Von der Mondoberfläche bis zum Ylanten-Konstrukt spannte sich ein Gebilde, die Hypertoyktische Brücke, eine Art Doppelhelix. Das 60 Meter durchmessende Konstrukt bestand aus demontierten Ylanten und Posbis, biologisch-positronische Konglomerate, eine Verzahnung zwischen biologischem Anteil und Positronik.

Seit der Beseitigung des Hypervakuums von Neu-Laktranor breitete sich das Brennende Nichts auf Luna deutlich schneller aus. Dies wurde durch eine Psi-Interferenz ausgelöst, durch die Schließung der Atlantis-Anomalie. Oder hat man im Sternwürfel gegen eine erneute Entartung der Gravitationsgisch Vorkehrungen getroffen, und diese verursachen die Interferenz? Wahrscheinlich war es eine Kombination beider Faktoren.

Die Unumkehrbarkeit des Brennenden Nichts rückte näher, daher musste NATHANs ÜBSEF-Konstante aus dem Brennenden Nichts gerettet werden.

Rhodans Zellaktivator hatte sogar den Transfer durch die Anomalien überstanden. NATHAN hatte in seiner körperlosen Zeit durch die Membran gespäht. Er behauptete, eine Manipulation an und im Brennenden Nichts gesehen zu haben, seitdem der Zugang zu 5-5-5 gesperrt war.

Was genau beim Zyklonwall passiert wird, konnte NATHAN nicht finden. Aber es führte keine Membran mehr ins Innersanktum.

War Gucky immer noch gefangen? Wie erging es Sichu Dorksteiger nach ihrer Zhubotterisierung mit Nanoagenten? Wie ging es Atlan, Bull, dem Rest der PHOENIX-Besatzung.

Aelor: steckte etwa er hinter der Manipulation und Sperre des Zyklonwalls?

Cole hatte eine Gnadenfrist zwischen Zelldusche und Tod, falls sich die Schattenhand nicht vorher durch Schießung der Anomalie entlädt. Schließlich gelang die Löschung des Brennenden Nichts.

Cassandra behauptete, dass sie nicht die Vernichtung Terras und Lunas durch das Brennende Nichts angestrebt hatte.

Nach der Löschung des Brennenden Nichts durch Jasper Cole war auf der Mondoberfläche Krater zu sehen. Das Ylanten-Konstrukt senkte sich langsam in den Krater hinein. Dahinter löste sich das Gespinnst der Hypertoyktischen Brücke auf.

Der Fall Ragnarök – Invasion der Reproiden

Auf Terra wurde in den vergangenen Jahren viel wieder aufgebaut, nachdem Erde und Mond beinahe durch ein Brennendes Nichts vernichtet worden wären. Nicht alles, was damals geschehen ist, gilt als aufgeklärt. Da aber droht der Fall Ragnarök. Mit dem Fall Ragnarök könnte das Schicksal der Menschheit eine dramatische Wendung nehmen.

Die Topsider Koor-Chrik und Phat-Chrik befinden sich auf dem Raumschiff KASHNIR und wissen um ein kosmisches Geheimnis. Phat war Historiker, Koor Astroarchäologe. Es kam zu Fehlfunktionen im Solsystem. Zuvor war YDUA als Begleitschiff des PHOENIX unterwegs gewesen, unter Bulls Kommando auf der Suche nach Gucky. Die relative Nähe zur Milchstraße hatten Sichu und Atlan als Gelegenheit zur Rückkehr genutzt. NATHAN sollte im Kataklismenfall oder Weltuntergang, wenn die Menschheit unter den mentalen Einfluss einer fremden Macht fällt, die absolute Macht im Solsystem übernehmen.

Die Krise begann auf dem Campus von Wylon-Hypertech im November 2250. Icho Tolot hatte auf der Suche nach einer Zelldusche das Tertiasystem im galaktischen Halo angesteuert, begleitet von Cameron Rioz und Jasper Cole. Sie fanden auf Tertia technische Hinterlassenschaften: Fressmetall, kleine Roboter, die Metall auflösen und aus der so gewonnenen Energie exakte Kopien von sich selbst herstellen. Diese vermehrten sich exponentiell schnell. Ein Dekonta-

minationskommando in Form eines Raumschiffs war aufgetaucht, das Ähnlichkeit mit der SOL hatte. Ein 33 Kilometer großer Krater blieb zurück, sonst hätten die Roboter den Planeten aufgefressen.

Rhodan wusste, dass Sichu, Meg Ontares und der Positroniker Zhubotter in der Agolei einem ähnlichen Phänomen begegnet waren, Krabbenroboter mit zügelloser Vermehrung und neunzackigen Fresslöchern, die dem Symbol des Symbionten Aelor ähnelten.

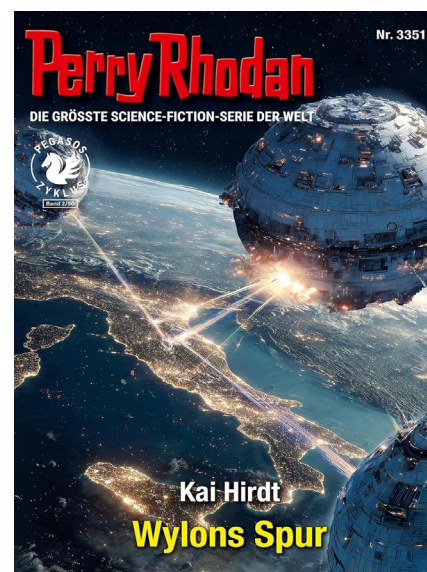
Der Zusammenhang von Fressmetall, Brennendem Nichts, Aelor, LEUN, Shrell und Wylon Hypertech war diffus. Nun tobte die Gefahr auf Terra.

Ein hypermagnetischer Impuls hatte das Fressmetall aktiviert. Der psionische Frequenzbereich entspricht dem, der bei Cameron Rioz' Schattenhand gemessen wurde.

Fressen und Vermehren – ein stumpfsinnig durchgeführtes Programm, dem die Roboter folgten. Die Reproiden-Forschung über die Krabbenroboter wurde initiiert.

War die Fundsache auf der KACHNIR der Ursprung des hypermagnetischen Impulses, und welche Rolle spielten die Topsider?

Diese Roboter werden Terra fressen. Terrania City, New York, Köln, Antares auf der Venus, Zentralasien, Merkur. Überall tauchten Reproiden-Schwärme auf. NATHAN erhielt die uneingeschränkte Macht im Solsystem. Am 1. November 2255 NGZ wurde der Fall Ragnarök ausgerufen.



John Wylon hat das Solsystem mit seiner Privatjacht HELIOS verlassen. Er hat etwas an Bord, was als Fundsache bekannt ist. Diese wurde in einem uralten Metallsarkophag ins Solsystem gebracht. Messungen zufolge hat diese Fundsache einen Psi-Impuls ausgesendet, welcher die Reproiden aktiviert hat.

Auf der YDIA befindet sich eine Ilt-Mumie, aber keine technischen Komponenten, die einen Psi-Impuls aussenden können. Der Impuls, der für die Reproiden-Krise verantwortlich war, hatte in einem schmalen Frequenzbereich des Hyperspektrums gelegen, der mit Psi-Fähigkeiten assoziiert ist. Die Mumie sah wie ein Ilt aus. Eine Genanalyse bestätigte die Zugehörigkeit zu Guckys Volk. 40.000 bis 60.000 Jahre alt, ausgestattet mit Parafähigkeiten.

Dem ersten Impuls folgt ein zweiter, der den ersten wieder abschaltet, mit 48 Stunden Abstand. Shoya im Shamirasystem, 373 Lichtjahre von Terra entfernt. Der erste Impuls erreicht Shoya in vier Tagen.

Die Gefahr für das Solsystem ist vorläufig gebannt, aber sie kann jederzeit wieder erneut losbrechen. Umso dringender ist es, John Wylon dingfest zu machen, der wohl als Einziger Licht in die Angelegenheit bringen kann.

Da auch in anderen Sonnensystemen Reproiden vermutet werden, sucht man diese Orte auf. Perry Rhodan trifft dabei auf Ianus. Die Reproiden breiten sich aus. Welche Aufgaben die Reproiden wirklich haben und wie man sie eventuell vollständig stoppen kann, ist den Menschen bislang nicht bekannt.

Nur weil dem Guten Geist NATHAN die absolute Kontrolle über das Solsystem verliehen wurde, konnte die Gefahr der Reproiden fürs Erste gebannt werden. Einige Terraner wollen mehr über die Hintergründe herausfinden. Die Jagd nach den Ilt-Mumien, die über mehrere Jahrtausende alt sind, ist in vollem Gange. Wer immer sie in seinen Besitz bringt, könnte die Chance haben, mehr über die Reproiden-Gefahr herauszubekommen.

Auf dem Planeten Shoyon gelingt einem Team um Perry Rhodan die Rettung vor den Reproiden. Eine Frau namens Antonya Bancroft spielt dabei eine wichtige Rolle.

Das Projekt PEGASOS, die Organisation San und das Bündnis Elysion

Was wollte das Projekt PEGASOS? Es hatte mit der Organisation San und dem zu schaffenden Bündnis Elysion zu tun.

Jasper Cole (3355/29): »Wenn das Projekt von San umgesetzt wird, gilt es, weite Strecken zu überbrücken und gefährliche Reisen zu meistern. Hinter San steckt Rhodan. Er hat die Dritte Macht gegründet, damals auf Terra. Er hat die Menschheit auf den Weg zu den Sternen geführt. Was er nun will, ist deutlich größer. Es geht um einen Bund über Galaxien hinweg. Etwas, das jede bisherige Grenze sprengt und größer ist als das Galaktikum. Das schafft mehr als extreme Herausforderungen in logistischer und taktischer Hinsicht. Rhodan weiß, dass solche visionären Unterfangen besonders in der Gründungsphase angegriffen werden. Wie damals in der Wüste Gobi unter einem arkonidischen Schutzschirm, auf den es Geschosse hagelte. Rhodan braucht eine Solare Abwehr, eine moderne SolAb. Oder besser: eine SanAb. Eine Organisation, die eingreifen kann, um das, was entstehen wird, zu schützen. Die USO ist dafür ungeeignet, weil es um etwas Neues. Größeres geht.«

Für diese Organisation werden Kandidaten gesucht. PEGASOS ist ein modifizierter Tender der PINWHEEL-Klasse. Als Basis dient ein 3000 Meter durchmessender Scheibenkörper, eine Werftplattform, die 30.000 Personen Platz bietet. Zwei »alte Herren« ziehen im Geheimen die Fäden: Homer G. Adams und Monkey.

Im Hintergrund ist ein Gegner von San tätig. Sein Ziel ist der Sturz des PEGASOS.

Antonya Bancroft, kurz Tony, stammt von Shoya und wurde für die Organisation San als Kandidatin ausgewählt. Tony hoffte, auf PEGASOS einen Weg zu finden, der in eine bessere Zukunft führte. Eine echte Vision.

Ebenso ein Kandidat ist Jasper Cole, der sowohl eine militärische Ausbildung als auch ein Hypertechnikingenieursstudium absolvierte hatte. Er stand für Rhodans Pläne und Ideen.

Tony (3355/30): »Die Kandidaten sollten nicht zu heimatverwurzelt sein. Jemand, der loslassen kann und dadurch frei ist. Jemand, der zwischen den Welten reisen

kann. Es geht nicht um die Heimat. Es geht darum, wie offen und kosmisch wir sind. Das Elysion ist größer als die Milchstraße. Es verlangt bedingungslose Offenheit. Als eine Vertreterin Sans und des Projekts Pegasus geht es nicht nur um die Terraner, sondern um mehr. Es geht darum, unsere Wurzeln loszulassen und weiter zu träumen. So weit, wie ein Unsterblicher träumt, denn ist es eine unsterbliche Idee.«

Der Tender Pegasus wird von feindlichen Agenten wie Jonparo angegriffen.

Jasper Cole: Welchen Schaden hat Jonparo angerichtet? Konnte er Informationen sammeln und nach draußen schmuggeln?

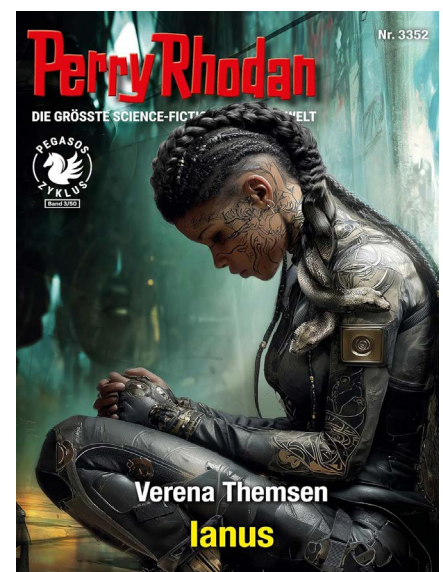
Monkey zu Tony und Jasper: Dafür gibt es keine Hinweise. Deshalb gehen wir das Risiko ein und machen euch zu den ersten Shinobi für die Milchstraße.

Homer G. Adams (3355 58: Ihr (Jasper und Tony) sollt das werden, was der Gurrad Throyn und seine Kollegen für die Große Magellansche Wolke sind.

Cole: Wir sind eine Art Spezialbeauftragte für das Elysion, Einzelkämpfer, Personen mit großer Macht und großen Möglichkeiten. Sowohl Repräsentanten als auch Feuerlöscher.

Tony (3355/58): Macht, Verantwortung, Abenteuer, und das alles womöglich in kosmischen Regionen, in denen sie vorher nie gewesen war.

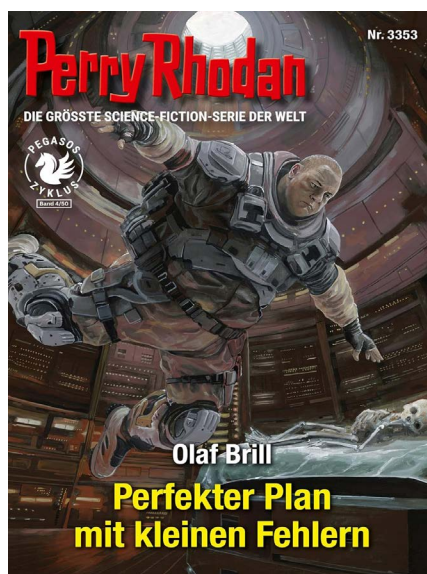
Adams und Monkey hatten einen Vorhang fortgezogen, der eine Bühne freigab.



Tony, ein Mensch, der sich nach einer neuen, anderen, besseren Zukunft für viele sehnte und bereit war, diese zu erschaffen. Ihr Drang, sich über Grenzen hinweg für das Große einzusetzen, würde sie tragen. Sie entdeckte ihre Verantwortung für alle, die in Frieden selbstbestimmt leben wollten. Nicht nur für die Menschheit, sondern auch für Wesen aus anderen Völkern. Das Elysion brauchte Repräsentanten, die wie die Voytra-Vögel aus Tonys Heimatwelt für Freiheit und Verantwortung standen. Diese Repräsentanten für kosmische Selbstbestimmung sorgten mit Kompetenz und Fingerspitzengefühl über Galaxien hinweg für Verbundenheit. Die Shinobi, Vertreter diverser Galaxien, die gemeinsam für eine friedliches respektvolles Miteinander einstanden. Räume, gigantischer als ein Mensch sich vorstellen konnte, würden überwunden werden. Auf der inneren vorgestellten Bühne breitete Tony als die Frau, die sie war, die Flügel aus. Sie war bereit zum Abheben.

Adams: Ich denke, wir haben die richtigen Kandidaten ausgewählt. Tony erwiderte das Lächeln von Homer. Sie hatte ihren Weg gefunden.

Langsam wird klar, wofür die Plattform namens PEGASOS dient und für welche Aufgaben die Menschen und Aliens an Bord ausgebildet werden. Ob das reichen wird, den unheimlichen Gegenspielern standzuhalten, wird sich zeigen.



Die Legende und die Suche nach Gucky und dem Sternwürfel

Atlan und Sichu Dorksteiger steuerten mit der Sextadimkapsel YDIA die Milchstraße an.

Reginald Bull und seine Gefährten suchen unterdessen mit dem PHOENIX und dessen künstlichem Bewusstsein Sky nach dem Mausbiber Gucky, der zuletzt im Sternwürfel war. Das Ziel des Sternwürfels ist unbekannt. Die Besatzung des PHOENIX hat einen Hinweis bekommen, der mit dem Bau des Sternwürfels in Verbindung steht. Auf ihrer Suche nach dieser Legende trifft die Crew auch auf die elektrische Kirche.

