

SOL

51

WWW.PRFZ.DE — DAS MAGAZIN DER PERRY RHODAN-FANZENTRALE — ISSN 1439-2453 — 13. JAHRGANG — 03/2008



In Gedenken an Ernst Vlcek
9. Januar 1941 — 22. April 2008

NEU!

Spannungsgeladene Science Fiction
in der Frühzeit des Solaren Imperiums

Perry Rhodan ACTION

**Perry Rhodan
ACTION**

Nr. 7

Deutschland € 1,85
Österreich € 2,10
Schweiz CHF 3,60
Luxemburg € 2,20
www.Perry-Rhodan.net

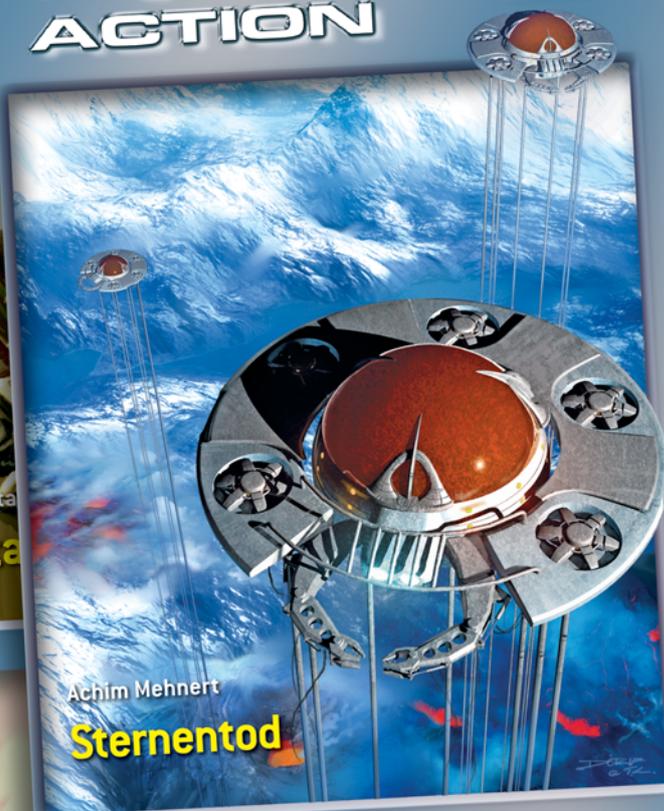
Der Demetria-Zyklus

Im Jahr 2166: Das Solare Imperium der Menschheit ist jung und strebt nach Einfluss. Ausgerechnet in Imperium-Alpha, dem Zentrum Terranias, wird ein Attentat auf Perry Rhodan, den Groß-administrator, verübt. Die Spur führt nach Trafalgar. Der Siedlerplanet liegt im unbedeutenden Demetria-Sternhaufen. Dort arbeitet eine mysteriöse Macht gegen die Terraner: Kriegsandroiden greifen die Hauptstadt des Planeten an. Nur Perry Rhodan hat die Mittel zur Rettung – er und die Kämpfer des Mutantenkorps!

**Perry Rhodan
ACTION**

Nr. 8

Deutschland € 1,85
Österreich € 2,10
Schweiz CHF 3,60
Luxemburg € 2,20
www.Perry-Rhodan.net



Achim Mehnert

Sternentod

Für nur € 1,85 ab sofort überall im Handel!

www.perry-action.de

Die Kontakter

der PERRY RHODAN-FanZentrale e. V.

PLZ 0: Ute Müller

Bernhardstr. 34, 04315 Leipzig
E-Mail: ute.moritz@t-online.de

PLZ 1: Joachim Müller

Wackenbergstr. 40, 13156 Berlin

PLZ 2: Heiko Langhans

Schaumanns Kamp 23, 21465 Reinbek

PLZ 3: Ulrich Bettermann

Am Quälberg 2, 38518 Gifhorn
E-Mail: Bettermann@t-online.de

PLZ 4: Peter Scharle

Klever Str. 179, 47608 Geldern

PLZ 5: Uwe Brunzlow

Klarastr. 15 a, 55116 Mainz
E-Mail: uwe.brunzlow@t-online.de

PLZ 6: Manfred Rückert

Müllerweg 25, 64850 Schaaheim
E-Mail: ManfredHRueckert@aol.com

PLZ 7: Wolfgang Höfs

Eichhaldestr. 3, 72574 Bad Urach
E-Mail: HoefsWolf@aol.com

PLZ 8: Dieter Wengenmayr

Postfach 1138, 81511 München
E-Mail: Dida.Wengenmayr@online.de

PLZ 9: Norbert Reichinger

Uhlandstr. 22, 90408 Nürnberg
E-Mail: nobby.r@odn.de

Österreich: **Erich Loydl**

Kriehubergasse 11, A-1050 Wien
E-Mail: frostrubin@frostrubin.com

Schweiz: **Robert Straumann**

Kastelstr. 2, CH-4054 Basel

Luxemburg: **Claude Peiffer**

Postfach 42, L-4504 Oberkorn

USA: **Jürgen Menge**

P.O. Box 640393, San Jose
CA 95164-0393, U.S.A.
E-Mail: jmhoraze@compuserve.com

Bitte beachten!

Wenn dieser SOL ein Überweisungsformular beiliegt, ist Dein Beitrag abgelaufen.

Möchtest Du auch die weiteren Ausgaben der SOL erhalten? Dann überweise bitte € 24,- (Ausland € 32,-, Bankverbindung für Mitglieder aus der EU: IBAN = DE30 2585 0110 0046 0424 20, BIC = NOLADE21UEL) auf das im Impressum angegebene Konto der FanZentrale.

Bitte die Mitgliedsnummer angeben (steht auf dem Adressaufkleber).

Ein Bezug der PERRY RHODAN-News kostet für 12 Ausgaben € 10,80 (im Inland) zusätzlich.

Wir bitten Euch, Adressänderungen unverzüglich unserem Mitgliederbetreuer Achim Havemann mitzuteilen.

Liebe PERRY RHODAN-Freunde,

der Anlass für diese Zeilen ist ein trauriger: Am 22. April verstarb im Alter von 67 Jahren unser PRFZ-Ehrenmitglied Ernst Vlcek.

Ernst, der die PERRY RHODAN-Serie von 1984 bis 1999 als Exposéautor maßgeblich prägte, schrieb nicht nur 174 PR-Heftromane und 31 Taschenbücher, sondern arbeitete auch an vielen anderen Projekten und Serien (ATLAN, MYTHOR, DRAGON etc.) mit. Die gemeinsam mit seinem Kollegen Kurt Luif konzipierte Horrorserie DÄMONENKILLER ist bis heute eine der besten und erfolgreichsten ihrer Art. Noch im vergangenen Jahr verfasste er zusammen mit seiner guten Freundin Uschi Zietsch den ersten Band der im Fabyon-Verlag publizierten Sun-Quest-Saga.

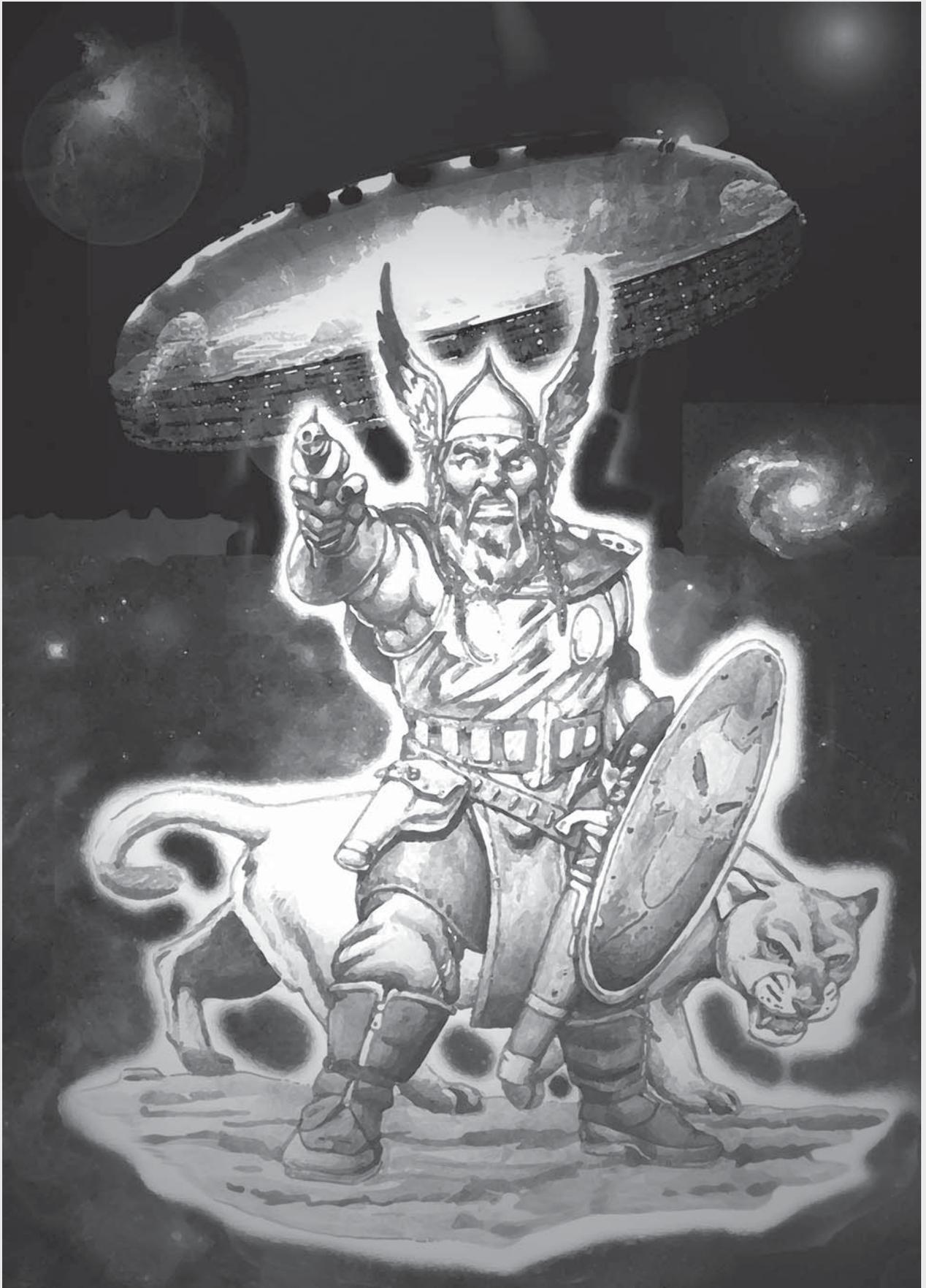
Der Vorstand der PERRY RHODAN-FanZentrale und Klaus Bollhöfener als Chefredakteur der SOL möchten der Familie und allen Angehörigen ein herzliches Beileid aussprechen. Ernst wird nicht nur in seinen zahlreichen Werken weiterleben, sondern vor allem in der Erinnerung der vielen Menschen, denen er mit seinen Geschichten den oft grauen Alltag ein wenig bunter gemacht hat.

In Dankbarkeit.

*Rüdiger Schäfer, André Boyens, Herbert Keßel
und Klaus Bollhöfener*



Die Lesergrafik von **Thomas Scheileke, Estland**



Inhalt

● SOL-Info:

16
Der galaktische Beobachter *von Rainer Stache*

● Interview:

28
Marc A. Herren:
»Ein Bubentraum ist in Erfüllung
gegangen.« *von Roman Schleifer*

40
Vincent Burmeister:
»War eine garstig schöne Zeit mit euch allen.«
von Stefan Barton

48
Alexander Huiskes:
»Die Vergangenheit der Zukunft.«
von Ulrich Bettermann

● In Gedenken an Ernst Vlcek:

06
Ernst Vlcek: 9. Januar 1941 - 22. April 2008
Das PR-Team

08
Ernst, mein Freund *von Uschi Zietsch*

10
Rote Grütze *von Horst Hoffmann*

10
Abschiedsworte
von Uwe Anton und Roman Schleifer

12
Ernst Vlcek - Rhodan-Autor und Phantast
von Heiko Langhans

● PR-Background:

21
Der Ringwulst - ein virtuelles Interview
von Frank G. Gerigk & Gregor Paulmann

25
3-D-Videoanimation »Die Strasse nach
Andromeda« *von Raimund Peter*

27
Entrückt in eine phantastische Welt
von Rainer Stache

34
Psi-Materie und sechsdimensional
funkelnde Juwele *von Robert Hector*

38
Ein neues Kapitel innerhalb der ATLAN-
Hardcover *von Rainer Castor*

45
Einmal Perry Rhodan sein ...
von Rüdiger Schäfer

51
Erinnerungen an William Voltz - Teil 10
von Inge Mahn

60
63. Intercomic in Köln
mit PERRY RHODAN-Action

● Story:

61
»Plateau der Götter«
von Dietmar Doering

● Völker-Datenblatt:

54
(39) Die Mom'Serimer
von Michael Thiesen (Text)
und Thomas Scheileke (Illustrationen)

● Fanszene & Veranstaltungen:

03
Die Kontakter der FanZentrale

14
Gedanken zur PRFZ
von Rüdiger Schäfer

15
Neuer Tischschmuck für die PR-Stammtische
von Rüdiger Schäfer

64
PERRY RHODAN-Stammtische

● Sonstiges:

04
Die Lesergrafik
von Thomas Scheileke

20
Cartoon:
Alltag im Leben eines SF-Autors
von Ulrich Magin

47 / 65
Die Lesergrafik
von Peter Sauerbrei-Pohl

65
Impressum

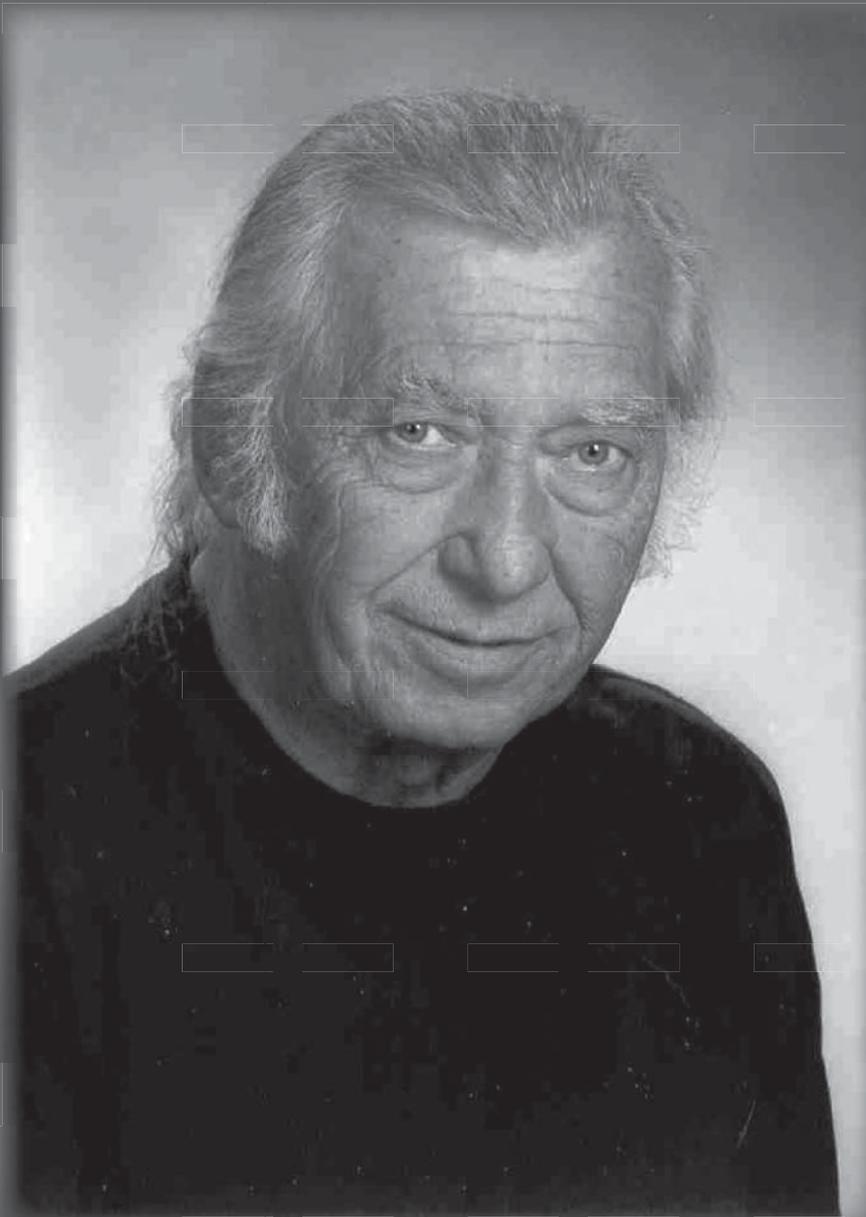


Titelillustration:
Sven Papenbrock



Ernst Vlcek

9. Januar 1941 – 22. April 2008



Die Nachricht kam für alle unerwartet: Am Vormittag des Dienstags, 22. April 2008, starb der ehemalige PERRY RHODAN-Chefautor Ernst Vlcek in seiner Wohnung in Brunn, einer Kleinstadt außerhalb von Wien, an einem plötzlichen Herzversagen. Nicht nur seine Familienangehörigen, auch Autoren- und Redaktionskollegen waren völlig schockiert.

Ernst Vlcek, geboren am 9. Januar 1941 in Wien, Österreich, erlernte einen kaufmännischen Beruf, in dem er jahrelang tätig war. Bereits in seiner Jugend las er Science-Fiction-Romane, verfasste Kurzgeschichten und zeichnete Illustrationen. Seine ersten Veröffentlichungen hatte er in den 60er Jahren in verschiedenen Zeitschriften von Science-Fiction-Fans, den sogenannten Fanzines; bereits Mitte der 60er Jahre folgten professionelle Publikationen.

Ende der 60er Jahre entwickelte sich Ernst Vlcek zu einem der beliebtesten Science-Fiction-Autoren des deutschsprachigen Raumes; zahlreiche Romane erschienen, darunter seine ersten PERRY RHODAN-Taschenbücher. Seit 1970 war Vlcek als freiberuflicher Schriftsteller tätig.

In den 70er Jahren schrieb er Heftrömane für die Serien ATLAN und PERRY RHODAN, wo er sich einen Namen als origineller Autor mit einem Sinn für exotische Handlungsträger erwarb. Dabei zeigte der Autor schon immer eine Vorliebe für zwei gegensätzlich wirkende Stile: einerseits humorvoll, andererseits kosmisch.



So liebten die Fans beispielsweise die Figur des Walty Klackton, genannt der »schreckliche Korporeal«, der in Vlceks Taschenbüchern von einer Fehlaktion in die nächste stolpert, oder auch den jugendlichen Michael Rhodan, der sich in humorvollen Abenteuern aus dem Schatten seines Vaters löst. Ebenso mochte Vlcek die tragischen Figuren wie etwa Kershyll Vanne, einen Menschen mit sieben Bewusstseinen, oder das Mädchen Baya Gheröl, das zur Botschafterin der Erde wird.

Generell aber schätzte der Autor Themen, die auf den ersten Blick nicht nach Science Fiction aussehen. Uralte Prophezeiungen erfüllten sich in seinen Romanen, Gestalten aus der Mythologie erwachten zu schrecklichem Leben – kein Wunder, dass sein Herz auch für den Grusel- und den Fantasy-Roman schlug.

Er konzipierte die Horror-Serie »Dämonenkiller«, in den 70er Jahren die beste dieses Genres und bis heute beliebt, und schrieb für die Fantasy-Serie »Dragon«. Anfang der 80er Jahre steuerte er die »Mythor«-Serie, bis heute das umfangreichste deutschsprachige Fantasy-Epos, bevor er ab Mitte der 80er Jahre die Exposé-Tätigkeit bei PERRY RHODAN übernahm.

Als Chefautor führte er die größte Science-Fiction-Serie der Welt zu neuen Höhenflügen. Von ihm stammen so ungewöhnliche Völker wie die maschinenhaften Cantaro, die schrillen menschenähnlichen Ennox und das fremdartige Spinnenvolk

der Arcoana; seine Romane spiegeln die »andere Seite des Universums« oder die träumende Intelligenz Jii'Nevever wieder. Mit dem durchtriebenen Stalker, einem Abgesandten der Superintelligenz ESTARTU, und der mörderischen Ayindi-Kriegerin Moira schuf er – neben vielen anderen Wesen – wichtige Figuren, die aus der Serie nicht wegzudenken sind.

Im Dezember 1999 zog er sich während des PERRY RHODAN-Welt-Cons in Mainz von der Exposé-Arbeit zurück, 2004 verfasste er seinen letzten PERRY RHODAN-Roman. Ein Gastroman wurde immer wieder diskutiert, passte jedoch nie ins zeitliche Gefüge. Seinen ehemaligen Kollegen und der Redaktion blieb er aber in all den Jahren freundschaftlich verbunden.

Ernst Vlcek war ein ruheloser Mensch, voller Ideen und Inspiration, der immer ein vergnügtes Funkeln in den Augen trug. Als Autor verblüffte er seine Leser mit ungewöhnlichen Betrachtungen und Sprachspielereien, als Mensch und Kollege beeindruckte er durch Gelassenheit und sympathisches Auftreten. Wer das Glück hatte, den österreichischen Schriftsteller kennenzulernen, schloss ihn auf Anhieb ins Herz. Wenn er auf einem Science-Fiction-Con oder einem Fan-Treffen auftauchte, saß er gern bei seinen Lesern und diskutierte mit ihnen – er war herzlich und aufgeschlossen, schlagfertig und wach.

Mit Ernst Vlcek verliert die PERRY RHODAN-Serie einen Autor, der

sie über Jahrzehnte hinweg geprägt hat und dessen Ideen zahlreiche Bausteine zum »Perryversum« erbrachten. Mit Ernst Vlcek verlieren wir aber auch einen guten Freund, dessen Ideen und Lebensfreude, dessen Gedanken und Ratschläge uns fehlen werden.

Wir werden ihn immer in unserer Erinnerung bewahren.

Das PERRY RHODAN-Team

Fotos: © VPM, Peter Fleissner



Ernst, mein Freund



1 – Geburtstag Januar 2001



2 – Konferenz Februar 2001

Januar 2001: »Die schaugn wia a Schweiberl, wenna blitzt«, übersetzt: »Die schauen wie eine Schwalbe, wenn es blitzt«. Ernst ist frisch aus Kuba eingetroffen (Beweis: siehe T-Shirt), pünktlich zu seinem 60. Geburtstag. Er ahnte bis zuletzt nichts von der großen Fete, die ihn, ausgerichtet vom Wiener Stammtisch, erwartete. Überraschungsgäste waren der aus Mallorca angereiste Helmuth Mommers und ich – trotz tiefstem Schneetreiben und 80 km Stau auf der Autobahn ließen mein Mann, unser Hund Schnurzel und ich uns nicht davon abhalten, Ernst persönlich zu gratulieren. Wir sind beide irgendwie von den Socken.¹



3 – Konferenz Februar 2001



4 – Konferenz Februar 2001

Februar 2001: Die alljährliche PERRY RHODAN-Autorenkonferenz findet diesmal schon früher, genauer gesagt, zu Fasching statt, denn Hans Franciskowsky feiert seinen 65., Ernst seinen 60. Geburtstag – da müssen auch die Kollegen mit einem Glas anstoßen! Nachdem die männlichen Kollegen sich strikt weigerten, sich auf Ernsts Schoß zu setzen (weil er keinen weißen Bart und rote Klamotten trug), kam also nur noch ich in Frage. So was gehört sich doch zum 60., oder? Den Froschwitz habe ich allerdings nicht erzählt. So weit kommt's noch.²

»Ja, glaabst, i bin deppert?«, antwortete Ernst auf die Frage, ob er nun etwa gedenke, in Rente zu gehen. »Eher mach i mi zum Aff'n mit dem Schapo.« Dieser Zylinder war Tischdekoration, und Ernst, der sein ganzes Leben lang steife Anzüge, Krawatten und sonstiges Herausgeputze hasste, nutzte die Gelegen-

heit, deutlich zu machen, was er von vornehmer Ausstaffierung hielt.³

Die Konferenz beginnt natürlich erst morgen – aber wir sind schon mittendrin. Ideen schwirren durch den Raum, und Ernst entwirft soeben, innerhalb weniger Sekunden, ein fabelhaftes Szenario. Er ist völlig in seinem Element. Das ist ein absolut typisches Beispiel für seine Begeisterung zu erzählen, seinen unerschöpflichen Ideenreichtum. Rechts im Bild Rainer Castor.⁴

AustriaCon 2001: Wir haben uns vorher in Wien getroffen. Eins meiner Lieblingsbilder. Ich glaube, man sieht, warum.⁵

2003: Anlässlich des GarchingCons sind Ernst und Regina ein paar Tage früher gekommen. Wir haben ihnen bedeutende bayerische Momente Münchens gezeigt und Schloss Nym-



5 – AustriaCon 2001

phenburg und sind natürlich in der Nähe im Königlichen Hirschgarten eingekehrt, dem traditionellsten Biergarten. Warum auf dem Tisch kein Bier steht, kann ich allerdings nicht erklären.⁶

Anschließend haben wir einen anderen Garten besucht: Den meiner Mutter, und uns nach Strich und Faden verwöhnen lassen.⁷

»Die Gösn derwisch i olle!« Ein weiterer Besuch bei unseren Pferden stand auf dem Plan, mit anschließendem Bier im Pferdestüberl und Millionen Fliegen, weswegen wir nicht draußen sitzen konnten – es war sowieso glühend heiß. Plötzlich hielt Ernst inne und sagte: »Jetzt hob i a Idee für die Sternensaga ...«⁸



6 – Garching 2003



11 – Garching 2005



12 – Garching 2005



7 – Garching 2003



9 – Hinterstoder 2004



13 – Garching 2005



8 – Sternensaga



10 – Hinterstoder 2004

Herbst 2004 bei Vlceks in Hinterstoder: Wir blieben auf, bis die Rot-hirsche röhren und sich riesige Geweihe durch die Finsternis schälten. Nach dem Frühstück brauchten wir daher nochmal eine Pause.⁹

Derselbe Tag: Wir sind während eines Spaziergangs in sintflutartigen Regen geraten und bis auf die Haut nass. Das tut der guten Laune keinen Abbruch, denn in der Hütte gibt es warme Suppe und natürlich Bier. Regina, die eine Nixe in ihrer Ahnenreihe haben muss, erbarmt sich und holt das Auto, damit wir nicht zurück schwimmen müssen.¹⁰

Garching 2005: Ernst und Regina verbringen ein paar Tage vor dem Con bei uns im Allgäu. Ernst denkt

gerade über den Ablauf seines Auftritts als »Der Tschick« nach. Anabell, unser schwarzer Mops, hilft ihm dabei.¹¹

Und jetzt wird's ernst: Generalprobe in Garching vor dem großen Auftritt. Ernst hat noch kein Nervenflattern, ich hingegen schon, deshalb verstecke ich mich hinter dem Hut.¹²

Es ist soweit: Der Auftritt. Ich sehe fast nichts und habe Panik vor der Treppe. Ernst muss sich auf mich stützen, weil seine Füße bei einem Schlafzimerbrand beinahe verbrannt sind. Ostern war das. Wir haben damals geglaubt, dass wir ihn verlieren. Aber innerhalb weniger Wochen vollbrachte er ein Wunder und kam wieder auf die Beine. Unglaublich.

Ich danke dir, mein lieber Freund, für die vielen Jahre. Ich bin stolz darauf, dass du mir deine Freundschaft geschenkt hast. Zwanzig Jahre war ich damals alt, und du genau doppelt so alt wie ich. Du hast mich auf den ersten Schritten ins professionelle Schriftstellerdasein begleitet. Du hast mein erstes PERRY RHODAN-Exposé geschrieben und mich gefragt, wen ich gern als Hauptfigur hätte. Du hast mich immer unterstützt, mir Mut gemacht, mich getröstet und auch gebremst, wenn ich wieder mal gegen die Wand rennen wollte. Ich habe mir deine Gelassenheit zum Vorbild genommen. Ich habe so viel von dir gelernt. Was das Schreiben betrifft, aber noch mehr das Menschliche.

Ich hätte dir so gern deinen Abschlussband der STERNENSAGA überreicht.

Aber ich glaube, du siehst ihn aus höherer Warte.

Nun bist du in deinem Universum der Wunder und reist an all die Orte, die du beschrieben hast. Ich bin sicher, es gefällt dir da.

Deine Uschi

Fotos: © Uschi Zietsch, Martin Steiner, Peter Fleissner



Rote Grütze

Tja, Ernst ... und jetzt gibt's keine rote Grütze mehr ...

Klar kann damit hier keiner was anfangen, außer Hans (H. G. Francis) vielleicht. Der könnte sich erinnern, denn er saß ja neben dir an der festlich aufgetragenen Tafel im nagelneuen, vornehmen Gaggenauer Stadthotel, als wir es mit unserem Konferenz-Vorabend sozusagen einweihen durften, anno 1983. Dass die Bedienung, der arme Mensch hieß, glaube ich, Alfred, uns und speziell dich noch heute in Erinnerung hat, lag nun eben auch mal an deiner roten Grütze.

Hans sei mein Zeuge: Die braven Leute hatten wirklich alles für unsere chaotische Autorenrunde aufgetragen, was die badische Küche so hergab. Die Köche hatten gezaubert, die Kellner die Nerven behalten. Sie gaben sich auch alle Mühe, dir deinen einzigen, an diesem Abend leicht ausgefallenen Herzenswunsch zu erfüllen: Zum Nachttisch eine rote Grütze!

Okay, Ernst: Hans und du, ihr wart sicher nur gaaanz, ganz leicht angesäuselt, als ihr zum Abendessen ankamt - Rainer Zubeil traf viel später ein und schockierte die Runde durch seinen Auftritt mit den langen Locken und dem langen Ledermantel. Nein, ihr beide, unzertrennlich wie immer, nahmt mit eurer Fröhlichkeit nur vorweg, was den Rest von unserem Haufen später eh erfasste. Wir hatten damit keine Probleme - Alfred leider schon, glaube ich.

Nein, er gab sich ja Mühe. Er lief zur Küche und kam wieder zurück und versuchte immer wieder, dir andere Nachspeisen schmackhaft zu machen. Du bliebst stark und eisern wie immer. Naa, musste scho die rode Grütze sein!

Irgendwann, Stunden später, hattest du sie. Wahrscheinlich haben sie sie extra für dich frisch gepflückt, gemixt, gerührt und gepresst. Dein Herzenswunsch wurde dir mit Pauken und Trompeten kredenzt. Die, inzwischen auch viel lustigere Runde, verstummte und ließ ihre Augen an dir und dem Teller kleben, der dir gereicht wurde ...

Man sah ... wartete gebannt auf das, was nun kommen würde ...

... kein Mucks im Raum, plötzlich totenstill ...

... und unser Ernst saß vor seiner roten Grütze, starrte sie an, starrte ...

... hob seinen Löffel und stocherte ... starrte ... Die Grütze starrte zurück ... und alle starrten auf dich und die Grütze ...

Wieder vergingen kostbare Stunden. Inzwischen waren Klaus Mahn, Peter Griese und einige andere Kollegen schon auf Klausens Zimmer verschwunden, mit den zwei Wäschekörben voll mit Heften und Taschenbüchern, die Peter von Udo Classen zum Signieren mitgebracht hatte. Und wir hatten längst schon den neuen Tag ...

»Na, was ist denn nun, Ernst?«, brach Hans endlich das Schweigen.

»Jetzt hast du doch deine rote Grütze. Dann iss sie nun auch.«

Und du, Ernst ... Wir, die dabei sein durften. Werden es nie vergessen, du drehtest den Kopf zu ihm um, gaanz, gaaanz langsam. Ich saß euch gegenüber und wagte zu atmen nicht ...

Du drehtest die Augen wieder zum Tisch, zu dem in starrer Erwartung vor dir verharrenden Teller, in dem es bereits leicht zu gären begann, und sagtest ganz laaaangsam, tatest den historisch verbrieften Spruch:

»Naaa, die mog i net ...«

Und Alfred erstarrte. Die Runde erstarrte. Ich glaube, Ernst, das ganze Universum erstarrte in diesem Moment.

Die, die dies lesen müssen, werden auch erstarrt sein, denn sie haben dein Gesicht - deine Gesichter! - an jenem Abend nicht sehen können. Dieses unbeschreiblich vielseitige Gesicht mit den vielen Lachfalten, das mir den Science-Fiction-Autor Ernst Vlcek, bei dessen Kurzgeschichten (»Safari zu den Sternen«) ich schon mal dahin schmelzen konnte, als Menschen und Kumpel nahe brachte. Auch wenn er aus der manchmal recht abspenstigen Ostmark kam. (Unvergessen auch Kurt Bernhards Reaktion auf eine beharrlich vorgetragene Honorarforderung deinerseits: »Jetzt wird's mir hier zu österreichisch!«)

Hmmm, Ernstl ... vielleicht haben sie im Himmel ja doch rote Grütze. Frag mal nach ...

Horst Hoffmann

Das letzte Mal sah ich Ernst auf dem Garching-Con 2007. Wir haben uns mal wieder viel weniger unterhalten können, als wir eigentlich wollten, und als wir dann am letzten Tag aufbrachen, er nach Osten und ich nach Westen, winkte ich ihm zu und drohte ihm mit dem Zeigefinger: »Schreib deine STERNENSAGA zu Ende!«, sagte ich scherzhaft. Keine Ahnung, warum; eine Vorahnung war es jedenfalls nicht. Natürlich wusste ich von den gesundheitlichen Problemen, die sich bei ihm in einer langen Verkettung aneinander reihten, aber er machte einen guten Eindruck und war sehr zuversichtlich.

Die STERNENSAGA ist eine achtbändige Serie, von der jedoch nur die

ersten sechs Teile als TERRA ASTRA-Hefte erschienen. Der Abschluss sollte exklusiv als vierter Band der Fabyon-Ausgabe kommen, die jeweils zwei Bände in einem Taschenbuch präsentiert.

Das erste Mal »sah« ich Ernst auf meiner ersten PERRY RHODAN-Konferenz, einmal abgesehen von PR-Weltcons, auf denen ich ihn als Fan aus der Ferne bewunderte. Er hatte mich freundlich im Team begrüßt und mir die Kopie eines Fanbriefs geschickt, den ich ihm 1970 (!) geschrieben - und den er aufbewahrt hatte. Als es am ersten Tag der Konferenz dann zum Abendessen ging, saß ich plötzlich irgendwie neben ihm. Keine Ahnung, wie es dazu gekommen war - geplant war es nicht, jedenfalls

nicht von mir. Ich, der Neuling, saß neben dem Chef, dem Macher.

Doch die Befürchtungen waren überflüssig. Keine zwei Minuten, und wir waren im Gespräch. Und es wurde ein interessantes Gespräch - in jeder Hinsicht. Ernst fragte mich, was ich außer PERRY RHODAN so mache, und ich erzählte, dass ich eine Werkedition von Ed McBain herausgab und teilweise neu übersetzte, und das Eis war gebrochen. Er verehrte diesen Autor nicht weniger als ich. Und als dann noch der Name A.E. van Vogt fiel - über den ich damals gerade ein Buch schrieb -, gab es kein Halten mehr. Da hatten sich zwei gesucht und gefunden.

Ernst Vlcek war einer der »erwachsenen« Autoren der deutschen Science

Fiction. Er konnte stilistisch brillant sein; er konnte Themen haben (etwa Kinder, ganz selten in der SF!), die andere nicht mit der Kneifzange anfassten; er konnte Charaktere schildern wie kaum ein anderer. Seine Romane konnten lustig sein, nachdenklich machen, einen zum Träumen bringen. Ernst Vlcek wurde vielleicht vor seiner Zeit geboren; er war sicher zufrieden und glücklich mit dem, was er tat, hatte Erfolg und nicht nur auf PERRY RHODAN einen Einfluss wie kein anderer; er hat den Kurs

der Serie länger bestimmt als jeder seiner Kollegen im Expo-Team. Doch wäre er zwanzig, dreißig Jahre später geboren worden, hätte er in der heutigen Verlagsszene nicht nur der Große werden können, der er war, sondern einer der *ganz* Großen.

Ich kann nur wiederholen, was ich in einer Festschrift zu seinem sechzigsten Geburtstag geschrieben habe: »Ich habe in unserer Branche nicht viele Menschen wie ihn kennen gelernt. Danke, Ernst.«

Und, so bizarr es anmutet: Vier Tage vor seinem Tod hat er die erste Fassung des letzten Bandes der STERNENSAGA beendet.

Mein Mitgefühl gilt seiner Familie. Ich wünsche ihr die Kraft, die sie jetzt braucht. Der Trost, dass sein Vermächtnis auf Papier gedruckt bestehen bleibt, hilft ihr jetzt wenig, aber vielleicht doch etwas in der Zukunft.

Uwe Anton



Hallo Ernst!

Schön, dass du wieder mal beim Wiener Stammtisch vorbeischaust. Was gibt es Neues?

Sternensaga? Das sind die drei Romane, die du vor dreißig Jahren veröffentlicht hast und die Uschi Zietsch in ihrem Fabyon Verlag erneut publiziert, oder?

Genau, alles dreht sich um Legenden-sammler in der Milchstraße, die versuchen, das Dunkel der Vergangenheit zu erhellen. Gestehe, die Blitzer im Cantaro-Zyklus bei PR hast du von dir selbst geklaut ... Recht hast du! Wenn schon klauen, dann von sich selbst. Und jetzt schreibst du am vierten *Sternensaga*-Band? Wie ist das Gefühl, ein dreißig Jahre altes Konzept zu Ende zu bringen?

lach

Ich hätte es wohl geil genannt, aber dein Vergleich ist ebenfalls treffend. Verrätst du mir den Ausgang?

Okay, okay, selbstverständlich kaufe ich mir auch den Abschlussband. Apropos Band ... dein SUNQUEST-Roman hat mir sehr gut gefallen. Der Anfang mit den nackten Heldinnen - einfach köstlich, wirklich sehr gelungen. Wie hast du eigentlich den Abgabetermin einhalten kön-

nen? Zu der Zeit lagst du doch im Krankenhaus. Ah, du hast diese Zeit genutzt, um den Plot gedanklich zu erstellen. Klar, danach schreibt es sich einfacher und schneller. Ja, daran erkennt man den Profi. Und daran, dass er am letztmöglichen Tag den fertig gestellten Roman an die Redaktion sendet. Damit erspart er sich die Überarbeitung. Diesen Tipp merke ich mir. Hast du das bei PERRY RHODAN gelernt? *Abgabetermine müssen überzogen werden, sonst ist ihre Existenz sinnlos.* Damit treibst du KNF sicher auf die Palme. **lach**

Apropos Palme. Das erinnert mich an den Austria Con III in Gleinstätten. Du hast den Veranstaltern die Schweißperlen auf die Stirn getrieben, als du am Sonntag beharrlich das Hämmern an deiner Zimmertür ignoriert hast und so dein Programmpunkt ... nun, nach hinten verschoben wurde. Ja, ich stimme dir zu. Schuld daran war einzig und allein das Polkatänzchen mit Reinhard Habeck, das ihr zu später bzw. früher Stunde zum Besten gegeben habt. Hab ich dir jemals gesagt, dass ich es toll finde, dass du für jeden Spaß zu haben bist?

Nein?!

Ernst, ich finde es toll, dass du für jeden Spaß zu haben bist. Und außerdem finde ich es noch toller, dass du - so wie alle PR-Autoren - ein Autor »zum Angreifen« bist. Erinnerst du dich an deinen ersten Kontakt mit dem Wiener Fandom im Jahre 1997? Ja, ich kann mir vorstellen, dass du dir gedacht hast: »Ich schau mir diese Typen mal an und schlimmstenfalls war es mein erster und letzter Ausflug ins neue Wiener PR-Fandom«. Vermutlich hast du deshalb Verstärkung aus Deutschland angefordert. Uschi und Bolli haben dich/uns auf dem Oster-Spaziergang begleitet. Ich halte mich für nicht schreckhaft, aber ich fühle schon eine gewisse Anspannung

in mir, den großen Expokraten Ernst Vlcek erstmals zu treffen. Wir beide haben nämlich eine gemeinsame Vorgeschichte, an die du dich sicher nicht erinnern wirst. Im alten Jahrtausend habe ich im zarten Alter von 15 Jahren meinen ersten Leserbrief geschrieben. Ich habe einen CD-Roman aus den 500ern in der Luft zerrissen, weil er vor Logikfehlern nur so strotzte. Und in meinem jugendlichen Übermut (und Dank meiner seinerzeitigen Unkenntnis über Exposés und deren Umsetzung) habe ich alle 42 Fehler penibel aufgelistet. Nein, verrate mir nicht, was du dir gedacht hast ... nein, ich will es nicht hören ... okay ... sag es. Ja, du hast Recht. Deinen Antwortbrief habe ich selbstverständlich archiviert ... e-maile mir, bevor du nächstes Mal vorbeischaust, dann hole ich mir ein Autogramm mit aktuellem Datum darauf.

Weißt du, was mir beim Stichwort »Leserbrief« immer einfällt? Bei einem Stammtisch hast du von einer Reaktion auf zwei Cantaro-Romane von dir erzählt, in denen du das Leben in einem Gefangenenlager beschreibst. Ein Altleser hat sich bei der Lektüre in seine Zeit als Gefangener im KZ zurückversetzt gefühlt. Er hat dir geschrieben, dass er dachte, diese Lebensphase wäre verarbeitet. Doch durch deine plastischen Schilderungen sind die alten Wunden aufgerissen. Im ersten Moment warst du schockiert. Aber der Leser hat dir nichts vorgeworfen, sondern wollte dir damit sagen, wie realitätsnah du geschrieben hast. Ich habe dir damals angesehen, wie dir beim Erzählen am Stammtisch die Gänsehaut über den Rücken gelaufen ist. Gänsehautwürdig war dein Abschied als Expo-Autor am WeltCon des Jahres 2000. Ich denke, die standing ovations des Publikums sprachen für sich.

Aber genug der Besinnlichkeiten. Mir fällt etwas Lustiges ein. Stich-



wort: »Verschönerungen und Verfremdungen«. Sowohl wir, die Veranstalter des Austria Con II im Jahre 1999 als auch die Besucher konnten sich unter diesem Titel eines Programmpunkts nichts vorstellen. Im Vorfeld gab es jede Menge Gerüchte und Spekulationen über den Inhalt. Umso größer war das Staunen und

das Lachen über den tatsächlichen Inhalt. Die »Verschönerungen« der Autogrammfotos deiner PR-Autorenkollegen mit einem Grafikprogramm ... genial. Und, dass du sie in die Expos eingebettet hast ... noch besser. Uschi »Mona Lisa« Zietsch, »Ellmer E. Neumann«, »Francis lächelnd«, »Francis erstaunt« und natürlich »Ernst diabolisch«. Haben wir dir nicht sogar Jahre später ein T-Shirt mit deinem eigenen, verschönerten Bild als Aufdruck geschenkt, das du, dich selbst auf die Schaufel nehmend, auf einem PR-Con getragen hast?