Nach Aelors Flucht mit dem Sternwürfel war Bull zunächst im Wyco-System zurückgeblieben. Gucky hatte sich zum Zeitpunkt der Flucht Aelors innerhalb des Sternwürfels aufgehalten. Der Sternwürfel war transitiert. Die Wyconderin Terrybor öffnete die Archive des Sternwürfels und stieß auf eine wichtige Information. Beim Bau des Sternwürfels waren die Wyconder nicht auf sich allein gestellt gewesen, sondern hatten konstruktive und technische Hilfe erhalten. Von einem ominösen Helfer, der sich »Legende« nannte. Terrybor glaubte, dass mit dem Begriff Legende ein »genialer kosmischer Problemlöser« gekennzeichnet war, ein stellarer Architekt. Terrybor stellte Bull einen Koordinatensatz zur Verfügung, mit Hinweis auf einen kosmischen Ort, der mit der Legende in Verbindung stand. Besagter Baumeister habe einem Volk, das sich Lannat'han oder Lan'natta nannte, eine neue Welt spendiert, einen Garten Eden, ein Elysium.

Die Galaktiker entdecken eine Ballung bzw. Technowolke. Im Zentrum der Wolke existiert ein planetarformiges Objekt, das von einer Strahlungsquelle umkreist wird, die es mit thermischer Energie und Photonen versorgt. Die Technowolke könnte ein Schutzschirm gegen unerwünschte Eindringlinge sein.

Die an Bord gehieften Technoiden aus dem Technogewölk wurden untersucht. Bei der Altersbestimmung waren die jüngsten der Objekte 350 Jahre alt, die ältesten 500.000 Jahre.

Die Sichel war tausend Jahre alt, der Kubus zehntausend Jahre.

Der Ghuspode Laupp Udun sagte: Wir glauben, dass diese Welt für uns hergestellt und eingerichtet worden ist. Wir sind ihr Grund, ihr Sinn, ihr Zweck.

Das Rasscayat, die Legende, hat für die Lanathan die Weite Welt geschaffen. Die Legende war mit Technik und Maschinen ausgestattet.

Die Ghuspoden sollten die Gewährsleute der Beständigkeit, der Unveränderlichkeit, des Festgeschriebenen, sein. Das Archiv ist eine Ansammlung von Aufzeichnungen, Schriften.

Udun: Das Noxx versammelt die Protokolle, die Beweise für die Unveränderlichkeit der Welt

Bull vermutete, dass die elektrische Kirche Zugang zu den Protokollen verlangt.

Udun entgegnete: Um sie zu verfälschen, zu entstellen, um eine korrupte Version der Wahrheit zu verkünden.

Bull fragte sich: Warum taucht diese elektrische Kirche gerade jetzt auf, nach all den Jahrzehntausenden, in denen die weite Welt existiert? Oder ist es eine periodisch wiederkehrende Erscheinung. Gehört die Kirche zu den Gezeiten der Lanathan-Kultur?

Letztlich ging es um die Frage: Wer verbirgt sich hinter der Bezeichnung »Legende«?

Anzu Gotjian hatte keine Möglichkeit mehr, ihre Zelldusche zu erneuern. Ihr blieb eine Frist von einem Monat, bevor der Zellverfall einsetzte. Um dieses Ende hinauszuzögern, hatte sie sich einem Suspensionsalkoven anvertraut und darin ihre Zeit angehalten.

Kommentar

Nach dem missglückten Fragmente-Zyklus, in dem es um die Rekonstruktion der zersplitterten Superintelligenz ES ging, die Leser aber keine neuen Fakten über ES erfuhren, begann mit PERRY RHODAN Band 3300 ein Neustart der Serie. Ein neuer Exposéautor, Ben Calvin Hary, gestaltet den Fortgang der Serie.

Im Zentrum des PHOENIX-Zyklus stand ein Phänomen, das als Brennendes Nichts bezeichnet wurde, dass ein ontologisches Hypervakuum sein soll. Ein Brennendes Nichts ist ein Bewusstseinsspeicher, es speichert ÜBSEF-Konstanten. In der fer-

nen Agolei sollte die Superintelligenz LEUN wieder neu entstehen. Shrell strebte die Wiederentstehung von LEUN an, auf der Seite der Galaktiker wirkten unter anderem Cameron Rioz und Jasper Cole.

Die Agolei vor ihrer Deformation zum Sternenstrom lag im Krieg. Eine stellare Formation, die von einer Art Kokon umhüllt wurde, tauchte auf, ein Sternenschwarm. Dieser stand unter dem Kommando der Yorgilen und war in der Agolei gestrandet. Gestrandet war der Schwarm infolge einer Attacke von unbekannten kosmischen Kräften. Es folgte die Verminderung der Agolei, deren Zündung, die Entvölkerung der Galaxis, die Maßlosigkeit des Krieges. Gravitative Kräfte hatten die Agolei auseinandergezerrt und in das Sternenband verwandelt, eine instabile Struktur. Dieser Krieg, das ist, was die Yorgilen als Zerrüttung nannten. Wie der Schwarm evakuiert wird, wie er aufgegeben und zurückgelassen wird. Dann kamen die Wyconder. Sie waren in die Ruinen eingedrungen und hatten deren Technologie an sich genommen und vor dem Untergang bewahrt.

Mit dem PHOENIX, auch wenn dessen Testflug völlig anders als beabsichtigt ausgefallen war, verfügten die Galaktiker über den funktionierenden Prototypen einer Klasse von San-Clippern. Schon deshalb galt es, das Projekt von San dauerhaft in Gang zu halten.

PEGASOS muss auch in naher Zukunft ein provisorischer Tagungsort bleiben. Vertreter verschiedener Galaxien treffen sich hier, um ein Teilziel des Projekts Pegasos auszuarbeiten, nämlich die Elysische Charta. Sobald genügend Völker aus den Mitgliedsgalaxien sie ratifiziert haben, wird sie die politische Basis für das Projekt von San bilden.

Es sieht aber so aus, als wolle eine bislang unbekannte Macht die Entstehung des Elysions verhindern. Der Konzern Wylon Hypertech scheint dabei eine Rolle zu spielen, mit John Wylon und Celina Bogarde als Protagonisten.

Eine noch undurchsichtige Rolle spielt Aelor, ein uraltes Lebewesen. Aelor bezeichnet sich als letzten Ennu Malor, als letzten Jäger des Nichts. Er hat das Brennende Nichts gesucht, gefunden und geborgen. Nach seiner Sichtweise gehört es



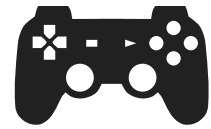
ihm und seinem Volk und wurde ihm von Yuit geraubt.

Die Verbindung zwischen Agolei- und Heimatebene in Hinblick auf den San-Feind wirkte gezwungen und sehr künstlich konstruiert. Die Rolle von Aelor bleibt mysteriös. Die Reproiden mögen in ihrem Vermehrungsverhalten hochgefährlich sein, aber das konstruierbare Schreckenspotenzial bleibt doch eher dünn und intellektuell wenig anspruchsvoll. Weltenfresser gab es in der PR-Serienvergangenheit schon häufig, und mit kleinen Krabbenrobotern werden die Serienhelden schon fertig werden.

Insgesamt gibt es derzeit in der PR-Erstauflage viel Abenteuer, Young-Adult-Flair und einen Rückbau von kosmischen Überwesen. Die Serie wirkt deutlich frischer als unter der Ägide von Vandemaan / Montillon. Die ständigen pseudokosmischen Neologismen von Vandemaan wirkten ausgereizt, Multiversalismus und retrochrone Temporalfantasien passen auf Dauer nicht zu einer Science Fiction-Serie. Auch Ben Calvin Hary sollte darauf achten, dass die (Pseudo-) Science nicht allzu sehr vernachlässigt wird. ■



eGames



Trendgenre
Horror

von Gerd Frey

Ob Spieleserien wie *Resident Evil*, *Silent Hill* oder *Dead Space*, das Horrorgenre war im Computerspiele-Angebot schon immer stark vertreten und erfreut sich bis heute großer Beliebtheit.

Aktuell gibt es mehrere Neuveröffentlichungen, die insbesondere Liebhaber atmosphärischer und psychologisch geprägter Horror-Erlebnisse ansprechen dürften.

Zum einen ist dies die ambitionierte Fortführung der *Silent-Hill*-Reihe, die mit *Silent Hill f* bewusst neue Wege einschlägt. Das mysteriöse »f« kann dabei sowohl als Verweis auf einen inoffiziellen fünften Teil gelesen werden als auch auf thematische Schwerpunkte wie Feminismus, der hier explizit und stellenweise mit verstörenden, schwer verdaulichen Bildern behandelt wird. Besonders auffällig ist der stärker symbolische und kulturell geprägte Ansatz, der sich deutlich von früheren Serienteilen unterscheidet.

Das zweite Spiel, *Tormented Souls 2* – eher im Indie-Bereich angesiedelt – versteht sich hingegen als klare Hommage an die frühen *Resident Evil*-Titel. Dies zeigt sich nicht nur in der grundsätzlichen Stimmung, sondern auch in der bewusst altmodischen Steuerung, der Kameraführung sowie der klassischen Art der Rätselgestaltung, die auf Ressourcenknappheit und sorgfältige Planung setzt.

Auch *Little Nightmares 3* lässt sich dem Horrorgenre zuordnen, wenngleich hier weniger klassischer Survival-Horror im Vordergrund steht. Stattdessen setzt das Spiel auf eine surreale, alpträumhafte Spielwelt und eine konstante Atmosphäre der Beklemmung, die sich eher aus Andeutungen und visuellen Metaphern als aus direkter Gewalt speist.

Mit *The Outer World 2* und *Keeper* stellen wir dann noch zwei Spiele vor, die statt Horror SciFi oder Fantasy bieten.

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

Silent Hill f (2025)

Mit *Silent Hill f* wagt Konami den Neustart seiner legendären Horrorreihe und geht damit einen ungewohnten Weg. Statt Nebel, rostiger Industriehallen und amerikanischer Kleinstadtristesse erwartet die Spieler ein von Mythen umwobenes Japan der 1960er Jahre. Schauplatz ist das abgelegene Dorf Ebisugaoka, in dem die Schülerin Hinako Shimizu Zeugin eines allmählichen Verfalls der Realität wird. Zwischen Schuldgefühlen, gesellschaftlichem Druck und verdrängten Erinnerungen entspinnt sich eine Geschichte, die weniger auf Schockmomente setzt als auf leise, psychologische Beklemmung.

Thematisch bleibt *Silent Hill f* dem Markenkern treu: Horror entsteht nicht durch äußere Monster, sondern durch das, was im Inneren zerbricht. Die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Wahn verschwimmen zusehends, und der Schrecken entspringt vor allem der persönlichen Zerrüttung. Neu ist der kulturelle Rahmen. Japanische Folklore, Shinto-Symbole und lokale Mythen verleihen dem Grauen eine neue Tiefe. Es dominieren wuchernde Blüten, verfallene Schreine und organische Strukturen – ein ästhetisch faszinierender, aber zutiefst unheimlicher Albtraum. *Silent Hill f* ist weniger eine Rückkehr als vielmehr eine Neuinterpretation des psychologischen Horrors im Gewand eines melancholischen Märchens.

Im Vergleich zu Klassikern wie *Silent Hill 2* oder *Silent Hill 3* wirkt *f* erzählerisch zugänglicher, filmischer und emotional unmittelbarer. Der Fokus liegt stärker auf Atmosphäre und Charakterzeichnung als auf komplexen Rätseln oder labyrinthartigen Leveln. Das sorgt für eine dichtere Erzählung, nimmt dem Spiel aber etwas von der mystischen Offenheit früherer Teile. Spieler, die das entschleunigte Tempo und die subtile Symbolik der alten Titel schätzen, werden hier ein anderes, moderneres Erzählgefühl erleben.

Nicht alles gelingt perfekt. Das Kampfsystem bleibt der größte Schwachpunkt: Bewegungen wirken mitunter schwerfällig, Treffer haben oft zu wenig Wucht, und manche Gefechte gerade zum Ende hin geraten zu ausgedehnt. Auch das Handlungstempo schwankt. Ruhige, bedrückende Passagen wechseln mit überraschend actionreichen Abschnitten, die den psychologischen Druck teilweise abschwächen. Einige Nebenfiguren bleiben blass, manche Dialoge etwas überzeichnet. Dennoch bewahrt die Geschichte stets genug emotionale Glaubwürdigkeit, um fesseln zu können.

Technisch präsentiert sich *Silent Hill f* in hervorragender Form. Die Grafik punktet mit detailreichen Umgebungen, kunstvoller Beleuchtung und einem starken Sinn für Atmosphäre. Der Kontrast zwischen Schönheit und Verfall, Leben und Tod, Wirklichkeit und Wahn zieht sich visuell durch jede Szene. Besonders beeindruckend sind die organischen Veränderungen der Umgebung. Das Spiel inszeniert den Zerfall der Welt als groteske, fast poetische Metamorphose.

Auch akustisch erreicht *Silent Hill f* wieder Serienniveau. Komponist Akira Yamaoka sorgt mit sphärischen Klängen, flirrenden Dissonanzen und unerwarteten Stillemomenten für konstante Anspannung. Geräuschkulisse und Sounddesign sind präzise abgestimmt: jedes Knacken, jedes Rascheln hat Gewicht. Der Ton wird hier erneut zum eigenständigen Erzähler, der Stimmungen formt.



Unterm Strich ist der neue Serienteil kein einfaches Revival, sondern ein mutiger Neubeginn. Es knüpft an die emotionale Tiefe früherer Teile an, ohne diese zu kopieren, und bereichert das *Silent Hill*-Universum um kulturelle Vielfalt und eine introspektive Note. Nicht jede Entscheidung überzeugt, doch das Spiel schafft es, das alte Versprechen von *Silent Hill* – Horror als Spiegel der Seele – in eine neue, faszinierende Form zu übersetzen. Der gelegentlich inszenierte Bodyhorror ist jedoch nichts für schwache Nerven.

Silent Hill f ist kein makelloser, aber ein eindrucksvoll inszenierter Neustart der Reihe. Künstlerisch stark, erzählerisch



mutig, technisch solide, jedoch mit kleineren Schwächen in den Spielmechaniken, aber umso größerer atmosphärischer Wucht.

Genre: Horror-Adventure

Entwickler: NeoBards

Publisher: Konam

Systeme: PC, PS5, Xbox Series

Wertung: 4,5

Little Nightmares 3

(2025)

Mit *Little Nightmares 3* führt Bandai Namco die gefeierte Horrorreihe fort. Diesmal mit Koop-Funktion und zwei neuen Protagonisten: Low und Alone. Gemeinsam versuchen sie, aus der bizarren Zwischenwelt »The Spiral« zu entkommen, in der groteske Gestalten und surreale Landschaften das Kindliche ins Monströse verzerren. Das Spiel bleibt seiner Linie treu: keine Worte, kaum Erklärungen, dafür Atmosphäre pur.

Wie schon die Vorgänger erzählt *Little Nightmares 3* von Angst, Vertrauen und Abhängigkeit. Neu ist, dass diese Themen nun spielmechanisch umgesetzt werden – im Zusammenspiel zweier Figuren. Der Koop-Modus eröffnet neue Perspektiven, kann solo jedoch durch schwache KI-Partner frustrieren. Inhaltlich überzeugt die beklemmende Symbolik, doch echte Innovation bleibt rar: viele Mechaniken und Rätsel kennt man bereits.



Technisch überzeugt das Spiel mit eindrucksvoller Gestaltung. Die verwinkelten Schauplätze – von zerfallenen Vergnügungsparks bis zu windschiefen Häusern – sind bedrückend schön. Licht, Schatten und Farbkontraste schaffen ein intensives Gefühl von Unsicherheit. Auch akustisch ist *Little Nightmares 3* stark. Gedämpfte Musik, entfernte Geräusche und das Knarren alter Böden erzeugen konstante Anspannung.

Trotz kleiner Schwächen bei Steuerung und KI bleibt *Little Nightmares 3* ein gelungenes Gruselmärchen: atmosphärisch dicht, visuell stark und emotional greifbar. Kein großer Wurf, aber eine würdige Fortsetzung. Ein stiller, bildgewaltiger Albtraum, der zu zweit am meisten Wirkung entfaltet.



Genre: Horror-Adventure

Entwickler: Supermassive Games

Publisher: Bandai Namco

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

Wertung: 3,5

Tormented Souls 2

(2025)

Das Horror-Action-Adventure *Tormented Souls 2* setzt handlungstechnisch einige Monate nach dem Vorgänger ein. Caroline Walker lebt mit ihrer genesenen Schwester Anna zusammen, doch diese wird von alpträumenhaften Visionen heimgesucht. Auf der Suche nach Heilung führt Carolines Weg in die abgelegene Villa Hess in Chile. Ein düsteres Sanatorium voller Geheimnisse, in dem nichts ist, wie es scheint. Bald kämpft sie nicht nur um Annas Seele, sondern auch ums eigene Überleben.

Grafisch überzeugt das Spiel mit atmosphärischen und detailliert ausgestatteten Umgebungen, stimmungsvoller Beleuchtung und liebevoll gestalteten Handlungsobjekten. Nur die Gesichtsanimationen und Bewegungen wirken teils hölzern. Der Sound hingegen ist hervorragend: Knarrende Dielen, Flüstern aus der Ferne und punktgenau eingesetzte Stille erzeugen eine dichte Horroratmosphäre.

Die Steuerung bleibt klassisch: Wahlweise moderne Bewegungsfreiheit oder nostalgische Tank-Controls mit festen Kameraperspektiven. Das sorgt für Spannung, kann aber in hektischen Momenten frustrieren.

Im Vergleich zum ersten Teil hat *Tormented Souls 2* klar zugelegt: größere Schauplätze, verbesserte Rätsel und ein etwas runderer Spielfluss. Der Stil bleibt eine Hommage an Spieleklassiker wie Resident Evil und Silent Hill, ohne jedoch ganz deren erzählerische Finesse zu erreichen. Die Kämpfe und Gegner-KI bleiben ein Schwachpunkt, wirken oft träge oder vorhersehbar. Auch die Rätsel könnten nachvollziehbarer ausfallen.

Unterm Strich ist *Tormented Souls 2* ein mit Herzblut gemachtes, nostalgisches Survival-Horror-Erlebnis, das mit Atmosphäre und Sounddesign glänzt. Kein Neuanfang, aber eine würdige Fortsetzung.



Ideal für Fans klassischer Horror-Games, aber mit moderner Politur.

Genre: Horror-Adventure

Entwickler: Dual Effect

Publisher: PQube

Systeme: PC, PS5, Xbox Series

Wertung: 4,0

The Outer Worlds 2 (2025)

Mit *The Outer Worlds 2* kehrt »Obsidian Entertainment« in jene schillernd-brutale Galaxis zurück, in der Gier, Bürokratie und Doppelmoral längst die Sterne kolonisiert haben. Der zweite Teil spielt im neu erschlossenen Arcadia-System, und schon nach wenigen Stunden wird klar: Hier geht's nicht um heroische Raumfahrt, sondern wieder um den ganz banalen Wahnsinn des zügellosen Kapitalismus im Weltall.

Im Vergleich zum Vorgänger hat »Obsidian« an fast allen Stellschrauben gedreht: Das neue Gebiet ist größer, die Optik dank Unreal Engine 5 hochpoliert, und die Kämpfe fühlen sich dynamischer an. Explosionen leuchten greller, Laser brummen satter und selbst der Einsatz von Zeitlupenfähigkeiten wirkt jetzt geschmeidiger. Begleiter agieren eigenständiger und kommentieren das Geschehen mit viel Witz, was das Gefühl eines echten Teams verstärkt.



Doch das Herz des Spiels schlägt in seinen Dialogen und Entscheidungen. Kaum ein anderes Rollenspiel lässt uns so häufig zwischen Moral, Prinzipien und Pragmatismus wählen. Wer etwa eine hungernde Kolonie rettet, gefährdet gleichzeitig die Gewinne einer Konzernfiliale und bekommt prompt den Unmut der Konzernchefs zu spüren.

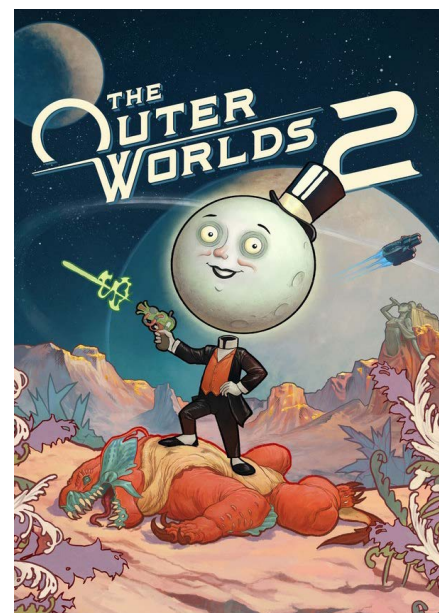
The Outer Worlds 2 bleibt dabei seiner Linie treu: Es ist eine bitterböse Parabel auf Konzernlogik, Leistungsideologie und Marketingwahn. In dieser Zukunft wird alles – selbst Heldentaten – in Produktkategorien gepresst. Die großen Megakonzerne bekriegen sich um Patente, Rohstoffe und Menschenleben, während unsere Spielfigur dazwischen laviert wie ein Freelancer mit moralischer Restschuld.

»Obsidian« nimmt sich die Freiheit, diese Strukturen mit offener Häme zu sezieren. Slogans, Werbespots und euphemistische Firmen-PR durchziehen die Spielwelt, eine Mischung aus »Douglas Adams« und »Brazil«. Dabei gelingt den Autoren der Spagat zwischen Action, schwarzem Humor und echter Kritik erstaunlich gut.

Der Ton ist gewohnt sarkastisch, nur selten zynisch. Die Charaktere – vom abgehalfterten Söldner bis zur naiv-idealistischen Wissenschaftlerin – sind charmant überzeichnet, viele Dialoge mit Wortwitz geschrieben. Besonders die dynamischen Reaktionen der Begleiter auf getroffene Entscheidungen sorgen für lebendige, oft herrlich absurde Situationen.

Optisch überzeugt *The Outer Worlds 2* mit kräftigen Farben, ausgeprägtem SF-Retro-Design und detailverliebten Schauplätzen. Es ist alles dabei; von grell illuminierten Konzernmetropolen bis zu windgegerbten Wüstenplaneten. Die Grafik ist nicht revolutionär, aber stilistisch eigenständig. Der Soundtrack untermauert das Ganze mit einer gelungenen Mischung aus Western-, Synth- und Space-Opera-Klängen.

Spielerisch bleibt »Obsidian« auf vertrautem Terrain: Ego-Shooter-Kämpfe mit Rollenspielelementen, flexible Skill-Systeme, viele Lösungswege. Die erweiterten Begleiterfähigkeiten und verbesserten KI-Reaktionen sorgen für mehr taktische Tie-





fe. Wer alles sehen will, verbringt locker 40 bis 60 Stunden im Arcadia-System.

The Outer Worlds 2 ist kein radikaler Neuanfang, sondern eine durchdachte Weiterentwicklung. Größer, hübscher, bis-siger, aber im Kern bleibt es die gleiche, liebevoll verdrehte Kapitalismussatire, die schon Teil 1 so einzigartig machte. Wer Spaß an intelligenten Dialogen, moralisch vertrackten Entscheidungen und schrägem Weltraumhumor hat, bekommt hier ein echtes Fest serviert.

Genre: SF-Rollenspiel

Entwickler: Obsidian Entertainment

Publisher: Xbox Game Studios

Systeme: PC, Xbox Series, PS5

Wertung: 4,5



Keeper
(2025)

In *Keeper* erwacht in einer postapokalyptischen Fantasywelt ein uralter brüchiger Leuchtturm zum Leben. Er wird begleitet von einem eigenwilligen Vogelwesen namens »Flutter«, der ihm auf seiner Reise durch eine verlassen und von seltsamen Kreaturen überwucherte Inselwelt folgt und dem Leuchtturm beim Vorankommen hilft. Der Leuchtturm bewegt sich dabei mit Hilfe von vier an kräftige Spinnenbeine erinnernde Gliedmaßen voran. Gemeinsam versuchen der Leuchtturm und »Flutter« das Gleichgewicht der Natur wiederherzustellen, nachdem mysteriöse Parasiten das Land befallen haben. Dabei durchstreift man eine wundervoll gestal-

tete Außenwelt und verwinkelte dunkle Höhlensysteme. Die Geschichte wird völlig ohne Worte erzählt. Stattdessen vermitteln Bildsprache, Geräusche und Umgebungsdesign Stimmungen und Themen.

Spielerisch setzt *Keeper* auf ruhige Erkundung und einfache, aber optisch schick inszenierte Rätsel. Der Leuchtturm nutzt seinen Lichtstrahl, um Pflanzen wachsen zu lassen oder Mechanismen auszulösen, während der Vogel als wendiger Begleiter fungiert und beispielsweise kleinere Hindernisse beiseite räumt. Mit rund fünf Stunden Spielzeit bleibt das Erlebnis kompakt und von meditativer Natur.

Optisch besticht das Spiel durch seine malerische Grafik, die oft an alte Gemälde erinnert. Die Welt wirkt wie ein lebendiges Kunstwerk, in dem Farben, Licht und Sounddesign perfekt harmonieren. Kleine Steuerungsungenauigkeiten fallen dabei kaum ins Gewicht.

Keeper ist ein ruhiges, künstlerisch gestaltetes Abenteuer, das weniger durch Action als durch Atmosphäre überzeugt. Ideal für alle, die visuell starke, gefühlvolle Spiele mögen und sich gern in eine sanfte, träumerische Welt entführen lassen.

Genre: Adventure

Entwickler: Double Fine Productions

Publisher: Xbox Game Studios

Systeme: PC, Xbox Series

Wertung: 4,0



Nichts ist, wie es scheint in »Clair Obscur: Expedition 33«

von Grit Richter

Mit dem verheißungsvollen Titel »Clair Obscur: Expedition 33« legt der junge französische Spieleentwickler Sandfall Interactive den Überraschungshit 2025 hin. Dabei kann die Entstehungsgeschichte mit ähnlich vielen Überraschungen aufwarten wie das Game selbst.

Von Ubisoft zu Sandall

Mitten in der Corona-Pandemie kam Guillaume Broche, einem Mitarbeiter von Ubisoft Entertainment, die Idee zu »Clair Obscur«. Doch unter dem Dach des Gaming-Riesen war für dieses Projekt kein Platz. Davon ließ sich Broche jedoch nicht abhalten und baute seine Idee weiter aus. Über alte Online-Foren und die Plattform Reddit suchte er weitere Verbündete. Schlussendlich verließ er Ubisoft und gründete gemeinsam mit anderen begeisterten Menschen aus der Gaming-Welt im Jahr 2020 Sandfall Interactive mit Sitz im französischen Montpellier.

Dass Guillaume Broche für sein Projekt brennt, zeigt sich besonders darin, wie er es schafft, großartige Menschen für sein Projekt zu gewinnen. Viele davon arbeiten gleichzeitig noch in anderen Bereichen, doch der gemeinsame Glaube an die Idee von »Clair Obscur« verbindet sie alle. Am Ende wird das Game mit einem Team aus rund 30 Menschen realisiert. Zum Vergleich, an großen Game-Hits können schon mal ein paar Hundert oder sogar Tausend Leute beteiligt sein.

Belle Époque meets Steampunk

Im April 2025 erscheint das Game für Windows, Playstation 5 und Xbox Series und wird sofort ein Erfolg. Ein halbes Jahr später wird bekannt gegeben, dass das Game über 5 Millionen Mal verkauft wurde.

Kritiken fielen durch die Bank weg gut aus. »Clair Obscur« ist vom Spielprinzip her inspiriert von »Final Fantasy«, bringt aber eine großartige Ästhetik mit. Hier treffen Belle Époque und Steampunk aufeinander und formen eine Welt, die an Vintage Paris



erinnert. Das sieht man vor allem am Eiffelturm in der Ferne, aber auch an vielen anderen Bauwerken und Sehenswürdigkeiten, die mit der französischen Hauptstadt in Verbindung gebracht werden.

Auch sonst ist das Game mit seinen zahlreichen verschiedenen Umgebungen und Wesenheiten eine Augenweide. Sandfall hat sich hier keine Grenzen gesetzt, was die Kreativität und Schönheit des Games angeht. Ein Level sieht so aus, als wäre alles unter Wasser, ein anderes ist ein traumhafter Herbstwald. Manche Level werden dunkler, je mehr Aufgaben man erledigt hat, in andere springt man nur schnell rein, um etwas zu holen. Manche Level sind in schwarz-weiß.

Trauer

Die Story, der wir in dieser Welt folgen, fängt erst einmal schön an. Gustave, ein junger Mann, kommt auf die Insel Lumière zurück, um mit seiner Ex-Freundin Sophie die Gommage zu feiern. Doch die Stimmung des Games und die Gespräche mit anderen Figuren machen schnell klar, dass dies kein Freudenfest ist. Ganz im Gegenteil.

Vom Ufer der Insel aus sieht man in der Ferne einen großen Monolithen, auf dem in leuchtendem Gold die Zahl 34 steht. Jedes Jahr zur Gommage nähert sich ein Wesen namens »Die Malerin« diesem Gebilde, löscht die Zahl aus und malt die nächst niedrigere Zahl an die gleiche Stelle. Kurz darauf sterben alle, die so alt sind wie die

Zahl auf dem Monolithen. Und obwohl wir Sophie in diesem Game kaum kennengelernt haben, können wir doch nicht anders als mit Gustave zu trauern, als sie sich in rote und weiße Rosenblätter auflöst. Damit endet der Prolog und die Geschichte der Expedition 33 beginnt.

Eine große 33 prangt nun auf dem Monolithen und es ist Tradition, nach jeder Gommage eine Expedition aus Freiwilligen übers Meer zu schicken, um den Monolithen zu erreichen und Antworten zu finden. Gustave ist Teil dieser Expedition, er ist ein Jahr jünger als Sophie und somit würde seine Auslöschung nächstes Jahr anstehen. Er hat nichts zu verlieren, genauso wie die anderen. Außer Maelle: die 16-jährige ist Gustaves Ziehkind und Sophie war eine ihrer wichtigsten Bezugspersonen.

Trauer und Verlust sind in »Clair Obscur« ein großes Thema. Alle Figuren haben in ihrem Leben schon einmal Menschen verloren, denn die Gommage löscht jedes Jahr Freunde und Familie aus. Doch das führt auch zu großer Kraft und dem Willen, herauszufinden, was jenseits des Meeres liegt, wer die Malerin ist und warum die Zahl auf dem Monolithen über Leben und Tod entscheidet.

All diese Emotionen werden perfekt musikalisch umgesetzt vom Komponisten Lorien Testard. Den hat Entwickler Guillaume Broche auf SoundCloud gefunden, einer Kooperations- und Werbeplattform für Musiker.

Freund? Feind? Gestral?

Aber nicht alles in »Clair Obscur« ist tragisch und traurig. Die Reise der Expedition 33 verläuft zwar nicht so wie geplant und ist geprägt von Rückschlägen, doch es gibt auch witzige Sachen, wie die Gestrals. Wesen, die in ihrer eigenen Sprache sprechen (die jedoch von allen verstanden wird), Aufgaben verteilen oder einfach mal einen Tanz aufführen. Sie sind in jedem Fall eine willkommene Abwechslung zu den Nevronen, die auf dem Festland unsere Gegner ausmachen.

Das Thema Verlust wird auch hier wieder aufgegriffen, denn in den vielen verschiedenen Level-Welten finden wir nicht nur Gestrals und Nevronen, sondern auch die Überreste der Expeditionen, die vor 33 übersiedelten. Sie haben Nachrichten hinterlassen. Worte des Aufgebens, der Trauer, Worte von Verlust, aber auch von Hoffnung. Manche von ihnen gaben ihr Leben um, im wahrsten Sinne des Wortes, Brücken zu bauen, über die spätere Expeditionen gehen können.

Unerwartet

Ich drücke mich ein bisschen darum, näher auf die Story einzugehen, denn das Game hält schon zu Beginn zahlreiche Überraschungen parat. Die Gommage und ihre Folgen sind nur der erste, tonsetzende Moment in diesem Game. Nichts ist, wie es scheint, und Sandfall schreckt nicht davor zurück, den allseitsbekannten Dreiakter einfach auf den Kopf zu stellen. Das ist umso interessanter, wenn man weiß, dass die Co-Autorin des Games, Jennifer Svedberg-Yen, keinen umfangreichen Background im Bereich des Schreibens hat. »Clair Obscur« ist nicht nur das erste Game, das sie geschrieben hat, sondern auch ihr erstes großes Schreibprojekt überhaupt. Vorher hat sie nach eigener Aussage nur für sich selbst Kurzgeschichten geschrieben.

Immer wieder habe ich mich dabei erwischt, wie ich beim Spielen dachte, »Wow, das kam unerwartet«. Was auch immer meine Idee für den Fortgang des Games war, es kam anders, als ich dachte. Solche Spiele kann ich nur lieben und damit scheine ich nicht die Einzige zu sein. Der französische Präsident Emmanuel Ma-

cron gratulierte Sandfall über Instagram und lobte deren Wagemut und Kreativität.

And the Game Award goes to ...