Nichts zu danken, Ernst. Auch nicht für den Gucky, den ich dir unter Mithilfe von Bolli organisiert habe, nachdem dein Plüschmausbiber dem Wohnungsbrand zum Opfer gefallen war. Das ist schließlich nur ein geringer Dank, den ich dir im Namen des Stammtisches »aussprechen«

kann, dass du unsere Projekte so intensiv unterstützt. Und das, obwohl ich dir an einem Stammtischabend das Geheimnis von Shabazzas Chip in Roi Danton entrissen habe. Das Schweigen habe ich heute noch im Ohr. Und den Knall des Feuerzeugs, das du verärgert über dich selbst, quer über den Tisch geschossen hast, ebenfalls. Aber du hast es mit Humor getragen und es mir nicht übel genommen. Danke, Ernst. Echt schön von dir!

Da fällt mir noch ein, wie du ...

Ups, du musst schon gehen. Klar, die Schriftstellerei ruft und weitere Epen warten darauf von dir ersonnen und geschrieben zu werden. Verstehe ich nur zu gut. Ernst, es war schön, dass du hier warst! Alles Gute ... und schau bald wieder beim Stammtisch vorbei ...

Roman Schleifer

Ernst Vlcek – Rhodan-Autor und Phantast

Der am 9. Januar 1941 in Wien geborene Schriftsteller, Hobbyfilmer und Gelegenheitszeichner Ernst Vlcek – was sich ungefähr wie Wüllschäck ausspricht und »kleiner Wolf« bedeutet – ist am 22. April 2008 in Brunn im Gebirge friedlich im Schlaf gestorben.

Der auch durch seinen freundlichen Umgang mit den Fans beliebte Österreicher hatte bereits als Vierzehnjähriger Interesse an der Phantastik entwickelt. Sein beruflicher Lebensweg sollte ihn jedoch nach einer Dienstzeit beim österreichischen Bundesheer erst über die Stationen Schuhverkäufer und Büromaschinenvertreter führen. Mit dem Fandom kam er noch als Jugendlicher in Berührung und knüpfte erste Kontakte zu späteren SF-Schaffenden, darunter Walter Ernsting, Kurt Luif und Helmut Mommers, mit dem er 1965 den vierteiligen Zyklus »Das Galaktikum« schrieb.

Nach ersten Kurzgeschichten und Terra- und Utopia-Heftromanen, die professionell ab 1965 veröffentlicht wurden, legte Vlcek 1968/1969 seinen ersten in Alleinarbeit entstandenen achtbändigen Zyklus »Die Wunder der Galaxis« vor. Ebenfalls 1969 lieferte er einen Roman zur ORION-Serie. Neben etlichen Einzelromanen erschienen die »Pan Laboris«-Trilo-

gie, der achtbändige Zyklus über »Die Evolutionspolizei« sowie die »Sternensaga«, von deren geplanten acht Bänden nur sechs erschienen, bis Vlcek den Zyklus kurz vor seinem Tod fertigstellen konnte.

Später hob er mit Kurt Luif, der sich dafür Neal Davenport nannte, die Kult-Horrorserie DÄMONENKILLER aus der Taufe, die von 1972 bis 1977 erschien, und nach einer missglückten Neuauflage Mitte der achtziger Jahre seit dem Jahr 2001 in Buchform unter dem Reihentitel DORIAN HUNTER nachgedruckt und parallel fortgeführt wird. Ein ab 1975 erschienener Taschenbuchzyklus um die junge Hexe COCO ZAMIS, einer Figur aus dem DORIAN HUNTER-Universum, führte ebenfalls zu einer Fortführung im Hardcover. Für beide Serien lieferte Vlcek nach seinem Ausstieg aus der PERRY RHODAN-Serie Exposés und Romane. Nach der ersten Einstellung des DÄMONENKILLERS verfasste Vlcek zudem ab 1978 mit Luif den 20-bändigen Zyklus »Hexenhammer«, der jedoch wegen inhaltlicher Überfrachtung qualitativ nicht an den Vorgänger anknüpfen konnte.

Nahezu zeitgleich arbeitete er an DRAGON mit, der ersten deutschen Fantasy-Serie im Heftformat, die 1973/74 erschien und für die er ne-

ben zwölf Romanen Innenillustrationen und Titelbilder beisteuerte. Seine Neigung zur Fantasy zeigte sich auch in seiner Mitarbeit von 1980 bis 1985 an der Heftserie MYTHOR. Für die Hefte 21-182 hatte er in Nachfolge von William Voltz auch den Posten des Exposé-Redakteurs inne, ehe er diese Aufgabe an Werner Kurt Giesa weitergab.

Den meisten Lesern ist Ernst Vlcek jedoch durch seine Arbeiten für die PERRY RHODAN-Serie und ihre Ablegerveröffentlichungen bekannt. Zwischen 1968 und 2004 sind 178 PR-Romane, 28 ATLAN-Hefte, 32 Planetenromane, ein Band der Autorenbibliothek und ein Taschenbuch zum Andromeda-Zyklus entstanden.

Ernst Vlceks erster Beitrag zum PERRY RHODAN-Universum war der Planetenroman »Planet unter Quarantäne«, in dem er die Fiktivwissenschaft des Ezialismus vorstellte. Abgeleitet von dem Kürzel für »Extra-Zerebrale Integration« war diese (Pseudo-) Wissenschaft eine Art Gegenansatz zum Spezialistentum, in dem zusammenhanglose Techniken miteinander in Beziehung gebracht wurden, um unmöglich erscheinende Ergebnisse zu erzielen. Vlcek bezog sich damit vermutlich auf A. E. van Vogts »Null A«-Romane.

K. H. Scheer sprach Ernst Vlcek 1970 auf dem Weltcon in Heidelberg auf eine Mitarbeit bei ATLAN und PERRY RHODAN an. Der begeisterte Jungautor, der nahezu zeitgleich mit H. G. Francis in das Team aufgenommen wurde, lebte sein Faible für Übermenschlichen und parapsychisch begabte Mutanten voll aus. Sein zweiter Roman für ATLAN trug den Titel »Der schreckliche Korporal« und etablierte eine Lieblingsfigur zahlreicher Leser, den tolpatschigen USO-Spezialisten Walty Klackton, der noch in zwölf Taschenbüchern auftrat. Ein bemerkenswertes Heldenpaar waren der Gummimensch Rubber Corteen und der Amphibio Noah-Noah, die leider nur zwei Auftritte hatten.

Eine weitere Figur, der er in acht Taschenbüchern einen biographischen Hintergrund verlieh, war Michael Rhodan, der Sohn des universumerbenden Titelhelden, dem Vlcek eine entwicklungsgestaltende Biographie auf den Leib schnaiderte. Dabei verstieg er sich in unwirklichen Handlungselementen wie außerdimensionalen Invasoren, weltenumspannenden Psychostürmen, zu Monstren mutierten Freifahrern oder Zeitreisen, von denen jedes einzelne für eine eigene Serie ausgereicht hätte: Jungautor Vlcek machte daraus bloße Episoden in der Vita des späteren Roi Danton.

Ein Lieblingsthema Vlceks war das seelische Innenleben übermenschlicher Protagonisten oder fremdartiger Außerirdischer. In seinen besten Passagen erlangte er nahezu halluzinative Qualität. Der unterschätzte »Mutantenzklus« (PERRY RHODAN 570-599) zeigte Vlcek in produktiver und qualitativer Hochform. Zudem interessierte er sich für Astronomie, ohne jedoch den Naturwissenschaftler große Liebe entgegenzubringen.

In den Jahren 1973 bis 1977 war Ernst Vlcek nicht nur mit PERRY RHODAN und ATLAN beschäftigt, sondern bewegte sich auch mit zahlreichen Beiträgen zu DRAGON und DÄMONENKILLER im Fantasy- und Horror-Genre. Vor allem die letztgenannte Serie wurde von ihm maßgeblich geprägt. Nach ihrer Einstellung hatte der auf Hochtouren arbeitende Autor genug Kapazität, um vier aufeinanderfolgende Romane (939-942) der PERRY RHODAN-Serie abliefern zu können - ein Rekord, der bis heute ungebrochen ist.

Sein Interesse an der Wechselwirkung zwischen Psyche und Umwelt zeigte

sich besonders im 900er Abschnitt der PERRY RHODAN-Serie, in dem er sich vorzugsweise der Loower annahm, einem Volk, welches das sogenannte entelechische Denken einem kleinem Terranermädchen zu lehren versucht, sowie in der Thematik um die Entstehungsgeschichte der Provcon-Faust, die Vincraner, die Zwotter und die Auseinandersetzung zwischen Boyt Margor und den Gaa-Mutanten.

Nach dem Tod von William Voltz übernahm Ernst Vlcek ab der Vorgabe für Heft 1211 zunächst in Zusammenarbeit mit Thomas Ziegler, später mit Kurt Mahr und Robert Feldhoff, die Exposéredaktion, wobei das jeweilige Team sich die Vorgabenerstellung den Handlungsebenen entsprechend teilte. Voltz' Schatten war jedoch so übermächtig, dass viele Altleser sich zu Unrecht von Vlceks Exposés enttäuscht zeigten. Er übte diese Tätigkeit bis Jahr und Heft 1999 aus und hält auch damit den Rekord für die am längsten anhaltende Exposébetreuung.

In diese Zeit fielen die Zyklen um die Raumzeit-Ingenieure, ESTARTU, Tarkan, dann der Doppelzyklus um die Cantaro und Linguiden, der 200 Hefte laufende Zyklus um »Das Große Kosmische Rätsel« sowie die erste Hälfte des THOREGON-Großzyklus - insgesamt ein wechselvoller Abschnitt, der auch durch redaktionelle Eingriffe nicht immer geglückt gehandhabt wurde, letztlich jedoch die Lebens- und Ausbaufähigkeit des PERRY RHODAN-Kosmos unter Beweis stellte. Als Ernst Vlcek Ende Dezember 1999 auf dem PR-Weltcon in Mainz seinen Ausstieg aus der Exposé-Factory bekannt gab, dankten ihm die Fans mit stehenden Ovationen für die geleistete Arbeit.

Vlceks eigener Romausstoß hatte unter diesen Aktivitäten gelitten. Den 2000er Abschnitt gestaltete er allerdings mit gleich vierzehn neuen Beiträgen mit. Dann kam es zu einem gesundheitlichen Einbruch, als Herzprobleme festgestellt wurden und er kürzer treten musste. Ab 2002 begann er sich wieder mit dem DÄMONENKILLER Dorian Hunter zu befassen und steuerte Romane und Exposés für die nunmehr im Zaubermond-Verlag als Hardcover fortgeführte Serie bei. Sein Beitrag zum Andromeda-Zyklus wurde allerdings von Leo Lukas fertiggestellt. Mit Heft 2231 (»Der Klang des Lebens«) lieferte Ernst Vlcek seinen letzten Roman-Beitrag für die Serie ab.



Ernst Vlcek konzentrierte sich nun auf DORIAN HUNTER, schrieb einen Beitrag für den von Uschi Zietsch initiierten und ausgearbeiteten »Sunquest«-Zyklus und lieferte mit der Kurzgeschichte »Der Garten der irdischen Lüste« einen letzten Kurzgeschichtenbeitrag zum RHO-DAN-Kosmos, der als Anhang im ersten Band des Ara-Toxin-Zyklus erschien. Kurz vor seinem Tod vollendete er die »Sternensaga«, deren letzter Band auf dem Colonia-Con Ende Juni 2008 präsentiert wurde.

Er hinterlässt seine Frau Regina, geborene Lysanek, mit der er 45 Jahre zusammenlebte, die Söhne Michael und Alexander sowie die Enkelkinder. Und viele Leser, die seinen Tod immer noch nicht fassen können.

Mach es gut, Ernst.

Heiko Langhans

Fotos © VPM, Peter Fleissner, Martin Steiner





Abschied von Ehrenmitglied Ernst Vlcek

Gedanken zur PRFZ von Rüdiger Schäfer

Die Nachricht verbreitete sich kurz vor Redaktionsschluss der vorliegenden SOL-Ausgabe wie ein Lauffeuer: Ernst Vlcek ist tot! Für die meisten völlig überraschend, verstarb der langjährige PERRY RHODAN-Exposéautor am 22. April im Alter von nur 67 Jahren in seiner Wohnung nahe Wien.

So tief der Schock auch saß, so schnell galt es die Vorbereitungen für eine angemessene Würdigung des Schriftstellers und PRFZ-Ehrenmitglieds zu treffen. Natürlich waren alle Angesprochenen auch unter dem herrschenden Zeitdruck sofort bereit, das ihre dafür zu tun, SOL 51 in Teilen zu einer Hommage an Ernst Vlcek zu machen. Nicht zuletzt aus diesem Grund mussten einige Beiträge, darunter auch das schon länger geplante Interview mit Klaus Bollhöfener, auf die nächste Ausgabe verschoben werden.

Ernst, den ich persönlich nur von seinen Besuchen auf diversen Cons kannte, schrieb bereits Science Fiction, als ich noch Windeln trug. Ich bin praktisch mit seinen PR-Romanen aufgewachsen. 1984 übernahm er die Serie als Exposéautor und bestimmte ihren Kurs eineinhalb Jahrzehnte lang. Das war auch die Zeit, in der ich die Hefte intensiv las und im Fandom aktiv war. Schon 1983 war ich auf die Neuauflage der Horrorserie *Dämonenkiller* gestoßen, die Ernst Vlcek gemeinsam mit seinem Kollegen Kurt Luif entwickelt hatte und an deren späterer Fortsetzung im Zaubermond-Verlag er noch bis kurz vor seinem Tod mitarbeitete. Ich war von Anfang an hingerissen.

Noch heute lese ich die neuen Romane (unter anderem auch aus der Feder von PR-Autor Christian Montillon) mit großem Vergnügen.

Karl-Herbert Scheer, Kurt Mahr, William Voltz, Johnny Bruck, Clark Darlton, Peter Griese, Peter Terrid, Thomas Ziegler – das sind nur einige der Menschen, die einst PERRY RHODAN-Geschichte(n) schrieben und nicht mehr bei uns sind. Mit Ernst Vlcek fügen wir dieser Liste einen weiteren Namen hinzu. Dass seine Leser und Fans ihn nicht vergessen werden, ist nicht nur eine allzu häufig benutzte Plattitüde, sondern schlicht und einfach die Wahrheit. Wie andere PR-Autoren vor ihm, mag auch Ernst Vlcek Trost in dem Gedanken gefunden haben, dass er zwar keinen Zellaktivator besaß, doch durch sein Engagement und seine zahlreichen Romane längst unsterblich geworden war. So lange es PERRY RHODAN gibt, so lange werden auch immer wieder neue Leser in die von ihm erschaffenen Welten eintauchen, sich von ihm unterhalten, verzaubern und begeistern lassen. In gewisser Weise beneide ich sie um diese einmalige Erfahrung, die für mich schon so lange zurück liegt, und die mich einst geprägt hat.

Es fällt sicher nicht leicht, an dieser Stelle zur Tagesordnung überzuleiten, doch auch in Sachen PRFZ gibt es einiges zu vermelden. Das Vorstandstreffen im März musste aus diversen Gründen leider ausfallen und wird nun im Mai bei unserem Kassenchef Herbert Keßel im schönen Grevenbroich nachgeholt. Dort wird sich der Vorstand unter anderem auf die anstehende Mitgliederversammlung auf dem ColoniaCon am 21. Juni vorbereiten, über die ich euch dann in der nächsten SOL informiere.

Was die schon vor einiger Zeit erschienene achte Ausgabe der PR-Fan-Edition betrifft, so wurde die entsprechende Werbekampagne in den ersten Monaten nach dem

Erscheinen etwas stiefmütterlich behandelt. Das haben wir jetzt korrigiert und inzwischen in diversen Fan- und Profipublikationen wie auch im Rahmen des Internets für den Roman von Jörg Isenberg erworben. Wer das Heft noch nicht hat, sollte es jetzt schleunigst im Space Shop ordern. Mitglieder erhalten wie immer Rabatt.

Einen echten Leckerbissen haben wir seit neustem für alle PR-Stammtische im Programm: Damit der Nachfolger des berühmt-berüchtigten PR-Stammtischwimpels auch bloß von keinem übersehen wird (Gerüchten zufolge soll es ja Leser geben, die die „Gedanken zur PRFZ“ einfach achtlos überblättern), stelle ich ihn in einem Extrakasten vor. Ein großes Dankeschön geht dabei an VPM und Klaus Bollhöfener, ohne die all das nicht möglich gewesen wäre. Also: Holt euch das Teil für eure abendlichen PR-Runden, und wenn es bei euch keinen Stammtisch gibt, dann gründet doch einfach einen. Wir stellen ihn in der SOL gerne vor!

Zu einem lästigen, ja geradezu nervenzehrenden Ärgernis hat sich in den vergangenen Monaten das PRFZ-Forum entwickelt. Seit sich Unbekannte Zugang verschafft, und die entsprechende Internetseite mit pornografischen Inhalten zugemüllt haben, sind der Vorstand und insbesondere Schriftführer André Boyens, unter dessen lobenswerter Initiative das Forum einst entstand, darum bemüht, die Seite abzuschalten. Leider entpuppt sich das jedoch als weit schwieriger als erwartet, so dass wir nun sogar das Einlegen von Rechtsmitteln in Erwägung ziehen müssen. An dieser Stelle möchte ich euch alle bitten, Herbert oder mich (André ist derzeit beruflich viel unterwegs und deshalb nicht immer zu erreichen) über jeglichen Link zum PRFZ-Forum, den ihr eventuell entdeckt, sofort zu informieren. Für die diversen Hinweise, die wir in letzter Zeit bereits von aufmerksamen Mitgliedern und PR-Fans erhalten haben, möchte ich mich noch einmal bedanken. Wir

werden selbstverständlich weiterhin alles tun, um die Seite so schnell wie möglich und endgültig aus dem Netz zu entfernen.

Wenn ihr diese Zeilen lest, ist die Mitgliederversammlung 2008 schon wieder Vergangenheit. Mit unserem diesjährigen Treffen beginnt das dritte Dienstjahr des amtierenden Vorstands und somit neigt sich unsere Amtsperiode langsam ihrem Ende entgegen. Natürlich kann und will ich nicht für meine Kollegen sprechen, doch zumindest ich werde mich 2009 aus meiner aktiven Rolle als Vorsitzender unseres Vereins zurückziehen, mich also nicht mehr zur Wahl stellen. Der Grund ist ein banaler: Zeitmangel. In diesem Jahr musste ich zum ersten Mal Anfragen bezüglich der Mitarbeit an diversen literarischen Projekten ablehnen, und ich habe das nicht gerne getan. So viel Spaß mir das Engage-

ment für die PRFZ und die Zusammenarbeit mit Herbert und André auch machen – es gibt etwas, das ich noch lieber tue: Schreiben. Und genau darauf möchte ich mich spätestens ab Mitte 2009 wieder verstärkt konzentrieren.

Ich gebe meine entsprechende Absicht aus gutem Grund so früh bekannt, denn damit habt ihr, die Mitglieder, genügend Zeit zu überlegen, ob ihr euch nicht in Zukunft noch aktiver für den Verein engagieren wollt und euch eine Mitarbeit im Vorstand eventuell interessiert. Bis es soweit ist, werde ich meinen Verpflichtungen selbstverständlich weiterhin in gewohnter Weise nachkommen, denn auch wenn die PRFZ inzwischen auf einem soliden Fundament steht, gibt es noch einige Ziele, die ich erreichen möchte. Was Herbert und André bezüglich einer zweiten Amtszeit denken, werde ich

sie bei unserem Vorstandstreffen im Mai persönlich fragen. Natürlich kann sich mein Nachfolger darauf verlassen, dass ich ihm in der Übergangszeit auf Wunsch mit Rat und Tat zur Seite stehe, bis er sich in seine Rolle eingearbeitet hat. Nach derzeitigem Stand der Dinge wird die PRFZ-Mitgliederversammlung 2009 übrigens im Rahmen des Garching-Cons (17.-19. Juli) stattfinden. Nach Sinzig und Köln möchte der Vorstand auch einmal den Mitgliedern im südlichen Teil Deutschlands die Gelegenheit geben, ohne größere Reises Strapazen an einem solchen Treffen teilzunehmen. In Garching wird dann auch der neue Vorstand gewählt.

In diesem Sinne verabschiede ich mich wie immer mit den besten Grüßen.



Neuer Tischschmuck für die PR-Stammtische



Erinnert sich noch jemand an den berühmten blauen PERRY RHODAN-Stammtischwimpel? Heute ein echtes Sammlerstück – und natürlich auch nicht mehr so ganz zeitgemäß. Deshalb hat sich die PERRY RHODAN-FanZentrale mit Unterstützung von VPM dazu entschlossen, den diversen Stammtischen und Fanrunden ein brandneues Erkennungszeichen zu spendieren. Das Prachtstück präsentiert sich in einem modernen und soliden Metallrahmen, auf den mit wenigen Handgriffen eine kleine Leinwand aufgezogen werden kann.

Wie man an dieses nicht im Laden erhältliche Kleinod herankommt?

Ganz einfach: Schreibt an die bekannte Adresse (siehe unten) und nennt euren Namen, eure Adresse und die Angaben zum Stammtisch (Wo, wann, wie oft etc.). Die Daten werden dann nicht nur regelmäßig in der SOL veröffentlicht, sondern ihr erhaltet auch postwendend und natürlich kostenlos euren neuen Tischschmuck.

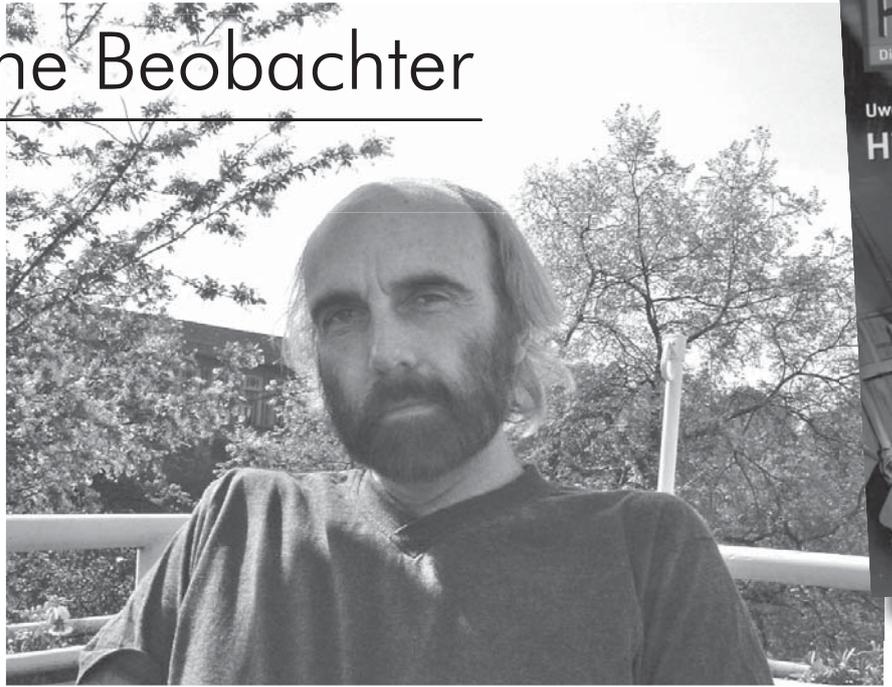
In diesem Sinne beste Grüße – und viel Spaß beim gemeinsamen Fachsimpeln!

Rüdiger Schäfer

Postanschrift:
PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.
Postfach 2352, 76413 Rastatt
E-Mail: sol@prfz.de

Der galaktische Beobachter

Ein Rhodan-Rückblick
von Rainer Stache



Ein Beobachter hat's schwer, ein Galaktischer Beobachter hat's galaktisch schwer. Schließlich gilt es, möglichst nicht eigenen Stimmungen und Vorlieben zu folgen, sondern dem Werk gerecht zu werden. Wohin also mit den eigenen Vorlieben und Stimmungen? Verhältnismäßig einfach ist es noch, wenn die Parteilichkeit dem Beobachter bewusst wird, dann kann er dies – etwa durch Sarkasmus – als von der Analyse abgekoppeltes Statement kenntlich machen. Was aber, wenn ihn beim Lesen des Romans einfach nur ein Endorphinmangel befallen hatte oder wenn er die eigentliche Botschaft schlicht nicht erfasst hat? Die aus diesem Zweifel erzeugte kreative Dauerunsicherheit kann sogar dazu führen, dass grottenschlechte Romane im Rückblick schlicht zu gut wegkommen.

Solche Zweifel hatten euren Beobachter im zurückliegenden Berichtszeitraum beschlichen: Roman reihte sich an Roman, alle ordentlich geschrieben, ohne dass das Lesen ihm ausreichend Spaß machte, und er war schon bereit, das auf seine eigene schlechte Laune zu schieben. Bis dann ausgerechnet in der finsternen »Proto-Negasphäre« (2432) das Licht wieder aufging: Klasse-Romane im Wochentakt folgten, es hatte wohl doch nicht am Hormonhaushalt des Beobachters gelegen.

Das zu beobachtende Quartal reicht von A wie Anton bis A wie Anton. Der »Aufbruch der Friedensfahrer« (2426) bot mit der Suche nach einer ominösen, irgendwie aufgeflansch-

ten Gründermutter eine etwas dünnere Handlung, die Uns-Uwe allerdings durch viele hübsche Details auspolsterte, die das Miterleben der Geschichte vertieften. Lediglich Bullys Kantiran-Neurose wirkte übertrieben. Im zweiten Teil des Roman-Duals hätte der Autor für die »Hilfe für Ambriador« (2427) durchaus selbst etwas Hilfe gebraucht: Anstelle einer durchgehenden Handlung wurden Fragmente unterschiedlichster Schauplätze (Ambriador/Andromeda) aneinandergereiht und dabei unter Missbrauch des Kosmischen Ereignisforschers Beck ellenlang Heyne-Taschenbücher nacherzählt bzw. deren Exposés geplündert. Dennoch war das Ganze durchaus lesbar verfasst und bestach durch den Cliffhanger, der Vultaphers Bauplatz mit geheimnisvollen »Hundert Mal« lokalisierte.

Danach blendete die Handlung auf Perrys Überlebenskampf in der Proto-Negasphäre um, wo auch sein neuer Kumpel »Hobogey, der Rächer« (2428) aktiv ist. Der Viererminizyklus kümmerte sich vorbildlich um die Schilderung der sich unter dem Einfluss des Viagra-Psis verändernden Ökologie des Planeten Ata Thageno. »Genprox-Explorer« (2430) als Nega-Miniinsekten mit einer Kultur fast wie der von dir und mir, nette Psi-Monster mit Mundgeruch und das Element der Finsternis in seiner neuen Rolle als autarke Kraft zwischen den Kosmischen Mächten waren die tragenden Elemente des flotten Vierers. Schon bemerkenswert, wie es Arndt Elmer

im »Terminalen Beben« (2429) gelang, die irrealen Naturgewalten des aufkommenden Chaos zu beschreiben. Wäre sein Folgeband nicht nur noch ein Abklatsch davon gewesen (und beherrschte er den Unterschied zwischen den Wörtern anscheinend und scheinbar), könnte der Leser dabei durchaus terminal erbeben. Dennoch gelang es ihm präzise wie eine Kamera, Bilder und Szenen einer unwirklichen Wirklichkeit zum Leben zu erwecken.

Auch Kollege Hoffmann schilderte nicht nur die »Attacke der Cypron« (2431), sondern die Kräfte des Chaos vorbildlich. »Er starrte in den Nebel der Steppe. Der ölige Regen prasselte auf seinen Kopf und der faulige Moder einer gärenden Welt kroch in seine Nase und seine Lungen.« (17) Oder: »Ekatus Atimoss' ... Haut blätterte an.« (sic! 21) Schade nur, dass am Ende aller Verzerrungen der Wirklichkeit (bisher) alles wieder auf Anfang gestellt wird. Dennoch sei hier einmal ein positives, wenn auch vorläufiges Fazit der (Proto-) Negasphärenthematik gezogen: Standen am Anfang größte Bedenken, die Autoren könnten sich an dem dicken Brett verbohren, haben diese bisher die Herausforderung angenommen und glänzend bestanden. Wo es nach fast 2500 Bänden PR immer schwieriger wird, Neues zu bieten, wurde hier von Exposé und Team ein ordentliches Chaos veranstaltet und damit die Schilderung eines fremden Kosmos inhaltlich wie stilistisch überzeugend gemeistert. Dem Beobachter fehlen



allerdings noch abgestufte Charakterentypen der Führungsebene. Wenn die Kosmokraten ambivalent geschildert werden, sollten auch die Chaoten nicht nur fies, grausam, obrigkeitstaatlich und phantasielos sein.

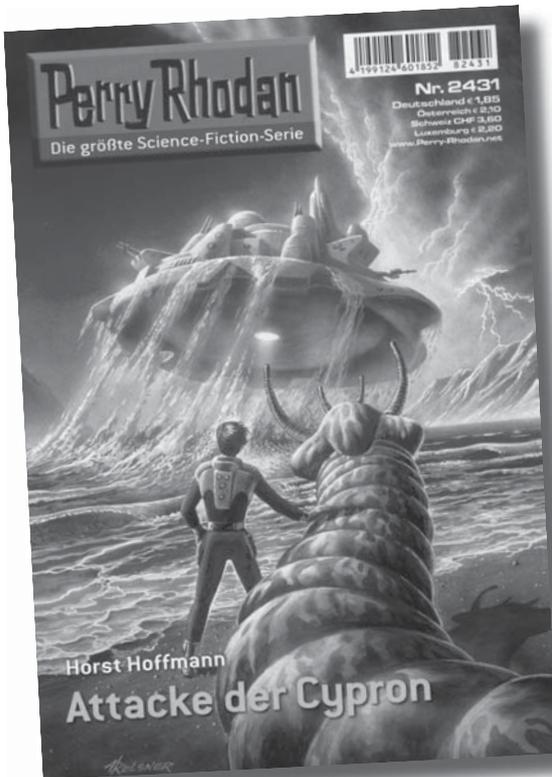
Fehlte trotz ansprechender Texte bis hier noch der dazugehörige Schwung in der Handlung, kam er, wie eingangs erwähnt, mit dem anschließenden Viererblock um die Cypron, die Genesung des Duals und Mondras Suche nach ihrem Liebsten in der »Proto-Negasphäre«. Richtig phantastisch geriet aber erst »Der Zorn des Duals« (2433), und das sowohl in Bezug auf das Geschehen als auch auf die Ausführung. Der neue WV ließ wieder eine Fülle von Ideen auf uns einprasseln, als wolle er die Science Fiction neu erfinden. Schmerzlich wurde bisweilen im Umkehrschluss bewusst, was uns bei PR bisweilen fehlt. Das betrifft die Assoziationskraft (»Ein wenig wie zeitbeschwipst« (4)), Witz (etwa wenn die Cypron sich zum Planen in ein großes Aquarium zurückziehen und Perry das einen »Think-Tank« nennt (15)), Differenziertheit (»Das Wesen bediente sich der Kolonnen-Sprache, allerdings eines sehr alttümlichen Dialekts, in dem die erste Person Plural noch vielfältiger gestuft und schattiert war als im modernen TraiCom. Das Wesen hatte die subdominante Stufe gewählt, die Stufe des horchenden Wir« (16)), Einfallsreichtum (»Der Hyperrechner der SHARKUVA interpretiert die Mimik für mich und humanisiert sie,

erkannte Rhodan« (56)) und so weiter im Feuerwerk der guten Einfälle. Auch Wim Vandemaan ist aber nicht vor der Versuchung gefeit, Augenmystik zu betreiben, die erst kürzlich in dieser Rubrik gezeigelt wurde. »... wenn man in die hellblauen, oft schmerzverschleierte Augen blickte. Es waren kluge Augen, aufmerksam und kühl wie die eines Wissenschaftlers; es waren mitleidlose Augen, die alles, was sie sahen, aus einer namenlosen Ferne betrachteten; und wegen dieser unüberbrückbaren Distanz, die der Dual zwischen sich und aller Welt wusste, waren es auch einsame Augen ... Nun waren sie geschlossen, die Lider gelähmt. Wie auch bei dem anderen Kopf, Atimoss. Seine Augen waren grün und von einer undefinierbaren Leuchtkraft. Voller Lust an der eigenen Überlegenheit und an der ihm verliehenen Macht.« Weiter hinten im Heft haben diese geschlossenen Augen auch noch eine »undefinierbare Leuchtkraft«, das ist ja dann wie ein Leuchtturm mit Fensterläden. (5, 56)

Dennoch war auch das bestens geschrieben und wurde sowieso getoppt von dem grandiosen Stilmittel, den mentalen Wandlungsprozess des von der laborierenden Kralle befreiten Duals in Form einer surrealistischen Reise über den mysteriösen Vektorplaneten zu schildern – mit Kröten im Hawaiiemid, sprechenden Schiffen und der Suche nach dem Unteren Ohr. Brüllend witzig waren die Dialoge mit den ultramathematischen Schwes-

tern Donner und bisweilen trat Wim Vandemaan sogar in die Fußstapfen des großen Samuel Beckett: »Überall saßen Duale, überall saß Ekatus Atimoss. Er saß da, in sich selbst versunken, und schlief, saß da, sich selbst gegenüber, und diskutierte, saß da und blätterte in riesigen Zeitungen, Folianten, las und schaute in Holoatlanten. Ekatus Atimoss grüßte die Ekatus Atimosse links und rechts, manche grüßten zurück, andere schlossen müde die Augen. ›Ist irgendwo noch ein Platz frei?, fragte Ekatus Atimoss einen Ekatus Atimoss. ›Einer müsste noch frei sein«, antwortete Ekatus Atimoss. ›Ein letzter. Schließlich bist du der Letzte.« ›Bin ich das? Woher weißt du das?‹ ›Weil alle anderen schon da sein müssen, denn es ist nur noch ein Platz frei.« (40)

Eigentlich hätte nach einer solchen Meisterleistung ein Katzenkatt'scher Katzenjammer kommen müssen, doch es folgte kongenial »Die Halbraumwelt« (2434) des atlanexposébefreit auftrumpfenden MM Thurner. »Du lebst und alterst in NGZ, aber um dich herum entsteht und vergeht Leben, das zu deiner Zeit sogar selbst vom Vergessen vergessen wurde.« (4) Kompliment für einen zeitlos schönen Einstieg in den Roman um das Miteinander von Kukident und Pepsodent, äh, natürlich von Resident und Exponent. Perry und der Fischkopf (nein, der kommt nicht aus der Halbwelt von Hamburg, sondern aus der Halbraumwelt der Negasphäre) mussten sich zusammenraufen, um das Be-



mühen der Gegner von Randa Eiss, die es faustdick hinter den Kiemen hatten, zu einem Schlag ins Wasser zu machen. Der Dual in seiner Neuerfindung war toll dargestellt, die Mondra-Ebene durch die Du-Form bis zum tränenrührenden Finale eindrucksvoll abgehoben. Die fremde und doch so ähnliche Welt war farbig und abwechslungsreich beschrieben (z.B. 18), nur manchmal schimmerte der spießig-belehrende Österreicher durch, etwa wenn die alten Cyprons als Grantler und rücksichtsloser Nachwuchs einfach als Jungs, »die das eben so machen« dargestellt wurden.

Unser Augenmerk richten wir aus gegebenem Anlass noch auf dieses Zitat: »In den facettierten Augen des Exponenten schimmerte die Wahrheit. Da meinte Perry Rhodan Unsicherheit und Kraft zu sehen. Ein wenig Wahnsinn, sehr viel Wagemut und noch mehr Sehnsucht.« (6) Was man in Fischaugen alles zu erkennen vermag. Und wenn wir schließlich davon unabhängig ein kritisches Auge auf das Cover werfen, sehen wir wieder diesen verklebten Unsympathen, der NIEMALS unser Perry sein kann und darf.

Damit auch sonst angesichts vorausgegangener Lobeshymnen keiner abhebt, sei an dieser Stelle eine grundsätzliche Beobachtung eingestreut. Fast jeder Autor bedient sich zuweilen klassischer PR-Megaklischees vom Kaliber Gucky und der Möhrensaft (55), Gucky und der



Nagezahn (beides häufiger), Gucky lässt Bully fliegen, Gucky sucht den Planeten Tramp (jeweils seltener). Zu solchen Klischees gehört auch der lachende Haluter in Verbindung mit schmerzverzerrten Gesichtern und/oder Dämpfungsfeldern (54). Oder der aufbrausende Bully mit dem Herz aus Gold. In letzter Zeit kommt sowas leider wieder recht häufig vor und ist immer der Beweis für eine lustlose Phase des Autors. Häufig fummelt sich Perry dann an seiner Nasennarbe oder sinnt wie auch seine Aktivatorchip-Kollegen über die Hoffnungslosigkeit einer Paarbildung mit Sterblichen. Zumindest letzteres ist natürlich völliger Blödsinn, denn das evolutionär bedingte Partnerbedürfnis würde solche Spitzfindigkeiten spätestens beim nächsten Kontakt mit einer potenziell geeigneten Partnerin sozusagen wegblasen. Der Beobachter rät jedenfalls zu einem den Autoren an die Hand zu gebenden Negativkatalog, in dem die schlimmsten Klischees warnend aufgeführt werden. Lernwilligkeit beim Lektor oder den Autoren vorausgesetzt, ließe sich auch der dauernd falsch verwendete Konjunktiv vermeiden. So etwa rekapituliert Mondra in den »Nega-Cypron« (2435) das ihr Berichtete, also in indirekter Rede: »Ein Temporaler Jet-Strom hätte die JULES VERNE erfasst ...« Der hier verwendete zweite Konjunktiv (statt »habe« als erstem) steht für die Wiedergabe definitiv falscher Aussagen, was hier eine definitiv falsche Aussage ist. Das kann doch nicht so schwer zu lernen sein!

Ansonsten knüpfte der zweite Teil des Cypron-Doppels an die Brillanz seines Vorgängers an. Die dichten Schilderungen nach dem Anschlag der Verräter und der unheimliche Besuch auf der Nega-Insel wurden abgerundet durch die Idee, den Cynos eine Cypron-Herkunft zuzu-



schreiben. Ob das eine geschickte Exposéidee war, sei dahingestellt. Manche Geheimnisse wie die Frage nach dem Gesetz, nach der Aufenthaltsqualität hinter den Materiequellen oder nach der Menschlichkeit der Hamillertube sollten nach Ansicht des Beobachters auf immer gewahrt bleiben oder wenigstens zum tragenden Thema statt zum Sahnehäubchen gemacht werden.

Eine Fülle neuer Geheimnisse lauert dafür hinter der »Teletrans-Weiche« (2436) und Uwe Anton kam das Verdienst zu, die längst fällige Brandrede gegen den alten Geheimnistuer ES geschrieben zu haben. Was bisher immer als wesentlicher Probabilitätsbruch über der Handlung schwebte, nämlich dass ES als der treusorgende Übervater beschrieben wurde, obwohl er sich schon beinahe regelmäßig gegen die Interessen der Menschheit gewandt hatte, wurde nun, sicher auch unter Mithilfe des Exposéautors, thematisiert. Die Menschen beginnen an ES' Lauterkeit zu zweifeln, und das war höchste Zeit. Anton gelang es, die Dramatik der drohenden Auswanderungsbewegung, die Verlockung eines neuen Paradieses und die wohl über 2500 hinausreichende neue Thematik der imaginären Städte in einem Guss über zwei Bände zu erzählen.

Gelungen war auch der Insider-Gag eines neuen wissenschaftlichen Begriffs für das Nichts: den »N-Punkt«, den Chefredakteur Klaus »N.« Frick großmütig nicht raus redigiert hat. Dazu passend (no jokes with names) empfiehlt der Beobachter, die diffusen Energiefelder, die Baldwin Carapol regelmäßig anzumessen hat, dualistisch als Carapol-Schleier oder Carapolisatoren zu titulieren. Ein paar Schwierigkeiten hat der Verfasser dieser Zeilen mit dem Manierismus, der bei Anton, aber auch beim Kollegen Hoffmann gepflegt wird. Diesmal war es die Bibel(?) - Phrase

vom »Alles hat seine Zeit«, die an möglichen und den unmöglichsten Stellen durch den Roman platziert wurde. Oder wer glaubt, dass ausgerechnet Bully zu Marc London folgendes sagen könnte: »Klagen hat seine Zeit, Tanzen hat seine Zeit. Du wirst schneller wieder mit Fawn tanzen, als du glaubst?« (39)

»Die immaterielle Stadt« (2437) begann mit einem glänzend transzendenten Titelbild des Neuzeichners Igor Posavec und glänzte durchgängig bis zum Abspann. Das dekadente Leben in der imaginären Stadt atmete den Geist eines J.G. Ballard (auch wenn Bully viel zu simpel das neue Galaktische Rätsel löste, jedenfalls soviel davon, dass ihm die schnelle Flucht gelang). Anton brillierte mit inneren Monologen, in denen die Problematik des Geschenkes von ES thematisiert wurde. Böse Stimmen sagen, dies sei oft dem aufmerksamen Lesen von Web-Debatten zu verdanken, doch wie auch immer: Wie oft litten neue Handlungsebenen darunter, dass sie auf unprobablen, weil undurchdachten Voraussetzungen aufbauten – nicht jedoch diesmal, denn der Autor versorgte uns mit allen Wenss und Abers. Das muss besonders hochgeschätzt werden, weil er ja sicher schon viele Antworten kannte, während er den Text aus der Sicht des neugierigen Lesers formulieren musste.

Was bleibt, sind Fragen, aber solche, wie wir sie lieben. Warum gibt es das Stardustsystem? Wo liegt es oder wann liegt es? Welche Rolle wird es für die Handlung (nach 2500?) spielen? Werden Terraner gegen Terraner kämpfen, oder wird eine neue oder alte Superintelligenz dort entstehen? Während der vergangene Zyklus aufgrund der vielen Handlungsebenen gegen Ende einen zerrissenen Eindruck machte, ist diesmal trotz der vielen Handlungsebenen ein verbindender Sinn zu ahnen. Hoffentlich bleibt das auch so bis zum Ende der Negasphäre. Gerne wüsste man sogar noch mehr über weitere Schauplätze, etwa wie es in der besetzten Milchstraße so zugeht. Obligatorisch werden wir auch noch erfahren, wie es Roi Danton ergeht. Irgendwie steht auch noch die Frage im Raum, warum die zweite Hälfte des Quartals beim Beobachter soviel mehr Begeisterung ausgelöst hat. Aber manche Frage kann eben auch ruhig mal unbeantwortet bleiben.



Da lacht der Leserbriefonkel

Leser Eckart Sieger berichtet auf der LKS von 2435 über seine Ratlosigkeit bei vielen schwierigen Serienbegriffen: »Internet habe ich nicht, noch nicht mal einen PC. Vielleicht lege ich mir mit meinen 61 Jahren noch einen zu.« Hilfreiche Antwort von Arndt Ellmer: »Ein Tipp: Wenn Du bestimmte Begriffe nicht kennst, schau unter www.perrypedia.de nach.«

Da trübt das Auge

Auf dem Titelbild der PR-Clubnachrichten in 2437 erkennt man Perry im Abendkleid. Na, was dem Regenten des Berliner Karneval-Imperiums Wowereit recht ist ...

Der Klops des Quartals

»Er versuchte erneut, sein Flugaggregat zu aktivieren, wiederum vergeblich ... ›Flugaggregat aktivieren!‹, befahl er dem Serun ... Im Höllentempo rasten sie durch die Korridore.« (2437, 56)

*Alltag
im Leben
eines
Sciencefiction-
Autors*

~

von Ulrich Krugin





Der Ringwulst – ein virtuelles Interview

von Frank G. Gerigk & Gregor Paulmann

Folienausdruck TNT-Sendungsbeitrag vom 7. Mai 1345 NGZ

*Information für Programm-Hopper: Das folgende Interview befasst sich mit technischen Details der Evolution des Ringwulstes eines der meistverbreiteten Raumschiffstypen in der Galaxis – des Kugelraumers. Weiterführende Informationen und Hintergründe sind über Terra-NET in der Encyclopedia Terrania verfügbar. **

WC: ... in unserer Dauerserie »Raumschiffstechnik verständlich gemacht« freue ich mich, euch auch heute wieder eine gute Freundin vorstellen zu können. Sie war bereits vor einiger Zeit hier Gast, ist eine wirkliche Kennerin der Branche; ein echter Profi. Zur Zeit arbeitet sie für die Cocantawerft-Union auf Luna und ist damit maßgeblich an der Entwicklung der neuesten Modulraumer-Klassen der Liga-Flotte beteiligt. Herzlich Willkommen, Soraya Avares!

SA: Danke, Walt. Es ist schön, nach so langer Zeit wieder einmal hier sein zu dürfen.

WC: Soraya, damals¹ hast du uns auf sehr prägnante und gekonnte Weise die Funktionen des Metagrav erklären können. Seither ist eine Menge Zeit vergangen, du hast dich beruflich stark weiterentwickelt. Warst du letztes Mal mehr im Sektor der Space-Jet-Industrie tätig, so präsentierst du dich uns heute als Spezialistin für modulare Kugelraumer. So ganz nebenbei bist du begehrte Gastdozentin an der Waringer-Akademie und der Terranischen Raumflottenakademie, und besitzt die Ehrendoktorwürde des renommierten Terrania Institute of Technology (TIT).

Über was wirst du heute sprechen?

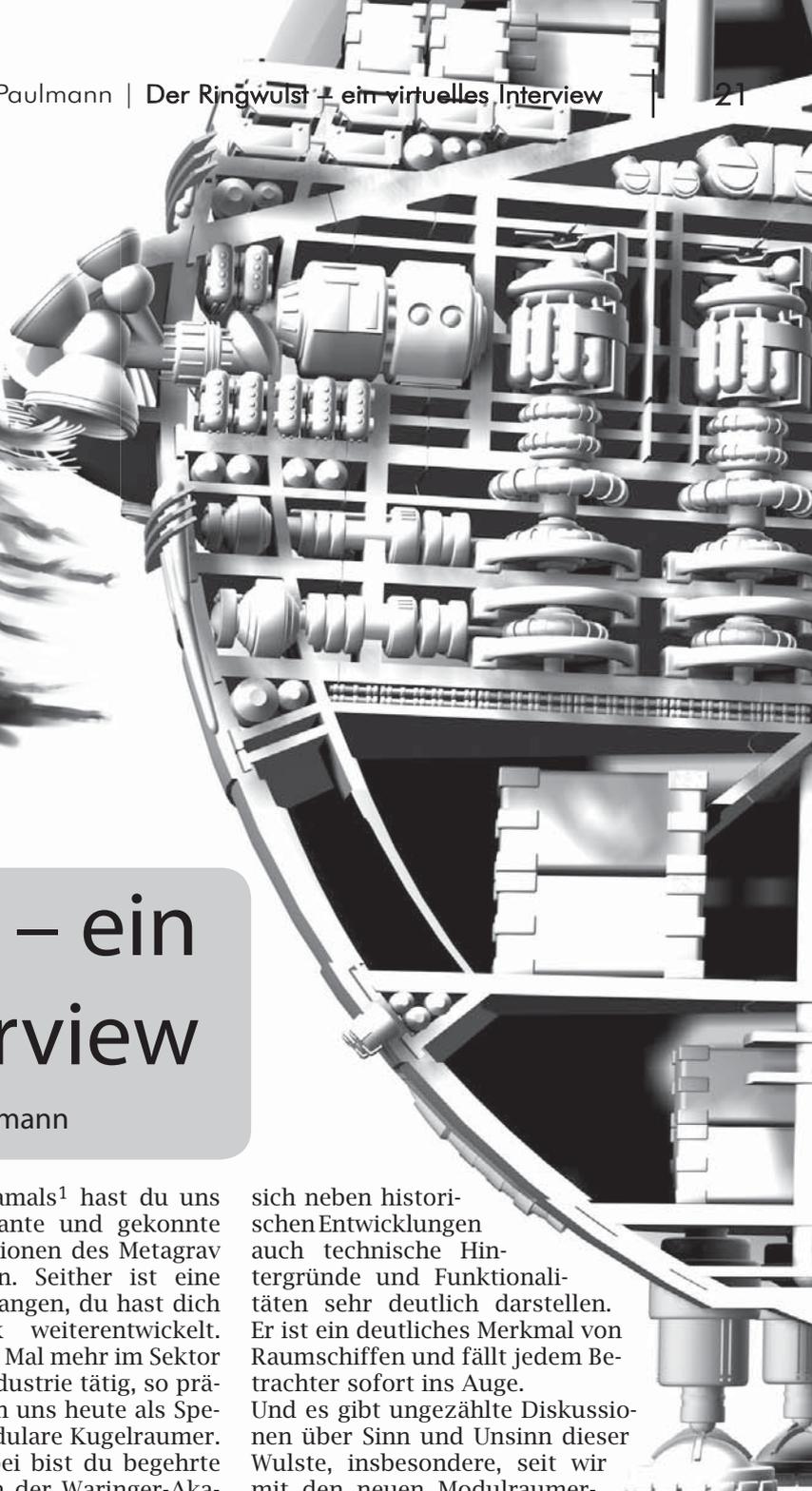
SA: Nun, die Überschrift wird wahrscheinlich eine Menge Leute zu der Äußerung treiben, dass nur noch eine Vorlesung über Raumhafenpistenbeläge uninteressanter sein könnte. Ich denke jedoch, dass mein Thema sehr viel mehr als nur eine Auflistung von Datenbergen bieten kann.

Anhand der Evolution des Ringwulstes von Kugelraumern, speziell der terranischen Raumfahrzeuge, lassen

sich neben historischen Entwicklungen auch technische Hintergründe und Funktionalitäten sehr deutlich darstellen. Er ist ein deutliches Merkmal von Raumschiffen und fällt jedem Betrachter sofort ins Auge. Und es gibt ungezählte Diskussionen über Sinn und Unsinn dieser Wulste, insbesondere, seit wir mit den neuen Modulraumer-Klassen der Flotte ein sehr markantes Wulstdesign besitzen. Ich finde, hier ist eine gute Gelegenheit, auch einige Hintergründe dieses Schrittes zu erläutern.

WC: Nun, dann legen wir doch sofort los. Wir haben also wieder Ringwulste an den Schiffen! Da fühlt man sich ja direkt in die Steinzeit zurückversetzt, zu Faustkeil, Spritzen mit Nadeln und Tastaturen! Wir sind es doch eigentlich gewohnt, dass moderne Schiffe anders aussehen. Was denkst du darüber?

SA: Zumindest bei den Völkern, die von den Lemurern abstammen, gilt



das Prinzip, dass die Funktion einer Maschine ihr Aussehen bestimmt. Das Vorhandensein bestimmter Formen und ihr Aussehen folgt also in erster Linie rationalen Überlegungen. Ästhetik können wir uns nur dann leisten, wenn sie keinen zu hohen Preis fordert.

Unter diesem Aspekt ist auch der Ringwulst zu betrachten. Seit dieses Bauelement im Raumschiffsbau auftaucht, wird es in erster Linie zur Aufnahme von Triebwerksdüsen verwendet. Später allerdings kamen noch Zusatzfunktionen hinzu wie zum Beispiel Hangaranlagen oder Projektoren für Schirmfelder.

WC: Aber warum benötigten wir dann so lange keine Wulste mehr an unseren Raumschiffen - wo sie doch alle von dir genannten Eigenschaften besaßen? Was übrigens auch für die Raumschiffe anderer Völker gilt. Ich nenne nur zwei prominente Beispiele: die Wynger, weil sie die entferntesten Vertreter humanoider Völker sind, und die Haluter.

SA: Natürlich können Raumschiffe auch ohne Wulste gebaut werden. Es kommt darauf an, wo die konstruktiven Schwerpunkte liegen. Und die Auswahl des Antriebprinzips selbst beeinflusst das Design des Raumschiffes ganz wesentlich.

Seit wir gezwungen waren, in Folge des veränderten hyperphysikalischen Widerstandes zu älteren, robusten Antriebssystemen zurückzukehren, tauchte in unseren Überlegungen auch der alte Ringwulst wieder auf. Sein Aussehen wurde allerdings stark an unsere heutigen Forderungen an modulare, schnell austauschbare Sektionen angepasst.

WC: Mir kommt es immer so vor, als ob erst in neuer galaktischer Zeitrechnung das Modulraumer-Prinzip erfunden wurde. Ist das so - und waren unsere Altvordenen nicht clever genug?

SA: Es ist sicherlich Unsinn, anzunehmen, dass ein TERRA-Klasse-Raumer des Solaren Imperiums gar kein modulares Design hatte und alles erst in den Jahren der Kosmischen Hanse und des Galaktikums erfunden wurde. Allerdings musst du hier ganz klar unterscheiden: Damals wurden Raumer zwar auch in Einzelmodulen gefertigt und zusammengebaut. Diese Verbindungen waren allerdings nicht beliebig reversibel ausgelegt. Ein relativ »einfaches« Auseinandernehmen ganzer Schiffs-

sektionen im Rahmen von Grundüberholungen war nicht möglich und Verschleißteile mussten durch Wartungsschächte und Klappen aus dem Schiff entfernt werden. Es gab die technischen Voraussetzungen einfach nicht - ich möchte hier das Stichwort »Interkonnekt-Feld« nennen. Das erste Schiff, das auch *nach* der Montage modular sein sollte, war die BASIS. Aber die Verwendung von Interkonnekt-Feldern und die gesamte Technik in ihrem Hintergrund ist auch heute noch extrem aufwändig, schwer und damit teuer, und hat einen hohen Wartungsaufwand. Da sich allerdings die Anforderungen extrem geändert haben - wir habe heute teilweise den tausendfachen Wartungsbedarf durch Materialverschleiß als vor 1331 NGZ -, hat sich die Liga-Flotte trotzdem für diese Technik entschieden.

WC: Was auch die Ringwulste mit einschließt - um zum Hauptthema zurückzukehren?

SA: Natürlich! Und wie ich schon sagte, wird die Form durch die Funktion bestimmt. Ringwulste besitzen Vor- und Nachteile. Für die Flugstabilität zum Beispiel ist die Positionierung von newtonschen Antriebsquellen außerhalb des Schiffsschwerpunktes ...

WC: Entschuldige - »newtonsche« Antriebe?

SA: Ja, ein altes, in der terranischen Raumfahrttechnik immer noch verwendetes Fachwort für alle Antriebe, die auf dem Wirkungsprinzip der klassischen Rakete basieren und damit auf dem von Sir Isaac Newton formulierten Prinzip »actio und reactio« der Kräfte; also vor allem Impuls-, Protonenstrahl- und Gravopulstriebwerke - aber auch die historischen Ionenstrahl- und chemischen Antriebe.

Im Gegensatz dazu stehen die Feldantriebe wie Gravotron und Metagrav, die klassisch betrachtet Raumverzerrungen erzeugen und keine Trägheitswirkungen haben.

Erzeuge ich also Kräfte, deren Richtung *nicht* direkt durch den Schwerpunkt gehen, entstehen Drehmomente. Die Triebwerke in einem Ringwulst liegen so weit vom Schwerpunkt entfernt wie konstruktiv nur möglich und müssen daher sehr genau aufeinander abgestimmt und synchronisiert sein, damit das Schiff schön geradeaus fliegt und nicht wie Guy Nelson im Vurguzz-

rausch durch die Gegend taumelt. Ein Ausfall von Triebwerken muss ebenfalls instantan kompensiert werden. Hinzu kommt die exponierte Lage der Triebwerke, was sie verwundbarer gegen äußere Einflüsse macht. Hier haben wir also die beiden Hauptargumente *gegen* einen Ringwulst.

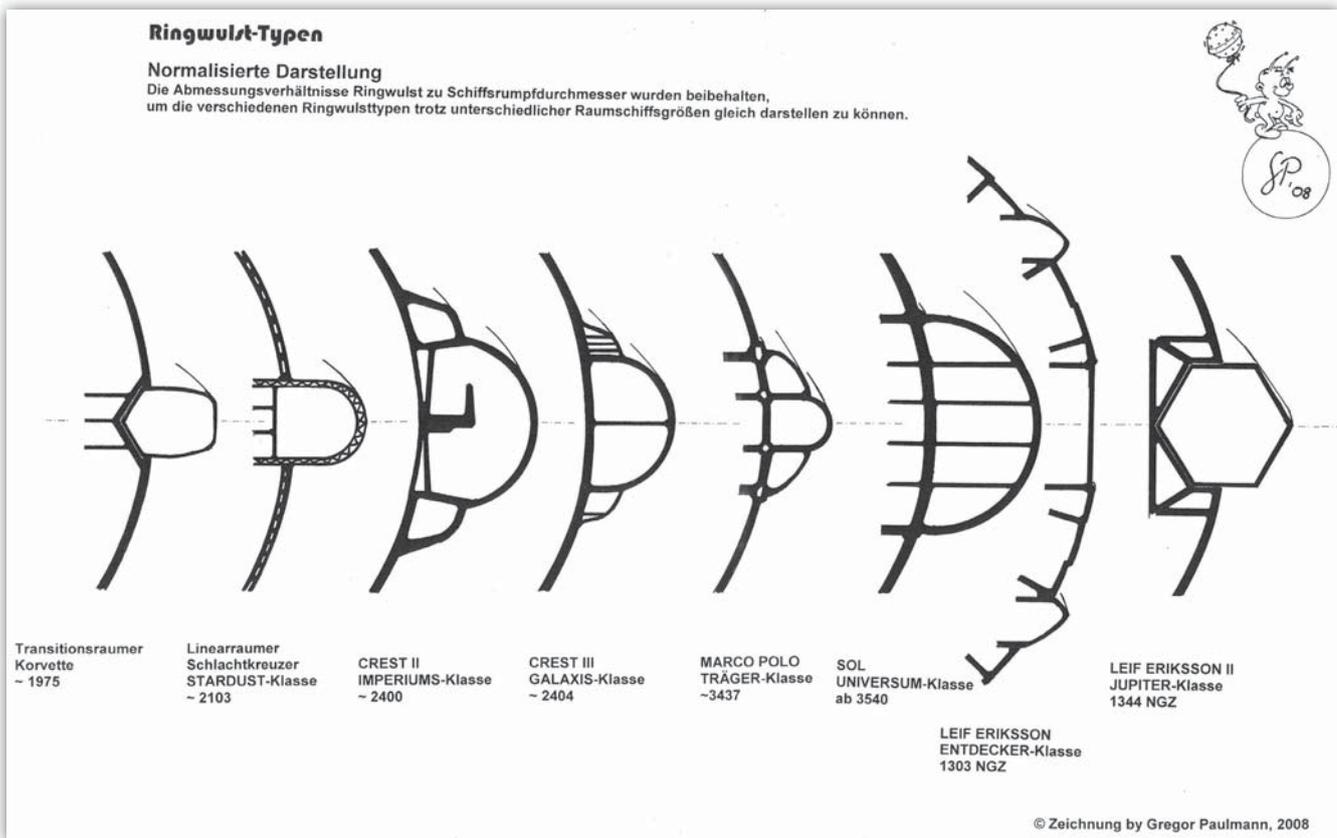
WC: Na, jetzt bin ich aber gespannt, was trotzdem für den Wulst spricht.

SA: Beispielsweise die hohe Manövrierfähigkeit - eben genau wegen der Lage der Antriebsquellen, die höchste Drehmomente erlauben. Da die Rückstoßtriebwerke radialsymmetrisch um den Schiffsschwerpunkt herum liegen, können diese - übertrieben gesagt - nahezu beliebig groß und zahlreich angeordnet werden. Und dann wären da noch räumliche Trennung der Antriebe von den anderen Sektionen, um Folgeschäden zu vermeiden, sowie die hervorragende Zugänglichkeit. Weiterhin können mit *einem* Triebwerk gleichermaßen Brems- wie Beschleunigungsvorgänge durch direkt gegenüberliegende Schubdüsen abgedeckt werden. Ein Wenden des Schiffes - wie bei Schiffen, die die Triebwerke auf der Unterseite haben - oder ein zweiter Satz Triebwerke zum Verzögern entfällt damit ebenso sehr wie eine komplizierte und fehleranfällige Feldumlenkungsmatrix.

WC: Das klingt sehr patent ... beinahe universal!

SA: Da hast du ein wahres Wort gesprochen! Hierzu eine kleine Geschichte: Sofern wir unsere Studenten in den Kursen für iterative Evolution ein beliebig sinnloses Raumschiffsdesign wählen lassen, wir ihnen die Vorgaben geben wie »Nichtfeldantrieb« und »menschliche/menschenähnliche Besatzung«, »Fortbewegung außerhalb der Atmosphäre« sowie ein Mindest- und ein Maximalvolumen, und sie danach selbst - abhängig von der Aufgabe des zukünftigen Raumschiffs - die zielführenden Regeln setzen, wie beispielsweise »hohe Manövrierbarkeit«, »kleine Wege innerhalb des Schiffskörpers«, »Ortungsschutz durch geringe Oberfläche pro Volumen«, entwickelt sich in den meisten Fällen ein gedrungener rotations- oder axialsymmetrischer Körper ...«

WC: ??? (*fragender Gesichtsausdruck*)



SA: ..., vergleichbar dem Aufbau einer Zitrusfrucht, einer Orange etwa mit sechs, acht oder meinetwegen sieben- und zwanzig Fruchtfächern – will sagen: Modulen –, welcher einen äquatorialen Antriebs- und Maschinenring hat – also nichts anderes als unseren Ringwulst! Nicht von ungefähr wurde dieses Design von den Lemurern entwickelt und bis in die heutige Zeit tradiert, über 50.000 Jahre.

WC: Unglaublich! – Aber Moment, wenn das tatsächlich so ist, dann sollten wir diesem Design doch viel häufiger im Universum begegnen?

SA: Warten wir es doch einfach ab?

WC: Hm ... gut, der Wulst nimmt also Triebwerke und Abstrahldüsen auf. Aber das sagt nichts über seine äußere Form. Gibt es dafür technische Gründe?

SA: Nur bedingt. Zum einen nahmen die ursprünglichen Wulste nur die Felddüsen auf; der Rest der riesigen Anlagen befand sich im Raumschiffinneren. Das kann man zum Beispiel an einer terranischen Korvette alter Bauart mit nachgerüstetem Linearconverter², einem alten Blues-Raumer³ oder an Raumschiffen der Aras⁴ und Yaanztroner⁵ sehen.

Hier ist der Wulst an die Schiffszelle angesetzt und hat keinerlei tragen-

de Funktion, sondern ist mehr Verkleidung.

Später kommt dann die Linearflugtechnik und verändert das Schiffdesign: die äquatorialen Wulste verbreitern sich, und Triebwerksreaktoren werden in die Außenperipherie oder sogar in den Wulst selber verlagert. Die Triebwerke werden nun auch im Überlichtflug benötigt – als dynamische Komponente des Linearantriebes – und müssen daher leistungsfähiger, robuster und noch dauerhafter werden. Der Stützmassenbedarf steigt und mit ihm der Platzbedarf für Tanks im Schiffinneren.

Weiterhin wird der vergrößerte Wulst selbst in die tragende Struktur der Schiffszelle und Schiffdecks integriert. Bei einigen älteren Akonenraumern⁶, von denen wir wissen – die scharfen Kanten der Wulste sind übrigens typisch –, ist dies durch äußere Verstrebungen realisiert, bei uns wiederum durch eine innere Wabenstruktur.

In den vergrößerten Wulsten finden dann auch noch zusätzliche Aggregate wie Geschütze⁷ oder Teile der adaptiven Statik⁸ Platz.

WC: Die nennt ihr doch auch »Spitstocks«?

SA: Ja, viele Raumfahrer nennen die adaptive Statik so. Frag⁹ mich nur

nicht, wer sich *dieses* Wort ausgedacht hat ...

Durch die Einbeziehung der Wulste in die Schiffstatik kamen noch weitere Nutzungsmöglichkeiten für den Wulst hinzu. Die kombinierten äquatorialen Wulste wurden zum ersten Mal zum Ende des 24. Jahrhunderts alter Zeitrechnung bei den Terranern eingesetzt. Als Paradebeispiel ist hier die CREST II⁹ zu nennen – den Nachbau in Terrania City hat ja jeder von uns mindestens einmal während der Schulzeit besuchen dürfen. Sie war zwar ein Superschlachtschiff der IMPERIUMS-Klasse, präsentierte aber ein komplett neuartiges Wulstdesign. Zu jener Zeit überschlugen sich die Entwicklungen; dieser Prototyp diente zudem als Entwicklungsplattform für die kommende GALAXIS-Klasse¹⁰.

Übrigens gibt es noch ein kleines Detail aus der Geschichte, das nicht so bekannt ist: Das Design der CREST II basiert ursprünglich auf arkonidischen Entwürfen aus der Zeit kurz vor dem Robotregenten; diese wurden in den Wirren jener Zeit allerdings nie umgesetzt¹¹.

Im Gegensatz zum Ultraschlachtschiff füllten bei der CREST II ausschließlich Triebwerksanlagen den Raum des Wulstes. Um eine größere Anzahl von Beibooten mitführen zu können, ohne Platz im Schiff-

innenraum zu opfern, wurde der Ringwulst erheblich erweitert: zwei Nebenwulste dienten als Hangaranlagen.

Das Designkonzept wurde dann im 35. Jahrhundert alter Zeitrechnung mit der TRÄGER-Klasse, der MARCO POLO ¹², umgekehrt: in den kleineren Wulsten wurden nun die Triebwerke, im großen die Hangaranlagen für Großbeiboote untergebracht. Und schließlich zeigen die Pläne des Generations- und Fernraumschiffes SOL ¹³ schon in den aller ersten Entwürfen einen sehr stark vergrößerten, dicken, wenig eleganten Ringwulst, nicht mehr gestuft wie seine Vorgänger. Der Wulst dieser UNIVERSUM-Schiffsklasse nimmt alle bisher genannten Elemente auf.

WC: Wir haben also immer die Wulste in erster Linie dran gebaut, um die Triebwerke unterzubringen? Alles andere kam dann später hinzu, als zusätzliche Eigenschaften?

SA: Bis auf die BASIS ¹⁴, deren Wulste reine Hangarfunktion besitzen, kann man das so sagen. Denn mit der Einführung der trägheitsfreien Feldantriebe wurde der Ringwulst konsequenterweise abgeschafft. Da die Antriebe immer noch einen Großteil des Schiffsvolumens einnahmen, blieben sie aus Entwicklungs-, aber auch aus statischen und Platzgründen in der Äquatorzone, wie die frühen Beispiele der STAR-¹⁵ und dann die ODIN-Klasse ¹⁶ deutlich zeigen.

Im 5. Jahrhundert NGZ wurden auch wieder Ringwulste verbaut, hier jedoch nicht in der Äquatorzone der Zellen. Sie dienten wie bei der CORDOBA-Klasse ¹⁷ auch dazu, die Triebwerksprojektoren zusätzlich gegen die empfindlichen ATG-Anlagen abzuschirmen.

Um Impulsantriebe als Notfalltriebwerke unterzubringen, verfolgte man eine Zeitlang den Ansatz mit beweglichen Gondeln, wie bei der VESTA-Klasse ¹⁸ zu sehen ist.

Erst mit der ENTDECKER-Klasse ¹⁹ kam es zu einer kleinen Renaissance der Ringwulste, auch wenn sie immer noch nicht wieder in der Äquatorzone der Zelle angebracht waren.

WC: Ja. Vor einiger Zeit haben wir ja auch an dieser Stelle über die ENTDECKER-Klasse berichtet ²⁰. Nach dieser sehr interessanten Tour durch die Technikgeschichte sind wir nun in der Jetztzeit angekommen. Ich wiederhole mich also: Wie-

so schon wieder Äquator-Ringwulste, die dann auch noch eckig sind?

SA: Nun, wie schon gesagt: Wir haben einen extremen Maschinenverschleiß durch geänderte physikalische Bedingungen. Um Schiffe schnell wieder einsatzklar zu haben, sollen die Sektionen, die diese Maschinen enthalten, möglichst schnell ausgetauscht werden können.

Die Äquatorwulste haben wir wegen der Rückkehr der Protonenstrahltriebwerke eingeführt, die wir unbedingt für den Überlichtflug mit HAWK-Linearkonvertern benötigen. Und natürlich auch viele andere Zivilisationen im Universum - einschließlich unserer galaktischen Nachbarn, beispielsweise der Arkoniden. Deren Reaktion auf die Erhöhung der Hyperimpedanz war anfänglich etwas weniger professionell: Sie hatten das Problem beinahe ignoriert. Die deswegen entstandenen Übergangslösungen, wie riesige, auf den neuen/alten Ringwulst aufgesetzte Triebwerke, waren sowohl peinlich als auch hässlich - und kosteten zunächst Unsummen!

Nun zur eckigen Form, beispielsweise der DIANA-Klasse ²¹ mit Sechseck-Wulst und der PLUTO-Klasse ²² mit Achteck-Wulst: Zum einen ist das eine Fertigungsvereinfachung - und zum anderen wollte wohl jemand in der Raumflotte nach mehreren Jahrtausenden (!) etwas anderes sehen. (*lacht*) Und so nebenbei erhöht sich auch das Ringwulst-Volumen und damit die Möglichkeit, wichtige Aggregate einbauen zu können.

Ich glaube, das ist dann so das Wichtigste.

WC: Nicht so bescheiden, Soraya! Ich finde, du hast uns hier eine Menge von bisher nicht bekannten Informationen gegeben und ein sehr schönes Bild Technikgeschichte gezeichnet.

Ich bedanke mich ganz ausdrücklich bei dir für deine Zeit und die Geduld, mit der du meine Fragen beantwortet hast. Vielen Dank und hoffentlich auf ein nächstes Mal!

SA: Gern geschehen, Walt. Vielleicht ergibt sich ja einmal wieder eine Gelegenheit.

WC: Vielen Dank für dieses Gespräch.

Mein Name ist Walt Cronkiter und ihr saht einen Beitrag von TOP NEWS TERRA, eurem Informationssender Nummer 1 in der Milchstraße!

SA: (mit einem Schmunzeln) ... wegen des Terranova-Schirms zur Zeit leider nur im Solsystem!

WC: Ähem ...



Anmerkungen:

- 1 »Alle Triebwerke dieser Welt«, Artikel im RZJ # 106, <http://www.rz-journal.de>
- 2 RZ in PR 192
- 3 RZ in PR 350
- 4 RZ in PR 891
- 5 RZ in PR 698
- 6 RZ in PR 771
- 7 RZ in PR 216, 238, 266, 407
- 8 RZ in PR 1003
- 9 RZ in PR 278
- 10 RZ in PR 421
- 11 Die ursprüngliche RZ der CREST II sollte die AETRON darstellen
- 12 RZ in PR 465
- 13 RZ in PR 1000
- 14 RZ in PR 1100
- 15 RZ in PR 1067
- 16 RZ in PR 1431
- 17 RZ in PR 1403
- 18 RZ in PR 1547
- 19 RZ in PR 2067
- 20 »Entstehung der ENTDECKER-Klasse« in PR-Report Heft 2064
- 21 RZ in PR 2251
- 22 RZ in PR 2395



3-D-Videoanimation »Die Strasse nach Andromeda« Was kommt als nächstes?

von Raimund Peter

Jetzt ist es schon bald wieder ein Jahr her, dass das Video vom Andromeda-Zyklus in Garching 2007 präsentiert wurde. Ursprünglich hatte ich ja an eine Fortsetzung gedacht, und viele werden sich das wohl auch erwartet haben. Ich bin aber inzwischen zu der Auffassung gelangt, dass durch die Weiterführung dieser Story keine Steigerung zu erwarten ist. Die Animationen könnten zwar verbessert werden, aber das wäre nur etwas für Insider – für die meisten Fans wäre es vermutlich nur eine Wiederholung. Außerdem gibt es viele neue Leser der Rhodan-Serie, die den MdI-Zyklus gar nicht kennen.

So entschloss ich mich, zunächst einige 3-D-Objekte für die aktuelle Handlung zu entwerfen. Zuerst entwickelte ich die JULES VERNE und die LAOMARK, die bereits im TERRACOM veröffentlicht wurden. Die Fangemeinde hat diese Modelle positiv aufgenommen, wie sich aus den Downloadzahlen entnehmen lässt. Auch die Animationen mit der JULES VERNE sind offensichtlich gut angekommen. Diese Tatsache hat mich zusätzlich angespornt, in dieser Richtung weiterzumachen.

Ich wollte mich aber nicht nur auf den Weltraum und auf Raumschiffe beschränken, sondern auch Personen darstellen. Bereits beim Andromeda-Video wurde mir bewusst, dass ich die Charaktere nicht weglassen kann, auch wenn sie ganz anders und vor allem wesentlich aufwändiger zu entwerfen sind. Die Herausforderung war groß.

Nachdem ich mir noch einige Male den Film »Final Fantasy« angesehen hatte, der ein sehr gutes Beispiel für die gelungene Darstellung von Personen ist, beschloss ich, die wichtigsten Persönlichkeiten der aktuellen PERRY RHODAN-Handlung zu entwerfen.

Das Hauptproblem bei allen Verfilmungen von Romanen und Büchern ist bekanntlich die Tatsache, dass sich jeder Leser das Geschriebene

in seinem Kopf zumeist ganz anders vorstellt als der Filmregisseur. Während Landschafts- und Gerätebeschreibungen noch relativ einfach umzusetzen sind, stößt man bei den Personen sehr rasch an Grenzen. Hier reichen die Beschreibungen eines Charakters meist nicht aus, um die Person so darzustellen, dass auch alle Leser damit zufrieden sind.

Diese Problem gab es zum Beispiel auch schon in den 60er Jahren bei der Verfilmung der Karl May-Bücher. Der Produzent und der Regisseur mussten Kompromisse zwischen der Romanvorlage und der Verfilmung eingehen, was auch für entsprechende Kritik gesorgt hatte und auch heute noch kritisiert wird. Aber alleine von der Länge her war der Stoff eines Karl May-Buches nicht in einem Film mit eineinhalb oder zwei Stunden Länge unterzubringen. Diese schmerzliche Erfahrung musste ich auch bei der »Straße nach Andromeda« machen – jeder einzelne PERRY RHODAN-Roman hätte die Länge eines abendfüllenden Spielfilmes, wie man auch bei den Hörbüchern sieht.

Manchmal frage ich mich, wozu ich das alles mache. Diese Animationsobjekte sind sehr arbeitsintensiv und es geht sehr viel Freizeit auf. Aber jeder braucht ein Hobby als Kontrastprogramm zur alltäglichen Arbeit, und ich bin sicher nicht der Einzige, der viel Zeit und Geld in etwas investiert, das ihm Spaß macht. Es gibt auch oft Künstler, die ihr Hobby zum Beruf machen, aber das geht bei mir leider nicht.

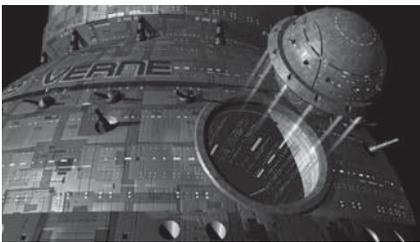
Der Ursprung all meiner Aktivitäten liegt wohl in den 60er Jahren, als ich das erste Mal mit PERRY RHODAN in Kontakt kam. Abgesehen von den Titelbildern begeisterte mich die Story der Meister der Insel, eine für die damalige Zeit faszinierende Geschichte und für mich persönlich bis heute der Höhepunkt der Serie. Es entstanden meine ersten Kugelraumschiffmodelle, in der Absicht,



irgendwann mal einen Film damit zu drehen.

Jetzt, über 30 Jahre später, bieten sich mir Techniken an, von denen ich damals nur zu träumen gewagt hätte. Der Realisierung eines PERRY RHODAN-Films scheint nichts mehr im Wege zu stehen. Man braucht keine Raumschiffmodelle, keine Studioeinrichtung und letztendlich auch keine Schauspieler. Man kann wirklich alles selbst machen, und es passt hervorragend auf eine Festplatte. Es lassen sich alle Dinge realisieren, die einem so durch den Kopf gehen.

Was kommt als nächstes? Meine Welt ist nach wie vor der Handlungszeitraum des Andromeda-Zyklus mit altmodischer Technik, Kugelschiffen, sonnenhellen Impulstriebwerken ... Aber auch die Gegenwart der PERRY RHODAN-Serie hat wieder einiges zu



bieten, wie etwa die JULES VERNE, die noch zusätzliche konventionelle Triebwerke hat. Nachdem ein Leser die Triebwerksstrahlen auf dem Titelbild von TERRACOM Nr. 104 mit »Bunsenbrennerflämmchen« verglichen hatte, dachte ich mir, eigentlich hat er recht. So entschloss ich mich, mit Animationen vom aktuellen Zyklus weiterzumachen.

In den letzten Monaten beschäftigte ich mich mit den wichtigsten Personen der laufenden Handlung. Perry und Gucky entstanden ja schon für das Andromeda-Video, Bully hielt sich dabei noch etwas zurück. Während es für Perry und Gucky ausreichende Vorlagen in Form von Titelbildern und ähnlichem gibt, existiert zu Bully viel weniger Material. Er wird höchst selten auf einem Cover abgebildet, das bekannteste Bild von Bully findet sich auf der Titelseite der Kosmos-Chroniken. Seit kurzem gibt es auch eine Briefmarke mit diesem Motiv.

Hier muss man aber sagen, dass er von Johnny Bruck zwar hervorragend gezeichnet wurde, aber nicht ganz der allgemeinen Beschreibung entspricht. Vor allem stellt man sich Bully etwas untersetzter vor. Jedenfalls ist der ehemalige Risikopilot in der laufenden Handlung unentbehrlich, was für mich hieß: Ein Reginald Bull muss her!

Das Grundgerüst des Modells von Bully hätte ich ja schon für das Andromeda-Video eingeplant und auch begonnen. Dort hatte Bully dann aber keinen Auftritt (die Gage war mir zu hoch ...). Mittlerweile habe ich ihn soweit fertig gestellt, dass man ihn auch herzeigen kann.

Zugegeben, er hat meinen persönlichen Stil und jeder Leser stellt sich den »Dickem« (wie Gucky sich salopp auszudrücken pflegt) anders vor. Ich habe mich bemüht ihn so aussehen zu lassen, wie er immer beschrieben wird: als eher gemütlicher, rundlicher, kompakter Typ mit freundlichem Gesicht. Man könnte ihm noch ein paar Sommersprossen verpassen.

Seine Fran Imith habe ich auch schon in Arbeit. Sie sieht aber noch nicht so aus, wie ich mir das vorstelle. Vor allem hat sie noch nichts anzuziehen (für eine Frau immer noch ein Grund, nicht aufzutreten).

Immerhin ist Mondra schon soweit fertig. Sie ist ja auch eine der Hauptpersonen im laufenden Zyklus und wurde schon öfters von den Titel-

bildzeichnern dargestellt. Sie soll eine ausgesprochene Schönheit sein, ein dunkelhaariger Typ mit grünen Augen. Das schreibt sich zwar recht locker, aber wie stelle ich das dar? Jeder hat andere Schönheitsideale. Eine fast unlösbare Aufgabe (Catharina Zeta Jones fällt mir spontan zu dieser Beschreibung ein.) Eine echte Herausforderung. Am besten gefällt mir immer noch die Darstellung von Swen Papenbrock, die mir auch in erster Linie als Vorbild gedient hat. Obwohl man sagen muss, dass die Mondra auf dem Titelbild von Nr. 2284 im Einsatz auf dem Wiener Riesenrad auch eine tolle Ausstrahlung hat. Die mandelförmigen Augen, die ihr Dirk Schulz verpasst hat, die haben etwas Besonderes. Bei der Realisierung als 3-D-Modell musste ich aber feststellen, dass sich Augen dieser Art sehr schlecht animieren lassen.

Neben Bully, Fran und Mondra gibt es auch noch bei den Friedensfahrern Persönlichkeiten, auf die ich nicht verzichten kann. Die Anregung kam mit Heft 2426 und dem hervorragenden Titelbild mit Kantiran und Cosmuel. Die Verwirklichung von Kantiran hatte ich mir allerdings ein wenig einfacher vorgestellt. Alleine die Entscheidung, ihm einen »echten« Bart wachsen zu lassen oder lediglich eine entsprechende Textur zu erstellen, war nicht einfach. Zudem sollte er natürlich auch Perry ein wenig ähnlich sehen. Der Gesichtsausdruck von Kantiran hatte mich wochenlang beschäftigt. Immer wieder legt man die Arbeit für ein paar Tage zur Seite, um ein wenig Abstand zu gewinnen. Wenn man zu lange auf etwas fixiert bleibt, stellt sich eine gewisse »Betriebsblindheit« ein. Die Insider kennen das ja. Es hat sich auch als sehr vorteilhaft erwiesen, Freunde und Bekannte um eine Beurteilung zu bemühen. Hier kann es natürlich auch zu enttäuschenden Äußerungen kommen, aber schließlich hat der »Erzeuger« das letzte Wort. Nun ist Kantiran fertig. Zumindest was den Kopf betrifft, Kleidung fehlt noch. Meist wird der Friedensfahrer in einer Lederjacke dargestellt. Dieser Punkt ist noch offen, da saloppe mantelähnliche Gebilde nur mit dem »CLOTH-Modul« des Programms »Cinema« realistisch darstellbar sind. Damit muss ich mich demnächst auseinandersetzen. Zwischendurch werden wieder ein paar Raumschiffe und andere technische Strukturen entstehen.

Bis zum Con in Garching habe ich ja noch ein Jahr Zeit ... oder? ... läuft mir diese Zeit jetzt schon davon?

Zu guter Letzt möchte ich noch auf einige Links hinweisen:

Das Eröffnungsvideo der PR-Tage in Sinzig:
<http://www.perry-rhodan.net/aktuell/news/2007122101.html>

Bilder vom Video »Die Straße nach Andromeda«:
<http://frostrubin.com/mix/rubymix.htm>

Das Eröffnungsvideo zum Garching Con 007:
<http://blog.garching-con.net/?cat=1&paged=5>

Video-Clips zur JULES VERNE:
http://www.heiko-popp.de/Raimund/J_V_K3Log.avi
http://www.heiko-popp.de/Raimund/J_V_K6Log.avi



Entrückt in eine phantastische Welt

von Rainer Stache

Preisfrage: Was haben die Kosmische Hanse und der Sternenozean von Jamondi gemeinsam? Antwort: Gar nichts. Als der Ozean aus dem Hyperraum plumpste, war die Hanse schon eine alte Geschichte, wie die von Hänsel und Gretel. Das hindert das neue PERRY RHODAN-Gesellschaftsspiel nicht daran, die Kosmische Hanse in Jamondi Handel und Wandel treiben zu lassen. Kein Wunder, denn die Phantasie von Spieleerfindern steht hinter der von SF-Autoren wohl kaum zurück. In einem unendlichen Kosmos ist schließlich alles möglich, erst recht, wenn der herausgebende Verlag Kosmos heißt.

Kosmos ist eine große Nummer unter den deutschen Spieleverlagen, und wir können uns freuen, dass unsere Lieblingsserie auch in diesem Kosmos Fuß fassen konnte. Flaggschiff des Verlags, der auch Bücher im Programm hat, ist der Jahrhundertfolg »Siedler von Catan«, den es mittlerweile in zahllosen Varianten gibt.

So erfolgreich ist die von Heinrich Glumpler einfühlsam in Szene gesetzte »Kosmische Hanse« noch nicht, doch auch sie hat das Zeug, ein Renner zu werden. In der kleinen Schachtel ist eine komplette eigene Welt untergebracht. Schon beim Aufbauen entsteht ein farbiges Szenario vor den Augen der beiden Spieler. Mit einer zentralen Sonne und sechs Planeten wird ein ganzes Sternensystem namens »Ambourella« auf dem Tisch ausgelegt. Äußerst ästhetisch sind die kleinen

Spielkarten gestaltet, die die Waren darstellen, die anfänglich den einzelnen Planeten zugeordnet werden und dann zu anderen Planeten des Systems transportiert werden müssen. Darunter sind »Molkexian-Ringe«, die die Blues auf Coronis gewinnen oder Medikamente der Aras, Hyper-Relais der Kartanin, von Topsisidern geborgene archaische Kunstwerke, usw. Die Terraner auf Taghelia müssen sich mit Fischfang durchschlagen, na ja, das kränkt ein bisschen unsere Nationalgefühle. Und das Howalgonium der Springer ist ja markttechnisch gesehen auch nicht mehr der letzte Schrei. Da hätte vielleicht noch mal einer draufgucken sollen.

Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. So fein wie professionell abgewogen sind die Handlungsmöglichkeiten, die Glumpler den Spielern zur Verfügung stellt. Mit und gegen die Schwerkraft der Sonne bewegen sich die Handelsschiffe das System rauf und runter, wobei die größeren Spielkarten mit wunderschönen Illustrationen von Swen Papenbrock das Handeln erleichtern, allerdings nur, wenn man diese »Technologien« rechtzeitig und kostspielig aktiviert hat. Da gibt es die Fähigkeit, durch Hypersprünge und Sonnentunnel den Weg abzukürzen, Transmittertechnologie zu nutzen oder mittels Orbitalstationen den Ladevorgang zu erleichtern. Und wenn der Kapitän meint, die Reise werde zu langweilig, kann er auch Passagiere befördern, die sicher für einigen Trubel sorgen werden. Gewürfelt



wird auch noch, allerdings hat der Würfel zum Glück keinen allmächtigen Einfluss auf das Handelsgeschehen rund um Ambourella. Am Ende gewinnt derjenige, der den auf der Sonnenscheibe markierten größten Handelserfolg hat.