Die Gaming-Welt stimmt ihm zu und »Clair Obscur« war mehr als nur ein heißer Anwärter auf den Titel Game of the Year. Bei den Game Awards 2025 wurde es in 12 verschiedenen Kategorien nominiert (inklusive Mehrfachnominierung in der Kategorie Best Performance). Damit hatte es mehr Nominierungen als je ein Game zuvor in der über 10-jährigen Geschichte der Verleihung.

Doch die Konkurrenz war enorm. Mit »Hollow Knight Silksong«, »Ghost of Yōtei« oder »Hades II« musste sich »Clair Obscur« gegen bekannte und beliebte Spiele-Reihen durchsetzen. Und das mit Erfolg.

»Clair Obscur: Expedition 33« gewann nicht nur Game of the Year, sondern räumte den Preis in insgesamt 9 Kategorien ab. Zusätzlich bekam die Schauspielerin Jennifer English den Preis für die Rolle der Maelle.

Dieses überragende Ergebnis zeigt, wie sehr Jury und Fans dieses Independent Game feiern. Dabei ist das Studio gerade erst am Anfang.

Fazit und Ausblicke

2025 war das Jahr, in dem eine Indie-Produktion die Gaming-Welt auf den Kopf stellte. Eine David-gegen-Goliath-Geschichte, die erneut zeigt, zu was Videospiele fähig sein können, wenn man den kreativen Köpfen freie Hand lässt. Ein Game, dass alle in seinen Bann zog und zurecht mit Lob und

Preisen überhäuft wurde. Ein Game, von Menschen, die selbst spielen und wissen, was die Spielenden haben wollen. Ohne nervige Mikro-Transaktionen, überflüssige Gimmicks und zusätzliche Kosten für erweiterten Content. Stattdessen kündigte Sandfall seinen Fans ein Geschenk an: eine kostenlose Spielerweiterung als Dankeschön für das Vertrauen und den Support. Die »Expedition 33« findet ihr Ende in diesem Game, doch die Welt von »Clair Obscur« ist groß und Sandfall plant bereits das nächste Abenteuer.

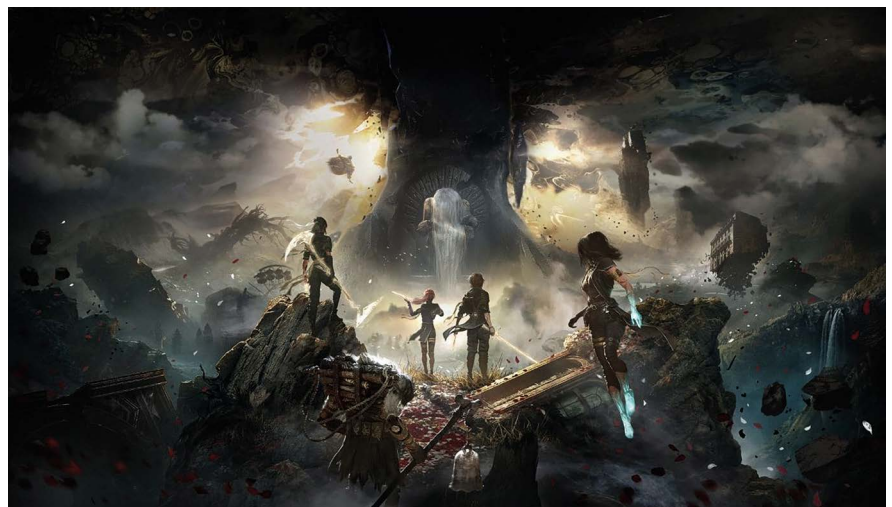
Zahlen, Daten, Fakten

»Clair Obscur: Expedition 33« ist ein rundenbasiertes Rollenspiel aus dem Genre Fantasy, mit vielen Anleihen aus der Science Fiction. Erhältlich für PC, PlayStation 5 und Xbox Series X/S. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade und Einstellungen für ein individuelles Gaming-Erlebnis.

Laut der Website howlongtobeat.com kann man in 28,5 Stunden die Hauptstory durchspielen. Nimmt man alle Side-Quests dazu, kommt man auf 44 Stunden. Und wer es ganz genau nehmen will, und wirklich jeden Stein umdrehen möchte, kann auch schon mal bis zu 66 Stunden in diesem Game verbringen.

Einen kleinen Nachteil bietet das Game jedoch. Gesprochen wird nur Französisch oder Englisch. Dafür gibt es eine große Auswahl an Untertitel-Sprachen.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) empfiehlt, das Game ab 16 Jahren zu spielen. ■



FanzineKurier

DER FLAMMIFER VON WESTERNIS 73

64 Seiten, DIN A5

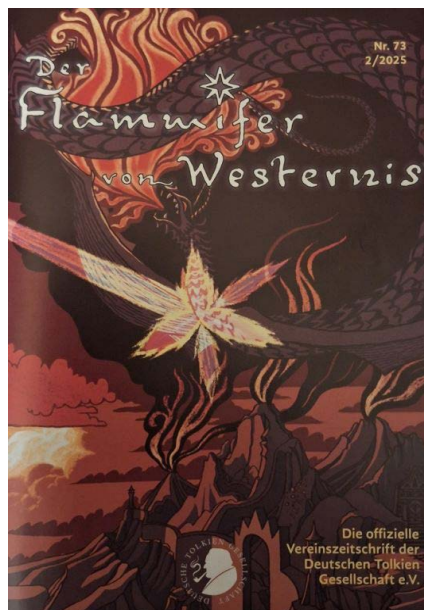
Hrsg.: Deutsche Tolkien Gesellschaft e.V.
www.tolkiengesellschaft.de

von Holger Marks

Mittlerweile waren die erste und zweite Staffel der »Ringe der Macht« sogar im Free-TV zu sehen. Die Serie spielt während des zweiten Zeitalters in Tolkiens Universum und kann leider nur auf wenig verbürgte Quellen zurückgreifen, die sich zudem noch über etliche Jahrhunderte erstrecken. Nicht die beste Voraussetzung, daraus eine spannende und in sich stimmige Serie zu kreieren. Andreas Zeilinger fragt sich daher auch in seinem langen und ausführlichen Beitrag in dieser Ausgabe der offiziellen Vereinszeitschrift der Deutschen Tolkien Gesellschaft, ob »Die Ringe der Macht – Adaption oder Fanfiction« ist. Zuvor klärt er allerdings die beiden Begriffe und verweist auf weitere Beispiele im phantastischen Genre. An den Figuren von Galadriel und Celebribor sowie an der Geschichte von Numenor arbeitet er seine Fragestellung ab und kommt zu einem eindeutigen Ergebnis: Fanfiction!

Zum Nationalsozialismus hat sich Tolkien, als es um die Herausgabe einer deutschen Ausgabe des »Hobbit« ging, sehr eindeutig geäußert. Leider hindert das heutige rechtsextreme Politiker:innen und verstrahlte Tech-Milliardäre nicht daran, sich immer wieder auf Tolkiens Werke zu beziehen.

Erik Wendlandt stellt die Rezeption vom »Herrn der Ringe« und des »Hobbit« in Italien in den Mittelpunkt seines Essays »Ministerpräsident Frodo, Tolkien und die politische Rechte in Italien«. Die amtierende Ministerpräsidentin Giorgia Meloni ist schon häufiger damit aufgefallen, Tolkien zu zitieren und hat 2023 eine nicht ganz unumstrittene und recht teure und inhaltlich tendenziöse Ausstellung über ihren Lieblingsautor initiiert. Erik Wendlandt zeigt auf, wie sehr Tolkiens Werke in Italien durch eher rechte Verlage und Kommentatoren rezipiert und sein Katho-



lizismus ausgenutzt wurde, um ihn für ihre Zwecke zu »missbrauchen«.

Isabell Düwel weist in ihrem Beitrag »Tolkien und die Tech-Bros von Silicon Valley – ein Kommentar« darauf hin, dass sich der Professor aus Oxford wahrscheinlich nicht nur die Haare raufen würde, wenn er erführe, wie sehr sich manche Tech-Milliardäre auf ihn berufen. Betroffen sind allerdings auch Philip K. Dick oder Isaac Asimov. Das scheint also eher eine eklektizistische Attitüde zu sein, die allerdings auch bezeugt, wie wenig diese Ultrareichen das Anliegen Tolkiens verstanden haben. Zwei, wie ich finde, sehr wertvolle Beiträge, die zudem differenziert genug sind, um auch den »demokratisch und freiheitlich eingestellten Tolkien-Fans« nicht die Freude am »Nebenschöpfung« des Professors zu verderben.

Die Rezensionen zeigen, wie sehr Mittelerde, seine Landschaften und Geschichten zum allgemeinen Kulturgut geworden sind. Sylvia Lindner hat aus 2.505 Klemmbausteinen »Elfische Ruinen« zusammengebaut und findet, dass sie nicht ganz zu dem »Bruchtal« des dänischen Konkurrenten passt. Mit einem Kartenspiel hat Isabell Düwel den Weg der Gefährten über Moria, Lothlorien bis zum Amon Hen verfolgt und dabei sowohl das hervorragende Artwork als auch die gelungene Umsetzung der Herr-der-Ringe-Thematik genossen. Ein besonderes Kinderbuch hat Benno

Kirtzel ganz im Sinne der Partizipation mit seiner fünfjährigen Tochter getestet: eine Tolkien-Biographie aus dem Insel-Verlag, ein »haptisch und wunderschönes Buch zu einem fairen Preis«, um eine gute Antwort auf die Frage zu geben, welche Bücher denn der Papa so gerne liest.

Veio Gamperl hat gelesen: das Filmbuch zum Film »Die Schlacht der Rohirrim«, das sowohl künstlerisch als auch inhaltlich überzeugen kann. Auch Thomas Ortlepp hat gespielt, allerdings ein recht komplexes und anspruchsvolles Brettspiel, in dem es um das Schicksal der »Gemeinschaft« geht. Gute Hinweise für Tolkien-Fans mit dem entsprechenden Geldbeutel. Und gleichzeitig immer wieder der Beweis, wie breit das Tolkien-Franchise mittlerweile aufgestellt ist.

Viele kleine Beiträge, die von vielen Aktivitäten der »Gesellschaft« berichten, komplettieren das Heft. Das sind Veranstaltungen zum Tolkien-Lesetag, der jedes Jahr an dem Datum durchgeführt wird, an dem der eine Ring vernichtet wurde. Es gibt aber auch Konzertabende, Wandertouren durch die Sächsische Schweiz oder einen Besuch von Khazad-Dum, das anscheinend in einem stillgelegten Eisenbergwerk in Schweiz eine neue Heimat gefunden hat. Sehr launige Beiträge, die mit Ironie und Bezug zu Tolkiens Werken beschrieben werden.

Fotos aus Mittelerde gibt es auch. Die Mitglieder waren dazu aufgerufen, im Urlaub nach »mittelirdischen« Motiven Ausschau zu halten, und haben geliefert. Christian Weichmann hat Theodor Fontanes Ballade »Herr Ribbeck auf Ribbeck im Havelland« umgedichtet zu »Herr Beutlin von Beutelsend im Auenland« in dessen Garten kein Birn-, sondern ein Festbaum steht. Und Unmut über eine viel zu lange Mitgliederversammlung gab es auch, weil es zu viele Änderungsanträge zu den ohnehin schon gestellten Änderungsanträgen gab. Eine Schelmin, wer dabei an Reinhard Meys »Ein Antrag auf Erteilung eines...« denkt. Paula Dosdall hat es getan und schnell mal umgedichtet. Ein großer Spaß natürlich für alle, die die »Uraufführung« live erlebt haben, aber auch für die nur Lesenden bleibt genügend Spaß übrig.

Der FLAMMIFER bietet wie immer für alle etwas: Einblicke ins Vereinsleben, Auseinandersetzungen mit Tolkiens Werk und dessen Rezeption sowie einen guten Rundumblick, was der Tolkien-Markt zu bieten hat.

BAWUEMANIA 15

164 Seiten, DIN A5.

Hrsg.: Science Fiction Club

Baden-Württemberg

www.science-fiction-club-baden-wuerttemberg.de

von Armin Möhle

Das BAWUEMANIA, das externe Fanzine des SCIENCE FICTION CLUBS BADEN-WÜRTTEMBERG, wurde reaktiviert – nach fast zwanzig Jahren ...! Die letzte Ausgabe erschien 2007 und war eine Storyanthologie. Nach seinem Wiedereinstieg in das Fandom ergriff Armin Hofmann die Initiative und beendete den »Kälteschlaf« (Vorwort) von BAWUEMANIA. Die 15. Ausgabe weist »wieder den ursprünglichen Magazin-Charakter« (Vorwort) auf, bietet also Kurzgeschichten, Artikel und Grafiken, aber nicht bunt gemischt, sondern blockweise voneinander getrennt.

Das Story-Angebot eröffnet Uwe Hermann mit »Die seltsamen Wanderungen des Jonas Darwin Potter«. Der Protagonist wird durch diverse Welten katapultiert und muss sich in ihnen zurechtfinden und überleben. Das Ende ist offen, und so mutet die Story wie der Beginn eines potentiell längeren Textes an – oder könnte beliebig fortgesetzt werden. Martin Eisele verfasste eine »erweiterte, bearbeitete, aktualisierte Fassung« (Seite 47) seiner Story »Parabrain«, die zuerst in EXODUS 26 erschien. Der Protagonist nimmt an einem medizinischen Experiment teil. Die Welt der Zukunft, in der er lebt, ist politisch reaktionär, von Stillstand und Ungleichheit geprägt, technisch in mancher Hinsicht jedoch fortschrittlich. Der Autor packt jedoch zu viele Handlungselemente in die Story hinein: Der erste Teil hat keine Bedeutung für das darauffolgende Geschehen, und die zahlreichen Details der Zukunftswelt überfrachten die Handlung.

Auch die Welt von »Schwarzblut« von

Michael Sagenhorn mutet ein wenig konstruiert an. Es ist eine dunkle Welt, die von einem »Sonnenschirm« vor Strahlung geschützt wird, und in der ein Paar auf die Jagd nach »Monstern« geht, die offenbar durch eine Infektion entstanden sind. Es ist noch mehr wie »Parabrain« eine actionreiche Kurzgeschichte, allerdings ohne in demselben Maß überladen zu wirken.

Ungewöhnliche Perspektiven weisen die Storys »Heute mit Rand« von Gerhard Huber und »Nichts bleibt ewig« von Natalie Tricariro auf. In ersterer gibt ein Zigarettenautomat ungewöhnliche, vertrauliche Nachrichten aus, die zweite schildert das Schicksal eines Insekts, das in Haushalten häufig anzutreffen ist. »Im Schatten von Beteigeuze« von Martin Hans Schmitt ist ein düsterer Ausblick auf ein (mögliches) Ende des Ukraine-Kriegs, bei dem die Titelauswahl etwas verwundert. »Homehacking« von Michael Baumgartner ist ein solider Krimi, der in einer Near-Future-Welt angesiedelt ist, die auch etwas reaktionär anmutet und in der technische Gadgets eine wichtige Rolle spielen. Mein Favorit unter den Kurzgeschichten in BAWUEMANIA 15!

Uwe Lammers beschäftigt sich mit »The Wonderful Wizard of Oz oder: Ein Mythos wird geboren«. Er stellt die historische Situation dar, in der der Roman entstand, und gibt seine Publikationsgeschichte und den Lebensweg des Autors L. Frank Baum wieder. Auch wenn dieser Text ebenfalls

keine Erstveröffentlichung ist, hat der Klassiker eine solche Würdigung selbstverständlich verdient. Im Anschluss rezensiert Jürgen Thomann die Storysammlung »Paycheck – Die Abrechnung« von Philip K. Dick (Heyne, 2004), die sicherlich eine repräsentative Auswahl aus dem umfangreichen Kurzgeschichtenwerk des Autors bietet. Und dass auch bei Philip K. Dick eine solche Wertschätzung mehr als angebracht ist, steht ohnehin außer Frage.

Armin Hofmann setzt sich in einem informativen Plauderton mit zwei Graphic Novels auseinander: »George Lucas – Der lange Weg zu STAR WARS« (Splitter, 2024) und »Die Gesellschaft der Tiere« (Hayabusa/Carlsen Manga, 2023). »Der weiße Hai« von Michael Schnitzenbauer ist ein Rückblick auf »50 Jahre Terror im Ozean«, der viele Aspekte rund um die Filme locker und prägnant zusammenfasst. Sehr persönlich gehalten, aber gerade deshalb sehr reizvoll ist »Krieg der Sterne in Oberbayern« von Ringo Hiensdorfer, der auf seine früheren Kinoerfahrungen (wohl aus den siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts) zurückblickt.