Zwei kleine Wermutstropfen sind der doch ganz schön happige Preis der Spielminiatur und die etwas billig produzierten und unhandlichen Raumschiffe als Setzfiguren, aber bei letzteren wird sich der findige und phantasiereiche PR-Leser mit selbstgebauten Alternativen zu helfen wissen. Das tut dem Spielspaß sowieso keinen Abbruch. Nicht nur, dass Spannung und Herausforderung bis zum Schluss garantiert sind, man fühlt sich während des Spiels tatsächlich ein wenig in eine andere, phantastische Welt entrückt. Diesen Anspruch erheben fast alle Gesellschaftsspiele, aber selten gelingt es so gut wie bei der »Kosmischen Hanse«.



Ein Interview mit

Marc A. Herren

von Roman Schleifer



»Ein Bubentraum ist in Erfüllung gegangen.«

Marc, du bist der erste Schweizer, der einen PR-Roman geschrieben hat. Wie hast du diesen Umstand gefeiert?

Die Frage geht runter wie Öl - ich kann es manchmal selbst noch nicht so recht glauben, dass ein Bubentraum in Erfüllung gegangen ist! Gefeiert habe ich zweimal: Zuerst im Dezember, als ich noch völlig betäubt aus Rastatt kam, und dann Anfang März, als ich die Deadline nach einer 26-Stunden-Schicht nur um vier Stunden überschritten hatte und wusste: *Soo* schlecht ist das Manuskript nicht, dass die Chefs im Verlag gezwungen sein werden, einen Ersatzautoren aufbieten zu müssen.

Deine schriftstellerischen Spuren hast du dir im Fandom (»Thydery«) verdient. Erkläre uns die Arbeit als Profi.

Ich selbst fühle mich noch nicht als Profi, aber ich habe nun erlebt, wie es ist, in einem professionellen Umfeld zu arbeiten und von diesem gestützt zu werden. Das Schreiben selbst unterschied sich nicht von demjenigen für »Thydery«, außer, dass ich zwei Testleser hatte, an-

statt nur einen. Aber auch bei Dennis Mathiaks Science-Fiction-Serie schrieb ich nach Expo, orientierte mich anhand von Datenblättern und musste mich mit den anderen Autoren abstimmen. **überlegt** Hmmm ... Einen kleinen Unterschied gibt's dennoch: Die Bezahlung als Profi ist besser ...

Wie wird man ohne schriftstellerischen Profihintergrund PR-Action Autor? Welches Erfolgsrezept steht dahinter?

Trinkfestigkeit, Frechheit und Glück: Erstere hat mich dabei unterstützt, von Dennis Mathiak ins »Thydery«-Team berufen zu werden, die Frechheit hat mich dazu gebracht, meine beiden Amateur-Romane dem PERRY RHODAN-Chefredakteur zuzusenden, und es war reines Glück, dass Klaus N. Frick zur gleichen Zeit meine Kurzgeschichte »Begegnungen« gelesen hatte, die zur Anfangszeit der Dritten Macht spielte. So hatte ich - ohne es zu wissen - gleich zwei Dinge bewiesen: dass ich mich in der Serienvergangenheit zurechtfinde und dass ich ein Romanprojekt auch zum Abschluss bringen kann, was eine wichtige Eigenschaft für einen Schriftsteller ist.

Wie verlief der Kontakt zu Klaus N. Frick?

Äußerst positiv. Wenn man sich vor Augen führt, was alles dazu gehört, wöchentlich einen Roman für die größte SF-Serie herauszubringen und daneben noch diverse Nebenprodukte betreut und x verschiedene andere Verpflichtungen hat, so muss man für jede Minute dankbar sein, die sich der Chefredakteur Frick für einen reservieren kann. Und Klaus hat sich sehr viel Zeit für mich genommen, weil er mein Manuskript nicht einfach nur redigieren, sondern mir die Chance geben wollte, die eigenen Schwächen zu erkennen und selbst zu verbessern. Der Klaus ist wirklich voll in Ordnung - und das sage ich jetzt nicht, weil er der Chef ist. **lacht**

Und wie der Kontakt zu Christian Montillon?

Christian hielt mich von Anfang an über den Stand der Expoerstellung auf dem Laufenden. Später sprach ich mit ihm mein eigenes Exposé ab, das ich aufgrund des offiziellen Exposés erstellt hatte. Später folgten dann weitere Absprachen und Koordinationen. Der Christian

ist auch super. Er ist ja nur zwei Jahre älter als ich, aber schon verheiratet, Papa, Hausbesitzer, PERRY RHODAN-Teamstütze und nun PR-Action-Chefautor. Da kann ich nicht mithalten.

Und zu den anderen Teamautoren?

Zu den anderen Autoren hatte ich nicht sehr viel Kontakt. Leider. Das hat vor allem mit dem großen Respekt zu tun, den ich für sie empfinde. Besonders Robert Feldhoff und Hans Kneifel sind ja *die* Helden meiner ersten PERRY RHODAN-Lesestunden, sie haben mich mit dem süßen Perryversumgift infiziert. Ich habe mich in einer Mail mal allgemein vorgestellt, und das war's auch schon. Einzig mit Achim Mehnert, an dessen Roman ich ankoppeln durfte, hatte ich mehr Kontakt.

lacht plötzlich Ein weiterer Kontakt kommt mir gerade in den Sinn, einer der Sorte »peinlich«: Benny Golling hat für PR-Action einen Mailverteiler eingerichtet. Eines unschuldigen Morgens hat er uns dann um Biographien und Fotos für die PR-Action-Website gebeten. Selbstverständlich habe ich nicht auf den Absender geachtet und dem Benny neben dem offiziellen Foto auch noch gleich eines geschickt, auf dem ich mit meiner Freundin abgebildet bin. Ja ja. Das war die erste Mail, die ich an meine gesamte Kollegenschaft geschickt hatte. Peinlich. Lustigerweise haben dann gleich mehrere vorgeschlagen, anstelle von meinem Bild das meiner Freundin zu benutzen.

Gute Idee. Stellt du uns ... gut, andere Frage: Wie fühlt man sich als erster Schweizer im PR-Team?

Sehr neutral. **grinst** Ich muss anpassen, dass ich mich nicht in ein falsches Licht rücke. Ich gehöre ja noch nicht »zum Team«. Ich hatte das große Glück und Vergnügen, einen Roman für PR-Action beisteuern zu dürfen. Nicht mehr – aber auch nicht weniger.

Wie geht es für dich schriftstellerisch weiter?

Im Sommer werde ich – in enger Zusammenarbeit mit meinem Freund und »Thybery«-Chefautor Dennis Mathiak – für einen anderen Verlag ein Taschenbuch schreiben und hoffe natürlich, dass ich aus Rastatt weitere Vertrauensbekennnisse erhalten werde.

Du arbeitest in einer Schweizer Bank? Hängst du diesen Job zugunsten der Schriftstellerei an den Nagel?

Vorerst sicher nicht, aber ich werde versuchen, meinen Beschäftigungsgrad zu reduzieren, um mir mehr Zeit fürs Schreiben zu nehmen. Was ich mir sehr gut vorstellen könnte, wäre eine Symbiose von Tauchen und Schreiben. Meine Freunde aus der schwedischen Tauchbasis in Gran Canaria fragen fast wöchentlich nach, wann ich denn nun zurückerkehre. Das zermürbt mit der Zeit. **lacht** Stell dir mal vor: Tagsüber helfe ich einer Skandinavieren in den Neoprenanzug und abends einer feschen Arkonidin aus dem Raumanzug. Oder selbstverständlich umgekehrt!

Bring mich nicht auf falsche Gedanken ... :-). Ist Schriftstellerei trotz des plötzlichen Profistatus für dich weiterhin »nur« ein Hobby?

Nein. Die Schriftstellerei ist nun für mich zu einer weiteren Identität geworden, wie meine Arbeit für die Bank, das Leben als PADI-DiveMaster, das Filmemachen, oder die Pressarbeit für das Damenvolleyteam ZEILER Köniz. Wenn ich etwas mache, wofür ich mein Herzblut einsetze, muss ich mich hundertprozentig damit identifizieren. Sonst funktioniert es nicht für mich.

Wie aktiv warst/bist du im Fandom?

Ich treibe mich im PERRY RHODAN-Forum herum und nehme sehr gerne an diversen Events teil, wie den Cons in Garching und Köln, der Sternennacht in Duisburg oder den Stammtischen in Ulm und neuerdings auch Karlsruhe. Daneben schreibe ich ab und an Kurzgeschichten für Fanzines, wie das Terracom oder Pascal Bothes »BULLY«.

Wie bist du zur Schriftstellerei gekommen?

Ich sehe mich selbst generell als Geschichtenerzähler. Früher war es das Medium Film, das mich am meisten faszinierte. Da jedoch hierzulande die Filmindustrie nicht den Stellenwert hat wie in Hollywood, Indien, England oder Frankreich, ist man als Filmemacher die meiste Zeit in Sachen Finanzierung unterwegs. Ambitionierte Projekte sind so fast gar nicht zu verwirklichen. Deshalb kam ich zurück zum Schreiben, dem ich schon während der Schulzeit ge-

frönt hatte, um meine Geschichten zu erzählen.

Du warst auf den Schriftsteller-Seminaren von Uschi Zietsch und in Wolfenbüttel? Erzähl uns darüber!

Ohne die Schreibseminare von Uschi dürfte ich heute nicht von dir interviewt werden. Sie haben mir geholfen, eine erste schriftstellerische Basis aufzubauen, mir viel schreibtechnisches Verständnis mit auf den Weg gegeben, mich motiviert und mir zudem geholfen, erste Türen zu öffnen. Uschi ist zu meinem eigentlichen Mentor geworden.

Es kommt übrigens nicht von ungefähr, dass diese Schreibwerkstatt, die von Andreas Findig ins Leben gerufen wurde, Namen wie Thurner, Themsen, Rafflenbeul, Paradigi, Schleifer, Oberleitner und Mathiak hervorgebracht hat. Und auch von einem Volker Ferkau, den ich letzten Herbst kennenlernen durfte, wird man noch viel hören. Da bin ich mir sicher. Okay, die meisten dieser Autoren haben auch schon vor der Schreibwerkstatt geschrieben. Doch aus irgendeinem Grund haben sie sich ja für die Seminare angemeldet – und sich kurz danach in unser Bewusstsein geschrieben ... Sollte uns das nicht zu denken geben?

In Wolfenbüttel war ich bisher leider nur einmal, doch auch von dort habe ich viele wichtige Dinge mitgenommen, die mir dann geholfen haben, meinen PR-Action-Roman fertig zu bekommen. Cathrin Hartmann und Klaus N. Frick stellten einen ausgezeichneten Workshop zusammen.

Von der Qualität und dem schriftstellerischen Lerneffekt sind sich beide Seminare ebenbürtig, doch man merkt schon, dass im Süden Deutschlands mehr Wert auf das körperliche Wohl gelegt wird. Siehe dazu auch meine Antwort auf die Frage nach dem Erfolgsrezept. **lacht** In Katzbrui nehme ich pro Tag etwa ein Kilo zu. Käsespätzle und Grillspieße lassen grüßen – dazu das herrliche selbstgebraute Bier. Schreiben unter hedonistischen Bedingungen sozusagen – mal abgesehen von gelegentlichen Kopfschmerzen wegen ... äh ... der Wetterlage und so.

Schweizer haben bekanntlich den Ruf, besonders langsam zu sein. Wie gehst du mit Abgabeterminen um?

Da muss ich dich präzisieren: Das sind nicht die Schweizer, sondern



Meine Lieblingsapotheke in Bern

die Berner, die etwas langsamer sind. Ich muss das wissen, ich bin schließlich selbst einer. Auf der anderen Seite haben wir Schweizer aber auch den Ruf, fleißig und pünktlich zu sein, oder? Jedenfalls habe ich meinen Abgabetermin nur um »lächerliche« vier Stunden überschritten.

Welche schriftstellerischen Ziele verfolgst du weiter?

Weiter Fortschritte machen, besser werden, vielseitiger schreiben können. Und ich würde lügen, wenn ich bestreiten würde, dass ich nun der erste Schweizer werden möchte, der einen Roman für die Erstauflage von PR beisteuert.

Kommen wir zu PERRY RHODAN selbst: Wie lautet dein Lieblingszyklus?

Die Linguiden.

Und warum?

Weil dies mein erster Zyklus war, den ich vollständig gelesen habe und der mich zu einem PR-Fan werden ließ. Wunderbare Romane wie »Der Gesang des Lebens« oder »Dorina die Friedensstifterin« haben einen nachhaltigen Eindruck auf mich ausgeübt.

Wie stehst du zur derzeitigen Handlung in der Serie?

Mir macht sie großen Spaß. Klar, nicht jede Handlungsebene oder jeder Roman ist gleich unterhaltsam. Aber so funktioniert das eben, wenn

ein Team an einem Epos wie PERRY RHODAN arbeitet. Manchmal gibt es die Rosinen, die dankbaren Aufgaben, manchmal muss - wenn ich das hier so sagen darf - auch einer mal die »Drecksarbeit« erledigen. Wobei Außenstehende wie ich diese Challenges am fertigen Produkt meist nicht mehr unterscheiden können. Im laufenden Zyklus haben mir einzelne Romane von Leo Lukas, Wim Vandemaan und Christian Montillon hervorragend gefallen.

Und im Vergleich dazu zur Handlung von PR-Action?

Das sind völlige unterschiedliche Setups, eigentlich sind sie nicht vergleichbar. Die Erstauflage hat das Gewicht von mehr als 2400 Einzelgeschichten zu tragen. Leser, die nach fast 50 Jahren mit immer neuen originellen Ideen im Wochenrhythmus verwöhnt werden wollen. Nun kommt die neue kleine Schwester PR-Action hinzu, die grundsätzlich alle Geschmäcker befriedigen könnte. »Action« ist ja ein wunderbar dehnbare Begriff und die Lücken im bisherigen Perryversum sind so groß, dass noch viele interessante, farbenfrohe und spannende Geschichten erzählt werden können.

Erzähl uns etwas von PR-Action!

PR-Action entführt die Leser und Autoren in eine Zeit, die wir - etwas nostalgisch verklärt - als »die gute alte Zeit« kennen: Es gibt genügend kosmische Rätsel, um den viel zitierten *Sense of Wonder* zu spüren, die Erlebniswelt ist aber noch nicht so kosmologisch »belastet« mit Ulti-

mativen Fragen, Zwiebeln, Kosmokraten, Negasphären usw. Also ideal zum Ein- und Wiedereinsteigen für alle, die Spaß haben wollen an Action, an den Abenteuern eines noch jungen und sehr agilen Perry Rhodans und seiner damaligen Weggefährten. Ich persönlich hoffe natürlich, dass sich PR-Action seinen Platz neben der großen Hauptserie erkämpfen und behaupten kann, so dass sie noch lange weitergeht. Von einem Erfolg des Spin-Offs profitieren auch die Hauptserie und die anderen Produktreihen.

Du liest PERRY RHODAN seit deinem 13. Lebensjahr. Wie bist du als Leser zu PERRY RHODAN gekommen?

Ich war mit meinen Eltern in Tossa de Mar in den Ferien, als ich in der kleinen Pension »Casa Zügel« einen Sammelband mit ATLAN-Zeitabenteuern entdeckte und mich sofort für den Einsamer ... äh ... Einsamen der Zeit begeisterte. Kurz darauf kaufte ich dann das Heft 1433, »Blockadebrecher«, mit einem prächtigen Karaponiden auf dem Titelbild, und um mich war es geschehen.

Wie wichtig ist für dich der Kontakt zu den Fans?

Sehr wichtig. Schließlich bin ich selbst einer.

Wie wichtig nimmst du Kritiken und Kritiker? Was bedeutet für dich Kritik?

Solange sie konstruktiv ist, nehme ich sie sehr wichtig. Sie hilft mir, auf dem Boden zu bleiben und ständig zu versuchen, noch besser zu werden. Nachlässigkeiten und Bluffs werden von den kritischen Science-Fiction-Lesern sehr schnell demaskiert, und dafür bin ich dankbar. Nicht sehr viel halte ich generell von Menschen, die so angestrengt nach dem Haar in der Suppe suchen, dass sie ganz vergessen, diese zu genießen.

Worin besteht für dich die Faszination PERRY RHODAN?

Im unglaublichen Reichtum an Geschichten und interessanten Charakteren. Man kann zur Science Fiction, zu Hefromanen oder dem grundsätzlichen Anspruch an Literatur sagen, was man will - das bisherige Gesamtwerk PERRY RHODAN bietet etwas für jeden Geschmack und Anspruch, davon bin ich über-

zeugt. Die einzige Bedingung dafür ist, dass man sich öffnet und sich faszinieren lassen will! PERRY RHODAN hat mein Leben bereichert. Ich begann mich stärker für Politik, Naturwissenschaften, Ethik und Zukunftsforschung zu interessieren. Ließ in mir der Wunsch wachsen, selbst einmal zu schreiben.

Hast du eine Lieblingsfigur? Falls ja, warum gerade diese?

Atlan. Weil ich durch Atlan zur Serie gestoßen bin. Und weil generell eine unglaubliche Faszination von dieser Figur ausgeht, die nicht nur die gesamte Entwicklung der Menschheit begleitet und gefördert hat, sondern bisweilen zu einem stärkeren und vielseitigeren Charakter wurde als Perry himself.

Und wie stehst du zur Figur Perry Rhodan?

Ohne die Figur Perry Rhodan würde die ganze Geschichte nicht funktionieren. Weder Atlan, noch Bully, Goratschin oder Gucky hätten den Grundstein, ja das Fundament für das Epos PERRY RHODAN liefern können. Perry ist hochmoralisch, ein Visionär und Forscher, der die Menschheit den gewaltigsten Traum leben lässt, den es überhaupt gibt: die Suche nach dem Sinn hinter all dem. Die Gier nach den großen kosmischen Rätseln und dem Platz der kleinen Menschheit darin.

Die unvermeidliche Frage: Mit welcher Figur aus der PERRY RHODAN- oder ATLAN-Serie würdest du gerne eine Nacht durchzechern?

Latürnich Atlan. Wer würde sich die Chance entgehen lassen, mit dem Mann zu sprechen, der alle wichtigen Persönlichkeiten der Menschheitsgeschichte persönlich kennengelernt hat?

Und mit wem philosophieren?

Mit dem erstbesten Magadu, der mir über den Weg laufen würde.

Kommen wir zum Schreiben selbst: Ist Schreiben für dich wie ein Zwang?

Nein. Es mag vielleicht mein Zwang sein zu versuchen, ein abwechslungsreiches und interessantes Leben zu führen. Aber ob ich nun in Hollywood, Schweden, Gran Canaria oder der Schweiz wohne und dabei irgendwo zwischen Banker, Schrift-

steller, Pressechef, Taucher oder Filmemacher arbeite, ist schlussendlich gar nicht so entscheidend. Ich will einfach Spaß und das Gefühl haben, etwas Interessantes zu vollbringen. Mein Gradmesser ist mein Spiegelbild: Solange es mir noch zuwinkert, ist alles in Ordnung.

Welchen Auslöser gab es, dass du mit dem Schreiben begonnen hast?

Die Suche nach Ruhm, unermesslichem Reichtum und schönen Frauen. Mittlerweile bin ich etwas von der Realität eingeholt worden, bleibe aber vorerst trotzdem noch beim Schreiben. **blinzelt**

Wie gestaltest du einen Roman? Welche Vorarbeit leistest du? Wie lange dauert die Planung? Wie schnell schreibst du einen Roman von Rhodan-Länge?

Uff. Viele Fragen auf einmal. Die Geschichte entsteht und entfaltet sich zu einem großen Teil im Kopf beim Lesen des Expos und in den Minuten und Stunden danach. Dann rattert es in meinem Oberstübchen und ich setze die großen Teile zusammen. Anschließend versuche ich, die ganze Sache zu Papier, resp. in eine Textdatei zu bringen und in Kapitel aufzuteilen. Dabei sollte ich solche Nebensächlichkeiten wie Charakterentwicklung und Spannungsbogen nicht ganz außer Acht lassen. Wie lange dies geht, kann ich nicht so pauschal sagen. Meine Schreibfenster, die ich mir neben meinen anderen Aufgaben zugestehen kann, sind zwischen dreißig Minuten und mehreren Stunden lang. An manchen Kapiteln habe ich tage- bis wochenlang gearbeitet, eines habe ich an einem Nachmittag niedergeschrieben. Das ist von sehr vielen Faktoren abhängig. Ich habe aber gelernt, dass ich mich nicht selber unnötig unter Druck setze und von mir das Textvolumen akzeptiere, das unter den gegebenen Umständen halt möglich ist. Ich habe es mit einem Seitenplan versucht, das hat nicht gefruchtet, sondern mich nur nervös gemacht, wenn ich nicht im Soll war.

Wie nützt du den Freiraum des Expos?

Soweit es geht, damit ich meine eigenen Ideen einflechten kann. Mit Vorteil aber nur soweit, dass man sich nicht noch groß mit den anderen Autoren und der Expokratur absprechen muss, um Folgefehler zu

vermeiden. Bei »Lazarus Tod« wollte ich Perry einer bestimmten Charakterprüfung unterziehen, die aber in verschiedenen Varianten daher kam. Eine weitere Szene, die mir wichtig war, spielt eine Woche vor dem Flug der STARDUST. Hier wollte ich ein wenig Nostalgie aufkommen lassen und vielleicht ein klitzekleines Kapitelchen zu Perrys präkosmischer Geschichte hinzufügen. All dies stand nicht im Expo, doch für mich sind solche kleinen Dinge das Salz in der Suppe. In diesem Zusammenhang kommt mir ein Zitat aus dem Kinofilm »The Crow« in den Sinn. Übersetzt sagt es in etwa: *»Sie liebte die kleinen Dinge. Ich empfand sie immer als irgendwie trivial. Glaube mir: Nichts ist trivial.«*

Wie stehst du zur Technik der Serie?

Bisher gut. Selbstverständlich bin auch ich abhängig von Datenblättern und lieben Kollegen, die wissen, wie diese zu gebrauchen sind.

Wo siehst du deine schriftstellerischen Stärken?

Derzeit sicher noch in meiner Unverkraampftheit. Daneben bilde ich mir ein, mich gut in Personen und einzelne Szenen hinein fühlen und Charakterisierungen von Personen auch über sorgfältig abgestimmte Dialoge erweitern zu können. Aber dann freust du dich über diese Selbsterkenntnis und erhältst postwendend ein Kapitel von einem Testleser zurück, der dir dann mit viel Ironie klar macht, dass du in einem Gebiet, das du zu deinen Stärken zählst, gerade einen kapitalen Bock geschossen hast. Diese kleinen Schocks können sich äußerst wohltuend auf die eigene Arbeit auswirken.

Wo siehst du für dich noch Handlungsbedarf?

Im aktiven, mitreißenden Schreiben. »Rhodan begann sich zu fürchten« ist lahm im Vergleich zu »Rhodan erschauerte«. Solche »Lehrblätze«, wie man in der Schweiz Lernstücke nennt, hatte ich einige. Stilistisch muss ich mich noch weiter festigen, gleichzeitig aber auch vielseitiger werden. Nicht nur auf den ersten Blick ein Widerspruch, der für mich eine riesige Herausforderung darstellt.

Was liest du neben PERRY RHODAN noch?



Ich liebe Bern



Auf der Münsterplattform mit Blick auf das Schwellenmätteli

PERRYRHODAN-Action. Ohne Quark-derzeit lese ich mich tatsächlich quer durchs Perryversum. Silberbände, Erstauflage, Heyne-Taschenbücher und natürlich die Romane meiner PR-Action-Mitstreiter. Die letzten Nicht-PR-Erzeugnisse waren »SunQuest« 3 & 4, »Resturlaub« von Tommy Jaud und »Der Schwarm« von Frank Schätzing. Früher habe ich mehr gelesen, heute sind meine Interessen und die Ablenkungsmöglichkeiten vielfältiger. Dafür lese ich mehrere Tageszeitungen.

Hast du einen Lieblingsautor?

Ja. Frank Böhmert.

Du hast in Hollywood eine Filmemacher-Ausbildung absolviert. Können wir damit rechnen, dass du in den PR-Film eingebunden wirst oder ihn zumindest vorantreibst?

Hey, gute Idee! Ich werde sie dem Klaus bei Gelegenheit mal stecken. Im Ernst: Eine Mitarbeit als Regieassistent oder Second Unit Director könnte ich mir selbstverständlich immer vorstellen, aber dazu müsste dieses Projekt erst einmal in die produktive Phase treten. Und wie's scheint, ist dies derzeit noch unrealistischer als die Wiedereinführung des Dimesextatriebwerks. Hups! Habe ich eben das D-Wort benutzt?

An welchen Projekten abseits von PR arbeitest du gerade?

Ich habe während meiner PR-Action-Schreibphase die brodelnde Kreativität genutzt und ein Expo für eine Filmkomödie geschrieben.

Keine Science Fiction, sondern eine Geschichte, die heute und hier in der Schweiz spielt. Sobald ich dazu komme, werde ich sie etwas aufmotzen und dann schauen, ob ich Partner für das Projekt finden kann. Und gerade gestern hatten wir im Möslizimmer die Idee für einen gemeinsamen Bildband. Ich würde die Texte beisteuern und Finsti - ein begnadeter Fotograf - wäre für die Bilder zuständig. Die Motive ... Ach, das ist noch ein Geheimnis.

Du reist sehr gerne ... welchen Flecken der Erde fandest du bislang am schönsten?

Ist diese Frage ernst gemeint? Ja? Okay: Schweden. Überrascht? **lacht** Gefolgt von den Marlborogh Sounds in Neuseeland, dem El Bériel-Strand in Gran Canaria und vielen, vielen Flecken, die zwischen zehn und dreißig Meter unter der Wasseroberfläche liegen.

Und welches Land / welche Gegend würdest du gerne bereisen?

Skandinavien kenne ich bisher nur in Ausschnitten. Da möchte ich mir einmal ein wenig mehr Zeit nehmen und mit Rucksack und Laptop ausgerüstet Land und Leute kennenlernen. Aber auch Südamerika, Kanada, Australien und einzelne Gegenden in Afrika und Asien stehen noch auf meiner Liste. Oh ja: Und eine Fahrt mit der Transsibirischen Eisenbahn ebenfalls!

A propos Eisenbahn: Stimmt es eigentlich, dass du »Lazarus Tod« während dem Zugfahren geschrieben hast?

Das stimmt tatsächlich. Das mag vielleicht seltsam klingen, aber im Vergleich zu anderen Autoren habe ich bestimmt mit Abstand die geilste und abwechslungsreichste Aussicht aus meinem Arbeitszimmer. Zudem begleiten mich die unterschiedlichsten und interessantesten Menschen beim Schreiben und manch einer hat mich - bewusst oder unbewusst - zu dieser oder jener Begebenheit oder einem Charakter inspiriert. An meinem Marathon-Schreibtag beispielsweise bin ich insgesamt viermal quer durch die Schweiz gefahren, von Bern nach Brig im Wallis, rauf zum Bodensee nach Romanshorn (nomen est omen, nicht wahr, Roman?), zurück nach Brig und so weiter. Ohne einmal umzusteigen. Toll, nicht?

Du hast dich im Winter 2006/2007 in Gran Canaria zum DiveMaster ausbilden lassen - wie bist du zu dieser Leidenschaft gekommen?

Ich tauche, seit ich 14 Jahre alt bin. Mein Vater hat mich dazu gebracht. Einmal auf einer Tauchbasis zu arbeiten, war ein jahrelang gehegter Traum von mir. Letzten Winter habe ich ihn dann wahr gemacht. Mit dem Resultat, dass es mich nun wieder dahin zurückzieht. Und dies nicht nur, weil es sich um eine skandinavische Tauchbasis gehandelt hat.

Es gibt die Möglichkeit, in einem russischen Flugzeug die Schwerelosigkeit zu testen. Reizt dich so etwas?

Klar. Immer nur her damit. Ich würde auch zum Mars reisen, falls ich die Gelegenheit erhalte. Auf der langen Reise fände ich auch endlich



Vor den Herrschaftshäusern

die Zeit, die noch nicht gelesenen PR-Zyklen zu genießen.

Dein Privatleben bereicherst du deinem Blog zufolge mit einer Vielzahl an schönen Frauen. Verrate uns dein Erfolgsgeheimnis. :-D

Das ist gar nicht so schwierig. Am besten meldest du dich bei einem Anbieter wie www.blogger.com an, der verschiedene Möglichkeiten zum Bloggen bietet. Unseren Mösliblog füttern wir direkt von unseren Mobiltelefonen aus. Foto schießen, MMS senden. Fertig. So einfach ist das. Oder wolltest du etwas anderes wissen? **macht unschuldige Miene** Okay, okay! Dann halt so: Jeder aus dem Mösli kann den Blog füttern, diese Frauen, die du gesehen haben willst, können also von irgendjemanden von uns gebloggt worden sein. Äh, nächste Frage?

Danke für diese erschöpfende Auskunft :-D Was ist deine beste Charaktereigenschaft?

Ich denke, meine Offenheit und das Interesse für Menschen unterschiedlichster Herkunft und Gesinnung. Ich habe schon ab und an beobachtet, dass ich in einer Gruppe unterschiedlicher Menschen zu einem Bindeglied, einem - wie ich es ganz unbescheiden nenne - integrierenden Bestandteil geworden bin. Das habe ich im Militär, in meiner Filmcrew in Hollywood, in der Bank, im Mösli und zuletzt bei meiner Arbeit auf der Tauchbasis beobachtet. Ich denke, dass ich ein gewisses Talent zur Empathie habe, das mir hilft, nicht nur bei der jungen Schwedin Interesse zu wecken, sondern auch

bei deren Großeltern, die kein Wort Deutsch oder Englisch verstehen. Auf der anderen Seite kann ich aber auch ganz schön kalt und herablassend erscheinen, wenn mich jemand nicht interessiert oder meinen Argwohn weckt.

Was deine Schlechteste?

Falls das eine Charaktereigenschaft ist: meine Selbstdisziplin. Ich funktioniere leider nur selten nach dem Eisenhower-Prinzip. Häufig liegt mir das nicht dringende Unwichtige näher als die ultradringende und hyperwichtige Aufgabe. Viel Stress ist bei mir leider hausgemacht. So ist das Zufahren fürs Schreiben zwar ungemein inspirierend, aber ich mache es auch, um dem leidigen Internet und meinen lieben Möslifreunden zu entkommen.

Was bringt dich zum Lachen?

Ein Mösliausflug. Wenn ich mit meinen Freunden aus unserer Mösli-WG zusammen bin, trage ich meist ein breites Grinsen oder ein herzhaftes Lachen mit mir herum. Die Möslifreundschaften sind denn auch etwas vom Wichtigsten in meinem Leben.

Welche zwei Erlebnisse in deinem Leben haben dich geprägt?

Hmmm. Gute Frage. Spontan kommen mir zwei Ereignisse in den Sinn, die vielleicht nicht die prägendsten waren, aber meinen Werdegang doch beeinflusst haben: Da gab es einmal den Ostermontag 1987, einen Tag, auf den ich mich so sehr gefreut habe, dass ich meiner Mutter am Vorabend vor dem Einschlafen sagte, dass dieser Tag der schönste meines Lebens werden würde. Ein großes Fest stand an, bei dem mein Cousin dabei sein würde, zu dem ich damals aufgeschaut habe. An diesem Tag wurde aus heiterem Himmel meine Katze überfahren, die mir mehr als alles andere bedeutet hat. Seither versuche ich mich nicht mehr auf etwas zu freuen, sondern das Leben so zu nehmen, wie's kommt.

Das andere Erlebnis ... Als ich 1990 tauchen lernte, nahmen mich mein Vater und ein Freund von ihm mit auf einen Tauchgang. Beim Einstieg fragte mich Vater, ob ich kurz seine Maske halten könnte. In einem Anflug pubertären Aufbegehrens sagte ich großspurig: »Halt sie selber!«. Der Freund meines Vaters sah ihn

an und sagte: »Das ist auch noch ein ziemlich frecher Kerl, dein Sohn.« Das hat mich kuriert und seither bin ich umgänglicher und offener im Umgang mit anderen Menschen. Deshalb widerspreche ich dem Mittermeier und behaupte, dass man es Freunden sagen muss, wenn sie Arschlochkinder haben.

Welche Frage sollte dir niemals in einem Interview gestellt werden?

Ob Schweizer oder Österreicher Mädels die besseren sind.

Aha. Und welche sind denn die besseren?

Ist ja klar: Die Schwedinnen.

Marc, ich danke dir für deine Zeit.

Ich danke dir, Roman. Das war mein erstes Interview als Autor. Es hat Spaß gemacht!

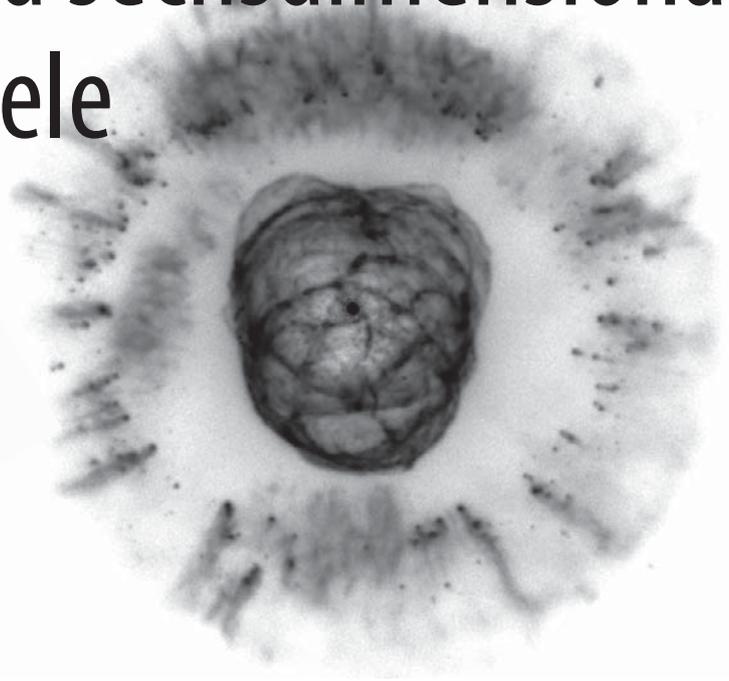
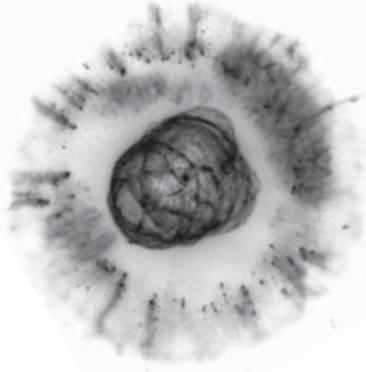
Fotos:

© Marco Finsterwald, www.finsti.ch



Psi-Materie und sechsdimensional funkelnende Juwelle

von Robert Hector



Psi-Materie – eine psionisch aktive, hochenergetische Substanz

Psi-Materie wird mit Begriffen wie »Bewusstsein« oder »Geist« assoziiert. Ihr Energieniveau hat etwas mit dem ultrahochfrequenten Bereich des hyperenergetischen Spektrums zu tun, also mit hochenergetischen Zuständen. Bereits relativ früh wurde erkannt, dass bewusstseinsstragende Gehirnzellen eine hyperenergetische Zellkernstrahlung abgeben. Die Vorgänge im Bewusstsein von intelligenten Lebewesen sind Abbildungen hyperenergetischer Vorgänge, die sich in der sogenannten »Metanoid-Sphäre«, einer psionischen Aura, abspielen. Für alle ultrahochfrequenten hyperenergetischen Vorgänge gibt es Quantenvorschriften; man fand heraus, dass die kleinste Einheit des Bewusstseins das Psi-Quant, das Psion, ist. Das Psion stellt das Bindeglied zwischen Geist und Materie dar.

Das in Psi-Materie konzentrierte Energiepotenzial ist immens. Als Quintadimtrafer war der Mutant Ribald Corello in der Lage, Hyperenergie zu Psi-Materie zu verstofflichen. Die Produktion blieb auf eine maximale Masse von 10 Gramm alle zwei Jahre beschränkt. Wurde diese Menge zur Explosion gebracht, stand die Energiefreisetzung einer Nova kaum nach.

Die Psionischen Bastionen der Lemurer

Psi-Materie wurde bereits von den Lemurern hergestellt. Im 29. Jahrhundert alter Zeitrechnung wurde der Lemurische Kriegskalender aus dem Lemuria-Museum in Terrania-City gestohlen. Auf einem Bruchstück dieses Kalenders waren die galaktischen Koordinaten der Psionischen Bastionen des lemurischen Reiches verzeichnet. Die Psionischen Bastionen entstanden dadurch, dass in die Oberfläche bestimmter Planeten Psi-Materie eingepflanzt wurde. Diese Psi-Materie erzeugte ein starkes Energiefeld mit psionischer Aufladung, das den ganzen Planeten umspannte. Die Besatzungen anfliegender Haluterschiffe sollten durch die psionische Strahlung lethargisch gestimmt werden, sodass sie jegliches Interesse an der jeweiligen Welt verloren. Trotzdem konnten die Psionischen Bastionen die Auflösung des lemurischen Imperiums nicht verhindern.

Die Psychode der Prä-Zwotter

Aus Psi-Materie bestanden auch die Psychode der Provcon-Faust. Die Provcon-Faust ist eine Dunkelwolke im Zentrumskern der Milchstraße. Die Urbevölkerung des Planeten Zwottertracht, die Prä-Zwotter,

beherrschten eine besondere Parakunst: sie vermochten auf parentale Art und Weise verschiedene, normalerweise inkompatible Elemente zu Molekülketten zusammenzufügen. Daraus entstand ein türkisfarbenes Metall, aus dem rätselhafteste Kunstgegenstände, die Psychode, erzeugt wurden.

Irgendwann tauchten die Petronier auf und nötigten die Prä-Zwotter, einen Schutzwall um ihr Reich der 22 Sonnen zu errichten und so ein Vordringen der Horden von Garbesch zu verhindern. Die petronischen Ingenieure erschufen einen paraplastischen Staubmantel, indem sie den dritten Planeten des Arwalal-Systems atomisierten und dessen, in die richtigen Bahnen gelenkten, Staubmassen zusätzlich mit kosmischer Materie anreicherten. Danach gaben die Prä-Zwotter ihre körperliche Existenz auf und wurden zur Psychodim-Komponente der kosmischen Staubwolke, die später als Provcon-Faust bekannt wurde. Die mit ultrahochfrequenter Hyperenergie erfüllten Psychode waren das geistige Erbe dieser Prä-Zwotter.

Paratau

Im Zuge der Auseinandersetzungen mit den Ewigen Kriegerern lernten die Terraner den Umgang mit psionischer Energie kennen. Als

Psi-Generator diente dabei der Paratau. Paratau ist Materie gewordene Psi-Energie; diese pseudomaterielle Substanz stellte ein Abfallprodukt der Nocturnenschwärme dar, die einst durch das Fornax-System zogen. Paratau neigte zur spontanen Deflagration und war somit metastabil. Explosionen größerer Mengen dieses Stoffes führten zu psionischen Stürmen. Die entstehende Psi-Energie beeinflusste sowohl Intelligenzwesen als auch High-Tech-Geräte. Paratau-Tropfen, auch »N'jalas Tränen« genannt, verliehen kartanischen Frauen Esper-Fähigkeiten wie Telepathie, Telekinese und Teleportation.

Irgendwann transportierten die Kartanin riesige Paratau-Vorräte in die 40 Millionen Lichtjahre entfernte Mächtigtkeitsballung ESTARTU. Dort, in der Zone des Tarkaniums, geschah dann Seltsames. Die Menekelnden Ephemeriden von Absantha-Gom, pseudomaterielle Gebilde aus psionischer Energie, hatten eine Affinität zu dem ebenfalls aus Psi-Energie bestehenden Paratau. Als Ephemeridenschwärme im Tarkanium auftauchen, wurden vier Milliarden Paratau-Tropfen gezündet und vergingen in einer gewaltigen Deflagration. Das Epizentrum des psionischen Bebens lag jedoch nicht im Tarkanium, sondern im Kosmonukleotid DORIFER. Es bildete sich ein Riss im Raum-Zeit-Gefüge, eine Dimensionsbrücke zu einem anderen Universum entstand, und Milliarden Sonnenmassen einer fremden Galaxis drifteten in unser Universum. Es handelte sich um das erste Viertel der Galaxis Hangay, die aus dem Universum Tarkan in unser Universum (Meekorah) transferiert wurde. Man schrieb den 31. Januar 447 NGZ.

Paratau war, wie erwähnt, ein Abbauprodukt der Nocturnen, welche ultrahochfrequente Hyperstrahlung (psionische Strahlung) nicht verdauen konnten. Die Nocturnen stammten aus der Kleingalaxis Fornax in der Lokalen Gruppe und bestanden in ihrer ersten Phase aus hauchdünnen Membranen aus fünfdimensional schwingenden Quarzen.

Howalgonium und andere pseudomaterielle Substanzen

Der bekannteste fünfdimensional schwingende Quarz ist Howalgonium. Howalgonium-Atome stellen

eine pseudostabile Konzentration von Hyperbarie dar. Hyperbarie ist eine fünfdimensionale Energieart, die sich im vierdimensionalen Einstein-Kontinuum in Materie und Gravitation verwandelt.

Howalgonium ist ein Schwingquarz, ein Mineral, das nicht synthetisch hergestellt werden kann. Es ist nicht möglich, ihm ein stabiles Atomgewicht zuzuordnen, selbst die exaktesten Messungen schwanken zwischen 208 und 513. Seine Seltenheit erklärt sich aus einem ungewöhnlichen Silizium-Isotopenverhältnis: Es besteht zur Hälfte aus dem Isotop Si-30, das in der Natur nur rund drei Prozent des stabilen Silizium-Bestandes ausmacht. Die fünfdimensionale Strahlung des Howalgonium-Atoms stammt von der stetigen Verwandlung von Hyperbarie in Masse und Gravitation. Howalgonium wird im Raumschiffbau mit allen Nebenprodukten benötigt.

Howalgonium ist so etwas wie das Gold der Zukunft: Prospektoren suchen auf vielen Planeten der Galaxis nach dieser Substanz. Möglicherweise spielen höherdimensionale Phänomene bei der Entstehung dieser Quarze eine Rolle.

Howalgonium besitzt eine enge Verwandtschaft zu den Hypnokristallen. Auf 29 Welten (darunter Danger I) existierte ein gigantischer Mutterkristall, von dem Teile umgewandelt wurden, sodass sie auf organische Gehirne eine hypnosuggestive Wirkung ausstrahlten. Die Uleb setzten im 25. Jahrhundert diese »Kristallagenten« als Waffe gegen das Solare Imperium ein. Nach einem terranischen Angriff auf den Mutterkristall von Danger I verdunkelte sich dieser und verwandelte sich zu reinem Howalgonium.