Nun, das Fandom kommt in BAWUEMANIA 15 auch nicht zu kurz ... Michael Schneiberg hat den ArchipelaCon 2 in Finnland besucht und berichtet pointiert davon. Matthias Hofmann hat »nur« am WetzKon III in Deutschland teilgenommen und geht in seinem Bericht mehr in die Details als Michael, was Fan-Historie und Programmpunkte angeht, aber auch das ist auch in Ordnung. Einige »handgefertigte Illustrationen« (Vorwort) von Norbert Reichinger, Katinka und Marie Beil beenden die Ausgabe.

Ungeachtet der Kritik zu einzelnen Beiträgen ist das BAWUEMANIA-Revival gelungen. Fortsetzung folgt ...?!

QUEER*WELTEN 15

108 Seiten, DIN A5.

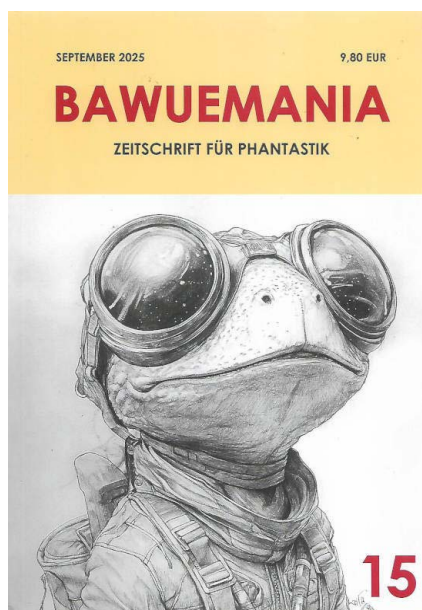
Hrsg.: Ach je Verlag als Imprint des

Amrun-Verlags

queerwelten.de

von Holger Marks

»Rechtsradikale reden von Meinungsfreiheit, aber was sie verlangen, ist Wider-



spruchsfreiheit für ihre Menschenfeindlichkeit.« Ich bin dankbar für diesen Satz, der klar und deutlich Stellung zu aktuellen gesellschaftlichen Konflikten bezieht. Auch wenn die QUEER*WELTEN-Redaktion sicherlich gerne auf diesen Satz verzichtet hätte. Und eigentlich wollten sie die trans- und queerfeindlichen Aggressionen, denen sie und die Mitwirkenden am Heft in letzter Zeit immer häufiger begegnen, auch gar nicht thematisieren, um der rechten Szene keinen Raum zu geben. Aus dem Vorwort lässt sich herauslesen, dass es wohl entsprechende Vorfälle gegeben hat und Menschen erschreckenderweise Hass über Menschen versprühen, die sie gar nicht kennen.

Da geht leider fast unter, dass die queeren Welten auch Preise gewonnen haben, so einen KURD-LAßWITZ-PREIS und den HALL OF FAME AWARD der European Science-Fiction Society, der von einer europäischen Anerkennung zeugt.

Fünf Kurzgeschichten und ein Essay sowie elf »Microfictions« enthält diese Ausgabe.

Die Kürzestgeschichten wurden dieses Mal unter dem Thema »Heiter Scheitern« geschrieben, wobei jede Zeile mit einem der Buchstaben des Themas anfängt. Es sind mal nachdenkliche, mal experimentelle Texte, wie zum Beispiel »Hexen helfen heilen mit« von Rosa*Kato Glück, oder humorvolle wie »Heiser scheitern« von Kristina Schreiber, die das Thema leicht abwandelt und in der eine Banshee nicht so effektiv ist, wie sie eigentlich sein sollte. Auch »Das letzte Gelage« von Jenny Cazzola feiert das Leben trotz verlorener Schlacht. In »(H)Eis(s)« von Lou Korte hat ein hellgrüner Kobold unerwartet sehr direkten Kontakt mit einer Eiswaffel und dank »Br_uch« von Jassi Etter weiß ich jetzt auch, was »Chromodorididae« sind.

Die fünf Geschichten in diesem Band sind sowohl thematisch als auch stilistisch sehr unterschiedlich.

Sehr persönlich schildert Carina Zacharias in »Die Hummel« eine Near-Future-Dystopie, in der das Titel gebende Tier dem Protagonisten eine neue Hoffnung gibt. In einer Zeit, in der es kaum noch Tiere gibt und Menschen bei der Arbeit mehr oder weniger wie Sklaven behandelt werden. Die Hummel ist dann auch der

Anlass, warum die Hauptperson sich aus der Hoffnungslosigkeit löst und eine neue Perspektive für sich findet. Carina Zacharias gelingt es gekonnt, eine mehr als bedrückende Stimmung zu erzeugen und zum Ende ein kleines Licht der Hoffnung zu erzeugen.

»Ein ganz normaler Mensch« zu werden, kann ein Problem sein. Zumindest wenn der vorherige »Zustand« als Geist beschrieben werden kann. Plötzlich ist die Entität nicht mehr durchsichtig, entwickelt Flecken im Erscheinungsbild, die Haare hängen herunter und, statt durch die Tür zu schweben, wird sie plötzlich auf die »herkömmliche« Weise benutzt. Hagen Geyer gelingt es mit seiner Geschichte, die überwiegend aus Dialogen besteht, das Thema »Normalität« auf originelle Weise aufzuarbeiten und zu hinterfragen. Ist es schlecht, ein Mensch zu sein?

Ich muss zugeben, mit »Die Pflicht, alt zu werden« von Lian Ay Gee habe ich mich ein wenig schwer getan. Das Szenario ist recht skurril. Einige queere Menschen sind auf eine Raumstation geflohen, von der aus sie durch Dimensionsportale andere Welten besuchen, um eine zu finden, in der auch queere Menschen ein sicheres und gutes Leben haben können. Und es ist schwer, eine solche zu finden. Und dann ist da noch die Frage, ob sie nicht auf ihre Ursprungswelt zurückkehren sollten, um anderen betroffenen Menschen ein Beispiel

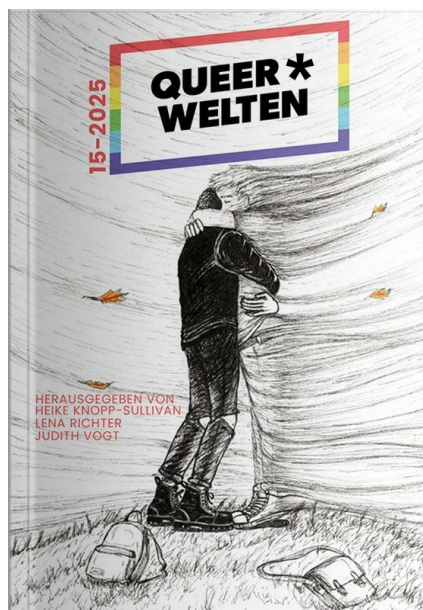
sein zu können. Die Geschichte verdeutlicht, mit welchen Ängsten und Befürchtungen queere Menschen durchs Leben gehen. Aber irgendwie hatte ich beim Lesen den Eindruck, dass die Gespräche sich im Kreise drehen und etwas Handlung fehlt.

»Kinderladen« von Jol Rosenberg ist auf den ersten Blick eine rührende Geschichte, allerdings mit einem sehr ernsten Hintergrund. Um Kinder zu kriegen, müssen Paare ein zertifiziertes Training durchlaufen, in dem sie Androidenkinder in verschiedenen Altersstadien für eine gewisse Zeit erfolgreich »pflegen«. Die Hauptperson verleiht diese Kinderandroiden. In seinem Laden sitzt Magda seit Jahren regungslos auf einer Bank. Sie ist eine der Kinderandroiden, die bei einem Einsatz verschwunden und dann verletzt wieder aufgefunden wurde. Sie weigert sich, repariert zu werden, bis eines Tages ein Pärchen den Kinderladen betritt, das aufgrund einer Lernbehinderung wohl nie das nötige Zertifikat erhalten wird. Eine sehr schöne stimmige Geschichte, die ein positives Feeling hinterlässt.

»Fiktionale mit Frosch und Rosskastanie« ist nicht nur ein ungewöhnlicher Titel. Auch die Geschichte von Chris Balz ist mehr als ungewöhnlich und dabei auch noch sehr spannend. Und was es mit der Thermoskanne (nicht im Titel erwähnt) sowie dem Frosch und der Rosskastanie auf sich hat, erfahren wir auch. Mir hat diese Geschichte sehr viel Spaß gemacht, sowohl vom Erzählstil als auch von den Sprachexperimenten her bis hin zu den ungewöhnlichen Ideen.

In dem Essay »Die Menschheit soll sich im All verwurzeln« beschäftigt sich Judith C. Vogt sehr ausgiebig mit der Vision einer raumfahrenden Menschheit in den Romanen Octavia E. Butlers und Mary Robinette Kowals und der Perspektive, eine nicht patriarchale, nicht kapitalistische und nicht ausgrenzende Entwicklungslinie zu erreichen. Die Sterne werden so zu einer Projektionsfläche für eine andere, bessere Welt.

Für mich sind die QUEER*WELTEN mittlerweile zu einem unverzichtbaren Bestandteil der bundesdeutschen Phantastik-Szene geworden, die gerne noch ein paar weitere Auszeichnungen einheimsen können.



WELTENPORTAL 6

124 Seiten DIN A4,
Download: weltenportalmagazin.de/wp-content/uploads/2025/09/WP6-Webausgabe.pdf.
Hrsg.: Christoph Grimm
weltenportalmagazin.de

von Armin Möhle

Nach der »Vampir«-Sonderausgabe, die nicht in die Nummerierung einbezogen wurde, erscheint das WELTENPORTAL 6 als konventionelle Ausgabe – »konventionell« in dem Sinn, dass sie Kurzgeschichten, Artikel, Besprechungen und andere Beiträge enthält, die kein gemeinsames Thema verbindet. Gleichwohl denken die Herausgeber über eine gewisse Neuausrichtung ihrer Publikation nach: »Die vorliegende Ausgabe ist daher die letzte, die noch nach »altem Muster« zusammengestellt wurde.«, teilen sie im Vorwort mit.

Die Ausgabe enthält auf der primärliterarischen Seite zehn Kurzgeschichten und zwei »Leseproben«, bei denen sich es aber um eigenständige Texte handelt.

Erfreulich, dass im WELTENPORTAL 6 die Kurzgeschichte »Opium« von Sarah Lutter aus der fünften Ausgabe ihre Fortsetzung findet. Der Frankfurter Kommissar Thorsten Keyser, beheimatet in einer Welt der Vergangenheit, die mit Steampunk-Elementen ausgestattet ist, bekommt einen neuen Fall auf den Schreibtisch geworfen, den er selbstverständlich löst und der ihm Gelegenheit bietet, »Rache« zu nehmen für den Tod seines Freundes (in WP 5). Eine gelungene Krimi-Episode auf einer authentisch wirkenden Bühne!

Maximilian Wust und Michaela Schrimpf bieten mit »Hypostasis« eine ungewöhnliche Story an, die zunächst gar nicht als solche anmutet. Denn ein Haus, in dem Menschen verschwinden, ist sicherlich ein klassisches Motiv, doch der Plot entwickelt sich in eine Richtung, die aus dieser Situation heraus nicht unbedingt zu erwarten gewesen ist. Jenseits der Themen der übrigen Kurzgeschichten bewegt sich auch »Raum, der (maskul.) sonderbare (Adj.)« von Jamie-Lee Campbell. Die Protagonisten finden sich in einem abgefahrenen

Escape-Room wieder (!) – und natürlich in der Kurzgeschichte, die ihnen eine bestimmte Anzahl von Zeichen zur Verfügung stellt, um absurde Situationen wiederzugeben und ebensolche Dialoge zu führen.

Ausblicke in die nahe Zukunft bieten Maria Orlovskaya und Yvonne Tunnat. In »Es gibt keinen besseren Ort als die Pein« von Maria Orlovskaya wird der Schönheitswahn von Schülerinnen ins Extreme gesteigert. Die Probleme, in die Yvonne Tunnat ihre Protagonistinnen in »Nano-Godt« stürzt, sind dagegen schon etwas relevanter ... Der Bruder einer Achtjährigen stirbt, obwohl er hätte überleben können, wenn sich ihre Mutter anders entschieden hätte, was aber eine humane Lösung des Konflikts ist.

Einen Ausflug in die Fantasy unternimmt Timo Falke in »Was aus dem Schnee wurde«. Ein Dorf vermisst seit drei Wintern den Schnee, und so macht sich ein Mädchen auf, um der Ursache auf den Grund zu gehen. Eine gut erzählte Geschichte mit einem Plot, der zu einem harmonischen Schluss geführt wird. Eine Fantasy-Story ist auch »Erinnerungen sind flüchtig« von Ulf Fildebrandt. In einer Herberge geschieht ein Verbrechen, das zunächst nicht aufgeklärt werden kann, da einer der Gäste Erinnerungen manipulieren kann. Doch der Sohn des Wirts findet eine Lösung, die konsequent umgesetzt wird. Das ist keine Wohlfühl-Fantasy ...



In den Weltraum will der Protagonist in »Auf neue Freunde und unverhoffte Gelegenheiten« von Nele Sickel aufbrechen. Doch er benötigt einen Piloten – oder zwölf ... Eine Story, die sich nicht ernst nimmt und amüsant ist. Eine Episode aus einem intergalaktischen Krieg schildert Nicole Hobusch in »Tsuril«. Warum in diesem Krieg Planeten erobert werden müssen, wird nicht erklärt ... Wer ein Faible für Military-SF hat ist mit dieser Kurzgeschichte sicherlich gut bedient. Immerhin gibt es zum Schluss noch die eine oder die andere (als Alibi gedachte ...?) kritische Bemerkung. Auf ein kosmisches Problem, auf die »Anomalie« von Alexander Klymchuk, stößt die Androidin und die KI eines Raumschiffs, das mit Kolonisten im Kälteschlaf unterwegs ist. Die Mission ist gefährdet. Naja, und etwas kleiner und weniger spektakulär geht es wohl nicht ...

Die »Leseproben« stammen aus zwei Storysammlungen von p.machinery. »Nuclear Dirtbag Gang« von Kai Focke ist in »Hinterm Haus« (2025) erschienen und originell: Ein Waldschrat geht zu einer Siedlung der Menschen, um sich über deren Lärm zu beschweren, und findet zu einer neuen Profession. »Laden! Zielen! Feuer!« von Frank Lauenroth aus »Delter« (2025) schildert ebenfalls den Einsatz eines Soldaten in einem interstellaren Krieg, der schon seit sieben Jahren andauert, ist als Story mit doppeltem Boden angelegt, mutet jedoch konstruiert und eindimensional an.

Drei, pardon, vier Interviews enthält die neue WELTENPORTAL-Ausgabe: Sabine Frambach und Kai Focke sprechen über ihr Anthologie-Projekt CAMPUS 2029 (Oldib Verlag, 2024), Michael Schmidt und Erik Schreiber informieren über das Magazin ZWIELICHT bzw. die STERNENLICHT-Romanreihe. Das sind durchweg interessante Gespräche. Die hund- bzw. katzenveränderten Protagonisten aus der Kurzgeschichtensammlung »Hund & Katz« (Selbstverlag) darf die Autorin Anja Bagus in dem Interview zwischen den beiden vorstellen. (Aufgezeichnet von Sarah Lutter, die auch mit Sabine Frambach und Kai Focke sprach, die übrigen Interviews führte Christoph Grimm.)

Die berechnete Frage »Kann Phantastik progressiv sein, wenn sie keine Infragestellung des Status Quo beinhaltet?« stellt Jol Rosenberg. In der Science-Fiction erschaffene Welten muten mitunter (oder zu häufig ...) erstaunlich konservativ an, gesellschaftlich, wirtschaftlich und politisch. Neben analytischen Überlegungen stellt Jol Rosenberg einige Romane vor, die die konservativen Muster aufbrechen (von – ich bin versucht zu sagen: nur – Becky Chambers und Martha Wells). »Ein Planet als Hauptfigur« ist Helliconia, ein Weltenentwurf in Form einer Trilogie von Brian W. Aldiss. Udo Klotz stellt die Romane und ihre diversen Aspekte prägnant vor. Dieser herausragende Weltenentwurf hat diese Würdigung und Erinnerung mehr als verdient! »Von Monstren und Männern« berichtet Anna Eschenbach. Gemeint ist der Roman »Ich, Hannibal« von Judith und Christian Vogt (Piper, 2024), in der Hannibal, nunja, eine Frau ist. Es ist nicht der erste Roman des Autorenpaars, der mit einer alternativen Historie spielt.

Eine Handvoll Rezensionen runden die Artikel ab. Die Kurzgeschichten wurden durchweg illustriert (von Maximilian Wust, Detlef Klewer, Jamie-Lee Campbell, Monny, Julia Biermayer-Notter, Timo Kümmel, June Is, Frank G. Gerigk, Ralf Schneider, Jessica Marquardt sowie von Daniel Tschernow) und zwei kurze Pointen-Comics von Detlef Klewer und Maximilian Wust sind auch enthalten.