Die Hypnokristalle wurden vor Jahrzehntausenden von Monol, einem sonnenlosen Kristallplaneten nahe dem Zentrum der Galaxis M 87, in die Magellanschen Wolken transportiert. Monol bestand ursprünglich aus einer Ballung suggestivbegabter Hypnokristalle (dem eigentlichen Mutterkristall), bevor sich die Substanz in Neo-Howalgonium verwandelte. Innerhalb der kristallinen Kegeltürme Monols wurden biologisch tote Okefenokees der »Biophysikalischen Hyperregenerierung« unterzogen, wodurch sie zu den unsterblichen »Konstrukteuren des Zentrums« wurden.

Durch Beschuss des Howalgoniums mit Quintronen, hyperdimensionalen Teilchen, entstand Sextagonium, welches unter anderem beim Bau des Nullzeit-Deformators benötigt wurde. Der Supermutant Ribald Corello konnte mit Hilfe seiner psionischen Sextadimenergie das zunächst instabile Element durch Umgruppierung der sechsdimensionalen hochenergetischen Ballungsmasse stabilisieren.

Die spinnenförmigen Arcoana verwendeten fünfdimensionale Schwingquarze, deren Schwingfolge und Dichte ungleich höher waren als die des Howalgoniums. Dieses »n-Exagonium« filtert einfließende Hyperenergien und wandelt sie derart, dass sie von den entsprechenden Geräten verarbeitet werden können.

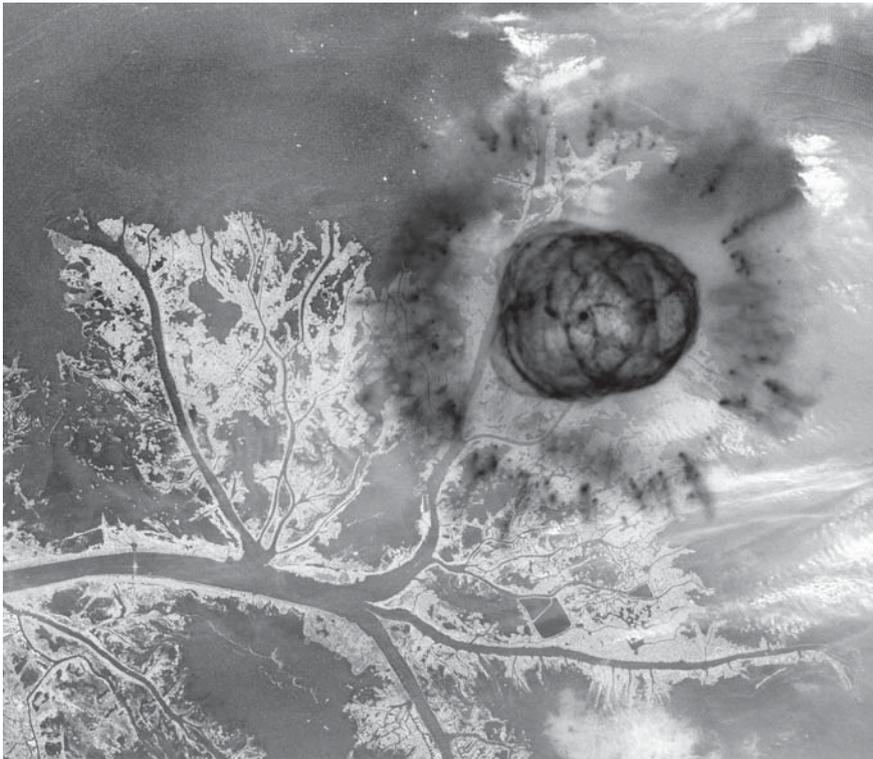
Ein Howalgonium-Sextagonium-Zwitter ist das PEW-Metall (Parabio-Emotionaler Wandelstoff), ein 5-D-Strahler mit sechsdimensionaler Tastresonanz. Das PEW-Metall stammt aus dem Paramag-Alpha-System im Zentrumskern der Milchstraße und diente den Paramagnetisierern als Lebensgrundlage. Einst gab es auf dem Planeten Zeut PEW-Vorkommen, später fanden es die Terraner in einem Meteorraumschiff auf dem Planeten Asporc. Den Altmutanten diente das PEW als Träger ihrer Bewusstseinsinhalte.

Einen fünfdimensionalen Hyperstrahler stellt das Uyfinom dar, welches auf bestimmte Lebewesen genmodulierend und mentalitätsverändernd wirkt. Dieses Element diente den Pehrtus dazu, die Völker der Galaxis Naupaum zugrunde zu richten.

Salkrit

Im geometrischen wie hyperphysikalischen Zentrum der Charon-Wolke befindet sich das Goldene System. In dem System erfüllen hyperphysikalische Felder mit ungeahnten Feldstärken den Raum. Hauptproblem ist hierbei der beträchtliche Anteil an UHF- und SHF-Strahlung, der bei hoher Intensität auf Bewusstsein desorientierend oder lähmend wirkt sowie konventionelle wie hyperphysikalische Technik stört oder ausfallen lässt.

Die Quellen der UHF-Strahlung können als superhochfrequente »Glanzlichter« geortet werden. Die



Standorte dieser SHF-Hotspots sind mit Asteroiden identisch und markieren Fundstellen des Salkrit. Die Himmelskörper haben sich um das Salkrit gebildet.

Gefunden wird das Salkrit stets in den versteinerten Körpern der mythischen Inyadur. Die Fossilien der Vogelgeschöpfe sind rund dreißig Meter lang. Große Konzentrationen von Salkrit führen zu Verzerrungen der Raum-Zeit-Struktur, bei denen Zeit und Raum zu einer Art Strömungs- und Streueffekt verschwimmen und zum Strukturgestöber werden. Die SHF-Hotspots mit extrem hohen Konzentrationen von superhochfrequenter Hyperenergie führen zu Verdickungen der Stränge des Psionischen Netzes im Goldenen System.

Die Salkrit-Grundsubstanz erinnert an kleine Bergkristalle von golden-transparenter Färbung. Die Substanz ist in der Art einer stabilen Materieprojektion rings um festmaterielle Ankerpunkte aus Goldatom-Clustern aufgebaut. Es handelt sich um psi-materiell angereicherte Ultrakristalle.

Der Hypertakt-Antrieb der SOL zeigte einige Besonderheiten, etwa die Khalumvatt-Ummantelung. Auch beim Roten Khalumvatt erinnert die Grundsubstanz an Bergkristalle von golden-transparenter Färbung. Es handelt sich um etwas, das in Art

einer Materieprojektion rings um festmaterielle Ankerpunkte aufgebaut ist, die aus Goldatom-Clustern bestehen. Bei der Materieprojektion handelt es sich um eine kristallisierte Form von Psi-Materie. Die Ähnlichkeit mit Ultrakristallen oder dem n-Exagonium der Arcoana führte dazu, dass die Hyperkristalle provisorisch T-Exagonium (TEX) genannt wurden - der Name Salkrit war an Bord der SOL nicht bekannt. Bereits früher waren psi-materiell angereicherte Ultrakristalle wie Alpha- oder Beta-Exagonium bekannt.

Der intazische Staub

Bei dem »Truppenlager und Sammelplatz« INTAZO handelte es sich um einen Hyperkokon von 2,5 Lichtjahren Länge und 0,8 Lichtjahren größtem Durchmesser. Von INTAZO aus bekämpfte die Superintelligenz ARCHETIM vor 20 Millionen Jahren mit ihren Truppen die entstehende Negasphäre von Tare-Scharm. Das Innere von INTAZO war erfüllt mit einem »Cocktail« winziger Partikel aus Psi-Materie bei fast 1.000 Grad Celsius Hintergrundtemperatur.

Als die Superintelligenz ELEDAIN 1.600 Jahre vorher ihren Tod nahen fühlte - ausgelöst durch die räumliche Nähe der entstehenden Negasphäre von Tare-Scharm -, verankerte sie ihren Lebensraum in Form eines Hyperkokons neu. Im

Tod wurde ELEDAIN nicht zu einem sechsdimensionalen, funkelnden Juwel, sondern nutzte einen Teil der mentalen Substanz, um über den eigenen Tod hinaus den Hyperkokon zu stabilisieren, fortan INTAZO (»Grabstelle«) genannt. Doch das Gebiet war keineswegs nur leerer Raum eines stabilisierten Miniaturuniversums im Hyperkontinuum, sondern verfügte über weitere Komponenten.

Die hyperenergetisch aufgeladene Partikelwolke von geringer Dichte war das »Abfallprodukt« ELEDAINS. Dieser intazische Staub fluktuierte zwischen dem verstofflichten und dem freien hyperenergetischen Zustand. Der größte Teil konzentrierte sich beim Hyperkorridor Eledain-Cishon, der Rest verteilte sich auf das INTAZO.

Beim intazischen Staub handelt es sich nicht um gewöhnliche Materie, sondern die Partikel sind psionisch geladen oder bestehen aus Psi-Materie. Insgesamt sind sie pseudomateriell und höchst instabil, sodass sie schon bei geringsten Berührungen deflagrieren. Die Gesamtmasse beträgt 160 Sonnenmassen oder 0,0005 Solmassen. Wäre diese Masse an einem Punkt konzentriert, ergäbe sich ein sechsdimensional funkelndes Juwel.

ES und das sechsdimensional funkelnde Juwel

Die Vojariden stammten aus der Sterneninsel Laxaron und überwandten die 500.000 Lichtjahre nach Ammandul. In einem abgelegenen Spiralarm dieser Galaxis lebten zwölf raumfahrende Rassen und widmeten sich der Forschung und Zivilisation, in ihrem Territorium herrschten Ruhe und Frieden. Die Aufmerksamkeit der Vojariden fiel auf einen Hauptreihenstern mit zehn Planeten, von dem sich die Raumfahrer der Umgebung ängstlich fernhielten. Die Vojariden errichteten einen xenobiologischen Forschungsstützpunkt auf dem dritten Planeten. Dort lebten einheimische Halbintelligenzen, Tiere an der Schwelle zur Intelligenzwerdung. Die Semis verwendeten primitive Werkzeuge aus Holz, Stein oder Knochen, und sie besaßen eine Sprache.

Es stellte sich heraus, dass eine unsichtbare geistige Macht der Entwicklung der Haarigen nachhalf. Schmetterlinge sandten Botschaften

aus, und Tiere benahmen sich zivilisiert.

Die Geistesmacht verstand sich als junges, geschwächtes Geisteswesen auf Wanderschaft durch Raum und Zeit, auf der Suche nach einer Heimat. Irgendwann war der Wanderer auf ein ungewöhnlich starkes kosmisches Kraftfeld aufmerksam geworden, das den Planeten umhüllte – ein sechsdimensional funkelndes Juwel, dem sich der Wanderer nicht entziehen konnte.

Inmitten der kriegerischen Galaxis errichtete das Geistwesen eine Oase des Friedens und der Ordnung. Abermilliarden Wesen lebten in diesem Bereich, darunter auch einige raumfahrende Völker. Manche ihrer Bewusstseine, die nach dem Absterben der Körper frei wurden, nahm der Wanderer in sich auf, sodass sie ihn stärkten und zu steigendem Einfluss verhalfen.

Die Weisesten der Vojariden tagten in der Sphärischen Kathedrale, auf der Mutterwelt Ambur, in der Galaxis Laxaron. Sie sollten zu Vertrauten des Geistwesens werden. Sie lernten das Geheimnis der kosmischen Kraftfelder kennen, den Moralischen Kode und das Zwiebel-schalenmodell.

ES musste feststellen, dass drei Kräfte in ihm verborgen waren: der Urkern (der sich als männliches Prinzip verstand), dazu ESTARTU (das weibliche Prinzip) und Anti-ES (eine Ansammlung von negativen Bewusstseinsinhalten).

Der Unsterbliche hoffte, bei dem Initiierungsprozess zu einer Superintelligenz die negativen Bewusstseinsinhalte abzustoßen. Die Vojariden waren als Geburtshelfer auszu-
sehen.

Ein paramentales Vibrieren ging durch die Kleingalaxis Laxaron, die später Fornax genannt wurde. Eine Metamorphose, ein Evolutionsschub, setzte ein. Aus Vojariden wurden Residenten des Kosmos. Kraft ihres Geistes empfangen sie Hyperstrahlung und machten sie nutzbar. Ahn-Visperon wurde zum Chronisten.

Die Vojariden entwickelten sich schließlich zu Membranwesen aus fünfdimensional schwingendem Quarz, zu »Nocturnen«. Ahn-Visperon wurde Teil des »Weisen von Fornax«.

Der Planet Ambur wurde in zwei Hälften gespalten, eine wurde der

Wohnsitz von ES, das geistige Zentrum der Mächtigkeitsballung.

Bei der Entstehung von ES durchdrangen psionische Schwingungen jedes Atom der Galaxis Ammandul, erreichten jedes Lebewesen in der Sterneninsel. Pflanzen, Tiere und höhere Wesen waren sensibilisiert, die psionisch geladenen Botenstoffe des Moralischen Kodes aufzunehmen. Sie halfen dem Wanderer durch ihre geistige Ausstrahlung, ihn zu stabilisieren und die psionischen Kräfte zielgerichtet in ihm einzulagern. Die junge Superintelligenz zitterte im mehrdimensionalen Raum unter den Schauern der Psi-Kräfte.

ES gestaltete die flache Schnittfläche der Ambur-Halbkugel zu einer Planetenoberfläche um. Eine Stadt wuchs aus dem Nichts wie ein Organismus. Die Stadt bestand aus Metall und bekam den Namen Karbush. Die Maschinenstadt pulsierte vor Vitalenergie. Zahllose Bewusstseine, die ES in sich aufgenommen hatte, hauchten der Stadt Leben ein.

Irgendwann hatten Raumfahrer den dritten Planeten entdeckt und vermessen. Die Diplomaten von Ammandul gaben dem Eiland den Namen Talanis. Sie erklärten die dort lebenden Schmetterlinge zum Symbol ihrer nach Frieden strebenden Denkweise.

ARCHETIM – die Vorgänger-Superintelligenz von ES

Schon länger ist bekannt, dass die Sonne Sol im ultrahochfrequenten hyperenergetischen Bereich wie ein »Christbaum« strahlt. Myles Kantor hatte eine starke sechsdimensionale Komponente der Strahlung ermittelt, wodurch der Gedanke an ein 6-D-Juwel nahe lag. Hinter dem Kern des Juwels verbirgt sich der Leichnam der positiven Superintelligenz ARCHETIM.

ARCHETIM war vor 20 Millionen Jahren die Vorgänger-Superintelligenz von ES in der Mächtigkeitsballung der Lokalen Gruppe.

Der wunderbare Planet Oaghonyr war das spirituelle Zentrum der Galaxis Phariske-Erigon (der späteren Menschheitsgalaxis) und die Heimstatt der Superintelligenz ARCHETIM. Die Hauptstadt des Planeten hieß Oaghon, am Südrand der Stadt befand sich der Komplex des Cla-

teaux der Zeiten mit Cateauxstadt. Im eigentlichen Cateaux befanden sich Zehntausende Statuen, die als Inkarnationen bezeichnet wurden. Jede Inkarnation war lebendig: durch ein Verfahren der Schohaaken, das einer Mumifizierung glich, wurde der inkarnierte Körper nach außen hin versteinert, behielt dabei dennoch seine Seele. Es gab Statuen von Echsenabkömmlingen, Spinnwesen, Vogelartigen, Wurmkreaturen, Fischgesichtigen und Algorrian. Als ARCHETIM seinen Hort in den Bergen bezogen hatte, wachte er von dort über die Galaxis, und die Schohaaken wurden zu seinem auserwählten Volk. Die Superintelligenz befriedete Phariske-Erigon und machte die Galaxis zu einem Hort der Hochkultur und Verständigung. Ebenso erging es den umgebenden Galaxien.

Schließlich verließ ARCHETIM seine Mächtigkeitsballung, um an der Retroversion einer Negasphäre teilzunehmen, in einer 45 Millionen Lichtjahre entfernten Galaxis. Die Galaxis hieß Tare-Scharm, und dort stand die Entwicklung einer Negasphäre bevor. ARCHETIM begab sich zum Entstehungsort der Negasphäre, die Informationsübertragung durch die kosmischen Messenger sollte wiederhergestellt werden.

ARCHETIM hatte mit anderen beteiligten Superintelligenzen die Retroversion der Negasphäre in der Galaxis Tare-Scharm erfolgreich abgeschlossen, war dabei aber entscheidend geschwächt worden. Schließlich starb die Superintelligenz.

ARCHETIMS Leiche bestand aus einem hochkomprimierten psionischen Feld, aus einer Form von Psi-Materie. Diese wurde auf ARCHETIMS Wunsch in einen Stern gelenkt, der später Sol genannt werden sollte.

Im Mausoleum im Inneren der dreigeteilten Sonnenstation Triptychon versuchten die Schohaaken, soviel wie möglich vom Geist und der Herrschaft ARCHETIMS zu erfassen und für die Ewigkeiten zu konservieren – als Inkarnationen.

ESTARTU und die Sporenwolke

18,415 Millionen Jahre vor unserer Zeitrechnung vereinten sich im Auroch-Maxo-System zwei Ausgangsentitäten zu einer höheren Wesen-

heit. Ein kosmischer Wanderer in Gestalt des Koridecc-Schmetterlings und die Sormo-Sporenwolke fusionierten in der Galaxis Segafrendo zur Superintelligenz ESTARTU.

60 Prozent der Sporenmasse von Sormo wurde in die Weiten von Segafrendo hinausgetrieben und wurden auf geeigneten Planeten zum Ursprung der Pflanzenväter. Die Restmasse hüllte das Auroch-Maxo-System in eine fünfdimensional strahlende Wolke von 50 Lichtminuten Durchmesser. Dieser Anker verfügte jedoch nicht über ausreichend Kraft, um die neue Superintelligenz zu halten. ESTARTU drohte im Hyperraum zu verwehen, bis sich tausende Pflanzenväter (Kym-Jorier) als geeignete Haltepunkte erwiesen. Dieses Ankerpotenzial ist ein Analogon zu dem, was später von ES Eiris genannt wurde, raumzeitliche Stabilisierungsenergie.

Kosmische Sporen, On- und Noon-Quanten, Psionische Informationsquanten

Eine kosmische Sporenwolke – könnte sie aus Biophoren wie den On- und Noon-Quanten bzw. deren

Vorläufern bestehen? Schon mehrmals wurde ausgesagt, dass der Nullpunkt der Zeitrechnung von Segafrendo 100 Millionen Jahre in der Vergangenheit liegt – zufälligerweise identisch mit dem Verschwinden des Kosmonukleotids TRIICLE-9 aus dem Moralischen Kode.

Im Innern eines Kosmonukleotids wie DORIFER existieren Myriaden psionischer Informationsquanten (Psiqs), unter denen in buntem Reigen Informationsketten entstehen, die Gussformen für potentielle Zukünfte darstellen. Nur jeweils eine dieser potenziellen Zukünfte wird dann auch Realität. Der Moralische Kode enthält in seinen Psionischen Informationsquanten sämtliche Aspekte der möglichen Entwicklung des Universums, sowohl der Vergangenheit als auch der Zukunft. Kosmonukleotide können damit als »Realitätsgeneratoren« angesehen werden.

Stehen psionische Informationsquanten und On- und Noon-Quanten in einem Zusammenhang? Handelt es sich um hochenergetisch aufgeladene Psi-Materie, die ihren Ursprung in organisch-intelligenter Materie hat?

Die psionischen Felder der Kosmonukleotide, das psionische Netz des Universums, die psionische Energie intelligenter Lebewesen – das Verhältnis von Geist und Materie muss möglicherweise neu definiert werden. Materiequellen generieren aus der Hyperbarie des Hyperraums die Materie und Gravitation unseres Universums. Die Materie organisiert sich unter dem Einfluss der Evolution (Zwiebelschalenmodell) zu höheren Lebensformen mit psionischen Komponenten. Sechsdimensional funkelnde Juwelle stellen die Psi-Substanz verstorbener Superintelligenzen dar. Könnte diese kondensierte Psi-Materie das Rohmaterial für On- und Noon-Quanten sowie psionische Informationsquanten in einem kosmischen Recycling-Prozess sein? Kosmonukleotide haben eine sechsdimensionale Ausstrahlung, genau wie die »Juwelle«.



Ein neues Kapitel innerhalb der ATLAN-Hardcover

Ein Werkstattbericht von Rainer Castor

Rund 8000 Jahre vor Beginn der irdischen Zeitrechnung: Atlan von Gonozal, Kristallprinz und offizieller Thronfolger des riesigen Arkon-Imperiums, wurde seines Thrones beraubt. Seit der Ermordung seines Vaters Gonozal VII. regiert Imperator Orbanaschol III. über Tausende von Sonnensystemen.

Das Große Imperium steht zwar in der Blüte seiner Entwicklung, ist aber zunehmend von innen wie von außen bedroht. Wachsende Korruption und Misswirtschaft der Clique rings um Orbanaschol, der von der Kristallwelt aus das Sternenreich mehr schlecht als recht regiert, verstärken die Wirkung der Attacken

jener Lebensformen, die die Arkoniden vereinfachend Methanatmer nennen. Hauptvolk dieser Angreifer sind die gefürchteten Maahks.

Erste bewaffnete Auseinandersetzungen gab es bereits zur Regierungszeit von Atlans Vater. Inzwischen haben diese allerdings Ausmaße angenommen, dass von einem Krieg gesprochen werden muss. Und nach wie vor ist es Orbanaschols Ziel, den geflüchteten Atlan zu beiseitigen ...

Mit diesen Sätzen lässt sich der Hintergrund umschreiben, der die Abenteuer des jungen Kristallprinzen in der Reihe der sogenannten

»Blaubücher« prägt. Im Rahmen der insgesamt 850 Romane umfassenden ATLAN-Heftserie erschienen zwischen 1973 und 1977 unter dem Titel »ATLAN-exklusiv – Der Held von Arkon« zunächst im vierwöchentlichen (Bände 88 bis 126), dann im zweiwöchentlichen Wechsel mit den Abenteuern »Im Auftrag der Menschheit« (Bände 128 bis 176), danach im normalen wöchentlichen Rhythmus (Bände 177 bis 299) insgesamt 160 Romane, die seit einigen Jahren in bearbeiteter Form veröffentlicht werden.

Im Kampf gegen den Brudermörder Orbanaschol und dessen Häscher wurde der junge Kristallprinz in den

letzten ATLAN-Hardcover mit den Hinterlassenschaften der geheimnisvollen Varganen konfrontiert. Ursprünglich stammten diese uralten Wesen aus dem Mikrokosmos, in den es auch Atlan und seine Freunde verschlug. Beim Höhepunkt der Auseinandersetzung wurde die Eisige Sphäre, von den Völkern im Mikrokosmos Yarden genannt, vernichtet. Atlan und seine Begleiter konnten allerdings im letzten Augenblick gerettet werden und erreichten wieder das Standarduniversum.

Unterdessen erlebte ein Freund Atlans eigene Abenteuer im Großen Imperium der Arkoniden: Der Barbar Ra begegnete auf dem Planeten Ark'alor den rätselhaften Con-Treh und erfuhr den Grund ihres Hasses auf alle Gonozal. Er hatte seinen Ursprung in der Zeit, als das System der drei Arkon-Welten unter Imperator Gonozal III. errichtet und die wenig schmeichelhafte Umschreibung »Con-Treh-Schlappe« zum geflügelten Wort wurde ...

Mit Buch 31 »Komet der Geheimnisse« fand die Varganen-Thematik insofern ihren Abschluss, weil Ishtar im letzten Kapitel Atlan verließ: Ihr gemeinsamer Sohn Chapat habe, so die vage Erklärung der »Letzten Königin« der Varganen, eine Entwicklungsstufe erreicht, die besondere Maßnahmen erfordere. Und so verschwanden sie und Chapat aus dem Leben des jungen Atlan, der Jahrtausende nichts vom weiteren Schicksal der »Goldenen Göttin« und seines Sohns wusste.

Erst fast 10.900 Jahre später - Atlan ist nach seinen Abenteuern unter den Barbaren von Larsaf III und dem Zwischenspiel als Imperator von Arkon inzwischen Lordadmiral der United Stars Organisation geworden - begegnet er im Jahr 2843 nach Christus Chapat unter dramatischen Umständen wieder. Durch den Einfluss einer sogenannten Traummaschine werden beide in Atlans Jugendzeit verschlagen, und hier müssen sie (erneut) gegen Orbanaschol kämpfen.

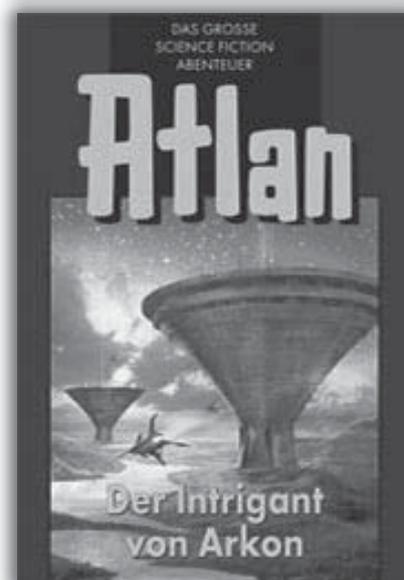
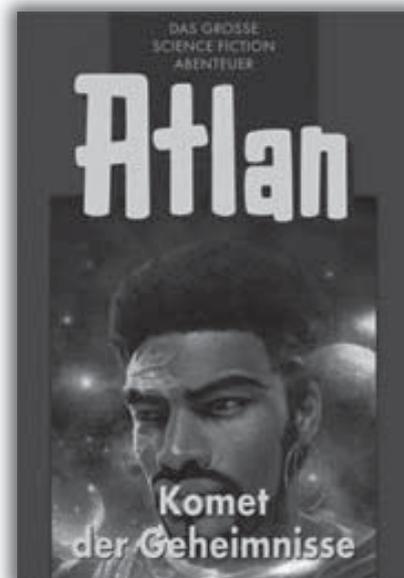
Verwickelt in diese Ereignisse ist auch der USO-Spezialist Sinclair Marout Kennon, dessen Körper am 3. August 2406 bei der Flucht von Lepso in einer Space-Jet weitgehend vernichtet wurde und der seither ein lebendes Gehirn in der »Vollprothese« eines Roboterkörpers ist. Dem Kosmokrimalisten soll fortan eine

besondere Rolle zugeordnet sein: Durch den Einfluss der Traummaschine ebenfalls in Atlans Jugendzeit materialisiert, lebt er nämlich in Gestalt seines früheren Körpers als Lebo Axton im Arkonsystem und dem Großen Imperium der Arkoniden - und wird zum Intrigant von Arkon.

»Der Intrigant von Arkon« ist auch der Titel des nun erschienenen 32. Blaubuchs, in das folgende Hefte einfließen: Band 169 »Das Treffen der Einsamen« und Band 171 »Die Menschenjäger« von Ernst Vlcek sowie die Bände 176 »Der Intrigant«, 183 »Der Mutantenjäger« und 195 »Im Dienst Orbanaschols« von H. G. Francis. Im Prolog finden sich darüber hinaus Auszüge und Zusammenfassungen der Bände 163 »Das Geheimnis von Gostacker« von Kurt Mahr, 165 »Die Stars von Kantanong« von H. G. Francis und 167 »Träume des Vergessens« von Hans Kneifel; beim Interludium wurden Passagen aus Band 173 »Besuch im Totenreich« von H. G. Ewers aufgegriffen - und im Epilog solche aus Band 175 »Die wandernde Seele« von Hans Kneifel.

Chapats Auftauchen, seine und Atlans Traummaschinen-Abenteuer im Arkonsystem sowie Chapats Verschwinden im Anschluss greifen somit auf Abenteuer zurück, die in der ATLAN-Heftserie den Abschnitt »Im Auftrag der Menschheit« beendeten und inzwischen alle auch als e-book vorliegen. Sinclair Marout Kennon alias Lebo Axton wiederum hat seinen über die ursprünglichen Bände 176, 183 und 195 laufenden Auftritt, dem in Blauband 33 und dann vereinzelt in späteren Büchern weitere folgen werden, bis sich am Schluss der Kreis schließt, welcher im Epilog von Buch 32 durch Atlans auflebende Erinnerungen seinen »Beginn« hat.

Vor diesem Hintergrund fällt also Band 32 »etwas aus dem Rahmen« der bisherigen Jugendabenteuer und leitet ein neues Kapitel ein. Ich hoffe, er gefällt ebenso wie die anderen Bücher. Mir jedenfalls hat die Zusammenstellung und Bearbeitung besonderen Spaß gemacht. Wie stets habe ich mich bemüht, dass aus fünf Einzelheften ein geschlossener Roman entsteht, der dennoch dem ursprünglichen Flair möglichst nahe kommen soll - ungeachtet der notwendigen und möglichst sanften Eingriffe, Korrekturen, Kürzungen,



Umstellungen und Ergänzungen. Wer jetzt schon neugierig geworden ist, dem empfehle ich die anhängende Leseprobe.

Die seinerzeit von H. G. Francis geschriebenen Abenteuer des Kosmokrimalisten Kennon/Axton fanden übrigens damals derart guten Anklang, dass er auf vielfachen Leserwunsch sogar in den ab Band 300 der ATLAN-Heftserie erschienenen Zyklus »König von Atlantis« - inzwischen ebenfalls als e-book vorliegend - übernommen wurde. Welches Schicksal Chapat und Ishtar tatsächlich beschieden war oder ist, wurde bis heute (Stand Ende März 2008) nicht geklärt und bleibt bis auf Weiteres eine der vielen nicht erzählten Geschichten im Perryversum ...



Ein Interview mit

Vincent Burmeister

von Stefan Barton



»War eine garstig schöne Zeit mit euch allen.«

Vincent Burmeister, geboren im Jahre 1983, war bis Anfang 2008 einer der aktivsten Zeichner der Alligator-Farm, welche als Studio und Verlag den neuen PERRY-Comic produziert und publiziert. Er war an allen Produkten der Farm beteiligt und prägte zunehmend den Charakter der PERRY-Comics. Die Titelgeschichten von Nr. 132 bis 134 zeichnete er im Alleingang. Er war zudem an der Plotentwicklung der Titelgeschichten in den Heften 132 bis 135 beteiligt. Nachdem er noch die Vorzeichnungen für das Heft 135 angefertigt hatte, zog er sich von dem Projekt zurück. Folgendes Gespräch wurde kurz vor dem Erscheinen von PERRY-Heft 134 per E-Mail geführt.

Wie kam es zum Kontakt mit der Alligator-Farm und zu deiner Mitarbeit beim neuen PERRY-Comic?

So ungefähr im August 2004 bin ich mit meiner damaligen Freundin (Annick Lazar, die auch an der ersten PERRY-Ausgabe mitgewirkt hatte) nach Hamburg gezogen, weil wir dort beide einen Studienplatz an der Hochschule für Bildende Künste ergattern konnten. Das war fast

so wie ein Lottogewinn; als Pärchen an einer Schule aufgenommen zu werden, wo aus tausenden von Bewerbern ausgesiebt wird. Sie war es auch, die mir ein paar Monate später von so einem Comicstudio erzählte, das von einem höchst sonderbaren, aber energetischen Ex-Punk geleitet wird, der unbedingt mit Hamburger Zeichnern Comics machen will. Ich war ein klitzekleines Bisschen interessiert, obwohl ich den Comics eigentlich abgeschworen hatte, als ich ungefähr 17 Jahre alt war.

Na ja, nach ein paar Monaten auf der Kunsthochschule merkte ich, dass mir da einfach etwas fehlte. Halbwegs naturalistisch zeichnen zu können ist da nämlich nicht unbedingt von Vorteil. Also dachte ich mir, hm, so als Ausgleich ein bisschen den Bleistift schwingen und Detektive und Weltraum-Babes zeichnen kann ja nicht schaden.

Der PERRY-Comic war am Anfang noch gar kein Thema. Zu dem Zeitpunkt, als ich in der Farm anfang, drehte sich alles um unser erstes Projekt ELBSCHOCK. Eine Comic-Kurzgeschichtensammlung mit Storys, die als Dreh- und Angelpunkt die Elbmetropole Hamburg haben. Das Ganze war eine Spur derber und trashiger als das PERRY-Projekt und

eigentlich auch mehr »mein Ding«. Irgendwann hatte Karl Nagel dann die Idee, all seine Jugendträume zusammenzupacken und die PERRY-Comics fortzusetzen, da das ganze auch um einiges gewinnträchtiger schien als ein unbekannter Titel mitten im deutschen Zeitschriften-dschungel. Außerdem bot sich die Möglichkeit, einen Haufen unerfahrener Zeichner, die alle irgendwelche Spezialfähigkeiten hatten, an einem Projekt arbeiten zu lassen, in dem sie sich gegenseitig ergänzen konnten. Ein paar Telefonate später war die Sache geritzt.

Ich hatte anfangs aber herzlich wenig mit dem Projekt zu tun. Meine Aufmerksamkeit galt meinen ELBSCHOCK-Storys und einem weiteren Heft namens ALPHATIER. Tja, damals hatten wir viel vor und leider ist nicht alles so gelaufen, wie wir das wollten. Um ehrlich zu sein, ist auf der Verkaufsseite kaum etwas so gelaufen, wie gehofft. Aufgrund von massiven Absatzproblemen mussten wir ELBSCHOCK einstellen. Ich war also quasi »arbeitslos«. Das konnte ja nicht lange so bleiben, also wurde ich als neuer Layouter für unsere zweite PERRY-Ausgabe angeheuert. Das war auch deshalb nötig, weil viele Zeichner der ersten

Ausgabe die Farm inzwischen verlassen hatten. So kam ich also zu PERRY, eher zufällig, wie die Jungfrau zum Kinde.

»Angeheuert« ist hier im übertragenen Sinne gemeint?

Vollkommen richtig. An eine Bezahlung war absolut nicht zu denken. Den Ausgaben für die Miete des Studios und die Beschaffung der Zeichenmaterialien, für Druckkosten, Strom (wir hatten am Anfang ein paar so 300-Watt-Lampen; Superlicht zum Arbeiten, aber sauteuer), usw. standen ja kaum Einnahmen aus dem Verkauf gegenüber.

Dein Anteil an Heft 130 beschränkte sich auf Hintergründe?

Bei der Ausgabe 130 war ich noch nicht mal an den Hintergründen beteiligt. Ich habe lediglich für eine Seite das Layout gemacht. Das war's.

Was hast du vorher im Bereich Illustration und Comic gemacht?

Eigentlich nichts, was veröffentlicht wurde. Mit 16 hab' ich eine sechsteilige Comicserie im Ami-Format gemacht, die sehr an SPAWN und Konsorten angelehnt war. Da bin ich Tag für Tag zu Hause gehockt und habe wie ein Bekloppter gezeichnet, während draußen die Sonne schien. Die Sachen hab' ich dann im Copyshop kopieren und klammern lassen und dann an der Schule vertickt. Halt so ein Fanzine-Ding. Ansonst habe ich eben immer gezeichnet, aber nur für mich selbst.

Hast du eine Ausbildung als Zeichner? Welche Künstler und Comic-Zeichner haben dich beeinflusst?

Eine Ausbildung hab' ich nicht. Klar, zwei Semester Kunst, aber das hat mit Comiczeichnen und Illustration soviel zu tun wie Angeln mit Kinderkriegen. Die Kunsthochschule habe ich dann nach den zwei Semestern verlassen. Die Arbeit in der Farm hatte sich von einer kleinen Abwechslung zu meinem Lebensinhalt gewandelt. Ich versuche immer recht kompromisslos *das* zu machen, was mir Spaß bringt. Eine Ausbildung nur deshalb abzuschließen, um mir dann ein Diplom an die Wand hängen zu können ist nicht mein Ding. Nee, ich hab' mir das alles selbst angeeignet aus Büchern und durch Abzeichnen, Analysieren und so weiter. Ich kenn' aber auch kaum

jemanden, der Zeichnen wirklich an einer Schule gelernt hat. Sicher, in der Ausbildung kann man einiges an neuen Techniken und Grundlagen lernen. Aber am Ende ist man selbst verantwortlich und muss zusehen, dass man sich hinsetzt und die Stifte schwingt.

Beeinflusst haben mich vor allem Frank Miller, bzw. »Die Rückkehr des Dunklen Ritters«. Das war, glaube ich, einer meiner ersten Comics überhaupt. Ich war als Kind totaler Batman-Fan, vor allem wegen der schwachsinnig-großartig-bekloppt-genialen Fernsehserie aus den Sechzigern. Das Buch »Die Rückkehr des Dunklen Ritters« hatte ich als Kind immer mit einer gewissen Angst und Ehrfurcht betrachtet, weil alles so schräg und düster aussah. Aber am Ende war natürlich genau *das* das Faszinierende.

Später kam dann dieser ganze IMAGE-Kram, denn ich heute wirklich fürchterlich finde. Irgendwann entdeckte ich dann Wiener Jugendstil mit Klimt und vor allem Schiele. Als ich mich dann in der Farm wieder mit Comics beschäftigte, hab' ich mich vor allem für Bill Sienkiewicz und Jeff Jones begeistert. Eher schräges und düsteres Zeug halt. Nicht zu vergessen Alt- und Großmeister Will Eisner und der eher unbekannt Zeichner Alex Nino.

Seit Heft 130 ist dein Anteil an der Hauptgeschichte stetig gewachsen. Wie ist es dazu gekommen?

Ich hab ja weiter oben schon beschrieben, dass das eher zufällig passiert ist. Im Endeffekt gingen einfach immer mehr Leute weg und ich war der Einzige, der die Schnelligkeit und die Zeit besaß, in noch irgendwie überschaubaren Zeiträumen ein Heft zu produzieren, das qualitativ gut genug war (obwohl es da unter den Lesern geteilte Meinungen gab).

In Heft 131 steht: »Vincent hatte bald den Bogen raus, wie man den PERRY-Stil auf ein neues Fundament stellen konnte.«

Wie bist Du an die alten Hefte rangelangt? Konnte der damalige Stil dein Interesse wecken? Hast du davon etwas übernommen?

Mich auf PERRY einzustellen, fiel mir nicht sonderlich schwer. Ich hab' ja eh so ein Faible für schräge Sachen. Und was die Jungs damals zusammengeschustert haben, war schon echt abgedreht. In den Pop-

Art-Stil hab' ich mich sofort verknallt. Auf Jugendstil bin ich schon immer gestanden und so 60er Jahre Sachen wie »Yellow Submarine« fand ich auch richtig klasse. Im Endeffekt hab' ich halt immer wieder die alten Hefte genommen und herausgepickt, was mir gefiel. Das hat natürlich immer auch viel mit selektiver Wahrnehmung zu tun. Sachen springen einem ins Auge, andere fallen einfach weg. Da kann man nichts machen. Manchmal währte ich mich auch viel näher an dem alten PERRY-Stil, als ich es in Wirklichkeit war.

Was ich vor allem lernen konnte, war *anders sein*, komisch sein, schräg sein. Das war es ja, was die Hefte damals so besonders gemacht hat. Aber das mit dem »Bogen raus« stimmt so nicht wirklich. Es war für mich schon eine ziemliche Schlingenerfahrung. Eigentlich habe ich bei jeder Ausgabe neue Ansätze probiert. Ich war eben noch kein fertig ausgebildeter Zeichner, der seine komplett eigene Herangehensweise hat und nicht mehr nachdenken muss, über das, was er tut. Am Anfang hab' ich mich sehr dem Diktat des »Seitenverschurbelns« hingegeben. Also die Bilder möglichst ästhetisch ineinander übergehen zu lassen, mit viel Ornamentik und so. Später ist das alles immer übersichtlicher geworden, auch weil ich mehr Sachen von Hermann gelesen hab', der ja ein sehr klassisches Seitenlayout bevorzugt. Aber das sieht man erst in Heft 134. Am Ende des Weges kann ich sagen: Ich hab's versucht! Ich hab' wirklich alles versucht, um ein modernes und doch wurzelnahes PERRY zu machen. Ob ich es geschafft habe? Sagt es mir!

Welches Referenzmaterial benutzt du bezüglich des PERRY-Universums? Wo hast du Vorlagen für Tolot, Gucky und die anderen Storyelemente gefunden?

Karl Nagel hat ein riesiges Archiv von alten Johnny Bruck-Zeichnungen. Er ist, glaub' ich, einer der größten Bruck-Fans, die es in Deutschland gibt. Und auch wenn ich vieles nicht exakt übernommen hab', so konnte Karl mir anhand der Zeichnungen immer sagen: »*Da!* So muss das rüberkommen. Genau diese Kraft, diese Energie muss da drinstecken!« Ansonsten gibt es natürlich auch viel im Internet.

Überhaupt waren meine gestalterischen Freiräume recht groß. Wir haben ja kein PERRY RHODAN-Comic in dem Sinne gemacht, dass es eine



originalgetreue Umsetzung der Romanvorlage gewesen wäre. Es basierte halt auf den Comics aus den 70ern und da haben die sich ja auch tierisch viel rausgenommen. Das war mehr so eine Perry-Parallelwelt. Ich glaub', sonst wäre ich auch echt durchgedreht. Ich bin eher ein intuitiver Zeichner und wenn ich dann auf jeden Schalthebel und jeden Hosenknopf hätte achten müssen, weil der irgendwann in PR 513 mal beschrieben wurde, säße ich heut' nicht vor dem Rechner, sondern in der Klappe.

Wie funktionierte die Zusammenarbeit mit den anderen Zeichnern der Farm? Was kannst du über die Arbeitsmethoden in der Farm sagen?

Die Zusammenarbeit funktionierte eigentlich immer sehr gut. Jeder hatte seinen eigenen Bereich zu bearbeiten, deshalb kam man sich nicht in die Quere. Eigentlich habe ich aber auch nur bei der 131 wirklich eng mit einem anderen Zeichner bzw. einer anderen Zeichnerin, nämlich mit Simone Kesterton, zusammengearbeitet. Alle Ausgaben danach sind ja, was das Graphische angeht, komplett auf meinem Mist gewachsen bzw. in Zusammenarbeit mit Karl, der mir unglaublich viele Wege gezeigt hat, ein graphisches Problem zu lösen.

Unter Zusammenarbeit kann man aber natürlich auch den Zusammenhalt unter den einzelnen »Farmlern« bezeichnen. Und der war großartig.

Viele richtig säuische Partys und viel lernen und lachen.

Die Arbeitsmethoden in der Farm würde ich als vorwiegend klassisch bezeichnen. Alles, was mit der Hand gemacht werden kann, wird auch mit der Hand gemacht (von einigen Computerkolorierungen mal abgesehen). Man darf aber nicht verschweigen, dass ohne die Computerrevolution ein Projekt wie die Farm nicht möglich gewesen wäre. Dass alle Werkzeuge, die benötigt werden, um ein professionelles Produkt herzustellen, für jedermann zu bekommen sind, hat ja nicht nur die Illustrationsbranche verändert. Man braucht heute eigentlich nur noch ein paar Mikros und einen PC, schon kann man sein eigenes Heimstudio aufmachen. Die Ergebnisse lassen sich höchstens noch durch das Können, aber nicht durch die Technik von Profi-Zeugs unterscheiden. Dass jeder alles machen kann, sorgt natürlich auch für wahnsinnig viel Schrott. Tja, ich schweif' ab.

Was kann man noch sagen? Wir haben versucht, Pinsel und Feder in Deutschland als Tuschinstrument einzuführen. Hier wird ja immer nur mit Finelinern gezeichnet, was meistens einfach so spannend aussieht wie ein ranziges Brötchen. Langweilig halt.

Bei der »Drangwalzen«-Story hast du am Plot mitgearbeitet. Warum, und wie klappte die Zusammenarbeit mit Karl und Kai?

Dafür gibt es mehrere Gründe. Zum einen stehe ich einfach nicht auf klassische SF-Geschichten: Raumschiff runter; Problem mit Einheimischen; Problem gelöst; Abflug (obwohl das bei RAUMSCHIFF ENTERPRISE immer super war). Ich wollte einfach eine Geschichte, in der mehr auf die Charaktere und ihre Schwächen eingegangen wird. Menschliche Probleme sind einfach viel spannender und aufregender, fesselnder für mich als Weltraumschlachten und komische Außerirdische. Da war ich mir mit Karl auch relativ einig. Die groben Plotstrukturen kamen trotzdem von ihm. Er kann so was einfach besser als ich.

Zum anderen war es bei uns nie so, dass der Zeichner ein fertig ausgearbeitetes Script mit Dialogen, Seiten und Bildaufteilung bekommen hat. Es war schon immer eine enge Zusammenarbeit zwischen Zeichner und Autor, damit beide ihre Vorstellungen verwirklichen können und der Zeichner nicht einfach nur Sklave ist.

Die Zusammenarbeit mit Karl klappte immer super. Probleme, egal ob sie den Storyablauf, die Charakterdesigns oder die Wirkung bestimmter Szenen betrafen, konnten wir in den meisten Fällen so lösen, dass wir beide zufrieden waren. Er ist wirklich unermüdlich dabei, in seiner gigantischen Comibibliothek zu wühlen und Sachen rauszusuchen, die einen auf neue Ideen bringen können, bzw. die er sich an einer bestimmten Stelle so ähnlich vorstellen könnte oder die einfach ein gewisses Gefühl ganz genau treffen.

Mit Kai gab es manchmal Differenzen. Meistens ging's um Deadlines, aber auch um Inhaltliches. Es war für mich oft schwierig, mit den Texten, die die Figuren schließlich sagten, klar zu kommen. Man muss sich vorstellen, dass ich mich monatelang mit den Seiten und Charakteren beschäftigt habe, sie mir also wirklich ans Herz gewachsen sind und für mich eine gewisse Tiefe bekommen haben. Wenn in der Sprechblase dann ein Text steht, der eher dazu dient, die Story voranzubringen als den Charakter zu beschreiben, kann einen das sehr treffen. Es war aber auch meine Schuld, dass ich meine Ansichten zumindest bei der ersten »Drangwalze«-Ausgabe kaum eingebracht habe. Beim zweiten Heft habe ich dann schon in die Layouts eingetragen, was die Leute meiner Ansicht nach sagen sollten. Davon hat Kai auch viel übernommen. Tja, und ich war glücklich.

Manchmal könnte man als Außenstehender auf die Idee kommen, dass das ganze Alligator-Projekt ein einziger »Karl-Nagel-Ego-Trip« ist. Es sieht so aus, als ob er alle Storys in ELBSCHOCK, ALPHATIER und PERRY zumindest co-geschrieben hat. Fühlte man sich von ihm eingespannt oder positiv motiviert und inspiriert? Wie siehst Du Karls Rolle in dem Projekt?

Puh, das ist eine komplexe Sache. Erstmal war die Farm natürlich ein Traum von Karl. Seit er noch ein kleiner Windelpupser war, ist er vernarrt in Comics. Bloß mit dem Selbstzeichnen hat es eben nie so geklappt, wie er es wollte. Bei der Farm ging es darum, die Energien und das Können mehrerer Leute zu bündeln, um gute, deutsche Comics zu machen. Viele Zeichner sitzen ja zu Hause, sind Tag und Nacht am Kritzeln, bringen aber nie auch nur *ein* Heft raus.

Viele machen noch nicht mal bereits angefangene Illustrationen zu Ende. Alles ist immer nur Üben, Üben, Üben und warten auf den »Tag X«, der vielleicht niemals kommt. Geschichten schreiben ist den meisten Zeichnern am Anfang oft unwichtig. Die wollen geile Sachen zeichnen, zeigen wie stark sie sind. Ein Comic mit geilen Zeichnungen und einer miesen Story findet aber meist nicht viele Freunde (es gibt Ausnahmen, leider). Karl hingegen ist eher der Schreiber-Typ. Es ist auch nicht so, als ob er gesagt hätte, hier kommt nur das rein, was von mir geschrieben ist. In den letzten PERRY-Ausgaben gibt es ja auch Kurzgeschichten von anderen Autoren. Lange Zeit gab es nur einfach niemanden, der Storys gemacht hat, die unseren Ansprüchen qualitativ genügt hätten.

Aber deine Frage zielt natürlich noch auf etwas anderes ab, was nicht so leicht zu packen ist. Wie motiviert Karl Nagel andere Menschen?

Er hat vor allem ein Gefühl für positive Energieflüsse, wenn ich das mal so schwulstig-esoterisch ausdrücken darf. Obwohl er ein tierischer Sturkopf sein kann, versucht er nie zu lange gegen einen Widerstand anzurennen, sondern eher ihn zu nutzen, in welcher Art auch immer. Wenn er etwas anpackt, dann ist er felsenfest davon überzeugt, dass es klappt und diese pure Energie steckt einfach an. In einem Land und einer Zeit, wo immer alles von Zweifeln, Pessimismus und Jammern geprägt ist, kommt jemand und ist bereit, rücksichtslos seine Kraft und sein Geld für einen Traum einzusetzen. So war reißt eben mit. Es war nicht so - zumindest nicht bei mir -, dass ich das Gefühl hatte, nur zu geben und nichts zu bekommen. Ganz im Gegenteil. Ohne Karls Energie und Ratschläge hätte ich in den letzten Jahren niemals, wirklich niemals, so viel Produktivität entwickeln können. Ich glaube, diese Fähigkeit, seine Energie zu anderen Menschen transferieren zu können, macht ihn zu dem »Motivationsmaster«, der er ist. Er war der Motor und das Benzin der Farm.

Inwieweit konntest Du eigene Vorstellungen und Interessen in den Geschichten (im PERRY-Universum) umsetzen? Wie fühlt sich die Rhodan-Welt für einen Außenstehenden an?

Es gab natürlich gewisse Zwänge. Gar nicht unbedingt vom Team aus, sondern eher so »Ne, das können wir jetzt nicht bringen, das ist zu hart



für die PERRY-Leser«. Wir haben denen ja so schon einiges zugemutet und sind, glaube ich, oft nicht nur an, sondern oft auch ein paar Kilometer über einige Grenzen hinaus gelaufen (man denke nur an Perrys abgekauten Arm). Wobei unsere Leserschaft, denke ich, auch extrem heterogen ist. Die Altleser auf der einen Seite, die einfach die Geschichten ihrer Jugend weitererzählt haben möchten, und die Neuleser auf der anderen Seite, die nun mal etwas Frisches, Anderes wollen. Zwischen diesen Anforderungen und unseren eigenen Wünschen haben wir uns oft genug aufgegeben gefühlt.

Ganz übel ist natürlich auch, dass ich kein »eingeborener« SF-Fan, geschweige denn PR-Leser bin. Mich schocken halt eher normale Menschen und ihre putzigen kleinen und zernagenden Probleme als Megaschlachtschiffe mit einem Durchmesser von 300 Kilometer. Da ist es natürlich nicht ganz leicht, mit einem 3.000 Jahre alten Supermann umzugehen, der als einzige Schwäche seine Schwächelosigkeit hat. Es war aber auch einfach spannend, sich darauf einzustellen und zu gucken, was man mit dem »Nachbarspielzeug« so an lustigen Sachen und Unfällen machen kann - halt ein bisschen den Elefanten im Porzellanladen spielen.

Ich denke, für viele Leser habe ich, wie gesagt, viel zu viele meiner Vorlieben umgesetzt. Ein leises Sorry an alle, deren Gefühle ich verletzt habe.

Die PR-Welt, so wie *ich* sie mitgekriegt habe, fühlte sich für mich sehr technokratisch, fortschrittsgläubig und gigantomanisch an. In vielen



Erzählungen kam es mir so vor, als ginge es immer nur um »größer, toller, unvorstellbarer«. Ich glaube, es dreht sich immer stark um die äußere Handlung und selten um das, was in den Figuren passiert.

Gleichzeitig tauchen natürlich viele total spannende Figuren wie Tekener oder Alaska auf, die so etwas Archetypisches haben. Einige Ideen wie die Kugelraumer, die ich am Anfang ehrlich gesagt blöd fand, hab ich bald zu schätzen gelernt, eben weil sie so andersartig und von der Konstruktion her ja wirklich nicht blöde sind. Insgesamt kommt man sich aber eher von diesem gewaltigen Kosmos ausgestoßen vor, wenn man nicht alle 2.400 Hefte gelesen hat.

Warum steigst Du jetzt aus dem Team aus? Welche Erfahrungen konntest Du sammeln?

Ich hab mich einfach irgendwann wie ein alter Autoreifen gefühlt, der vom Asphalt abgerieben wurde. Es kam von allen Seiten. Da war einmal das Finanzielle – die letzten Jahre hab ich mit superwenig Kohle durchgebracht, immer bis zur Nasenspitze in den Miesen. Definitiv weniger Kohle als ein Harz-IV-Empfänger. Leerer Magen, kaputte Schuhe, keine Kohle für Nichts außer dem täglichen Bedarf und oft nicht mal dafür genug. Ohne die Hilfe ei-

nes Freundes hätte ich die Zeit so eh nicht überlebt.

Gut, das ist aber alles zu ertragen, wenn man genau das macht, worauf man Bock hat, seine blöden Träume lebt und ein wenig Hoffnung hat, dass das Licht da hinten nicht nur die Taschenlampe von einem Typ ist, der den Ausgang auch nicht gefunden hat.

Am Anfang war es ja auch ein Traum. Aber mit der Zeit musste ich einfach feststellen, dass ich keinen Bock mehr darauf hab', meine Zeit an einem Schreibtisch zu verbringen, wenn draußen das Leben ist. Ich bin kein Mensch, der rein aus seiner Fantasie lebt, der den ganzen Tag drinnen hockt und mit seinem Kopfkino zufrieden ist. Ich brauche ein wenig echtes Abenteuer, echte Gefühle. Irgendwann war einfach der Zeitpunkt überschritten, wo ich das alles zurückhalten konnte.

Als dritter Grund für meinen Fall kamen dann noch die Lesermeinungen hinzu. Kommentare wie »Der Burmeister soll erstmal Zeichnen lernen« sind nicht gerade Motivationsturbos. Ich hatte das Gefühl, in einer langjährigen Ehe zu stecken, die beiden Seiten kaum noch was bringt. Ich bin durchaus von meinem Können überzeugt und es gibt auch weiß Gott genug Leute, die darauf abfahren, aber für viele PERRY-Leser ist mein Kram wohl einfach ein wenig zu rau und zu abgedreht. Ich mache da niemandem einen Vorwurf. Ich meine einfach nur, dass es wohl nicht gepasst hat. Aus. Ende.

Die Erfahrungen, die ich gesammelt habe? Puh. Unendlich viele. Ich glaube, das wird mir fast zu persönlich, hier alles aufzuzählen. War eine garstig schöne Zeit mit euch allen (damit ich niemanden vergesse einfach *alle*, ihr wisst ja, wer ihr seid). Natürlich habe ich vor allem wahn-sinnig viel von Karl gelernt. Diese kaum fassbare Energie, mit der der Mann in den Tag geht und andere mitnimmt, ist einfach unbeschreiblich. Ich habe viel darüber gelernt, wie man Projekte aufbaut, wie Märkte funktionieren und wie man kein Arschloch wird (leider schien mir oft genug, dass »Arschloch zu sein« Grundvoraussetzung für Geldverdienen ist). Dass man nicht zu Hause warten darf, bis die eigenen Träume freundlich an der Haustür klingeln. Rausgehen halt, einfach machen. Fehler machen. Viele Fehler. Und möglichst nicht zu oft dieselben. Die Nase blutig schlagen und trotzdem weitergehen. Andere schocken. Und irgendwann, wenn's keinen Spaß

mehr bringt, laut Tschüss sagen und nicht vergessen, das Licht auszumachen (Mist, ich glaub' ich hab' die Aschenbecher nicht ausgeleert). Ich hoffe, dass die Leute, die jetzt weitermachen, mehr Erfolg und mindestens genauso viel Spaß haben wie ich.

An welchen Projekten arbeitest du jetzt? Was sind deine Pläne und Ambitionen im Bereich Comic und Illustration?

Lieb zu meiner neuen Freundin sein und Kram basteln, vielleicht wieder mehr etwas in der Kunstrichtung machen. Rausfinden, worauf ich wirklich Bock habe.

Eventuell werde ich auch Tätowierer. Wer also Lust auf einen Perry auf dem Oberarm hat, soll nach Hamburg kommen. Wie? Nö? Tut auch kaum weh!

An Comicprojekten habe ich grad' noch nicht soviel im Kopf. Aber mir schwebt für irgendwann so eine Mischung aus Alice im Wunderland, Monty Python, Pop-Art und Punk-Collagen vor.

Achso, wer meine erste Digitalarbeit bestaunen möchte, kann sich mal das Titelbild des ATLAN-Hörbuchs »Säulen der Ewigkeit« anschauen.

Wird es Gastspiele bei PERRY geben? Wird es weitere Illustrationen von dir in PR-Heften geben?

Bis auf weiteres sind erstmal keine Sachen geplant. Aber wer weiß. Ich stresse mich da nicht. Und die anderen auch nicht, hoffe ich. Wenn es etwas gibt, was mich richtig, richtig begeistert – warum nicht.

Illustrationen für PERRY RHODAN würde ich gern noch mehr machen. Tja, aber bis jetzt gab es leider noch keine Anfragen. Also, Klaus N. Frick, wenn du das hier liest, schreib' mir mal wieder, wenn du was brauchst.



Einmal Perry Rhodan sein ...

PERRY RHODAN – Das Adventure

gespielt von Rüdiger Schäfer

Wer hat als kleiner Junge nicht davon geträumt, einmal in die Haut seines Lieblingshelden zu schlüpfen? Als Superman durch die Luft fliegen, als Luke Skywalker das Laserschwert schwingen, als Robin Hood mit Pfeil und Bogen durch den Sherwood Forest streifen oder als Winnetou über die einsamen Prärien des Wilden Westens reiten. Was man in Jugendjahren mit kindlicher Phantasie und körperlicher Anstrengung in freier Natur erledigen musste, lässt sich im Zeitalter der elektronischen Medien bequem vom Wohnzimmerstuhl aus bewerkstelligen – und ist vor allem auch den Kind gebliebenen Erwachsenen möglich. Wenn man sich anschaut, welche Entwicklung Computerspiele in den letzten 35 Jahren durchlaufen haben, dann kommt man immer wieder ins Staunen. Zwischen dem aus heutiger Sicht beinahe schon lächerlich primitiven »Pong« aus dem Jahr 1972, gewissermaßen dem Urahn aller Videogames, und den aktuellen High-Tech-Produkten moderner Softwareschmieden liegt weit mehr als nur ein Quantensprung. Ohne Speicher- und leistungsfressende 3-D-Optik, bombastischen 5.1-Surround Sound und pompöse Grafikeffekte hat ein Spiel auf dem heiß umkämpften Markt kaum noch eine Chance. Allein in Deutschland wurden mit Videospiele im Jahr 2007 über zwei Milliarden Euro umgesetzt.

Seit Februar 2008 haben nun auch PERRY RHODAN-Leser die Möglichkeit, einen Teil des ebenso vielfältigen wie teilweise unübersichtlichen Perryversums daheim am Bildschirm ihres PCs zu erleben. Mit »PERRY RHODAN – Das Adventure« veröffentlichte der zu Koch Media gehörende Publisher Deep Silver rund zehn Jahre nach der rundenbasierten Strategiesimulation »Operation Eastside« (damals entwickelt von Spellbound Entertainment und vertrieben von FanPro/Bomico) ein neues Computerspiel zur größten SF-Serie der Welt.

Natürlich war ich – mit C64, Nintendo, PC, PlayStation und vor allem PERRY RHODAN aufgewachsen – sehr gespannt, was sich die kreativen Köpfe bei *Braingame* so alles hatten einfallen lassen, zumal das Spiel nicht als Ego-Shooter oder Action-Adventure, sondern als ein Vertreter der eher klassischen (manche würden auch sagen *altmodischen*) Point-and-click-Familie daher kommt. Einst war es das von STAR WARS-Legende George Lucas gegründete Entwicklerstudio *Lucasfilm Games* (inzwischen *LucasArts*), das 1986 mit »Labyrinth« das erste Point-and-click-Adventure (auf deutsch so viel wie *zeige und klicke mit der Maus*) auf die Computerschirme brachte. Im Gegensatz zur bis dahin üblichen Eingabe einfacher Sätze per Tastatur oder dem Anklicken einer Reihe von Verben (wie zum Beispiel *gehe, untersuche, spreche* etc.), wurde dort die komplette Steuerung mit der Maus erledigt.

Nach »Myst«, »Simon the Sorcerer«, »Black Mirror«, »Syberia« oder »Runaway«, allesamt große kommerzielle Erfolge, schien sich die Ära der Adventure Mitte der 90er Jahre langsam ihrem Ende zuzuneigen. Die rasante Weiterentwicklung der Hardware versetzte die Programmierer in die Lage, schnelle, treibende Action in direkte, grafisch anspruchsvolle und realistisch wirkende Bewegung umzusetzen, den Spieler also wesentlich unmittelbarer an den künstlich geschaffenen Welten teilhaben zu lassen. Die im Vergleich eher behäbig wirkenden Streifzüge durch vorgezeichnete (und damit weitgehend unveränderliche) Landschaften, das Aufsammeln und Kombinieren von Gegenständen und das Lösen mehr oder weniger fordernder Denkaufgaben schienen keine große Rolle mehr zu spielen. Erst in den letzten Jahren



erfuhr das Genre einen unerwarteten Aufschwung. Adventures wie »Ankh«, »Geheimakte Tunguska«, »Ni.Bi.Ru« oder das eher einem interaktiven Film gleichende »Fahrenheit« haben der Industrie frische Impulse gegeben und schnell neue Fans gefunden. Möglicherweise liegt die Renaissance des klassischen Adventures auch an der zunehmend älter werdenden Klientel. Wenn man – wie ich selbst auch – die 40 überschritten hat, legt man einfach weniger Wert auf knallige Action und spektakuläre Explosionen, sondern fühlt sich eher von einer durchdachten Story, fordernden Rätseln und hübsch animierten Zwischenfilmen angesprochen.

»PERRY RHODAN – Das Adventure« wird in einer edel aufgemachten, silbernen Schachtel mit Prägedruck geliefert. Sie enthält die DVD-ROM sowie ein dünnes, farbiges Handbuch. Für die Installation sollte man ein wenig Zeit mitbringen. Mein PC zählt mit einem 2,4 GHz-Prozessor, 2 MByte Arbeitsspeicher und einer nicht einmal ein Jahr alten GeForce-Grafikkarte durchaus zu den schnelleren Vertretern seiner Zunft, und



wird auch mit hardwareintensiven 3-D-Spielen wie beispielsweise dem aktuellen »EA Fußball-Manager« problemlos fertig. Insofern war ich schon etwas erstaunt, dass ich die in drei Detailstufen wählbare Grafikqualität tatsächlich reduzieren musste, um flüssig spielen zu können. Nach dieser kleinen Anpassung lief die Software dann aber von Anfang bis Ende anstandslos ohne jeden Ruckler, Absturz oder Aussetzer - für heutige PC-Spiele durchaus nicht selbstverständlich!

Das Abenteuer beginnt mit einem überaus stimmungsvollen Intro, das grob in die Handlung einführt, prinzipiell aber eher für diejenigen gedacht ist, die zum ersten Mal in die Welt des Perry Rhodan eintreten. Die Grafik kann mit ähnlichen Spielen dieser Art mehr als mithalten und auch der Sound klingt über eine 5.1-Anlage satt und dynamisch.

Kurz darauf steht man als Perry Rhodan in einer Vorhalle der Solaren Residenz, die soeben von Unbekannten angegriffen und schwer beschädigt wurde. Man schreibt das Jahr 1346 NGZ, was der Handlungszeit der Hefte ab Band 2371 entspricht. Die Energieversorgung ist größtenteils ausgefallen, die Türen zu den angrenzenden Büros von Atlan, Gucky und Reginald Bull lassen sich nicht öffnen. Auch der Zugang zu Perry Rhodans eigenen

Arbeitsräumen ist versperrt. Durch die vorangegangenen Filmsequenzen weiß der Spieler zudem, dass Mondra Diamond, Rhodans ehemalige Partnerin und Mutter eines gemeinsamen Sohnes, nach heldenhaftem Kampf von einer Horde unbekannter Roboter entführt wurde. Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass die entsprechenden Szenen zwar optisch einiges hermachen, Mondras mit bloßen Händen und Füßen geführtes Scharmützel gegen die Maschinen jedoch eher an einen Jackie Chan-Film, denn an halbwegs ernst zu nehmende Science Fiction erinnert.

Im folgenden führt das Spiel über fünf weitere Stationen (die Waringer-Akademie, das Museum für Völkerverständigung auf dem Saturnmond Titan, den Mond Gom Callaedus, die dort befindlichen Minen und schließlich den Asteroiden Betha Fuiji 762 im Sternenozean von Jamondi) zum Ziel. Die Handlung um ein fieses, galaktisches Komplott und die geheimnisvolle Rasse der Illochim ist weder übermäßig originell noch birgt sie für den PR-Kenner wirkliche Überraschungen, doch das Spiel an sich zieht einen schnell in seinen Bann. Die Umgebungen sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und es gibt einiges zu erkunden. Insgesamt bietet das Game rund 20 Stunden Unterhaltung, für ein Adventure ein guter Wert.

Grafik und Musik hin oder her - ein Computerspiel steht und fällt zunächst einmal mit seiner Spielbarkeit. Wenn es mit der Steuerung nicht klappt, wenn man die Maus millimetergenau platzieren muss, um einen anvisierten Punkt zu treffen, wenn die Menüführung kompliziert und unlogisch ist, dann stellt sich schnell Enttäuschung ein und man verliert die Lust. Hier macht »PERRY RHODAN - Das Adventure« fast alles richtig. Das Wechseln von Raum zu Raum geht schon nach wenigen Minuten locker von der Hand (was auch notwendig ist, denn Perry legt Strecken zurück, die selbst einen Zellaktivatorträger ziemlich fordern), das Auffinden und Untersuchen von Objekten gestaltet sich intuitiv und das jederzeit verfügbare Multifunktionsarmband gibt Auskunft über die aktuelle Situation und Hinweise auf die zu erledigenden Aufgaben. Zudem kann man mit einem Scanner jeden Raum innerhalb weniger Sekunden absuchen. Alle Objekte, mit denen man in Interaktion treten kann, werden dann besonders hervorgehoben. Dieser feine Kniff garantiert, dass man nichts übersieht, und nicht unmotiviert mit der Maus in der Gegend herumklicken muss.

Am unteren Bildschirmrand wird das Inventar dargestellt, also sämtliche Gegenstände, die man gesammelt hat und Personen oder Orte, über die man Informationen abrufen kann. Nicht mehr benötigtes Material wird automatisch entsorgt, so dass selten mehr als zehn Objekte gleichzeitig zur Auswahl stehen. Das sorgt für Übersicht und limitiert eventuell notwendige Kombinationen auf ein überschaubares Maß. Ein Rechtsklick auf ein Inventarobjekt öffnet eine Infobox mit einem knappen beschreibenden Text. Zudem erhält man an bestimmten Stellen Zugriff auf Datenbanken (zum Beispiel in Perry Rhodans Arbeitszimmer oder in der Waringer-Akademie), die weitere Einzelheiten zum jeweiligen Gegenstand offenbaren. Letztlich ist das Vor- und Nachteil zugleich. Zum einen können die Fakten durchaus nützlich sein und dem Spieler beim Weiterkommen helfen, zum anderen wird man in manchen Bereichen (wie in der Ruhmeshalle der Solaren Residenz oder im Museum für Völkerverständigung) mit Informationen geradezu erschlagen und ist fast nur noch am Lesen. Alle Gespräche sowie die diversen gedanklichen Monologe Perry Rhodans

werden per Sprachausgabe mit Untertiteln präsentiert. Dabei klingt die Stimme des Terraners für meinen Geschmack zwar etwas zu jung und forsch, aber das ist ein rein subjektiver Eindruck. PR ist nun einmal in der Hauptsache eine Romanserie und jeder Leser macht sich dabei sein eigenes Bild von Hauptfiguren und Handlungsschauplätzen. Insgesamt ist die Umsetzung des Perryversums in eine virtuelle Spielwelt jedenfalls hervorragend gelungen. Die ultramoderne Technik der Solaren Residenz oder der Waringer-Akademie kontrastiert wunderbar mit der düsteren Trostlosigkeit in den Minen. Man trifft auf Blues, Unither, Aras, Arkoniden und andere bekannte Völker und kommt nach und nach einem galaktischen Komplott größeren Ausmaßes auf die Spur.

Über die Illochim, die ja bereits der gleichnamigen ATLAN-Taschenbuchtrilogie von Fantasy Productions ihren Namen gaben, erfährt man leider nicht allzu viel. Ich erinnere mich noch gut an das entsprechende Exposé des dritten Bandes, in dem Michael Marcus Thurner in Sachen Hintergrundinformationen sehr vage bleiben musste, da die Illochim-Story des Adventures damals noch nicht in allen Details feststand. Die Begegnung mit einem der so genannten *Navigatoren* gegen Ende des Spiels war für mich die beeindruckendste Szene des gesamten Adventures. Hier schafften es die Macher, echte Gänsehaut zu erzeugen, und ich hoffe sehr, dass dieses geheimnisvolle Volk in weiteren Romanen aufgearbeitet wird. Die Illochim besitzen meiner Ansicht nach ein gewaltiges Potential.

Kritisch anzumerken ist, dass man bei einigen der zu bewältigenden Aufgaben ziemlich *um die Ecke denken* muss, um auf die Lösung zu kommen. Insgesamt dreimal musste ich im Internet Hilfe suchen, weil ich nicht mehr weiterkam (was aber ziemlich einfach ist, da man dort mehrere sehr gute Komplettlösungen findet; zudem gibt es ein offizielles Lösungsbuch, das allerdings Geld kostet). Meistens kann man den nächsten Schritt aber durch logisches Denken und die Auswertung der verfügbaren Daten ermitteln. Die wenigen Grafikfehler fallen kaum ins Gewicht; so etwas findet man beinahe bei allen PC-Spielen.

Ein weiterer positiver Aspekt ist, dass man zu jedem beliebigen Zeit-

punkt speichern kann. Die automatische Speicherung erfolgt, sobald man einen Raum betritt. Da dieser Vorgang im Hintergrund abläuft, führt er zu vernachlässigbaren Wartezeiten.

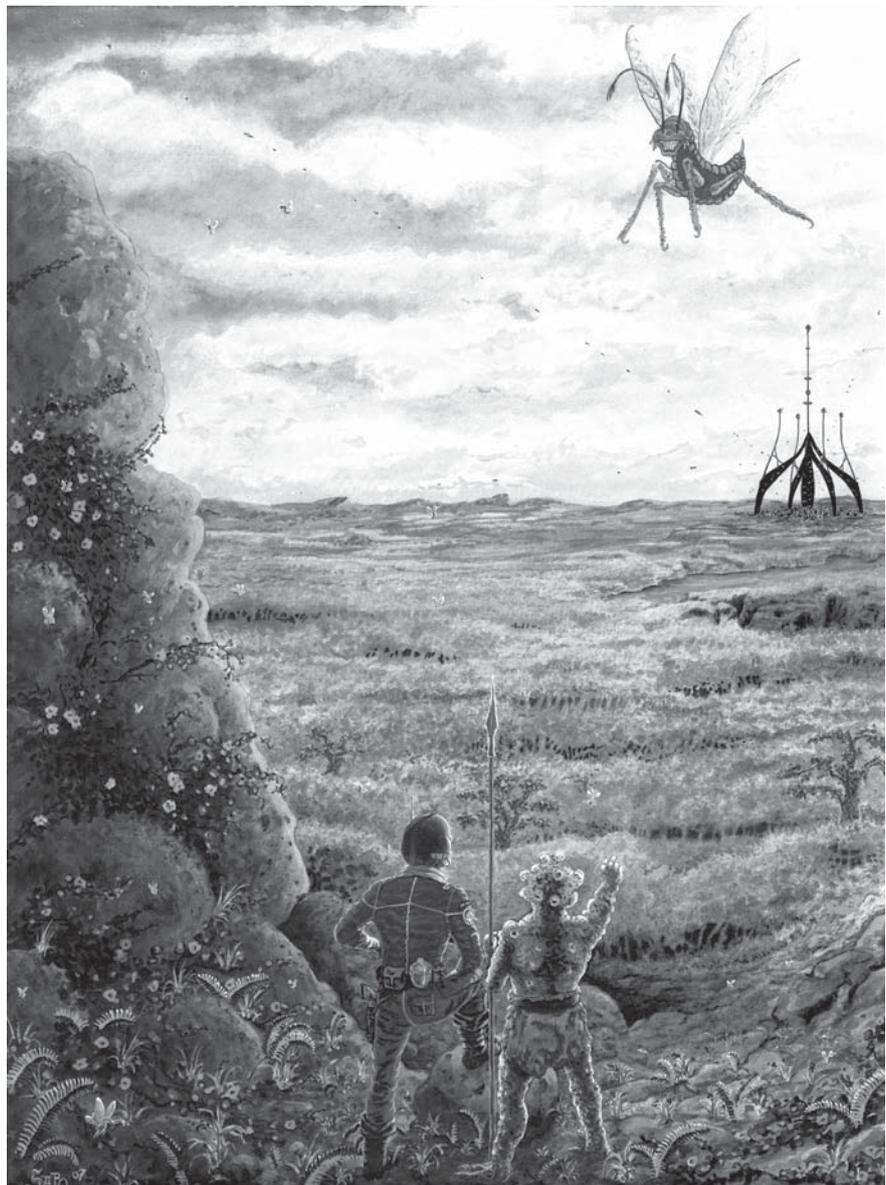
Insofern fällt mein Fazit durchweg positiv aus. »PERRY RHODAN - Das Adventure« ist ein professionell gemachtes, unterhaltsames und grafisch anspruchsvolles Programm, das vor allem jenen gefallen wird, die es in Sachen Videospiele gerne etwas ruhiger angehen lassen. Enttäuscht war ich lediglich von dem doch recht unspektakulären Ende. Nach der Befreiung Mondra Diamonds und der Abrechnung mit den für den ganzen Schlamassel verantwortlichen Drahtziehern, gibt es le-

diglich ein knappes Abschlussvideo zur Belohnung. Da ist man von anderen Spielen doch mehr gewohnt. Zumindest eine Begegnung zwischen Mondra und Perry wäre dem Anlass angemessen gewesen. Schade.

Dennoch: Für PR-Fans, die auch Adventurespiele mögen, ist das Game ein Pflichtkauf. Wer sich im Perryversum nicht ganz so gut oder gar nicht auskennt, bekommt ein interessantes SF-Abenteuer serviert, in dem er sich aufgrund einer gelungenen Einführung und vielen Zusatzinformationen in angemessener Zeit zurechtfinden dürfte.



Die Lesergrafik von Peter Sauerbrei-Pohl, Coburg



Ein Interview mit

Alexander Huiskes

von Ulrich Bettermann



»Die Vergangenheit der Zukunft.«

Als ich den Namen Alexander Huiskes las, dachte ich gleich: »Hey, der zweite Holländer nach Wim Vandemaan im PERRY RHODAN-Team!« Aber genau wie Hartmut Kasper nicht aus den Niederlanden stammt, bist Du auch nicht von dort, oder?

Das kann man so nicht sagen. Ich stehe mehr in der Tradition des Halbbluts, bei holländischem Vater und deutscher Mutter; zu meiner Schande muss ich gestehen, dass ich meine ausufernde niederländische Verwandtschaft seit Jahren nicht mehr gesehen habe und wohl auch einen Translator brauchen würde - meine Holländischkenntnisse rühren von einem Semester auf der Volkshochschule her, sogar mein Italienisch dürfte besser sein ... da habe ich's zumindest auf zwei Semester gebracht, bis unser Kursleiter alle ins Koma geplaudert hatte ... Um aber auf die Frage zurückzukommen: Genetisch ein halber Holländer, bin ich eher ein standorttreuer Hesse.

Du bist zuständig für die Vergangenheit der Zukunft: Was macht man so als Daten-Rechercheur im PERRY RHODAN-Team und wie kommt man an einen solchen Job?

Zuallererst wühlt man sich durch alte Hefte, Exposés, Risszeichnungsbände, aber auch Sekundärliteratur von Langhans oder Thiesen ... und hat innerhalb kürzester Zeit einen Berg an elektronisch lesbaren, aber oft nicht lesenswerten Daten und Zitaten, die irgendwie alle wichtig sind, aber mitunter eher von ... hm ... akademischem Interesse. Es ist ja leider nicht dabei getan, bestimmte Eckpunkte zu setzen, sondern man macht sich auch Gedanken darüber, welche inhaltlichen Infos der Autor wirklich braucht und wie man ihm mit einem Datenblatt helfen kann, bestimmte Informationen auch rüberzubringen. Manchmal reduziert man dann ein Gerät auf ganz banale Funktionsfragen (»Gibt es eine Notfallschaltung im Raumanzug und wenn ja, wo?«) oder die Klärung von Zusammenhängen. Es mag merkwürdig klingen, aber auch wenn so etwas im Grunde eine eher trockene Arbeit ist, macht sie Spaß. Eine Zeit lang wenigstens. Ein neuer Schub an Freude kommt beim Strukturieren von Informationen und beim Herstellen von Zusammenhängen, die man sich einfach sichern muss, um im Bedarfsfall schnell eine Info zur Hand zu haben - das sind dann ganz

behuhsame Modifikationen oder Zusatzklärungen. Der Teil, der mir aber unausgesetzt Spaß macht, ist die Beihilfe zur Ausgestaltung. Irgendwie hängt mein Herz an PR - das Gefühl kennst du ja selbst -, und ich versuche immer möglichst supportiv zu arbeiten. Hierbei ergänzen Christian Montillon und ich uns auch, weil zwischen uns die Chemie stimmt und wir uns gegenseitig Ideen zuwerfen können, wobei immer klar ist: Er gibt die Marschrichtung vor und er entscheidet auch, was in welcher Form Verwendung finden kann. Und das ist auch völlig richtig so.

Und wie man zu diesem Job kommt ... das ist eigentlich eine Frage für Klaus Frick. Ich wusste nur, dass ich keine zweite Serie lektorieren wollte, weil sich dabei erfahrungsgemäß immer terminliche Überschneidungen ergeben, die sich dann im Ergebnis niederschlagen. Als Mr. Datenblatt hatte ich die Möglichkeit, mir die Zeit viel freier einzuteilen - das ist sehr angenehm. Und ausgesprochen kommunikativ, weil ja ständig zwischen Christian und mir hin- und hergemailt wurde und weil ich das eine oder andere Mal auch so unglaublich nette Menschen wie

Rainer Castor und Michael Thiesen habe belästigen dürfen.

Der »Demetria-Zyklus« spielt im handlungstechnischen Leerraum zwischen den Bänden 149 und 150, einer Zeit, über die nicht viel bekannt ist. Wenn es in der PERRY RHODAN-Historie mal keine Fakten zu recherchieren gibt, erfindest Du dann welche? Oder wie läuft die Zusammenarbeit mit den Autoren ab?

Jede Antwort klingt jetzt doof, fürchte ich. Behaupte ich, alles zu erfinden, wirkt das angeberisch und kommt der Wahrheit so wenig nahe wie wenn ich behauptete, alles entsünde in basisdemokratischen Arbeitsgruppen in Sitzkreisform. Ultimative Grundlage für alles sind die bisherigen kanonischen Informationen, also alles, was in der Heftserie steht. Wohlgemerkt: Grundlage. Denn ein bisschen was sparen wir aus oder geben ihm neue Nuancen, weil es zwar in den 60ern wie SF, heute aber wie Weltraumschrott wirken würde. Aber das geht sehr behutsam vor sich und wird nur sehr selten gemacht. Wenn man zwei solcher Änderungen in ganz Demetria findet, ist man weiter als wir bewusst eingegriffen haben (nämlich in genau einem Fall, und den verrate ich nicht, hähä).

Ansonsten gibt es aber eine Reihe von Lücken – weil sie dramaturgisch und inhaltlich damals schlichtweg nicht wichtig waren –, die ich entweder frei oder nach Expo-Vorgaben ausfüllen darf oder die wir auch schlichtweg den Autoren überlassen. Das allermeiste von dieser Arbeit fließt nicht umgehend in die Romane ein, aber Christian und ich wollten gerne »Bescheid wissen«, sodass wir nicht irgendwann in irgendwelchen Fallstricken landen. Solche Datenberge bilden gewissermaßen den Hintergrund, auf dem wir alles andere prüfen und auf dem wir auch Informationen geben können (wir haben beispielsweise eine kleine Liste mit gebräuchlichen Waffenfabrikaten und -typen, einen Almanach möglicher Redewendungen usw. aufgestellt, um dem Perryversum mehr Kohärenz und »Tiefe« geben zu können). Manchmal blitzt das aber auch auf, wie im Fall des in Sachen Wahlkampf reisenden Politikers und dessen Vaters.

Einige der beinharten Fans im PERRY RHODAN-Forum finden beinahe alle sprachlichen und »historischen« Unsauberkeiten oder Fehler in den Ro-

manen. Liest Du diese Kommentare oder beteiligst Du Dich an solchen Diskussionen?

Ich habe ja vor genau ... uh ... sagen wir: etlichen Jahren selbst mit den »Sprachnörgeleien« im alten Galaktischen Forum angefangen. Damals war ich völlig unbefangen und hatte einfach Spaß daran, in einer, wie ich dachte und hoffte, humorigen Art auf Patzer (oder das, was ein Sprachwissenschaftler dafür hält) hinzuweisen. Vom Studium her war ich so was durchaus gewöhnt, aber ich habe dabei durchaus außer Acht gelassen, dass so etwas nicht nur positiv aufgenommen werden kann. Was ich nie vorhatte, war, jemanden zu kränken oder ihn verächtlich zu machen – das ist nicht meine Art. Mittlerweile weiß ich, dass es aber durchaus so aufgenommen werden kann, zumal man als Kritiker auch dazu neigt, sich auf Nebenkriegsschauplätze zu konzentrieren und die eigentliche Schönheit und Eleganz eines Romans nicht entsprechend herauszustellen. Ich persönlich war nie im Zweifel darüber, dass die Autoren ihre Arbeit verdammt gut erledigten (schlechte Tage darf jeder mal haben), denn ich fühlte mich immer gut unterhalten (okay, bei Moira und der Abruse nicht... ich geb's zu) und manches Mal auch kreativ oder intellektuell angeregt. Diese »Sprachnörgeleien« haben mich dann nach einigen Jahren ziemlich plötzlich und unverhofft mit Klaus Frick in Kontakt gebracht – denn Klaus liest das Forum immer sehr genau und hatte meine Intention genau verstanden: unterhaltsam-lustig-sachlich-diskursiv. Um meinen Tätigkeitsdrang aber etwas in geregeltere Bahnen zu lenken, bot er mir an, den meistgehassten Job diesseits der Materiequellen anzunehmen: Lektor. Die ersten Romane hat er mir danach regelrecht um die Ohren gehauen ... weil das Lektorieren ziemlich viele Fallstricke bereithält und man sich einem Roman auf etlichen Ebenen nähern können muss. Aber man lernt, und die Autoren sind fast immer ganz fantastisch in der Gegenbetrachtung, sodass im Idealfall wir alle unsere optimierungswürdigen Stellen gegenseitig finden. So gesehen hoffe ich immer, dass wir alle etwas davon haben.

Von dieser »Biografie« her habe ich viel Verständnis für kritische Kommentare. Ich habe allerdings festgestellt, dass es nicht immer erwünscht ist, wenn man sich in bestimmte Diskussionen einmischt,

daher lese ich zwar regelmäßig, aber ich versuche, nicht zu stark präsent zu sein. Ich bin in aller Regel auch nicht sauer, wenn jemand etwas entdeckt, was aus einer gewissen Sichtweise ein Fehler sein könnte. Wenn es dann noch halbwegs anständig im Tonfall ist, kann ich damit gut leben und auch etwas daraus lernen.

Also, ich fand Moira und die Abruse eigentlich ganz gut. Wie muss man sich Deine Lektoratsarbeit für PERRY RHODAN konkret vorstellen und seit wann machst Du das eigentlich? Liest Du die Romane vor Klaus Frick oder siehst Du die von ihm bearbeitete Version anschließend noch einmal durch?

Erschreckend – eine ultimativ starke Figur ohne nennenswerte Restriktionen fandest du gut? So jemand – Moira, nicht du – braucht einen eingebauten Zeitzünder, weil er sonst die Serienlogik sprengt. Aber klar – das olle Flintenweib war auf der anderen Seite auch ziemlich cool. Und die Abruse war eine prima Idee, die aber irgendwie ... nicht so richtig funktionierte. Oder ich hatte gerade während dieses Zyklus' eine Motzphase ... kann auch sein...

Aber zurück zum Lektorat: Im Idealfall schickt der Autor seinen Roman an Klaus – oder Sabine –, der ihn quer liest, genehmigt und dann seine Anmerkungen dazu auf den Ausdruck schreibt. Dieser Ausdruck und die Datei sind meine Arbeitsanweisungen und -materialien. Dazu kommen noch gut überlegte Hinweise aus Rheinland-Pfalz, und all das versuche ich dann zu berücksichtigen. Das vorläufige Endprodukt – ich arbeite ausschließlich mit der »Änderungen nachverfolgen«-Funktion – schicke ich an den Autor zurück, der meines Erachtens immer ein Einspruchsrecht hat. Und wenn das dann geklärt ist, bekommt Sabine diese Fassung. Nachdem sie alles nochmals durchgegangen ist und die letztgültige Entscheidung getroffen hat, wandert der Roman dann noch durch das Korrektorat und anschließend in den Druck. Manchmal kommt es vor, dass eine Laune des Universums die Abgabetermine durch mehrere putzige Raum-Zeit-Falten presst und der eine oder andere der geschilderten Arbeitsschritte schneller durchgeführt oder sogar übersprungen werden muss. Aber wir betrachten das immer als ... hm ... Chance, eine Herausforderung zu meistern. Zumal ein PERRY RHO-



DAN-Lektorat dank der tollen Manuskripte sehr angenehm ist.

Hast Du eigentlich keine Lust, irgendwann mal einen eigenen Roman beizusteuern?