Die sekundärliterarische Seite des WELTENPORTALS 6 ist gut besetzt, die Stories überzeugen fast durchweg. Auf dieser Basis können die Herausgeber natürlich weiter arbeiten, wenn sie wollen, oder konzeptionelle Änderungen vornehmen, wie angekündigt. Ich sehe dem mit Interesse entgegen ...!



Dunkle Energie - eine Illusion?

von Robert Hector

Die Dunkle Energie sorgt dafür, dass sich unser Universum beschleunigt ausdehnt. Bisher ging man davon aus, dass sie konstant ist. Neue Beobachtungen deuten jedoch darauf hin, dass diese Annahme falsch sein könnte.

Die Dunkle Seite des Universums

Beobachtungen der Rotation von Galaxien und weit entfernter Supernovae führten zu der Erkenntnis, dass die sichtbare Materie im Universum nur die Spitze des Eisbergs darstellt. Unterhalb dieser sichtbaren Welt liegen unsichtbare Phänomene wie die Dunkle Materie und die Dunkle Energie.

Sterne und interstellares Gas – die sogenannte baryonische Materie – machen nur etwa ein Sechstel der gesamten Materie des Universums aus. Der überwiegende Teil entfällt auf die Dunkle Materie.

Noch dominanter ist die Dunkle Energie: Rund 73 Prozent des gesamten Energiegehalts beziehungsweise der Massenenergie des Universums werden ihr zugeschrieben. Ihr wichtigstes Indiz ist die Tatsache, dass sich die Expansion des Universums seit etwa fünf Milliarden Jahren beschleunigt. Die restlichen Anteile entfallen auf Dunkle Materie (23 Prozent) und sichtbare Materie (4 Prozent). Wir leben also in einem »4-Prozent-Universum«. Die Natur sowohl der Dunklen Materie als auch der Dunklen Energie ist bislang ungeklärt.

Die beschleunigte Expansion des Universums

Im Jahr 1998 stellten Astronomen anhand von Beobachtungen weit entfernter Supernovae fest, dass sich das Universum nicht nur ausdehnt, sondern dass sich diese Expansion im Lauf der Zeit sogar beschleunigt. Das war überraschend, denn die Gravitation der gesamten Materie im Universum sollte die Ausdehnung eigentlich abbremsen.

Um diese beschleunigte Expansion zu erklären, mussten die Forschenden annehmen, dass es eine bislang unbekannte Form von Energie gibt, die dem Effekt der Gravitation entgegengewirkt und den Raum

selbst auseinanderdrückt. Diese hypothetische Energie erhielt den Namen »Dunkle Energie«.

Die Forscher Adam Riess und Saul Perlmutter untersuchten mit ihren Teams das Licht explodierender Sterne in großer Entfernung. Sie stellten fest, dass sich das Universum im Lauf der Zeit immer schneller ausdehnt. Nach Einsteins Allgemeiner Relativitätstheorie können Materie und Energie die kosmische Expansion beeinflussen. Da sich der Raum ausdehnt, nimmt jedoch die Dichte von Materie und Energie ab. Eigentlich müsste sich die Expansion deshalb verlangsamen.

Eine mögliche Erklärung ist, dass selbst der leere Raum eine eigene Energie besitzt – die sogenannte Vakuumenergie. Schon Einstein hatte eine solche Idee formuliert: Er nahm an, dass der Raum von einer konstanten Energie durchdrungen ist, die er mit dem Symbol λ (Lambda) bezeichnete, der kosmologischen Konstante. Als Edwin Hubble in den 1920er-Jahren zeigte, dass das Universum expandiert, verwarf Einstein diese Vorstellung.

Seit 1998 ist die kosmologische Konstante jedoch wieder Teil des kosmologischen Standardmodells, des sogenannten Lambda-CDM-Modells (CDM steht für »Cold Dark Matter«). Beobachtungen mit einer neuen Generation von Teleskopen legen nun allerdings nahe, dass diese Vorstellung unvollständig oder sogar falsch sein könnte.

DESI - Dark Energy Spectroscopic Instrument

Das DESI-Teleskop in Arizona misst, wie schnell sich das Universum seit dem Urknall vor 13,8 Milliarden Jahren ausgedehnt hat. In den Jahren 2021 und 2022 erfasste das Instrument Licht aus verschiedenen Epochen der kosmischen Geschichte. So entstand eine dreidimensionale Karte mit den Positionen von rund sechs Millionen Galaxien, die vor zwei bis zwölf Milliarden Jahren existierten.

Zusätzlich analysierte DESI die Lichtspektren dieser Galaxien. Daraus lässt sich bestimmen, wie schnell sie sich von uns entfernen.

In den ersten Hunderttausenden Jahren nach dem Urknall war das Universum eine heiße Mischung aus Materie und Strah-

lung. Die Gravitation zog die Materie zusammen, während das Licht nach außen drängte. Dieses Zusammenspiel erzeugte Dichtewellen. Als das Universum abkühlte und sich Atome bilden konnten, wurde es durchsichtig für Strahlung. Die Dichtewellen »froren« ein und hinterließen Spuren in der großräumigen Struktur des Kosmos.

Diese sogenannten baryonischen akustischen Oszillationen (BAO) lassen sich bis heute nachweisen und dienen als kosmisches Maßband, um Entfernungen im Universum zu bestimmen. Die Auswertung der DESI-Daten zeigt Abweichungen vom Standardmodell der Kosmologie. Demnach scheint die Dunkle Energie im Lauf der Zeit schwächer zu werden.

In den kommenden Jahren sollen weitere Teleskope diese Ergebnisse überprüfen und verfeinern, darunter das Vera-C.-Rubin-Observatorium in Chile, das Nancy-Grace-Roman-Teleskop der NASA sowie die Euclid-Mission der europäischen Raumfahrtagentur ESA. Sie sollen klären, ob die Dunkle Energie tatsächlich konstant ist. Bestätigt sich der Trend der DESI-Daten, könnte sich unser Bild vom Universum grundlegend ändern.

Die Natur der Dunklen Energie

Einige Wissenschaftler vermuten, dass Dunkle Energie mit derselben Art von Feld zusammenhängt, das kurz nach dem Urknall eine Phase extrem schneller Expan-

sion ausgelöst hat. Ein solches Skalarfeld (<https://de.wikipedia.org/wiki/Skalarfeld>) könnte den Raum mit Energie füllen, die zunächst konstant erscheint, im Lauf der Zeit jedoch schwankt.

Der Kosmologe Paul Steinhardt weist darauf hin, dass eine veränderliche Dunkle Energie eigentlich natürlicher wäre. Andernfalls wäre sie die einzige bekannte Energieform, die überall und zu jeder Zeit exakt gleich ist. Sollte diese Annahme zutreffen, leben wir nicht im energieärmsten Zustand des Universums, dem echten Vakuum, sondern in einem Zustand höherer Energie, der sich langsam dorthin entwickelt.

In diesem Fall hinge das Schicksal des Universums davon ab, wie sich die Dunkle Energie weiter verändert. Würde ihr Wert unter null sinken, könnte sich die Expansion umkehren und das Universum wieder zusammenziehen. Dies würde Modelle eines zyklischen Universums unterstützen, in dem auf Expansionen stets neue Kontraktionen folgen.

Nach heutigen Beobachtungen besteht das Universum auf großen Skalen aus einem Netzwerk von Galaxien, die entlang fadenförmiger Strukturen angeordnet sind. Diese Stränge entstehen durch die Gravitation: Materie sammelt sich an bestimmten Stellen und bildet zusammenhängende »Fäden«. An den Kreuzungspunkten dieser Fäden befinden sich

besonders dichte Regionen mit vielen Galaxien. Dazwischen liegen riesige, fast leere Räume, die sogenannten Voids. Die fadenförmigen Strukturen bilden zusammen mit den Voids ein großräumiges Netzwerk, das die Struktur des Universums im Maßstab von Milliarden Lichtjahren bestimmt.

Künftige Beobachtungen sollen ein vollständigeres Bild dieser Strukturen liefern und helfen, die Dynamik und die mögliche Zukunft des Kosmos besser zu verstehen.■

Quelle: u.a. Spektrum der Wissenschaft, 12/2025, Seiten 12f

Anmerkung der Chefredaktion: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet der Autor.

Wie hält uns unser Immunsystem gesund?

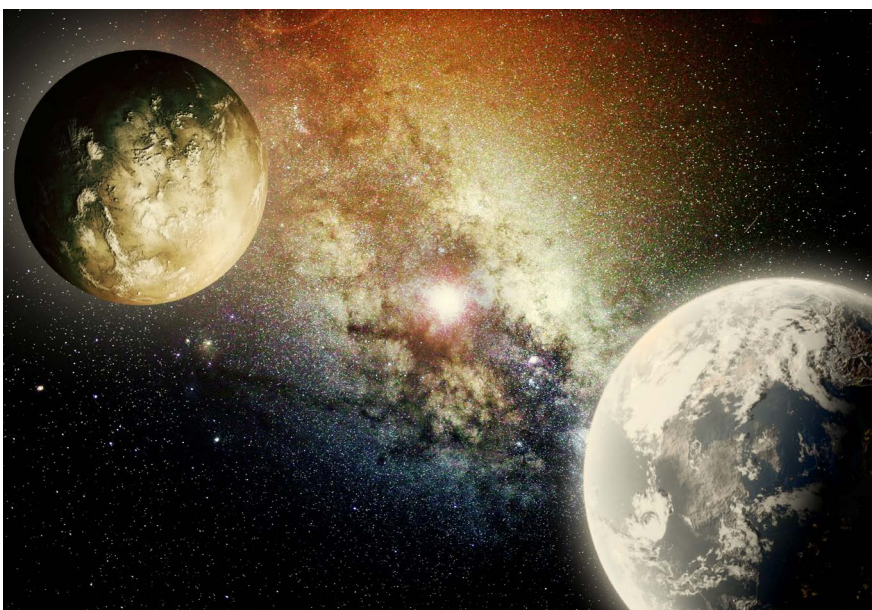
von Robert Hector

Das Immunsystem ist das Schutzschild unseres Körpers gegen äußere Eindringlinge. Ständig müssen Viren, Bakterien oder auch entartete körpereigene Zellen erkannt und ausgeschaltet werden, um Krankheiten zu verhindern. Dabei arbeitet ein äußerst komplexes System aus vielen unterschiedlichen Bestandteilen zusammen.

Zelluläre Immunologie

Die zelluläre Immunologie befasst sich mit den Zellen des Immunsystems und ihren Reaktionen. Zum angeborenen Immunsystem gehören unter anderem neutrophile Granulozyten, Makrophagen und natürliche Killerzellen. Sie reagieren schnell und unspezifisch auf Eindringlinge.

Das adaptive Immunsystem umfasst auf zellulärer Ebene die B-Lymphozyten und T-Lymphozyten. Im Gegensatz zum angeborenen Immunsystem kann es sehr gezielt auf bestimmte körperfremde Strukturen reagieren. Diese spezifische Abwehr entwickelt sich jedoch erst nach einem ersten Kontakt mit dem Erreger. Das angeborene Immunsystem benötigt einen solchen Erstkontakt nicht.



Humorale Immunologie

Die humorale Immunologie beschäftigt sich mit den proteinbasierten Prozessen des Immunsystems. Dazu zählt im angeborenen Teil der Immunabwehr das sogenannte Komplementsystem, eine Kette von Proteinen, die Krankheitserreger markieren oder zerstören.

Im adaptiven Immunsystem übernehmen Antikörper diese Aufgabe. Ein weiteres wichtiges Forschungsgebiet der humoralen Immunologie sind die Zytokine. Dabei handelt es sich um Botenstoffe aus Proteinen, die die Aktivität des Immunsystems regulieren und die Kommunikation zwischen seinen verschiedenen Komponenten ermöglichen.

Eine besondere Rolle spielen die T-Lymphozyten (Bild 1, <https://de.wikipedia.org/wiki/T-Lymphozyt>), auch T-Zellen genannt. Sie patrouillieren ständig im Körper, erkennen Eindringlinge und tragen zu deren Bekämpfung bei.

Der Nobelpreis für Physiologie oder Medizin 2025 ging an drei Forscher auf dem Gebiet der T-Zellen und der sogenannten Immuntoleranz: Mary E. Brunkow, Fred Ramsdell und Shimon Sakaguchi. Sie beschäftigten sich unter anderem mit der Frage, warum das Immunsystem manchmal körpereigenes Gewebe angreift. Die Folge können Autoimmunerkrankungen wie rheumatoide Arthritis, Multiple Sklerose oder Diabetes mellitus Typ 1 sein. Auch bei Krebserkrankungen und in der Transplantationsmedizin spielen T-Zellen eine zentrale Rolle.

T-Zellen als Wächterzellen

In der äußeren Membran der T-Zellen befinden sich spezielle Rezeptoren. Das sind Moleküle, mit denen T-Zellen an sogenannte Antigene andocken können – meist Proteinbruchstücke eines »Feindes«. Diese Antigenrezeptoren kommen in enormer Vielfalt vor. Ihre Struktur wird durch unterschiedliche Gene bestimmt.

Allerdings tragen nicht nur Viren und Bakterien Antigene auf ihrer Oberfläche, sondern auch die Zellen des eigenen Körpers. Wie wird also verhindert, dass das Immunsystem gesunde körpereigene Zellen angreift?

Eine wichtige Schutzmaßnahme ist die sogenannte zentrale Immuntoleranz, die im Thymus (Bild 2) – einem lymphatischen Organ im Brustkorb – entsteht (<https://de.wikipedia.org/wiki/Thymus>). Dort reifen die T-Zellen aus – daher stammt auch der Buchstabe »T«. Während dieses Reifungsprozesses werden jene T-Zellen aussortiert und zerstört, die auf körpereigene Proteine reagieren. Entscheidend ist dabei der T-Zell-Rezeptor, ein individuelles »Antennenmolekül« auf der Oberfläche jeder T-Zelle.

Dieser Kontrollmechanismus ist jedoch nicht vollkommen. Einige potenziell gefährliche T-Zellen überleben den »Säuberungsprozess« und können später körpereigenes Gewebe wie Nervenzellen, Gelenke oder die Schilddrüse angreifen.

Daher wurde vermutet, dass es spezialisierte Immunzellen geben muss, die solche Autoimmunreaktionen unterdrücken. Lange Zeit ließen sich diese sogenannten Suppressor-T-Zellen jedoch nicht eindeutig nachweisen.

Regulatorische T-Zellen

Bereits 1969 beobachteten japanische Forscher, dass Mäusebabys schwere Autoimmunreaktionen entwickelten, wenn ihnen die Thymusdrüse entfernt wurde. Ohne die Kontrolle autoaggressiver T-Zellen geriet das Immunsystem außer Kontrolle.

Anfang der 1980er-Jahre injizierte der japanische Immunologe Shimon Sakaguchi solchen thymuslosen Mäusen eine Mischung aus T-Zellen gesunder Tiere. Die Autoimmunreaktionen blieben daraufhin aus. In dieser Zellmischung befanden sich offenbar Zellen, die die Immunreaktion unterdrücken konnten – und zwar außerhalb des Thymus.

Damit wurde klar, dass die zentrale Immuntoleranz nur ein Teil des Schutzsystems ist. Sakaguchi begann, verschiedene T-Zell-Populationen genauer zu unterscheiden. 1995 stellte sein Team schließlich eine neue Klasse von T-Zellen vor. Diese tragen auf ihrer Oberfläche unter anderem das Protein CD25, einen Bestandteil des Rezeptors für den Immunbotenstoff Interleukin-2. Sakaguchi nannte sie regulatorische T-Zellen. Ihre Existenz hängt entscheidend vom Funktionieren eines einzelnen Gens ab.

Das Foxp3-Gen

Die US-amerikanischen Immunologen Mary Brunkow und Fred Ramsdell untersuchten Mäuse aus einer Linie, die ursprünglich in den 1940er-Jahren zur Erforschung der Folgen radioaktiver Strahlung gezüchtet worden war. Einige männliche Tiere zeigten schuppige Haut, vergrößerte Lymphknoten und eine stark vergrößerte Milz. Ihr Immunsystem schien außer Kontrolle geraten zu sein, und die Mäuse starben früh.

Da nur männliche Tiere betroffen waren, vermuteten die Forschenden eine Mutation auf dem X-Chromosom. Weibliche Mäuse besitzen zwei X-Chromosomen und konnten die Mutation ausgleichen, wenn eines davon gesund war. Die Suche nach dem verantwortlichen Gen war aufwendig: Das X-Chromosom der Maus umfasst rund 170 Millionen DNA-Bausteine.