Die hat doch jeder, der gerne PERRY RHODAN liest, oder? – Aber Scherz beiseite: Die Frage nach einem PR-Roman mit meinem Namen auf dem Cover habe ich mir eigentlich noch nie gestellt (und auch sonst keinem). Ich genieße immer gerade das, was ich tue und bin damit auch zufrieden (wenn ich's nicht bin, höre ich damit auf; Arbeit muss Freude bereiten) – sei es nun zu lektorieren, Datenblätter zu verfassen oder selbst ein Manuskript zu erstellen.

»Perry Rhodan kehrt in die gute alte Zukunft zurück«, schrieb das Feuilleton der WELT in einem ausführlichen Artikel über PERRY RHODAN-Action und feierte die Reihe als Retro, dabei aber durchaus mit modernen und zeitgemäßen Themen. Wo siehst Du die Stärken der Reihe und wie wür-

dest Du einem Neuleser den Unterschied zur Hauptreihe beschreiben?

Na ja, ob die alte Zeit auch immer gut war ... sie war in jedem Fall anders und wird umso besser, je mehr sich der Nebel des alterungsbedingten Vergessens darüberlegt. Erfreulicherweise kann ich aber heute noch mit Genuss alte PR-Hefte bzw. Silberbände lesen, während ich mich beim »Retrolesen« anderer Hefte oder Bücher, die ich früher regelrecht verschlang, doch manchmal nach meiner damaligen Zurechnungsfähigkeit frage ...

Für mich stellt es sich so dar, dass die PR-Autoren es zu allen Zeiten verstanden haben, relativ zeitlos spannende Zukunftsromane zu schreiben. Natürlich bringt auch der Handlungsbogen eines Zyklus' es mit sich, dass man schwächere Romane besser wegstecken kann als bei Einzelromanen unter einem Oberthema.

PRA baut auf den »alten Mythen« der Serie auf, muss aber zeitgemäß an sie herangehen, genau wie eine Neuverfilmung oder Adaption eines alten Stoffes zwar das gleiche The-

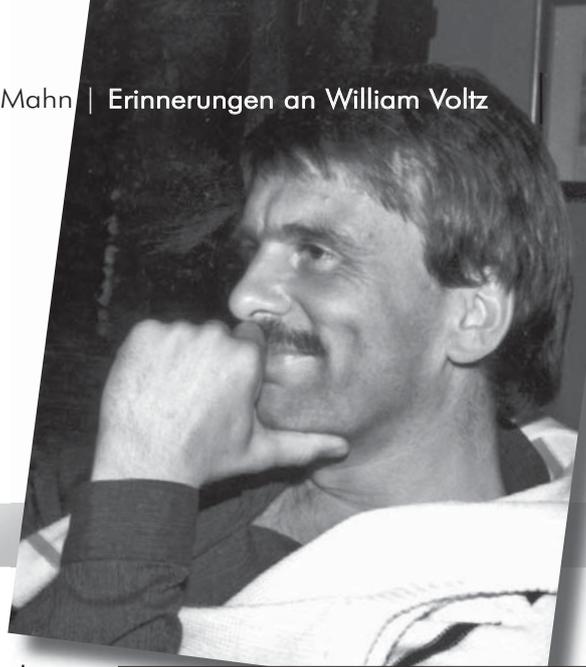
ma präsentiert, aber dank anderer Herangehensweise, Technik, Sehgewohnheiten usw. ein völlig anderes Produkt entsteht. Wir versuchen, uns der Verantwortung bewusst zu sein, die ein Spin-off für den Serienkosmos bedeutet, und gehen entsprechend ernsthaft, aber auch voller Spaß an die Aufgabe heran, die die Planung eines Heftromanzklus' bedeutet. Dabei geraten wir durchaus manchmal in Gewissensnöte: So hat der von mir sehr geschätzte H. G. Francis völlig zu recht bemängelt, dass uns Noarto in seinem Charakter- und Technikdesign sehr »altmodisch« geraten sei und es höchste Zeit wäre, zeitgemäßer an die Aras heranzugehen. Das war ein echtes Dilemma bei der Entwicklung, dessen wir uns auch bewusst waren, aber wir haben letztlich entschieden, dass Figuren wie Noarto über 1400 Romane lang die Serie geprägt haben und wir – zumindest vorläufig – dieser Continuity folgen wollen. Wo immer es geht, haben wir auch versucht, die Serien miteinander zu vernetzen, indem wir etablierte Details aufgenommen haben (Parastimulin und den Pectostab beispielsweise) und bekannte und beliebte Figuren auftreten ließen. Zugleich empfanden wir es aber auch als Herausforderung und Verpflichtung, Neues beizusteuern, das es ermöglichen würde, die Serie ohne eine umfangreiche Vorwissen-Barriere genießen zu können. Wir wollten (und wollen) einen sauberen, abgeschlossenen Zyklus haben, der jedoch nicht alle Fragen klären wird, ganz in der alten Tradition der Serie – offene Fragen mit Platz für Fantasie sind mir persönlich lieber als noch so ausgeklügelte Erklärungen für alles und jeden. Und mit dem Sternhaufen Demetria und der Hintergrundgeschichte, die sich während der 12 Bände erschließen wird, gibt es eine tolle Spielweise, die uns die Verbindung von Altem und Neuem ziemlich gut erlaubt. Für PR-Leser gibt's etliche Vernetzungen, für Neuleser wird aber alles erklärt.

Diese Melange ist auch eine Stärke von PRA – man kann flott einsteigen und erlebt eine spannende Space Opera, die von Action und vielen faszinierenden Charakteren handelt. Eine andere Stärke ist das Herzblut, das von allen Beteiligten in dieses Projekt investiert wurde. Ich hoffe, dass sich dies auch allen Lesern entsprechend vermittelt, denn auf die kommt es an, für sie wurde die Serie schließlich geschrieben. 

Erinnerungen an William Voltz

Teil 10

von Inge Mahn



Kurt Bernhardt startete das neue PERRY RHODAN-Jahr gleich mit einer Einladung zur Autorenbesprechung in München. Am 9.1.1970 schrieb er den Autoren, dass der Anreisetag Donnerstag, der 29.1.1970 sei und die Besprechung am darauf folgenden Tag stattfinden werde. Wünsche bezüglich des Hotels sollten bekannt gegeben werden.

ren waren mit mehr oder weniger Erfolg bemüht, die Termine einzuhalten.

Beim Treffen in München sprach Kurt Bernhardt Willi auf die Leserbriefe an. Willi antwortete in einem Schreiben vom 2.2.1970 auf die Ideen Kurt Bernhardts und unterbreitete ihm die Gedanken, die er sich über dieses Thema gemacht hatte.

Am 13.2.70 schrieb Kurt Bernhardt, dass er Willi einen Vorrat an Briefen zukommen lassen werde.

Willi übernahm zukünftig nicht nur die Beantwortung der Leserbriefe, sondern auch die Bearbeitung der Leser-Kontaktseite, die bisher von einem Verlagsmitarbeiter zusammengestellt worden war.

Am 25.3.1970 schrieb der Cheflektor des Moewig-Verlags: »... wir mussten ab Band 451 den Verkaufspreis der PERRY RHODAN-Hefte von 0,90 DM auf 1,- DM erhöhen. Der Grund hierfür sind die im letzten Jahr erhöhten Druck- und Personalkosten. Der erhöhte Verkaufspreis veranlasst uns, die Honorare wie folgt zu erhöhen ...«

Das Honorar wurde für die erste und die zweite Auflage um jeweils 50,- DM erhöht.

Zum Ende seines Briefes schrieb Bernhardt: »Wir freuen uns, Ihnen diese Mitteilung machen zu können und hoffen, dass die einzelnen Auflagen nicht reduziert werden müssen, denn dann könnten wir die augenblicklichen Honorare in dieser Höhe nicht mehr zahlen.«

Es war ein typischer »Bernhardt-Psychotrick«, der die Autoren daran erinnern sollte, gute Leistungen zu bringen.

Terminplan für Heft- und Monatsplanlieferungen			
Da.	Bezahl- und Liefertermin	Bezahl- und Liefertermin	Bezahl- und Liefertermin
1970	01.01.	01.01.	01.01.
1970	01.02.	01.02.	01.02.
1970	01.03.	01.03.	01.03.
1970	01.04.	01.04.	01.04.
1970	01.05.	01.05.	01.05.
1970	01.06.	01.06.	01.06.
1970	01.07.	01.07.	01.07.
1970	01.08.	01.08.	01.08.
1970	01.09.	01.09.	01.09.
1970	01.10.	01.10.	01.10.
1970	01.11.	01.11.	01.11.
1970	01.12.	01.12.	01.12.
1971	01.01.	01.01.	01.01.
1971	01.02.	01.02.	01.02.
1971	01.03.	01.03.	01.03.
1971	01.04.	01.04.	01.04.
1971	01.05.	01.05.	01.05.
1971	01.06.	01.06.	01.06.
1971	01.07.	01.07.	01.07.
1971	01.08.	01.08.	01.08.
1971	01.09.	01.09.	01.09.
1971	01.10.	01.10.	01.10.
1971	01.11.	01.11.	01.11.
1971	01.12.	01.12.	01.12.

Terminpläne

Das schon zur Tradition gewordene »gemütliche Beisammensein« am Abend vor der Besprechung fand auch diesmal statt. Es begann wie immer mit einem guten Abendessen und endete sehr spät in der Bar. Ich bin sicher, dass die PERRY RHODAN-Autoren manchen Barkeeper zur Verzweiflung gebracht haben, weil sie einfach nicht in ihre Betten gehen wollten. Einige Schmerztabletten waren nötig, um die Köpfe für die Besprechung wieder klar zu bekommen. Pünktlich zum vereinbarten Termin waren jedoch alle anwesend, auch Kurt Bernhardt und G. M. Schelwokat, die sich nie eine der vorabendlichen Besprechungen hatten entgehen lassen.

Da es mit der Einhaltung der Termine immer wieder Probleme gab, wurden vom Verlag Terminpläne für die PERRY RHODAN- und die ATLAN-Serie erstellt. Die Exposé-Redaktion und die Auto-

Willi Voltz

605 Orrenbech/H.
Bettinestr.21

An den
Moewig-Verlag
8 München 2
Türkenstr. 7

Orrenbech/H. 2.2.70

Lieber Herr Bernhardt,
inzwischen habe ich mir Gedanken über Ihre die Leserbriefe betreffenden Vorschläge gemacht. Ich wiederhole hier noch einmal meine Bereitschaft, die für die Rhodan und Atlan-Serien beim Verlag eingehenden Leserbriefe zu beantworten und auszuwerten. Ich glaube, daß wir auf diese Weise den Lesern nicht nur exakte Antworten liefern und den Kontakt verbessern könnten, sondern auch erreichen, daß ein genaues Wunschbild der Leser herauskristallisiert wird. Anschließend einige Punkte, die ich für sehr wichtig erachte und zur Durchführung vorschlagen möchte.

1. Ich lege ein alphabetisches Journal an, in dem alle eingehenden Daten und Anregungen eingetragen werden. Ebenso das Alter, Beruf und die Interessen der Leser.
2. Die Co-Autoren, in erster Linie Herr Schaefer, werden über wichtige Vorschläge sofort unterrichtet.
3. Über sich wiederholende Wünsche und Anregungen werden die Autoren alle drei Monate unterrichtet.
4. Eine Gesamtzusammenfassung, die eine kleine Studie sein könnte, erfolgt zu jedem Treffen der Rhodan-Autoren.
5. Auf diese Weise wird eine Art »Hilfsliste« der beliebtesten Serienfiguren, Handlungsabläufe usw. aufgestellt.
6. Der Verlag liefert einmal wöchentlich die Briefe an mich; die Kopien werden einmal wöchentlich von mir zurückgeschickt.
7. Der Verlag beliebert mich mit Briefpapier, das den Aufdruck MOEWIG-Verlag hat. Ein zusätzlicher Stempel (etwas: Perry Rhodan - Leserkontaktredaktion) wird von mir vorgeschlagen.

Von all diesen Dingen verspreche ich mir eine Straffung der Serie und auch ein besseres Eingehen auf die Leserwünsche. Hinzu käme eine Entlastung des bisher zuständigen Moewig-Arbeiters, der außerdem noch die Serien hätte lesen müssen, um exakt zu arbeiten. Als Honorar schlag ich 5,- DM für einen Brief vor. Dieses Honorar beinhaltet gleichzeitig die Journalarbeit, die Statistik und die Teil- sowie Gesamtzusammenfassungen. Außerdem bitte ich darum meine Unkostenrückerstattung von derzeit 90,- DM auf 150,- DM im Monat zu erhöhen, denn diese Arbeit bringt naturgemäß höhere Kosten mit sich. Diese, wie ich glaube, doch bescheidenen Forderungen, resultieren aus der Tatsache, daß mir diese Arbeit Spaß machen würde.

Mit freundlichen Grüßen

Brief vom 2.2.1970



Apfelwein-Wirtschaft Klein

Zu unseren Freizeit-Vergnügungen gehörte nach wie vor das sonntägliche Kegeln. Es bereitete uns viel Spaß und wir freuten uns auf jeden Sonntag, den wir mit unserer Kegelgruppe verbringen konnten. Die Stimmung war immer gut, manchmal etwas ausgelassen. Einer dieser Sonntage blieb Willi in schlechter Erinnerung. Er war mit seinem Freund Walter in einem Team und machte sich bereit, die Kunststoffkugel in Richtung Kegel abzuwerfen. Es sind diese Momente, für die man anschließend keine Erklärung mehr hat. Anstatt die Kugel gleich nach vorne zu werfen, warf er sie vor sich auf den Boden und wollte sie auffangen – wie einen Ball. Er unterschätzte die Geschwindigkeit, mit der die Kugel zurückkam. Mit großer Wucht schlug sie Willi ins Gesicht. Geschockt lief er nach draußen. Unsere Gedanken reichten von Nasenbeinbruch bis zu verlorenen

Zähnen. Nach ein paar Minuten des Schreckens stand ich auf, um nach Willi zu sehen. Er kam gerade aus dem Toilettenraum heraus. Seine Lippen waren stark angeschwollen und er sagte: »Ich habe mir ein Stück von meinem Zahn abgebrochen! Aber es geht schon wieder.« Willi muss starke Schmerzen gehabt haben; er ließ es sich jedoch nicht anmerken. Wir kegelten weiter. Willi musste sich einige Bemerkungen seiner Kegelbrüder gefallen lassen – wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen. Trotz Willis Unfall endete der Abend gemütlich – bei ein paar Bierchen mehr – in unserem Kegelkloak, der Apfelwein-Wirtschaft Klein.

Willi ging am nächsten Tag zum Zahnarzt. Fritz Rheinheimer, unser Zahnarzt, war ein Freund meiner Familie. »Was hast du denn gemacht?«, fragte er Willi, als er dessen geschwollene Lippen sah. »Gekegelt – nur in die falsche Richtung«, antwortete Willi. Er erzählte seine Geschichte und Fritz untersuchte den angerichteten Schaden. »Gott sei Dank hast du schlecht kegelt«, meinte Fritz, »du hast nur einen getroffen!« Willi ließ sich den abgebrochenen Zahn abschleifen, so dass sein rechter Schneidezahn von da an etwas kürzer war. Zu der damaligen Zeit konnte man kleine Reparaturen wie diese noch nicht besser bearbeiten. Leider wurde der Zahn im Laufe der Zeit dunkler. Der Schaden war wohl doch größer, als vermutet.

Die Zusammenarbeit zwischen Kurt Bernhardt und Willi wurde immer intensiver. Willis kleines Büro in unserer Offenbacher Wohnung war zur »Leitstelle« zwischen Verlag und Autoren geworden. Wenn der Chefflektor ein Problem sah, auf das er meistens durch Leserbriefe aufmerksam gemacht worden war, rief er Willi an oder schickte Briefe, in denen er seine Sorge um die Rhodan-Serie zum Ausdruck brachte.

»Die PERRY RHODAN-Serie soll zur Zeit mit Wiederholungen gefüllt sein, so dass sie recht langweilig wird«, schrieb er am 1.7.70. Dieses Urteil stamme von einem Kunden, der die Serie verkauft und sie ständig liest. Seine Kunden seien aber der gleichen Meinung.

Nachdem Bernhardt erst einmal die Peitsche ausgepackt hatte, holte er dann das Zuckerbrot hervor. Zum Ende seines Briefes schrieb er: »Selbstverständlich nehme ich diese

Kritik für nicht so wichtig, weil dem gegenüber Leserzuschriften täglich eintreffen, die nach wie vor von PERRY RHODAN begeistert sind.« Die Autoren wussten, dass der für sie wichtigste Mann im Verlag jeden Leserbrief ernst nahm. Das zeigten seine Reaktionen auf die manchmal kurzen, oft aber auch seitenlangen Kritiken der Rhodan-Fans. Er las sie alle!

Willi Voltz 605 Offenbach/M.
Bettinestr.24

An den
Moewig-Verlag
8 München 2
Türkenstr. 5 - 7

Offenbach/M. 16.6.70

Lieber Herr Bernhardt,

Ihren Wunsch entsprechend hier ein paar Vorschläge zur Organisation innerhalb der Rhodan-Serie.

1. Es müsste ein Vorgespräch an Exports geschaffen werden, das es erlaubt jeweils mindestens ein Dutzend Rhodan- oder Atlan-Exports hintereinander zu machen. Die ständige Umstellung (meist nur sechs Exports für jede Serie hintereinander) bedeutet einen Gedankensprung, der sehr schwer zu machen ist und jedesmal Zeit und Ideen kostet.
2. Jeder Autor müsste bei Beginn einer neuen Epoche eine mindestens fünf-seitige Gesamtkonzeption der Epoche vorliegen haben, damit er bei allein Einzelexports weiß, wohin die Sache im Endeffekt steuert und entsprechende Ideen entwickeln kann.
3. Jeder Autor müsste bei der Niederschrift eines Romans die eigenen Ideen in kompakter (stichwortähnlicher) Form niederschreiben und an Herrn Scheer mitschicken, damit die Sachen nicht im Roman untergehen.
4. In den Exports und damit in den Romanen müssten die Erklärungen, Gedanken und Dialoge zum roten Faden zugunsten von Spannung, Abenteuer und neuer Ansicht nach radikal gekürzt werden. Die Handlungsbeobachter sind so ineinander verflochten und in minutiöser Logik durchdringt, daß die Autoren oft Seiten brauchen, um erklärend zu entwirren. Man sollte nicht scheuen, die gleichen Ideen weniger kompliziert und dafür in spannungsreicher Form an den Leser zu bringen. Ich weiß durch meine Mitarbeit bei Herrn Scheer, wie schwierig es ist, ihn davon zu überzeugen. Vorstöße in dieser Richtung sollten unbedingt die Sensibilität Herrn Scheers beachten.
5. Wie schon von den Autoren beim letzten Rhodan-Treffen beklagt, sind zuviel handelnde Personen in jedem Absatz. (Wissenschaftler und Mitantem). Das sollten die Autoren, wenn es von Herrn Scheer aus nicht geschieht) von sich aus korrigieren.
6. Die Autoren sollten über die Exports in Kommunikation mit Herrn Scheer treten und Gedanken, Vorschläge und Lob äußern. Das stünne Hinnehmen und Verarbeiten der Exports wie Mundfutter ist geradezu mittelalterlich und nimmt der Serie von vornherein jedes Eigenleben.
7. Die Autoren sollten (wie sie es früher oft taten) in langweiligen Exports eigene Gestalten und selbst erdachte Action bringen. Allerdings müssen Probleme, die selbst erstellt werden, noch in jedem Band gelöst werden, damit es nicht zu Überschneidungen kommt.
8. Die Autoren sollten Ideengut untereinander austauschen und auf eigene Entwicklungen aufmerksam machen, damit sie eventuell von anderen aufgegriffen und weitergeführt werden können.

Hinsu kommen noch die Vorschläge aus meinem letzten Brief und aus unserem Telefongespräch, die ich für sehr wichtig erachte. Ab Band 500 besteht die Möglichkeit, wieder den alten "Rhodan-touch" zu finden. Es sollte Aufgabe eines jeden Rhodan-Autors sein, hierzu Ideen zu entwickeln.

Mit freundlichen Grüßen

Brief vom 16.6.1970

Willi Voltz 605 Offenbach/M.
Bettinestr.24

An den
Moewig-Verlag
8 München 2
Türkenstr. 5 - 7

Offenbach/M. 6.7.70

Lieber Herr Bernhardt,

Ich habe mir noch Gedanken wegen Band 500 der Rhodan-Serie gemacht. Darf ich noch einmal erwähnen, daß ich es für wichtig halte, die Leser auf das besondere Ereignis Band 500 frühzeitig in den Heften hinzuweisen und einen Verabfolgung zu starten. Außerdem sollte Band 500 so ausgestattet sein, daß ein Anreiz da ist. Was der Konkurrenz mit Perry Cotton und Kommissar X gelang, sollte auch bei uns möglich sein. Ich bin nun zu dem Vorschlag:

Band 500 sollte ein Doppelband sein, zumindest zur Hälfte von Herrn Scheer geschrieben. Mein Handlungsvorschlag für die Bände 500 - 599, den ich in Notizen fertig habe, würde es gestatten, daß zwei Autoren gleichzeitig je einen Hälfte für Band 500 schreiben, denn die Handlung meines Gesamtvorschlages wird zunächst zeitgleich verlaufen. Damit wäre eine Belastung für Herrn Scheer weggefallen, aber der Doppelband könnte bestehen bleiben.

Für das Titulbild von Band 500 soll Herr Bruck ein Motiv wählen, das Perry Rhodan von vorn und schräg unten in dynamischer Haltung zeigt, wie er die Hand nach den Sternen ausstreckt. Links und rechts hinter Rhodan, z.B. von ihm verdeckt und perspektivisch nach hinten verlaufend Rhodans prägnanteste Profile. Das alles versetzt in Sonne und Planeten. Für die Rückseite würde ich vorschlagen, daß Herr Bruck eine Komposition schließt, die Rhodans Weg von Band 1 - 500 in kleinen zusammenhängenden Bildern zeigt. (Ähnlich der ersten ATLAS-Reihe für Perry Rhodan Nr.50).

Herr Zangerle wäre bereit, für Band 500 die Hilseseitigung eines Fragmentauschnitts zu machen. Dieses äußerst komplizierte Projekt wird von dem Lesern oft verlangt, aber die Zeichner haben sich bisher nicht daran gesetzt. Ich bin überzeugt, daß Herr Zangerle die Sache in gewohnter Handwerkskunst lösen würde. Gleichzeitig könnte man je eine Hilseseitigung von Herrn Thaler und Herrn Stessel veröffentlichen. Ein Vorwort (knapp) aller Autoren, angeführt von Herrn Scheer, wäre ebenfalls angebracht. Ebenso wäre eine doppelte Kontaktseite wünschenswert.

Für die Innenillustrationen würde ich Herrn Bruck vorschlagen, daß er Portraits der bekanntesten Rhodan-Figuren macht. Als Zusage würde ich das Rhodan-Bild mit der Abkugel als Feldplatz zulassen. Das gesamte Heft könnte zusätzlich von einem Streifen umgeben sein, auf dem eingeklebt stehen müßte: "Die utopische Sensation des Jahresabts - Perry Rhodan 500" oder "Der Höhepunkt der Rhodan-Serie Jubiläumband 500."

Das ganze Projekt sollte nicht mehr als 2.- DM kosten. Ähnlich Band 500 sollte endlich das Lexikon erscheinen, an der ich noch arbeite, und die in ca. drei Wochen fertig sein dürfte. Ich hoffe, mit diesen Vorschlägen dem Arbeit und der Verbesserung der Rhodan-Serie gedient zu haben.

Mit freundlichen Grüßen

Brief vom 6.7.1970

Wie Willis Briefe vom 16.6.70 und vom 6.7.70 zeigen, wurde er von Kurt Bernhardt auch in die organisatorische Arbeit rund um PERRY RHODAN immer mehr einbezogen.

Das Comic-Team des Moewig-Verlags meldete sich nach wie vor regelmäßig bei Willi und bat ihn um Rat und Tat. Hier zwei Beispiele dieser Zusammenarbeit. (Briefe vom 14.1.70 und Willis Antwort vom 25.3.70)

Bei all diesen »Nebenarbeiten« vergaß der Autor William Voltz nicht, dass eine seiner Aufgaben das Schreiben von Romanen war. Im Jahr 1970 schrieb er die PERRY RHODAN-Romane:

Nr.447 »Der Terraner und der Gläserne« (Der Mensch und der Gläserne)
 Nr.452 »Planet der Pazifisten« (Der Friedensdiktator)
 Nr.455 »Auf der Arenawelt« (Im Zentrum von Gruelfin)
 Nr.456 »Der Schaukampf« (Takvori-ans Falle)
 Nr.463 »Die Spione von Siga« (Die phantastischen Sechs)
 Nr.464 »Der falsche Ganjo«
 Nr.471 »Der letzte Test« (Der Alte von First Love)
 Nr.475 »Der große Vasall« (Der Sammler)
 Nr.480 »Der Dieb von Gruelfin« (Der Aggregatdieb)
 Nr.481 »Die Clique der Verräter« (Die Pedofalle)
 Nr.484 »Das Ende der Odikon« (Die Perdaschisten)
 Nr.486 »Zwischen Weltraum und Untergrund« (In der Arrivazone)
 Nr.487 »Ich, der Ganjo« (Die Urmut-ter)
 Nr.492 »Das stählerne Gefängnis« (Das Stahlgefängnis)

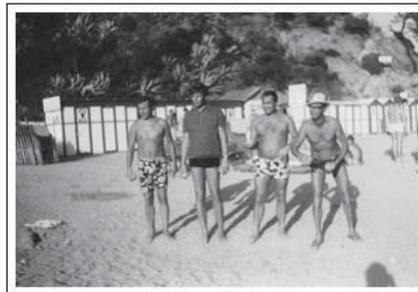
Zeitmangel war die Ursache dafür, dass Willi im Jahr 1970 nicht mehr als zwei ATLAN-Romane schreiben konnte. Es waren die Romane »Agent der Lenkzentrale« (Zweimal stirbt man schneller), der als Band Nr.12 erschien, und mit der Nr.16 »Siganesen sieht man nicht« (Der unheimliche Fremde).

An einem Abend, den wir bei unseren Freunden Walter und Helga verbrachten, fragten sie nach unseren Urlaubsplänen. »Wir haben keine«, sagten wir, »die Kinder sind noch zu klein.« Die beiden, die ihren Jahresurlaub bereits im Mai in Italien verbracht hatten, machten den Vorschlag, dass wir mit Stephen in Urlaub fahren sollten und sie würden sich um Ralph kümmern. Wir wussten zwar, dass unser Kind bei unseren Freunden gut aufgehoben sein würde, aber mit dem Gedanken, drei Wochen von ihm getrennt zu sein, konnten wir uns nur schwer vertraut machen. »Ihr könnt uns vertrauen«, meinte Walter. »Helga ist eine gute Mutter, und uns würde es Freude bereiten, den Kleinen bei uns zu haben.« Daran zweifelten wir nicht und versprachen, darüber nachzudenken. Zwei Monate später, Mitte August,

fuhren wir mit Stephen für drei Wochen nach Spanien in das familienfreundliche Hotel MACAYA.



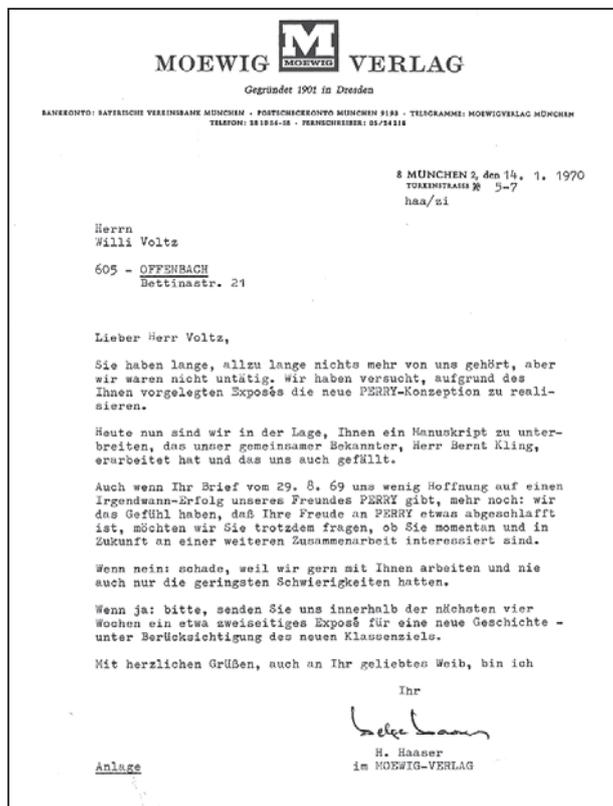
Urlaub Spanien, 1970. Wieder mit Günter, diesmal mit Freundin



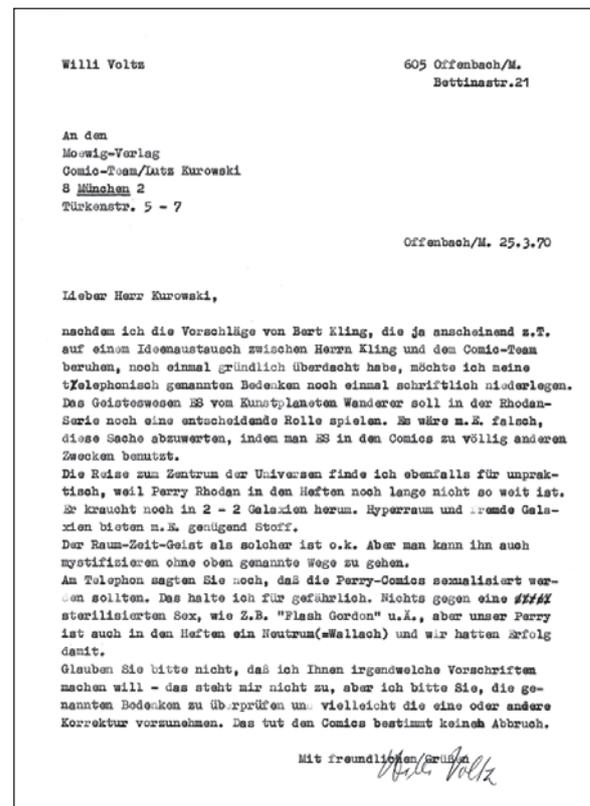
Urlaub Spanien, 1970. Willi, 2.v.l.



Stephen, Urlaub Spanien, 1970



Brief vom 14.1.1970



Brief vom 25.3.1970

Völker

datenblätter^[39]

Die Mom'Serimer



von Michael Thiesen [Illustrationen: Thomas Scheileke]

Name:

Mom'Serimer

Habitus:

entfernt humanoid

Körpergröße:

1,20 bis 1,30 Meter

Körperliche Besonderheiten:

Die kleinwüchsigen Mom'Serimer besitzen weitgehend humanoide Körper mit blass-rosa farbiger Haut. Die Hände weisen je einen Daumen und drei weitere Finger auf. Die Füße sind vierzehig.

Der Kopf sitzt auf einem dünnen, faltigen Hals. Der Vorderschädel mit dem Gesicht ragt knollig hervor, der Hinterkopf ist dagegen kaum ausgeprägt.

Die flache und breite Nase sitzt auf der Oberseite des Kopfes. Sie weist nur eine Atemöffnung auf. Gesonderte Riensensoren befinden sich in zwei kleineren Löchern darunter. Seitlich der Nase liegen die schma-

len, mandelförmigen Augen. Sie sind in Anpassung an die Gegebenheiten der NACHT infrarotsichtig. An der Kopffunterseite ist der schmallippige Mund zu finden.

Auf der fliehenden Stirn erheben sich die beiden bis zu 60 Zentimeter langen Gehirntentakel. Es handelt sich um Knorpelfortsätze des Schädels, die stark durchblutet sind und Ganglionausläufer des Gehirns beinhalten. Sie dienen als vibrationsempfindliche Sensoren.

Die Mom'Serimer sind Hermaphroditen, deren Geschlechtsmerkmale sich immer nur kurzzeitig und in unvorhersehbarer Weise ausbilden. Im Neutrumszustand befinden sich die Gehirntentakel in einem ausgewogenen Gleichgewicht. Dagegen dominiert bei männlicher Geschlechtsausprägung der rechte Gehirntentakel, bei weiblicher der linke. Im Regelfall liegt zwischen zwei geschlechtlichen Phasen eine Zeit der Neutralität, in Einzelfällen kann es aber auch zu sofortigem Umschlagen kommen (Filora-Syndrom). Nach dem Verlassen der NACHT treten die Geschlechtsphasen der Mom'Serimer zunehmend häufiger auf. Die erste Geschlechtsausprä-

gung erfolgt im Alter von sechs, spätestens sieben Jahren.

Die Mom'Serimer werden nur etwa zwanzig Jahre alt. Der daraus erwachsende schnelle Generationenwechsel verleiht ihnen eine hohe evolutive Anpassungsfähigkeit an Umweltveränderungen.

Im Alter wird die Haut rissig und spröde und nimmt einen grauen Farbton an, die Gehirntentakel werden schlaff.

Entsprechend ihrer kurzen Lebensdauer sind junge Mom'Serimer als ausgeprägte »Nestflüchter« schnell selbstständig.

Psychologische und kulturelle Besonderheiten:

Das beständig und unvorhersehbar wechselnde Geschlecht sowie die außerordentliche geringe Lebenserwartung prägen das Wesen der Mom'Serimer in besonderer Weise. Letztere verleiht ihnen eine ständige Ungeduld und Unrast. Sie wollen alles am liebsten gleichzeitig erledigen und jeden Tag so intensiv wie möglich nutzen. Mom'Serimer sind stets hektisch und quirlig, wirken

auf Menschen extrem zappelig und nervierend.

Mom'Serimer äußern sich stets gestenreich. Ihre zischende, schnelle Sprechweise erscheint atemlos.

In den Zeiten der geschlechtlichen Polarisierung verstärkt sich die ohnehin vorhandene Unruhe und Hektik zusätzlich. Die Geschlechtsphasen wurden daher »Segaf des Lebhaften« genannt, wobei der Begriff Segaf in der Zeitrechnung der Galaxis Segafrendo den Zeitraum etwa eines Monats bezeichnet.

Ungeachtet individueller Unterschiede gebärden sich Mom'Serimer freundlich und liebenswürdig.

Zugleich sind Mom'Serimer außerordentlich neugierig und sehr lernfähig. In der in der SOL lebenden Population sind so gut wie alle Mom'Serimer im Alter zwischen 15 und 20 Jahren hervorragende Techniker und Ingenieure.

Lebenslange Partnerschaften mit eheartigem Charakter sind bei den Mom'Serimern aufgrund ihrer besonderen Form unregelmäßig wechselnder Geschlechtlichkeit unüblich. Lang andauernde, intensive Freundschaften sind dagegen nicht selten. Auch die Bindung der Kinder an ihre Eltern ist eher freundschaftlicher Natur.

Die traditionelle Sprache der Mom'Serimer war das Frendo-Prom, die Lingua franca der Galaxis Segafrendo, an Bord der SOL übernahmen sie allerdings das Interkosmo.

Auf modische Bekleidung legen die Mom'Serimer wenig Wert. Meist tragen sie praktische Overalls mit möglichst vielen Taschen.

Politische Besonderheiten:

In der Beengtheit ihres ursprünglichen Lebensraums in der NACHT von Segafrendo war die Sozialstruktur der Mom'Serimer relativ starr reglementiert. Führungsfunktionen hatten die Eunuchen inne, deren Hormon-Drüsen operativ entfernt worden waren, damit kein plötzlich hereinbrechender Geschlechtswechsel ihre Entscheidungen beeinträchtigen konnte. Um in den Eunuchenstand einzutreten zu dürfen, musste ein Mom'Serimer das 14. Lebensjahr vollendet haben.

Den 15- bis 18-jährigen oblag in Nacht-Acht als Indoktrinatos (Lehrer) die Ausbildung und Erziehung der jugendlichen Mom'Serimer.

Den höchsten Rang nahm als Oberhaupt aller Mom'Serimer der Lord-Eunuch ein, der ursprünglich, nach



Beurteilung der Intelligenz und Tatkraft, durch die Eunuchen vom vorangehenden Lord-Eunuchen ernannt wurde, mittlerweile aber durch freie Wahlen bestimmt wird. Auch die verpflichtende Kastration wurde nach der Umsiedelung der Mom'Serimer in die SOL von Shoy Carampo abgeschafft. Seither wird das Oberhaupt der Mom'Serimer einfach als Lord bezeichnet.

Ursprung der Mom'Serimer:

Die Mom'Serimer sind an die Gegebenheiten der NACHT angepasste Abkömmlinge der Serimer, eines Volkes der Galaktischen Krone von Segafrendo.

Heimat:

Ursprünglich lebten 350.000 Mom'Serimer in der NACHT, dem 0,42 Lichtjahre durchmessenden PULS von Segafrendo, in Nacht-Acht, einer Raumstation, die aus acht drei Kilometern durchmessenden und durch Röhren zu einem Würfel

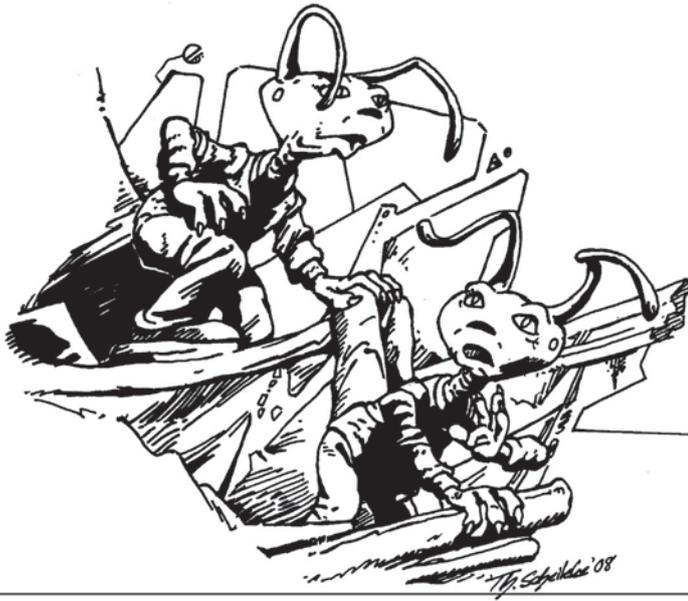
verbundenen Planetoiden bestand. Nacht-Acht war 336.000 Kilometer vom Mega-Dom der Brücke in die Unendlichkeit entfernt, den die Mom'Serimer »Säule der NACHT« nannten. Die NACHT lag umgeben vom »Feuer von Hesp Graken« in einer Randzone der elliptischen, fast kugelförmigen Galaxis Segafrendo (Hazel 14), die 36 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt im Sternbild Sagittarius liegt.

Beim Untergang der NACHT retteten sich die letzten 95.000 Mom'Serimer in die SOL, wo ihnen im SOL-Zellen-2-Flansch ein Bereich von rund 1.500 Metern Durchmesser und 375 Metern Höhe zugewiesen wurde. Hier errichteten sie ihre 1.000 Meter durchmessende und 200 Meter hohe Siedlung, die wegen der umgebenden Trümmer aus der Zeit Shabazzas Scherbenstadt genannt wird.

Geschichte:

um 18.015.400 v.Chr.:

Die Superintelligenz ESTARTU begründet in Segafrendo die Galaktische Krone, eine friedliche Völker-



gemeinschaft, der neben den Tharoidonern, den Vaccua, den Sattorern, den Lyndorern und anderen auch die bevölkerungsstarken Serimer angehören.

17.996.919 v.Chr.:

ESTARTU begründet in Segafrendo ein Thoregon, eine von den Kosmokraten und Chaotarchen unabhängige Zone, und begibt sich zu deren Stabilisierung in die NACHT, dem PULS von Segafrendo.

17.996.100 v.Chr.:

Die Mundänen, die unter dem Einfluss der Superintelligenz K'UHGAR stehen, greifen die Galaktische Krone an.

17.996.098 v.Chr.:

Als K'UHGAR nach erbitterten Kämpfen bei der Riesensonne Cours ein Mentaldepot entstehen lässt, dessen wachsendem psionischem Druck die Schiffe der Krone hilflos ausgeliefert sind, verlässt ESTARTU die NACHT und lässt die Mom'Serimer als deren Wächter zurück. Die Superintelligenz geht in eine Falle der Mundänen, die nun das Mentaldepot zünden. Eine Woge negativer Psiqs überschwemmt Segafrendo und ESTARTUS Substanz fällt der psionischen Schockwelle fast vollständig zum Opfer.

Ohne Kontakt zur Welt außerhalb des PULSES zerfallen die Mom'Serimer in den Jahren des vergeblichen Wartens auf die Rückkehr ESTARTUS in zwei rivalisierende Lager: Die »Optimisten der NACHT« erwarten die Rückkehr der Superintelligenz in der nächsten Zukunft und halten es für sinnvoll, dass die Mom'Serimer Nacht-Acht dafür in Bereitschaft

halten, während die »Zyniker der NACHT« nicht mehr glauben, dass ESTARTU wieder zurückkehrt, und daher für die Abschaltung der Acht-Planetoiden-Anlage plädieren.

17.995.095 v.Chr.:

Der hochbegabte Crom Harkanvolter tritt die Nachfolge des verstorbenen Lord-Eunuchen Yankhar an. Bereits am zweiten Tag seiner Amtszeit verlässt die aus dem Jahr 1291 NGZ kommende SOL den Mega-Dom der NACHT.

Nach anfänglichen Missverständnissen und Auseinandersetzungen kommt es zu einer Verständigung zwischen Terranern und Mom'Serimern, zumal über der Plombe, die der ES-Bote Lotho Kerete in der SOL zurückgelassen hat, das Symbol ESTARTUS entsteht und die Stimme von ES die Mom'Serimer auffordert, seine Freunde bei der Erfüllung ihrer Aufgabe zu unterstützen.

Die Mom'Serimer verhelfen der SOL dazu, die NACHT durch die Stromschnelle zu verlassen, so dass sie ihre Mission in Segafrendo erfüllen kann.

Die SOL entdeckt schließlich das INSHARAM und schließt die Zeitschleife, die ES entstehen lässt, wobei es zu einer Dualfusion der Essenz von ES mit dem ESTARTU-Rest kommt. Anschließend fliegt die SOL durch die Stromschnelle zur NACHT zurück, die der letzten Stabilisierung durch ESTARTUS Überreste beraubt wurde und unter Energieeinbrüchen schrumpft.