Schließlich identifizierten Brunkow und Ramsdell ein fehlerhaftes Gen, das Ähnlichkeiten mit den sogenannten FOX-Genen (Forkhead-Box-Gene) aufwies. Diese Gene codieren Proteine, die als Transkriptionsfaktoren die Aktivität anderer Gene steuern. Das neu entdeckte Gen erhielt den Namen Foxp3.

Beim Menschen ist eine seltene Autoimmunerkrankung namens IPEX bekannt, die unter anderem zu schweren Darmentzündungen, Durchfall und Mangelernährung führt. Nach den Arbeiten von Brunkow und Ramsdell ließ sich auch diese Erkrankung auf eine Mutation im Foxp3-Gen zurückführen. Zwei Jahre später konnte Shimon Sakaguchi zeigen, dass der Transkriptions-

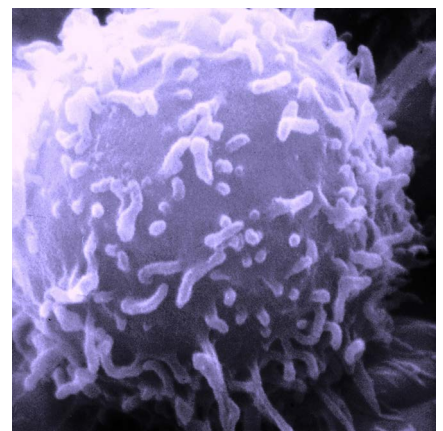


Bild 1: Rasterelektronenmikroskopische Aufnahme eines Lymphozyten (https://de.wikipedia.org/wiki/T-Lymphozyt#/media/Datei:SEM_Lymphocyte.jpg)

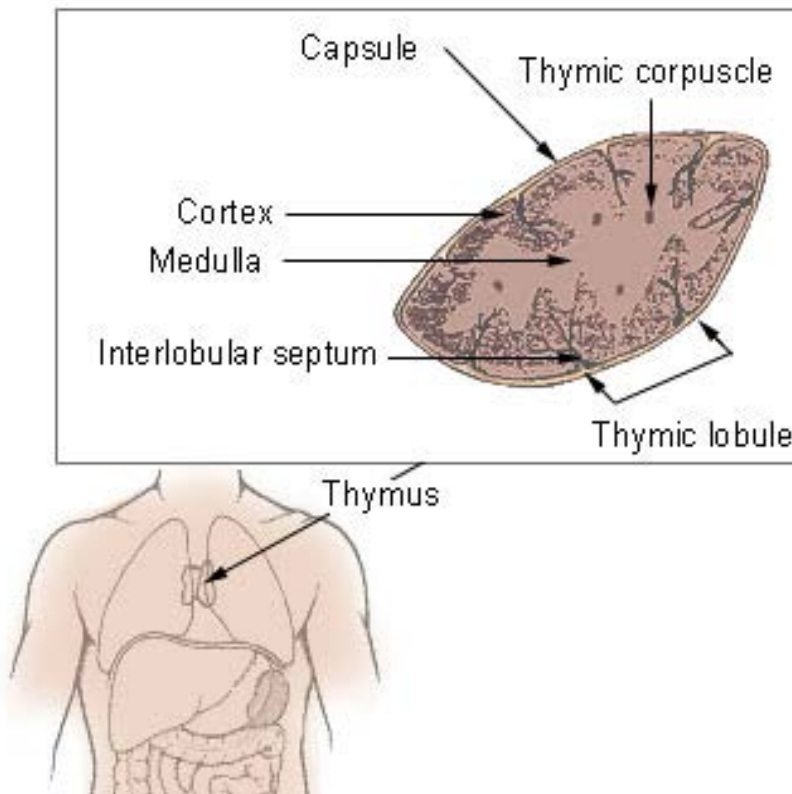


Bild 2: Lage und (grobes) Schema des Thymus. (https://de.wikipedia.org/wiki/Thymus#/media/Da-tei:Illu_thymus.jpg)

faktor Foxp3 für die Umwandlung normaler T-Zellen in regulatorische T-Zellen unverzichtbar ist. Ramsdells Team wies schließlich nach, dass die betroffenen Mäuse keinerlei regulatorische T-Zellen besitzen.

Ein Therapieansatz gegen Autoimmunerkrankungen und Krebs

Damit wurde deutlich, dass bereits das Fehlen eines einzigen Zelltyps – der regulatorischen T-Zellen –, ausgelöst durch ein einzelnes defektes Gen, ausreicht, um die Immuntoleranz zu zerstören. Wie genau regulatorische T-Zellen andere T-Zellen hemmen, wird noch erforscht. Vermutlich bremsen sie deren Vermehrung und setzen bestimmte Zytokine frei.

Auf diesen Erkenntnissen beruhen inzwischen Studien zu Erkrankungen wie »Asthma bronchiale« und chronisch-entzündlichen Darmerkrankungen. Das gezielte Vermehren, Aktivieren, Modifizieren oder Ausschalten regulatorischer T-Zellen könnte bei einer Reihe von Krankheiten neue Therapieansätze ermöglichen.

Regulatorische T-Zellen sind dabei nicht nur für die Selbsttoleranz des Immunsystems wichtig und somit für das Verständnis von Autoimmunerkrankungen. Wahrscheinlich verhindern sie auch, dass der Fötus während der Schwangerschaft vom mütterlichen Immunsystem abgestoßen wird. Umgekehrt könnte ihre gezielte Deaktivierung bei der Krebstherapie hilfreich sein: Ohne die hemmenden Zellen könnte das Immunsystem entartete, aber körpereigene Krebszellen möglicherweise effektiver bekämpfen.

Quellen: u.a. Spektrum der Wissenschaft, 12/2025, S. 22f, dazu diverse medizinische Lehrbücher

Anmerkung der Chefredaktion: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet der Autor.

Wie funktioniert naturwissenschaftlicher / physikalischer Fortschritt?

von Robert Hector

Eine neue Physik?

In den letzten Jahrzehnten konzentrierte sich ein Großteil der theoretischen Forschung in der fundamentalen Physik auf die Suche nach einem »Jenseits« unserer bewährten Theorien: jenseits des Standardmodells der Elementarteilchenphysik (das Modell beschreibt alle bekannten fundamentalen Teilchen und Kräfte, außer der Gravitation), jenseits der Allgemeinen Relativitätstheorie (Einsteins Theorie, die erklärt, wie Masse und Energie die Raumzeit krümmen) und jenseits der Quantenmechanik (die Theorie der kleinsten Teilchen, die das Verhalten von Atomen und subatomaren Teilchen beschreibt). Viele solcher »jenseitigen« Spekulationen haben sich jedoch als unbegründet herausgestellt. Stattdessen bestätigten zahlreiche Experimente die Theorien, die schon vor Jahrzehnten gelehrt wurden.

Durchbrüche und Grenzen der Physik

Die Entdeckung des Higgs-Bosons (<https://de.wikipedia.org/wiki/Higgs-Boson>) 2012 am Large Hadron Collider (LHC) des CERN ist ein Beispiel dafür. Peter Higgs und François Englert, die die Theorie fast 50 Jahre zuvor entwickelt hatten, erhielten dafür 2013 den Nobelpreis. Das Higgs-Boson ist ein Teilchen, das erklärt, warum andere Teilchen Masse haben. Es war das letzte fehlende Teilchen im Standardmodell.

Im Gegensatz dazu enttäuschte die Abwesenheit von supersymmetrischen Teilchen (<https://de.wikipedia.org/wiki/Supersymmetrie>) im LHC viele Physiker. Supersymmetrie ist eine Theorie, die besagt, dass jedes bekannte Teilchen einen »Superpartner« haben müsste. Bislang konnte kein Superpartner nachgewiesen werden, auch Theorien wie die Stringtheorie (<https://de.wikipedia.org/wiki/Stringtheorie>) konnten dies nicht ändern.

Ein weiteres Beispiel ist die erste direkte Messung von Gravitationswellen 2015.

Gravitationswellen sind winzige Verzerrungen der Raumzeit, die durch massive Ereignisse wie die Verschmelzung von Schwarzen Löchern entstehen. Dies war eine spektakuläre Bestätigung von Einsteins Allgemeiner Relativitätstheorie.

2017 lieferte die Beobachtung von Gravitations- und Lichtwellen aus der Fusion zweier Neutronensternen (GW170817) eine extrem präzise Überprüfung: Gravitations- und Lichtwellen bewegen sich gleich schnell, wie Einstein vorhergesagt hatte.

Der Nobelpreis 2020 für die Erforschung von Schwarzen Löchern (https://de.wikipedia.org/wiki/Schwarzes_Loch) bestätigte ebenfalls Einsteins Theorie. 2022 wurden Experimente zur Quantenverschränkung (<https://de.wikipedia.org/wiki/Quantenverschr%C3%A4nkung>), über große Entfernungen ausgezeichnet – das ist ein Phänomen, bei dem zwei Teilchen miteinander verbunden bleiben, selbst wenn sie weit voneinander entfernt sind. Diese Experimente widerlegten viele Spekulationen über Theorien jenseits der Quantenmechanik.

Karl Popper und Thomas Kuhn: Falsifizierbarkeit und Paradigmenwechsel

Manchmal werden philosophische Konzepte falsch interpretiert. Karl Popper betonte, dass Theorien falsifizierbar sein müssen – also durch Experimente widerlegt werden können – um wissenschaftlich zu sein. Thomas Kuhn prägte den Begriff des Paradigmenwechsels, also große, revolutionäre Veränderungen von Theorien.

Falsche Interpretationen dieser Ideen führten oft zu zwei Missverständnissen:

1. Vergangenes Wissen sei für neue Theorien irrelevant.
2. Jede nicht falsifizierbare Theorie sei automatisch plausibel.

Wissenschaftlicher Fortschritt in der Physik kommt vor allem aus zwei empirischen Quellen:

1. Neue Daten

- Johannes Kepler erkannte, dass Planeten auf elliptischen Bahnen kreisen, nicht auf Kreisbahnen, basierend auf den Bewegungen des Mars.

- James Clerk Maxwell entwickelte die Gleichungen des Elektromagnetismus auf Grundlage früherer Experimente von Faraday.
- Die Quantenmechanik entstand um 1900 aus Studien zur Atomspektroskopie, die zeigten, dass klassische Physik zur Interpretation einiger Versuchsergebnisse nicht ausreicht.
- Die Quantenchromodynamik, die die starke Kernkraft beschreibt, entstand aus dem Versuch, Ordnung in die Vielzahl neu entdeckter Teilchen zu bringen.

2. Studium von Inkonsistenzen

- Einsteins Spezielle Relativitätstheorie (1905) löste das Problem, dass Maxwells Gleichungen bei hohen Geschwindigkeiten versagten. Einstein erkannte, dass Gleichzeitigkeit relativ ist.
- Die Allgemeine Relativitätstheorie (1915) basiert auf bereits bekanntem Wissen: Spezielle Relativität, Newtonsche Gravitation und Maxwells Elektromagnetismus.

Offene Herausforderungen

Viele »Revolutionen« sind konservativ, da sie auf etablierten Daten aufbauen. Probleme entstehen, wenn Forscher zu sehr nach völlig neuen Ideen suchen und bestehende Ergebnisse ignorieren.

Zwei große offene Probleme basieren auf Beobachtung:

1. Dunkle Materie: Unsichtbare Materie, die wir nicht direkt sehen, deren Gravitation aber die Bewegung sichtbarer Objekte beeinflusst.
2. Quantengravitation: Wie funktionieren Quantenmechanik und Gravitation zusammen, z. B. im Inneren von Schwarzen Löchern oder im frühen Universum?

Bisher gibt es keinen Konsens. Konzepte wie Loop Quantum Gravity oder die Idee, dass Dunkle Materie aus winzigen Schwarzen Löchern besteht, basieren auf bekannten Theorien. Fortschritt erfordert oft neue Konzepte oder Formeln, aber immer in Verbindung mit empirischen Daten.

Die wichtigsten Fragen der Physik

Zu den bedeutenden Entdeckungen der letzten 50 Jahre gehören:

- Quantenmechanik: Präzise Experimente an Atomen und Festkörpern, Grundlage vieler Technologien.
- Kosmische Hintergrundstrahlung und Gravitationswellen: neue Beobachtungsmöglichkeiten des Universums.
- Extrasolare Planeten: Über 4000 Planeten um andere Sterne entdeckt.
- Elementarteilchen: Higgs-Boson, Neutrinos und deren Ruhemasse – Schlüssel zum Standardmodell.
- Hochtemperatur-Supraleitung (1986): Grundlagen für zukünftige Technologien.
- Inflationäres Universum: Kurze Phase schneller Expansion nach dem Urknall, erklärt Entstehung von Galaxien.

Welche noch offene Fragen der Physik warten auf eine Antwort?

- Quantengravitation: Wie vereint man Quantenmechanik und Allgemeine Relativität?
- Außerirdisches Leben: Können chemische Signale in Exoplaneten-Atmosphären Hinweise liefern?
- Dunkle Materie und Dunkle Energie: Welche Eigenschaften haben sie? Verändert sich die Kosmologische Konstante über die Zeit?
- Hochtemperatur-Supraleitung: Wann wird ein Raumtemperatur-Supraleiter entdeckt?

Die Physik hat viele fundamentale Theorien bestätigt und unser Verständnis des Universums erheblich erweitert. Gleichzeitig zeigen offene Fragen – von Dunkler Materie bis zur Quantengravitation –, dass noch viel unklar ist. Fortschritt entsteht aus sorgfältiger Beobachtung, kritischer Analyse und der Entwicklung neuer Konzepte, die bestehende Erkenntnisse konsistent erklären. ■

Anmerkung der Chefredaktion: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet der Autor.

Musik — zweiter Teil

von Klaus Marion



Was bisher geschah

Nichts Besonderes.

Ein normaler Abend mit trinkenden Gästen, einem sich auf bewusstseinserweiternden Wegen befindlichen Nachwuchsauteur, einem Tütchen mit seltsamen Pilzen, einem über SF-Musik philosophierenden Wirt und dem unerwarteten Besuch eines Zentauren.

Also alles völlig normal.

(Einfach Ausgabe 291 auf der SFCD-Seite als PDF herunterladen und 1. Teil lesen!)



Wir standen seit einer Stunde am Tresen. Der Zentaur war ziemlich aufgekratzt und erzählte, neben seinem wiederholten Absingen von Trinkliedern, interessante Geschichten aus seinem Freizeitverhalten, machte zweifelhafte politische Kommentare über griechische Stadtstaaten und streute pausenlos äußerst unanständige Witze ein. Ich versuchte mich zu revanchieren.

Der Zentaur (er hieß übrigens Kentos, wollte aber Kenny genannt werden) lachte laut auf.

»Der war gut! Da habe ich aber auch noch einen: Kommt ein dreibeiniger Zentaur in ein Freudenhaus...«

»Entschuldigung?« Rudi tippte meinem neuen Kumpel vorsichtig auf die Schulter.

»Möchten Deine Freude auch noch etwas zu trinken haben?«

»Klar, Mann. Stell ein paar Runden auf den Tresen. Wir bedienen uns dann selbst! Äh, hast Du noch ein paar von diesen praktischen Biereimern?«

Tatsächlich schienen die anwesenden Zentauren sich schon wieder unbemerkt vermehrt zu haben. Trotz des seltsam pul-

sierenden Lichtes in der Asimov-Kellerbar und einer merkwürdigen Unschärfe in meinem Blick war nicht zu übersehen, dass die inzwischen anwesenden Zentauren großen Spaß hatten.

Voller Interesse konnte ich beobachten, dass zwei braungefleckte Vierbeiner die Bilder der Perry Rhodan Autoren von der Dartscheibe entfernt und stattdessen Klaus N. Frick vor der Scheibe platziert hatten. Ein dritter schoss mit seinem Kurzbogen in schneller Folge nicht ungefährlich aussehende Pfeile auf den mit entsetzt aufgerissenen Augen vor sich hinstarrenden Chefredakteur. Als er schließlich in einer gnädigen Ohnmacht zusammensackte, hatten die um ihn herum einschlagenden Pfeile ein verblüffend lebensechtes Umrissrelief seines Kopfes gebildet.

Während Thomas Recktenwald versuchte, begütigend auf die vierbeinigen Gäste einzureden, um sie dazu zu veranlassen, ihm seine Hose zurückzugeben, wurde Sylvana Freyberg auf den Rücken eines der Zentauren gesetzt. Das betreffende Fabelwesen machte sich einen Spaß daraus zu testen, ob es möglich war, mit einer Reiterin in einem Raum mit begrenzter Höhe über einen Tisch zu springen, ohne dass die Passagierin an einem der Leuchter an der Decke hängenblieb. Es war in den meisten Fällen tatsächlich möglich.

Während die anderen Gäste entsetzt beobachteten, wie eine Gruppe von Zentauren ein Wurfspiel veranstaltete, bei denen die Teilnehmer des wöchentlichen Fantasyammtisches eine nicht unerhebliche Rolle spielten, beugte sich Kenny über den Tresen.

»Heh, Du Zwergenwirt, kannst Du uns beiden einen »Zentaurenblut« mixen?«

In Rudis Gesicht kämpften ersichtlich die Erwartung von Umsatz und das Bedürfnis, dem unverschämten Zentauren einen Drink auf den Kopf zu hauen. Glücklicherweise entschied sich sein konfliktgestähltes Kneipenwirt-Gehirn für eine diplomatische Zwischenlösung. »Kenn ich nicht.«

»Hier, Du arme Kreatur. Hier steht alles drauf!« Er schob ihm einen eng beschriebenen Zettel zu. Rudi grunzte etwas Unverständliches und begab sich stirnrunzelnd zu den Flaschenvorräten.

Ich blickte meinen Kumpan nachdenklich an und startete einen neuen Kommunikationsversuch.

»Jetzt mal unter uns: Seid Ihr jetzt magisch, mythologisch oder genetisch?«

Kentos nahm einen großen Schluck aus einem mit Bier gefüllten Putzeimer, der mich verdächtig an die Wischutensilien neben den Toiletten erinnerte. Er rülpste nachdenklich.

»Häh?«

»Na, ich meine, man begegnet Euch ja so nicht wirklich jeden Tag. Und diese Mischung aus Pferd und äh ... edlem menschlichem Geblüt ist ja eher ungewöhnlich. Seid Ihr magische Wesen oder genetische Produkte?«

»Wen juckt's?«

»Na, weil es da eine Romantrilogie von John Varley gibt, in denen künstlich erschaffene Zentauren eine Rolle spielen.«

»Ach, Du meinst diese Gaia-Zentauren, diese Titaniden? Das ist natürlich richtiger Quatsch. Allerdings haben die ein paar Interessante Erweiterungen...«

»Erweiterungen?«

»Na, die haben doch zwei Geschlechtsteile. Am Pferdekörper und am menschlichen Teil. Das ergibt interessante Kombinationen! Aber natürlich alles Unsinn. Da fällt mir ein Witz ein. »Sieht ein Zentaur einen Besenstiel und sagt...«

Er ließ einen weiteren betont unanständigen Kalauer folgen, den ich unkonzentriert an mir vorbeiplätschern ließ. Ich nestelte an meinen Hemdknöpfen herum, es wurde irgendwie hier immer heißer, und die Deckenbeleuchtung hatte inzwischen seltsamerweise einen immer psychedelischeren Farbton angenommen.

»Hier, eure Drinks.« Rudi schob zwei dicke Gläser zu uns herüber und verschwand wieder im Hintergrund. Ich betrachtete das Zeug misstrauisch.

»Was ist das denn?«

»Ein »Zentaurenblut von Pelion«. Das haut rein. Lass krachen, Alter!«

Er goss sich das Glas mit einem Ruck hinter die Binde und winkte Rudi zu, er möge noch zwei weitere mixen. Ich selber probierte eher vorsichtig. Doch das Zeug war wirklich lecker, mit einer brutalen honigartigen Süße, vollmundigem Körper und einem Brennen des Whiskys.

Neues aus der Asimov Kellerbar

Ich war jetzt wirklich benommen und starrte in den hinteren Teil der Kellerbar, wo die anwesenden Mitglieder des SFCDs wie Kegel an der Wand mit dem großen Flugdrachen platziert wurden, während ein kräftiger Zentaur mit einer Person, die stark an den Autor Christian Montillon erinnerte, einen Abräumer versuchte.

»Wow, alle Neune! Kegeln ist lustig!«

Kenny wandte sich wieder mir zu.

»Aber wir Zentauren haben definitiv einen magischen Anteil. Wir werden normalerweise nicht von Menschen gesehen. Unsere Körperkräfte sind größer, als man es nach reiner Biologie erwarten dürfte.«

»Na ja, das scheint mir jetzt aber kein Magie-Beweis zu sein...«

»Wir trinken Bier aus Eimern. 10-literweise...«

»Naja, das ist nicht unbedingt etwas Besonderes. Schau Dir mal den SFCD-Vorstand dahinten an. An manchen Abenden ...«

»Und wir können schweben!«

»Ernsthaft jetzt?« Ich war beeindruckt. »Und wie geht das?«

»Das ist halt Magie. Hier, das ist mein magischer Stick. Den musst Du in die Hand nehmen und ganz fest betrachten. Wünsch Dir, daß Du fliegen kannst. Dann wirst Du einfach schweben. Magie eben.«

10 Zentauren starrten mich jetzt mit großen Augen an.

Ein längliches Stück sanft geschwungenem Metall befand sich in meiner Hand, schillernd und pulsierend glitzernd waberte sein reflektiertes Licht vor meinen Augen. Ich stieg behände auf den Tresen und stellte mich an die Kante in Richtung

des an der fernen Wand montierten Flugdrachens.

»Du musst ganz fest an deinen magischen Wunsch denken! ›Ich werde fliegen! Ich werde fliegen!‹ Du spürst es sofort, wenn die Magie dich erfüllt!«

Ich schloss die Augen. Ich konnte das Pulsieren des magischen Metalls durch meine Augenlider spüren. Eine brennende Wärme durchfloss mich.

Die menschlichen Gäste der Bar waren jetzt alle aufgestanden, klatschten in meine Richtung und riefen begeistert ›Flieg! Flieg! Flieg!‹

»Ich werde fliegen!« Langsam ließ ich mich nach vorne fallen, während die schimmernde und wabernde Magie meinen Körper einhüllte und mich anhob. Ja! Ich spürte, wie ich über dem Boden schwebte.



Ich flog! Ich ...«

»Hallo können Sie mich hören?«

Eine Frau in einer Rettungsuniform starrte mich besorgt an. Ich lag offensichtlich auf dem Boden der Bar, ein Zustand, dem man aus seuchenprophylaktischen Gründen in der Asimov-Kellerbar eigentlich besser vermeiden sollte. Mein Kopfschmerz schrecklich. Ich versuchte, krächzend zu sprechen.

»Wo sind die Zentauren?«

Die Notfallsanitäterin starrt mich besorgt an. Ein junger Polizist trat hinzu.

»Der hat doch was genommen. Irgend so ein Pilzzeug aus Holland. Das hat uns der Wirt bestätigt. Völlig high!«

»Und warum umklammert er einen langstieligen Barlöffel??«

»Kann keiner sagen. Alle bestätigen: er war völlig weggetreten.«

Rudi beugte sich besorgt über den Tresen. »Ich verstehe gar nicht, was den ge-

ritten hat. Er stieg einfach auf den Tresen und ließ sich langsam nach vorne fallen. Die Gäste haben noch versucht, ihm gut zuzureden. Er knallte dann Kopf voran auf den Boden.«

Er schob etwas zu den Polizisten hin.

»Das Tütchen mit den Pilzen habe ich zufällig neben dem Tresen gefunden! Gehört sicher diesem Subjekt hier.«

»Gibt es solche Vorfälle bei Ihnen eigentlich öfters...?« Die Augenbrauen einer weiteren Polizeifachkraft gingen investigativ in die Höhe. »Kennen Sie diesen Mann? Kommt er öfters hier her?«

»Nein, den habe ich noch nie gesehen! Der führte die ganze Zeit komische Selbstgespräche. So etwas gibt es bei uns normalerweise nicht, mit Drogen und so. Hat sich das Zeug über seinen Drink gekrümelt. Dieser Depp. Übrigens, was Alkoholika angeht, betreiben wir eine klare Suchtpräventionspolitik, Herr Wachtmeister.«

Er wies auf ein mir bis dato völlig unbekanntes großes Schild hinter seinem Rücken. Ich kniff die Augen zusammen. »Maximal 2 Bier pro Person und Abend! Denk an Deine Leber!«

»Vorbildlich! Den da nehmen die Kollegen zum Entzug mit ins Krankenhaus. Psychedelische Pilze. So ein Idiot! Wahrscheinlich hat er auch eine üble Gehirnerschütterung!«

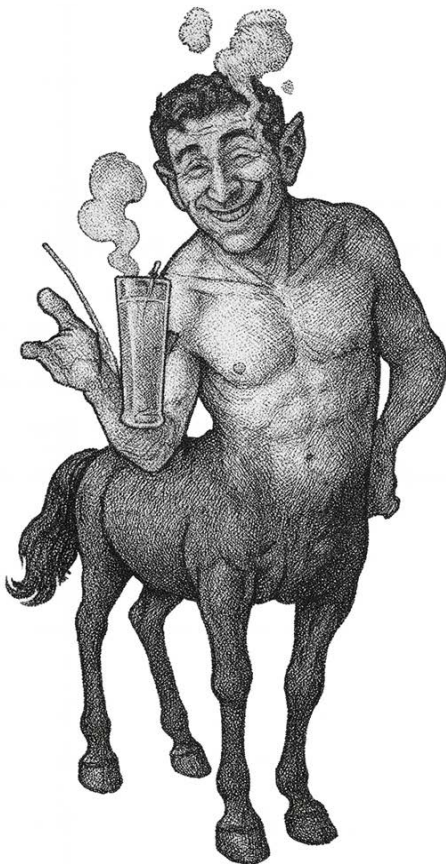
Man schnallte mich auf der Trage fest und trug mich die Treppe nach oben.

Doch keine Zentauren. Nur Rudis holländische Pilze. Nun, das erklärte natürlich alles.

Schade. An Zentauren hätte ich mich gewöhnen können.

Woher allerdings der Zettel mit dem Drinkrezept in meiner Tasche kam, war mir völlig schleierhaft. ■

Anmerkung der Redaktion: Die Zentauren-Bilder hat der Autor kreiert.



ZENTAURENBLUT VOM PELION

Ein dunkler, erdiger, wärmender Mix – so roh wie ein Huftritt, so kultiviert wie ein philosophierender Bogenschütze.

Zubereitung:

1. Whiskey, Honigsirup, Kräuterlikör und Bitters auf Eis rühren.
2. In einen schweren Tumbler mit großem Eiswürfel abseihen.
3. Den Rotwein langsam über die Rückseite eines Löffels eingießen, sodass er sich nur teilweise mischt – **zivilisierte Oberfläche, wildes Fundament.**
4. Mit einem leicht angeflamten Rosmarinzwig garnieren.

Aber Vorsicht!

Nach dem zweiten Drink reden die Zentauren entweder über Ethik oder zerlegen die Einrichtung.

Zutaten (für 1 Drink):

- 4 cl kräftiger **Rye- oder Bourbon-Whisky**
- 6 cl **trockener Rotwein** (kein Leichtgewicht! Ein schwerer Primitivo ist eine gute Wahl)
- 1 cl **Honigsirup** (1:1 Honig und heißes Wasser)
- 1 cl **Kräuterlikör** (z. B. Chartreuse oder ein herber Alpenkräuter)
- 1 Spritzer **Angostura Bitter**
- Optional: ein Hauch **Zimt** oder **Piment**

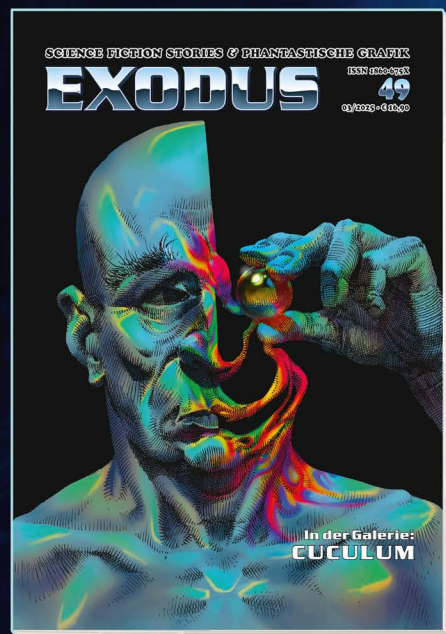
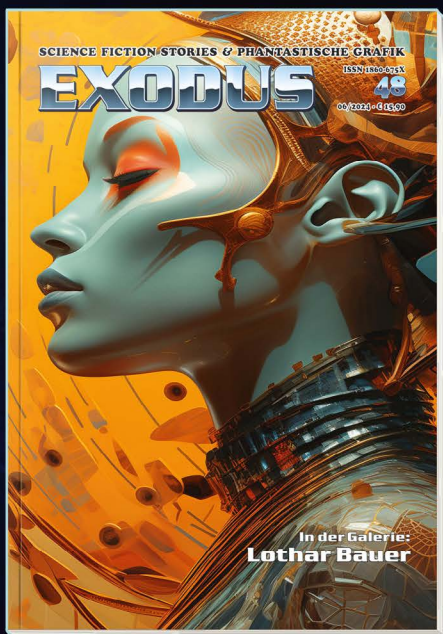
Servieren

Empfohlen wird ein **massiver Becher**, gern etwas angeschlagen – Glas ist erlaubt, Kristall wäre unpassend.

EXODUS

SCIENCE FICTION STORIES & PHANTASTISCHE GRAFIK

Drei aktuelle Ausgaben. Drei Räume voller faszinierender Stimmen, preiswürdiger Ideen und ausgezeichneter Phantastik.



Seit Jahrzehnten präsentieren wir vielbeachtete Erstveröffentlichungen, die regelmäßig in den Fokus der Szene rücken – nominiert, prämiert, weitergetragen.

Jede Ausgabe verbindet zeitgemäße deutsche Science-Fiction-Literatur mit herausragender grafischer Gestaltung und atemberaubenden Kunst-Galerien.

EXODUS ist und bleibt ein lebendiges Archiv deutscher Gegenwarts-SF.

Im Frühjahr 2026 erreichen wir mit EXODUS 50 einen in der unabhängigen phantastischen Literatur seltenen Meilenstein: ein halbes Jahrhundert voller Geschichten, Bilder und Stimmen.

Dieses Jubiläum feiern wir mit einer erweiterten Ausgabe, die das gewohnte Format deutlich übertagt.

Für diese Sonderausgabe entsteht eine umfangreiche Auswahl neuer Erzählungen, ergänzt durch eindrucksvolle Galerien und weitere sorgfältig zusammengestellte Beiträge.

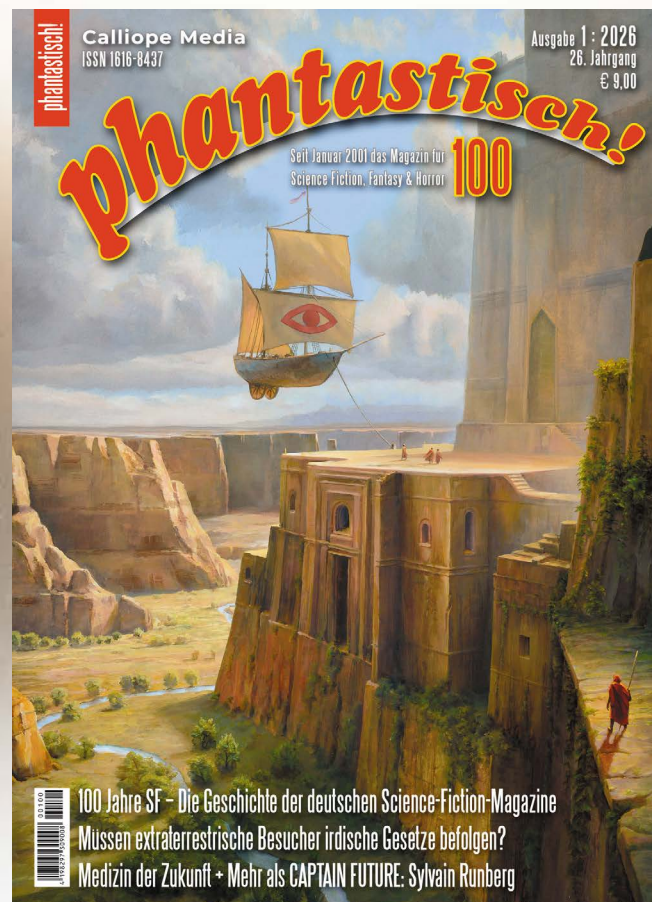
Aktuelle Informationen dazu demnächst auf unserer Homepage:

WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

Hrsg.: Moreau • Wipperfürth • Kugler | shop@exodusmagazin.de

phantastisch!

Das *phantastisch!* Magazin:
Seit 25 Jahren dein Reiseführer in die Welt
der Phantastik!



Ausgabe 100 erscheint am 30.01.26,
jetzt abonnieren unter www.phantastisch.net

Alle bisherigen Abos verlieren ihre Gültigkeit,
bitte für Rückfragen hierzu den vorherigen Verlag kontaktieren.