Als der Durchmesser nur noch 0,35 Lichtjahre beträgt, sterben mehrere Mom'Serimer, weil sie der verschobenen Finstergrenze zu nahe kom-

men. Obwohl ihm sein Berater, der Hyperphysiker Stap Crumero, das Ausmaß der Gefahr verdeutlicht, rechnet Lord-Eunuch Crom Harkanvolter weiterhin mit der Rückkehr ESTARTUS. Er versucht die Bedrohung zunächst geheim zu halten, doch das Oberhaupt der »Zyniker der NACHT«, der Indoktrinado Rue Kantasiak, gibt die Veränderungen öffentlich bekannt, für die er die SOL verantwortlich macht. Ein Energieeinbruch beschädigt den Wohnplanetoiden Nacht-Acht 7 und kostet rund eintausend Mom'Serimer das Leben. In einer offiziellen Zusammenkunft beantragt Kantasiak die Abschaltung der Stromschnelle, der Ewigen Batterien und aller übrigen Anlagen. Nur durch eine flammende Rede kann der Lord-Eunuch in der nachfolgenden Abstimmung ein Patt erreichen. Der radikale Zyniker der NACHT Mars Overlott versucht nun durch einen Sabotageanschlag das Ende von Nacht-Acht gewaltsam herbeizuführen. Der Anschlag wird vereitelt und veranlasst Rue Kantasiak, mit Crom Harkanvolter ein Bündnis auf Zeit zu schließen. Ein neuer Angriff Overlotts auf die Ewigen Batterien und die Schaltstation der Stromschnelle führt zu heftigen Kämpfen zwischen Zynikern und Optimisten der NACHT, die jedoch abrupt enden, als die SOL aus der Stromschnelle auftaucht. Mars Overlott tötet sich selbst.

Über die Situation in Segafrendo und das Aufgehen ESTARTUS in ES informiert, bittet Crom Harkanvolter in der bitteren Erkenntnis, dass der Untergang der NACHT unausweichlich ist, Atlan, die 350.000 Mom'Serimer in Sicherheit zu bringen. Da jedoch nur noch ein Tag der Frist übrig ist, die ES der SOL für ihren Aufenthalt in Segafrendo gesetzt hat und die Mom'Serimer daher nicht mehr zu einem Planeten dieser Galaxis gebracht werden, macht Ronald Tekener den Vorschlag, sie in die Zukunft mitzunehmen.

Lediglich 95.000 Mom'Serimer gehen mit Crom Harkanvolter an Bord der SOL. Die übrigen, darunter Rue Kantasiak und sein Lebensgefährte Alef Aldee, bleiben auf eigenen Wunsch in Nacht-Acht zurück. Nachdem die SOL in den Mega-Dom eingeflogen ist, schaltet Kantasiak die Stromschnelle und die Ewigen Batterien ab. Unmittelbar danach löst sich der PULS von Segafrendo auf.

1304 NGZ (= 4891):

Am 23. Februar erscheint die SOL nach ihrem Sprung durch den Mega-

Dom der NACHT mit den 95.000 Mom'Serimer an Bord im Mega-Dom der Galaxis Dommrath (=M 95 oder NGC 3351). Crom Harkanvolter und seine Mom'Serimer werden in der ersten Zeit von Dao-Lin-H'ay betreut.

Als sich die SOL im März nach der Beseitigung der von dem havarierten Chaotender ZENTAPHER ausgehenden Gefahr anschickt, zu der 680 Millionen Lichtjahre entfernten Galaxis Wassermal (HCC G55) aufzubrechen, bleiben die Mom'Serimer an Bord, obwohl ihnen die Ritter von Dommrath in ihrer Galaxis eine neue Heimat anbieten. Sie glauben fest daran, dass ihre Bestimmung an einem anderen Ort des Universums liegt.

Lord-Eunuch Crom Harkanvolter versucht sein Volk in der den Mom'Serimern zugewiesenen Sektion der SOL-Zelle 2 gegen die Terraner abzuschotten und die Traditionen von Nacht-Acht aufrechterhalten, doch die 20.000 jungen Mom'Serimer blicken voll Neugier auf ihre Gastgeber, sprechen Interkosmo statt Frendo-Prom und orientieren sich an der Neuen Galaktischen Zeitrechnung. Insbesondere der vierjährige Shoy Carampo und sein gleichaltriger Freund Basch Fatingard suchen immer wieder die Trümmerlandschaften im SZ-2-Flansch des SOL-Mittelstücks auf, obwohl Crom Harkanvolter es ihnen verbietet. SENECA und Icho Tolot beginnen damit, die beiden jungen Mom'Serimer systematisch zu unterrichten. Nachdem er und sein Freund erneut vom Lord-Eunuchen gemäßregelt worden sind, macht sich Shoy Carampo zum Sprecher der jungen Mom'Serimer-Generation. Auf eigene Faust sucht er die Zentrale der SOL auf, und Atlan erlaubt den mom'serimischen Gästen ausdrücklich, sich frei im Schiff zu bewegen.

Die jungen Mom'Serimer richten im Mittelteil des SZ-2-Flansches ein dauerhaftes Lager ein. Im bewussten Gegensatz zu Nacht-Acht nennt Shoy Carampo es Tag-Eins. Am 3. November entdecken Shoy Carampo und Basch Fatingard in den Trümmern des SZ-2-Flansches die lang gesuchte Nekrophore, die Cairo im Schiff versteckt hat und die dessen Existenz bedroht.

Der sterbende Crom Harkanvolter, der sich darüber klar geworden ist, dass ein kritikloses Festhalten an den Werten von Nacht-Acht ein Fehler ist, vertraut das Schicksal der Mom'Serimer in einem Gespräch unter vier Augen Shoy Carampo an,



beschwört ihn aber, nichts zu überstürzen und auch auf die Alten seines Volkes zu hören.

Crom Harkanvolter stirbt. Als erster Mom'Serimer wird der tote Lord-Eunuch, der stets von den Sternenwelten außerhalb der NACHT geträumt hat, am 7. November im Weltraum beigelegt.

In einer Versammlung der Mom'Serimer ernennt sich Harkanvolters Stellvertreter, der fast 18 Jahre alte Eunuch Stap Crumero, zu seinem Nachfolger. Durch seine Proteste erreicht Shoy Carampo lediglich, dass eine Wahl durchgeführt wird, bei der er aber deutlich unterliegt. Carampo widmet sich daher mit allen Kräften dem Ausbau von Tag-Eins. Da der alte und unflexible Crumero den Mom'Serimern keine neuen Impulse geben kann, lassen sich immer mehr von ihnen im SOL-Flansch nieder.

1305 NGZ (= 4892):

Als Tag-Eins am 18. Januar an die allgemeine Wasserversorgung der SOL angeschlossen wird, benennt Shoy Carampo die Siedlung in der Trümmerlandschaft des SOL-Flansches offiziell in »Scherbenstadt« um. Stap Crumero protestiert entschieden gegen den Aufbau eines unabhängigen mom'serimischen Gemeinwesens, aber sein Gegenspieler beruft sich auf das Recht der Mom'Serimer, sich frei in der SOL zu bewegen. Als Kompromiss bietet er an, dass die Bewohner der Scherbenstadt weiterhin die Mom'Serimer-Sektion in der SZ-2 aufsuchen und dort Crumeros Regeln beachten werden.

Am 9. Februar bittet Shoy Carampo Atlan offiziell, den Mom'Serimern ein dauerhaftes Bleiberecht in der

SOL einzuräumen, der Arkonide zögert aber eine endgültige Entscheidung hinaus. Auch als Carampo Atlan am 15. Oktober erneut um ein permanentes Bleiberecht bittet, wird noch immer keine Entscheidung gefällt. Die meisten Terraner an Bord stehen den Mom'Serimern, deren Scherbenstadt sie scherzhaft Schutt-City nennen, aber abgeschlossen gegenüber. Neben Icho Tolot und Dao-Lin-H'ay engagieren sich insbesondere die Mutanten Startac Schroeder und Trim Marath für die Flüchtlinge aus Segafrendo.

1305 NGZ (= 4892):

Am 16. Juli stirbt Stap Crumero. Unmittelbar danach verwandelt sich Shoy Carampo erstmals in einen Mann. Er ist entschlossen, das neue Oberhaupt seines Volkes zu werden, ohne sich dafür kastrieren zu lassen, denn er ist überzeugt, zusammen mit seinen Freunden und Helfern auch im »Segaf des Lebhaften« seinen Aufgaben gerecht werden zu können. Trotz dieses Traditionsbruchs wird er mit absoluter Mehrheit zum neuen Lord der Mom'Serimer gewählt. Seine Residenz wird die Lordklause am Rand der Scherbenstadt.

Am 31. Oktober erteilt Atlan den Mom'Serimern während eines festlichen Empfangs in der Scherbenstadt endlich das ersehnte dauerhafte Bleiberecht in der SOL.

1311 NGZ (= 4898):

Mitte November erreicht die SOL die Galaxis Wassermal. Die Scherbenstadt nimmt eine 1.000 Meter durchmessende Fläche ein. Den Mom'Serimern, deren Zahl durch ihre deutlich angestiegene Fruchtbarkeit

auf 110.000 angewachsen ist, ist es gelungen, fünfzig Prozent des SZ-2-Flansches und zwanzig Prozent des SZ-1-Flansches von Trümmern frei zu räumen. Am 17. November entdecken sie in einem Trümmerhaufen einen transparenten Behälter, in dem der Kosmokratensoldat Sershan Contagi Peiragon ruht.

1312 NGZ (= 4899):

Als am 21. April die psionische Aura der SOL umprogrammiert wird, um die Mega-Dom-Passage von der Galaxis Salthi (HGC 55B) zum Mahlstrom möglich zu machen, sinken fast alle Personen an Bord der SOL schlagartig auf das geistige Niveau von Kleinkindern herab. Lediglich die 47 an Bord geborenen SOL-Kinder und die Mom'Serimer sind aufgrund einer besonderen Hirn- oder Bewusstseinsstruktur gegenüber dem mentalen Einfluss der Störstrahlung immun. SENECA erkennt allein den sechsjährigen SOL-Geborenen Arlo Kellind, den Sohn der Kommandantin Fee Kellind, als weisungsbefugt an. Nach Rücksprache mit Lord Shoy Carampo beschließt der Junge, den Vorstoß durch den Mega-Dom zu vollziehen und erst danach die Manipulation der psionischen Aura rückgängig zu machen. Während des Sprunges durch den Mega-Dom verlieren die Mom'Serimer wie alle anderen das Bewusstsein. Sie erwachen später als die menschliche Besatzung.

1325 NGZ (= 4912):

Nach Beseitigung der von der Superintelligenz THOREGON ausgehenden Gefahr, erreicht die SOL am 24. Juni wieder die Erde. Die Mom'Serimer bleiben an Bord.

1330 NGZ (= 4917):

Am 1. Januar starten Ronald Tekener und Dao-Lin-H'ay mit der SOL nach Hangay, um die dortigen Völker über die drohende Umwandlung ihrer Galaxis in eine Negasphäre vorzubereiten. Sämtliche Mom'Serimer nehmen an dieser Expedition teil. Ihre Zahl beträgt inzwischen 120.000. Durch ihre technische Ausbildung sind sie zu wertvollen Helfer der menschlichen Besatzung geworden. In Hangay unterstützen sie Tess Qumisha und Benjameen da Jacinta bei der Perfektionierung der Ultra-Giraffe.

1331 NGZ (= 4918):

Die Vorzeichen des Hyperimpedanz-Schocks am 11. September erschrecken die Mom'Serimer so sehr, dass sie in ihrer Hysterie zu einer Gefahr werden und Ronald Tekener

gezwungen ist, sie in ihrer Scherbenstadt internieren zu lassen. Die SOL strandet auf der Kartanin-Welt Ultrablau im Halo Hangays.

Die Mom'Serimer unterstützen die Besatzung bei der technischen Anpassung des Schiffes an die Bedingungen der erhöhten Hyperimpedanz. Die erzwungene Ruhezeit auf Ultrablau führt bei ihnen zu einer Bevölkerungsexplosion, zumal die Geschlechtsphasen der Mom'Serimer inzwischen viel häufiger auftreten als seinerzeit in der NACHT.

1342 NGZ (= 4929):

Als die SOL am 23. Juli wieder von Ultrablau startet, hat sie neben ihren 5.144 regulären Besatzungsmitgliedern 185.000 Mom'Serimer an Bord. Am 1. August wird Remo Aratoster neuer Lord der Mom'Serimer. Sein Stellvertreter Zeran Tronale ist der Ansicht, dass seinem Volk in dem Generationenschiff nicht die angemessene Rolle zukommt. Vor allem vorheranwachsenden Mom'Serimern vertritt er die These, die einstigen Bewohner der NACHT von Segafrendo hätten erst dadurch, dass sie an Bord gekommen seien, »die Welt«, die SOL, erschaffen und dem Schiff Bedeutung verliehen. Zeran Tronale fordert, dass die Mom'Serimer über die Entschlüsse der Schiffsführung unterrichtet werden und ein Mitspracherecht erhalten. Der auf Harmonie bedachte Lord Remo Aratoster lässt ihn gewähren, mahnt den Revolutionär aber zur Mäßigung. Zusammen mit seinem Freund Siri Solabas schließt sich Zeran Tronale mit Tekeners Einverständnis den Wissenschaftlern der SOL an, die das Hypertakt-Triebwerk wieder betriebsbereit machen wollen. Tronale ist überzeugt, dass die sie umgebende Technik das Lebensumfeld der Mom'Serimer sei und sie daher etwas angehe. Ausgerechnet Siri Solabas, der sich zunächst überhaupt nicht für Technik interessiert, beweist besondere Auffassungsgabe und trägt schließlich entscheidend dazu bei, dass es den terranischen Wissenschaftlern um Tangens den Falken und Blo Rakane gelingt, das Hypertakt-Triebwerk wieder in Gang zu bringen. Am 1. Dezember starten Siri Solabas und Zeran Tronale mit Dao-Lin-H'ay und Tangens mit einer Space-Jet zur ersten Erprobung des modifizierten Hypertakt-Triebwerks.

1343 NGZ (= 4930):

Als die SOL nach weiteren Verbesserungen am Triebwerk in der Mitte des

Jahres endlich nach Hangay weiterfliegt, darf sich Siri Solabas als offizieller Beobachter in der Hauptzentrale aufhalten, doch er hat ebenso wie Zeran Tronale den Eindruck, dass er von der Schiffsführung als Alibi zur Besänftigung der berechtigten Ansprüche der Mom'Serimer benutzt wird. Am 3. Dezember gerät die SOL im Umfeld der Dunkelwolke Yokitur unter die Einwirkung eines Entropischen Zyklons der Terminalen Kolonne TRAITOR, so dass ihre menschliche Besatzung verdrummt und extrem geschwächt wird. Auch SENECA Bioplasma ist betroffen. Daher gelingt es nur mit Unterstützung der Mom'Serimer, von denen nur wenige ihre Intelligenz verloren haben, das Schiff zu retten. Siri Solabas muss mit anderen Mom'Serimern das Hypertakt-Triebwerk übernehmen und die SOL aus der Gefahrenzone fliegen.

1344 NGZ (= 4931):

In einer Petition fordern 78 Prozent der Besatzungsangehörigen von der Schiffsleitung und der Expeditionsführung, die mittlerweile mehr als 192.000 Mom'Serimer juristisch und organisatorisch vollwertig in das Bordleben einzubinden, weil sie die SOL in der Yokitur-Dunkelwolke gerettet haben. Daher überträgt Ronald Tekener am 20. Februar dem sich anfangs sträubenden Oberstleutnant für besondere Aufgaben Steph La Nievand die Aufgabe, Mom'Serimer auf das Raumfahrt-Patent der LFT-Flotte vorzubereiten. Am 1. März stellen sämtliche Mom'Serimer an Bord mit Ausnahme von Lord Remo Aratoster Individualanträge auf Einbürgerung in die Liga Freier Terraner, die der Logistiker und Bordjurist Master-Sergeant Rasmonn Schimela als Beauftragter der Kommandantin und damit obersten LFT-Repräsentantin Fee Kellind, ausnahmslos bewilligt. Aus den 25.000 Mom'Serimern, die sich im Anschluss daran um die Aufnahme in den LFT-Flottendienst bewerben, werden mit Unterstützung Siri Solabas 250 ausgewählt, die am 10. März offiziell zu Praktikanten ernannt und danach von Steph La Nievand ausgebildet werden. Die Mom'Serimer entwickeln ein besonderes Interesse für die Vergangenheit der SOL und behelligen die menschlichen Besatzungsmitglieder unermüdlich mit entsprechenden Quizfragen.

1345 NGZ (= 4932):

Am 15. März erhalten die ersten 250 Mom'Serimer von Fee Kellind und

Akademie-Direktor Steph La Nievand ihr Raumfahrt-Basispatent. Danach muss La Nievand die Ausbildung von tausend neuen Mom'Serimern aufnehmen.

Am 22. September bringt Kirmizz, der designierte Pilot des Chaotender VULTAPHER, die SOL durch einen Trick in seine Gewalt. Als Mental-Dislokator kann er den größten Teil der menschlichen Besatzung permanent kontrollieren. Die mittlerweile 195.000 Mom'Serimer beachtet er dagegen nicht. Ronald Tekener kann Kirmizz aufgrund seiner Mentalstabilisierung zwar widerstehen, sieht sich aber angesichts der Überlegenheit der Eindringlinge gezwungen, mit dem neuen Herrn der SOL zu kooperieren, um das Schiff und seine Besatzung retten zu können.

1346 NGZ (= 4933):

Durch kleine Botschaften auf Haftzetteln, die er an unterschiedlichen Orten versteckt, spricht Tekener gezielt einzelne Mom'Serimer an, übermittelt verschlüsselte Botschaften und sorgt so dafür, dass die Mom'Serimer heimlich eine Armee für die Befreiung der SOL aus den Händen der Terminalen Kolonne aufstellen und trainieren. Siri Solabas und Zeran Tronale prägen für diese Armee der Schatten den Begriff »Armee der NACHT«. Der einzig Nicht-Mom'Serimer dieser Armee ist als ihr Oberbefehlshaber Oberstleutnant Steph La Nievand. In hartem Training müssen die Mom'Serimer der Schattenarmee sich nicht nur mit dem Gebrauch tödlicher Waffen vertraut machen, sondern sie haben sich, was ihrem Wesen noch mehr widerspricht, in Beherrschtheit, Schweigen und Gehorsam zu üben. Immer wieder werden heimliche Diebeszüge durchgeführt, um die Armee mit der notwendigen Ausrüstung zu versehen.

Als Kirmizz am 2. September die SOL verlässt und der Mor'Daer-Kalbaron Silathe den Auftrag gibt, das Schiff zur Dienstburg SIRC zu überführen, gehören rund 8.000 der 196.300 Mom'Serimer in der Scherbenstadt der Armee der Schatten an. Beim Eintreffen der SOL bei der Dienstburg am 25. September greifen die 8.000 Schattenkämpfer die Kolonnen-Motivatoren an und töten viele von ihnen. Dabei tut sich besonders der erst sechs Jahre alte Trest Harkanvolter hervor, der durch einen glücklichen Zufall den Koordinator der Kolonnen-Motivatoren ausschaltet und dadurch den Widerstand der Kolonnen-Angehörigen gegen die Kämpfer der SOL bricht. Bei der er-



folgreichen Befreiungsaktion kommen 96 Mom'Serimer ums Leben.

Um eine Botschaft an die in Hangay operierende RICHARD BURTON ins Kolonnen-Funknetz schmuggeln zu können, landen 40 mom'serimische Schattenkämpfer unter dem Kommando von Sinco Venethos in der Maske von Attavennok auf dem Planeten Cricker II. Das Unternehmen gelingt, aber Trest Harkanvolter, der die Flucht seiner Kameraden durch einen Transmitter sichert, wird getötet.

Erstes Zusammentreffen mit Terranern:

Um durch das Schießen einer Zeitschleife seine eigene Genese zu initiieren, schickt die Superintelligenz ES die SOL im Mai 1291 NGZ durch den Mega-Dom im PULS von DaGlausch in die Vergangenheit. Das Schiff verlässt im Jahr 17.995.095 v.Chr. den Mega-Dom der NACHT von Segafrendo und wird dort mit der von Mom'Serimern bevölkerten Station Nacht-Acht konfrontiert.

Da die Mom'Serimer in der SOL keinen bekannten Raumschiffstyp wiedererkennen und an einen Angriff der feindlichen Mundänen glauben, befiehlt Lord-Eunuch Crom Harkanvolter am 944.8741.86-09 Segaf nach der Zeitrechnung der Galaktischen Krone, den Hantelraumer mit allen zur Verfügung stehenden Waffen anzugreifen, zumal im seinem Innern die von großer Angriffslust geprägte mentale Ausstrahlung des Mutanten Vincent Garron angemessen wird.

Die SOL wird durch ein überstarkes Fesselfeld gebunden und von Waffenstrahlen getroffen. Trotz des Paratronschirms können letztere ihre positronischen Einrichtungen empfindlich stören. Insbesondere die Nacht-Acht zugewandten Waffensysteme des Hantelschiffs sind nicht mehr einsetzbar. Erst als es Emotionaut Roman Muel-Chen gelingt, das Schiff um die Längsachse zu drehen, so dass eine Transformsalve in Richtung Nacht-Acht abgefeuert werden kann, stellen die Mom'Serimer den Beschuss ein. Sie beginnen nun aber, die SOL zu ihrer Planetoiden-Station zu ziehen.

Nach der Reparatur der beschädigten Systeme erhält der für Außenopera-

tionen verantwortliche ertrusischen Oberstleutnant Tonko Kerzner den Auftrag, gemeinsam mit Icho Tolot die Fesselfeldprojektoren der fremden Planetoiden-Station auszuschalten. Da die starken Schutzschirme von Nacht-Acht nur gegen Strahlwaffen ausgerichtet sind, können die beiden sie problemlos überwinden. Während Tolot und Kerzner Nacht-Acht erkunden, bemüht sich Atlan den Konflikt auf dem Verhandlungsweg beizulegen. Da auch Crom Harkanvolter eine friedliche Lösung anstrebt, begibt er sich mit seinem Berater Garbam und einer vierzigköpfigen Eunuchen-Delegation an Bord der SOL. Als Atlan dem Lord-Eunuchen die Plombe zeigt, die Lotho Keraete in der SOL zurückgelassen hat, entsteht über diesem Kokon das Symbol ESTARTUS, ein holographisches Dreieck mit drei Pfeilen, und die Stimme von ES fordert die Mom'Serimer auf, seine Freunde bei der Erfüllung ihrer Aufgabe zu unterstützen.

Während der Verhandlungen Atlans mit Crom Harkanvolter versucht dessen machtgieriger Stellvertreter Daram Hassentater die Abwesenheit des jungen Lord-Eunuchen zu nut-

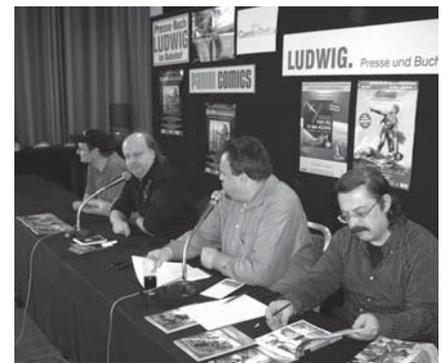
zen, um auf Dauer dessen Position einnehmen zu können. Um sich Harkanvolters entledigen zu können, gibt er den Befehl, die Steuereinheit der Projektoren zu zerstören, deren Fesselfelder die SOL binden. Aufgrund einer Eigensteuerung verstärken die Projektoren jetzt jedoch ihre Aktivität und ziehen die SOL noch schneller auf Nacht-Acht zu. Erst unmittelbar vor der Kollision der Paratronschirme der SOL mit den Schirmen von Nacht-Acht gelingt es den Mom'Serimern, das Fesselfeld abzuschalten. Trotzdem kommt es zu einer Berührung der Schirme, durch die Nacht-Acht 3, der für Recycling verantwortliche Planetoid, erheblichen Schaden nimmt. Crom Harkanvolter fliegt zu seiner Planetoiden-Station zurück, und Daram Hassentater wird auf Anweisung des Lord-Eunuchen seiner Verurteilung zugeführt.



63. Intercomic in Köln mit PERRY RHODAN-Action

Am 3. Mai fand die nun bereits 63. Auflage der ältesten Comic-Verkaufsmesse Deutschlands in der Stadthalle von Köln-Mühlheim statt. Für das von der Bahnhofsbuchhandlung LUDWIG veranstaltete Rahmenprogramm waren einmal mehr prominente Gäste aus dem PR-Team geladen.

An der von Rüdiger Schäfer moderierten Talkrunde zum Thema »PERRY RHODAN-Action« nahmen Exposéautor Christian Montillon und Achim Mehnert (schreibt Band 8) teil. Hans Greis, der Geschäftsführer der Eins A Medien GmbH, stand Rede und Antwort zu den diversen PR-Audioprojekten. Außerdem war mit Professor Dr. Berndt P. Feuerbacher ein renommierter Wissenschaftler und Kometenforscher zu Gast, der äußerst kurzweilig zum neusten Stand der Forschung referierte. Mit auf der Bühne saß zudem Ertugrul Edirne, der einige Titelbilder für den ATLAN-Centauri-Zyklus gemalt



hat und die meiste Zeit damit beschäftigt war, den Autogramm- und Zeichenwünschen der Fans nachzukommen.

Zum Abschluss wurde eine Sternentaufe zu Ehren des Comichelden »Nick, der Weltraumfahrer« durchgeführt und ein bislang namenloser Stern erhielt seine neue Bezeichnung: »Wäschers Nick1958«.



DAS PLATEAU DER GÖTTER

Eine Story von

Dietmar Doering

Lewinia Hirgel, Regierender Rat von Palgat und Regentin des Unhurtz-Sektors im Jahr 47.835 nach Kohr, verschlang den Text, den sie vor kurzem beim Stöbern im Staatarchiv von Pewenannta gefunden hatte. Ihre Hände zitterten, als sie sanft über das Faksimile des kostbaren Manuskriptes glitten ...



Der Wind fuhr ihm schneidend ins Gesicht und ließ die Haut schmerzen, doch Kohr achtete kaum darauf. Genau wie die Angehörigen seiner Leibgarde und die Mitglieder seines Beraterstabes blickte er völlig fasziniert auf die von nur wenig Grün bestandene Hochebene nahe dem gigantischen Hant-Massiv. Millionen und Abermillionen von Palgaten hatten sich dort eingefunden – ein schier unglaublicher Anblick. Wenn er allein nur daran dachte, was es für Mühen gekostet hatte, die Logistik dieses ungeheueren Treffens zu erarbeiten und die Massen sicher hierher zu geleiten ...

Kohr, der Anführer des Atorni-Volkes auf dem Kontinent gleichen Namens, konnte es immer noch nicht fassen, dass es ihm und den Priestern gelungen war, die Bevölkerung des halben Planeten zu versammeln. Die unüberschaubare Menge von Palgaten wirkte fast wie ein einziges Lebewesen. Dank der fantastischen Disziplin der Pilger und geschickt eingesetzter Hilfskräfte war es bisher nirgendwo zu Ausschreitungen oder Unruhen gekommen. Auch die Versorgung der Leute war sichergestellt. Die Sicherheit wurde außerdem von den persönlichen Wachregimentern gewährleistet, die jeder einzelne Herrscher mitgebracht hatte. Der Stammesführer genoss das Schauspiel. Er hatte, und das leugnete niemand, den größten Anteil zu seiner Verwirklichung beigetragen. Mit grimmiger Befriedigung blickte er sich um.



Irgendjemand hatte das chaotisch wirkende Heerlager in einem Anfall von Sarkasmus »Mahendra« genannt, was soviel wie »Heilserwartung« bedeutete. Und tatsächlich waren die Millionen wohl auch aus diesem Grund gekommen: Um die Götter, die ihren Besuch durch Visionen und Erscheinungen angekündigt hatten, um Heilung und Erlösung zu bitten. Spontan beschloss Kohr, an dieser Stelle einen Tempel errichten zu lassen, einen Ort der Besinnung und der Zwiesprache mit den Mächten des Kosmos. Er zweifelte nicht daran, dass das Volk seinen Plan guthieß. Doch zuallererst musste das Wichtigste geschehen: Die Ankunft der Götter. Schließlich hatten all die Millionen dort unten unendliche Strapazen und Hindernisse auf sich genommen, um diesem besonderen Ereignis beiwohnen zu können.

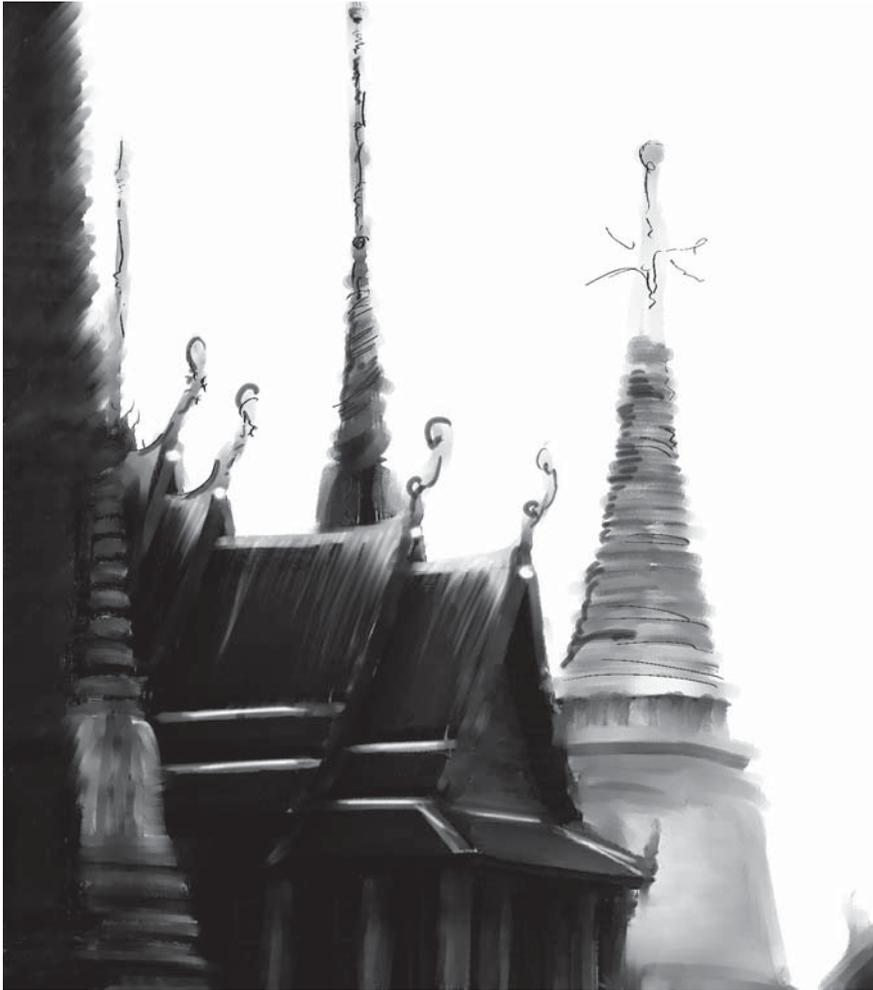
Wemdir Keeta, eine von Kohrs engsten Vertrauten, machte eine umfassende Geste und fragte mit ehrfürchtiger Stimme:

»Ist es nicht überwältigend?« Die Beobachter wurden von den vielfälti-

gen Geräuschen völlig in ihren Bann geschlagen. Die Menge unterhielt sich, betete, sang und musizierte, kurz, es war das größte Volksfest der Geschichte im Gange.

»Ja, dass ist es!«, antwortete der massiv gebaute Mann und blickte gespannt nach oben. Von dort wollten sie kommen, die Götter. So war es den Palgaten mitgeteilt worden. Wenn die Mächtigen endlich am Himmel erschienen, würde die Spannung ihren Höhepunkt erreichen.

Kohrs Gedanken schweiften ab und führten ihn in die Vergangenheit zurück. Er erinnerte sich, als wäre es erst gestern gewesen: Die hohen Wesen tauchten in seinen Träumen auf und versprachen ihm sowie zahllosen anderen Schläfern, ein neues Zeitalter einzuläuten. Die Kultur der Palgaten war reichhaltig und bereits uralt, aber trotzdem war es noch niemals vorgekommen, dass irgendeine Gottheit leibhaftig auf der Bildfläche erschienen wäre. Das war etwas völlig Neues. Seit Jahrzehntausenden von Umläufen Palgats um sein Zentralgestirn Unhurtz hatte keine der Zentralfiguren



eines Kultes oder einer Religion auf einem der fünf Kontinente jemals selbst in die Geschicke der Palgaten eingegriffen. Das war verbürgte Wahrheit. Dass die Massen durch gewisse zwielichtige Gestalten auch manipuliert und benutzt wurden, war zwar ein offenes Geheimnis, es störte jedoch niemanden. Auf Palgat wurde man nicht dazu gezwungen, einer Gemeinschaft beizutreten. Andererseits war die Liste derer, die sich für ihre Schützlinge regelrecht aufopferten und selbstlos an einer Verbesserung der Zustände mitwirkten, auch recht lang. Doch als die Palgaten vor rund vierzig Monddurchgängen schonend durch Stimmen und Visionen auf das Kommende vorbereitet wurden, da war es, als durchflutete sie eine Welle kraftvoller Energie. Die Stimmen leiteten die Bewohner Palgats geduldig und freundlich an, so dass auch der Misstrauischste seinen Argwohn begrub und sich auf die in Aussicht gestellten Dinge freute.

Da die palgatische Gesellschaft überaus tolerant und offen war, erhoben sich vielerlei philosophische

Zirkel und diskutierten die Geschehnisse, ohne sich gegenseitig den Rang streitig zu machen. Obwohl die Bewohner des bevölkerungsreichsten der fünf Kontinente nicht immer friedliche Zeiten hinter sich hatten, war die Freiheit des Geistes nie ernstlich angetastet worden. Ein Umstand, der viel zur Entwicklung der palgatischen Wesenszüge beigetragen hatte. Und genau in diese Stimmung platzte die Nachricht von der Ankunft der Götter, unter denen sich wahrscheinlich jeder Gläubige und Ungläubige etwas anderes stellte.

Kohr wusste das. Es wäre ihm aber niemals in den Sinn gekommen, seinem Volk seine eigenen Vorstellungen aufzuzwingen – das war mit ein Grund dafür, dass er sich ungewöhnlich großer Beliebtheit erfreute. Auch von seinen Gegnern wurde er respektiert und geschätzt, und darin lag die wahre Bedeutung des Amtes, das er innehatte.

Nun stand er hier und erwartete die Ankunft der Mächtigen. Er war etwas pragmatischer als viele sei-

ner abergläubischen Landsleute. Er konnte sich sogar vorstellen, dass es sich bei den angekündigten Besuchern nur um Vertreter einer anderen, höher entwickelten Zivilisation handelte. Möglich, dass sie seit Urzeiten irgendwo in einer abgelegenen Gegend lebten. Ihm waren entsprechende Sagen und Legenden auf Palgat wohl vertraut, die vom Eingreifen Wissender handelten. Diese hätten den Palgaten angeblich in schweren Zeiten beigestanden. Warum sie dieses Mal vom Himmel stiegen, anstatt aus unerforschten Regionen oder über die Meere zu kommen, nun, darüber hatte er sich noch keine Gedanken gemacht.

»Es ist soweit!« Der Ruf pflanzte sich durch die Menge fort und erreichte auch Kohr. Unzählige Arme reckten sich gen Himmel, wo nun eine phantastische Lichtschau begann. Pulsierende Farbfelder, gleißende Strahlen und bunte, wirbelnde Wolken formten Szenen aus der palgatischen Mythologie. Längst vergangene Geschehnisse liefen vor den weit aufgerissenen Augen der Staunenden ab, und lange verstorbene Helden erwachten wieder zum Leben. Wunderbare Melodien erklangen und ließen das Volk ergriffen verharren. Alles starrte hinauf, abgesehen von den Personen, die mittlerweile zu Boden gesunken waren. Ob sie nun in Ohnmacht gefallen waren oder nur ihrer Rührung Ausdruck verliehen, ließ sich auf die Entfernung hin nicht genau ausmachen, doch die Vorführung erfüllte ihren Zweck.

Auch Kohr und sein Hofstaat waren fasziniert. Ihnen bot sich ein unglaubliches Schauspiel. Das gesamte Plateau sowie seine nähere Umgebung waren in vielfarbige Helligkeit getaucht. Wer immer das Programm dieser Vorführung entworfen hatte, der Erfolg war ihm mehr als gewiss. Die mythologischen Darstellungen waren etwas, was das Volk verstand, weil sie quasi aus dem Leben gegriffen waren. Kohr war zwar einer der weniger religiös motivierten Betrachter des Schauspieles, doch auch er konnte sich nicht von diesem Anblick losreißen. Was mochte dann erst in den Köpfen der Millionen überall um ihn herum vorgehen?

»Dort, mein Herrscher! Die Helden steigen herab!«, rief eine junge Frau aus seinem Gefolge mit heiserer Stimme und schwankte unter dem Schock, den sie erlitten hatte. Und tatsächlich – leuchtende Gestalten, in Form und Größe durchschnittli-

chen Palgaten gleichend, schwebten zu Boden und stellten sich nebeneinander auf. Ein ehrfürchtiges Raunen ging durch die Menge. Dann erhob sich ein vielstimmiger Chor, der den durch die Pilger verursachten Lärm mühelos übertönte:

»Kohr, Auserwählter aus dem stolzen Volk der Palgaten, die Götter rufen dich! Wir sind gekommen, um dir zu dienen! Tritt näher, Edler!« Der Palgate wagte kaum zu atmen. Er war fassungslos.

»Sie ... sie kennen meinen Namen!«, stammelte er. »Wie ist das möglich?« Verwirrte Blicke trafen ihn. Die Umstehenden sanken ehrerbietig zu Boden.

»Herr, die Mächtigen sind mit Euch!« Der Angesprochene schwieg peinlich berührt. Er war ein solches Verhalten von seinen Untergebenen nicht gewohnt. Nach einer Schrecksekunde riss er sich zusammen und beugte sich zum Erstbesten in Griffweite hinunter.

»Nicht doch! Steh' auf!«, bat er verlegen. »Das ist nicht nötig. Ich will das nicht!« erklärte er und legte etwas Schärfe in seine Stimme. Verdattert schaute ihn der alte Mann an. Er schien nicht zu begreifen, dass er etwas falsch gemacht haben sollte.

Währenddessen erhoben sich die machtvollen Stimmen erneut und riefen nach dem Führer der Atornis. »Geht!«, sagte der Alte leise zu Kohr. »Erzürnt die Götter nicht, Erhabener!« Kohr wollte gegen die deutliche Unterwürfigkeit protestieren, die Ereignisse ließen ihm jedoch keine Gelegenheit mehr dazu. Eines der Wesen bewegte sich auf ihn zu. In der Menge bildete sich eine Gasse, um es hindurch zu lassen. Überall fielen Palgaten beiderlei Geschlechts auf die Knie. Staunend beobachtete Kohr, was dort passierte. Dann hatte das ... Geschöpf? ... ihn erreicht. Nun erkannte er, dass nicht der Ankömmling selbst leuchtete, wie er fälschlicherweise angenommen hatte, sondern dessen Kleidung. Sie schimmerte irisierend und glitzerte stellenweise wie die Juwelen geschmückten Roben mancher Adliger. Interessiert musterte Kohr sein Gegenüber. Er fühlte sich furchtlos und glücklich. In einem Winkel seines Bewusstseins bohrte jedoch die Frage, ob wohl die Besucherin etwas mit seinem Wohlbefinden zu tun hatte.

»Willkommen!« begrüßte er die Gestalt. »Das Volk von Palgat ist geehrt von der Anwesenheit der Mächtigen! Willkommen!«

Die Fremde trug die Züge einer jungen Göttin, deren Statuen überall zu finden waren und von der Bevölkerung mit Opfergaben überhäuft wurden.

»Ich, Mondal, bin gekommen, um dich, den Auserwählten, einzuladen in den Hort der Götter! Der Ruhm deiner Taten ist groß, und selbst in höheren Sphären bewundert man, wie du dich für dein Volk einsetzt. Begleite mich, und du läutest eine neue Ära ein.« Mit diesen Worten ergriff Mondal Kohrs Arm und führte ihn durch die Gasse, welche die Menge bis jetzt offen gehalten hatte. Ein heller Schein legte sich über die Köpfe der beiden und veranlasste die Umstehenden zu ehrfürchtigem Murmeln. Kohrs Hofstaat flüsternte untereinander und blickte ihnen nach.

Es begann bereits zu dämmern, als Kohr wieder erschien. Er wurde von jenen begleitet, die ihn zu sich gerufen hatten. Sie waren es, die nun gemeinsam erklärten:

»So höre, Volk von Palgat, Volk des Erwählten! Kohr, Sohn der Tonda und des Mowen, Kind von Atorni, hat den Auftrag der Götter erhalten, Eure Zivilisation als erster Regierender Rat von Palgat in eine helle Zukunft zu führen! Es sei von nun an beschlossen und verkündet, dass für Euch eine neue Zeit beginnt. Wir werden unter Euch weilen, um Euch zu beraten und zu helfen. Dieser Ort soll fortan als Tempelstadt dazu dienen, uns Eure Wünsche wissen zu lassen. Alle Bewohner Atornis, Koranats, Homars, Naz' und Schucklus mögen hier erscheinen, denn jeder ist willkommen!« Die Sprecher machten eine kurze Pause, weil sie bemerkten, mit welcher Inbrunst die Bewohner dieser Welt an ihren Lippen hingen.

»Von nun an werden wir Euch wieder begleiten, wie wir es vor langer Zeit schon einmal taten. Wir haben erkannt, dass das Volk, welches unter dieser Sonne aufgewachsen ist, unser Vertrauen nicht missbraucht und uns nicht enttäuscht hat. Ihr habt unser Andenken in Ehren gehalten. Daher wollen wir Euch belohnen, mit dem, was Ihr verdient. Und nun feiere, Volk von Palgat! Möge das Licht des Universums Euch leiten, unsere Kinder!«

Als der Atornier zu seinen Begleitern zurückkehrte, stand er immer noch unter dem Eindruck des Erlebten.

»Mir wurden Wunder gezeigt, ihr würdet es nicht glauben! Unver-

ständig, aber großartig! Und man hat mir versprochen, dass dies alles für uns sein wird, dass wir keine Not mehr kennen werden und keine Kriege mehr zu führen brauchen. Es war ... überwältigend!«

»Stimmt es, dass Ihr nun Herrscher über ganz Palgat seid?«, fragte eine junge Frau mit den Insignien der Wüstenstämme von Hoon zweifelnd. Kohr zögerte mit der Antwort. Was die Frau sagte, entbehrte nicht einer gewissen Ironie: Er war quasi von den Götter zum Statthalter über den gesamten Planeten ernannt worden. Zwar sah es nicht so aus, als ob die Bevölkerung diese Entscheidung anfechten würde, doch ganz wohl war ihm dabei nicht. Kohr hätte von sich aus niemals den Ehrgeiz dazu entwickelt, die Macht an sich zu reißen und Regierungsoberhaupt zu werden. Fast war er versucht, sich für diese Anmaßung zu entschuldigen.

»Die Götter haben mir diese schwere Aufgabe nicht allein aufgebürdet«, sagte er betont langsam und schaute die Frau aufmerksam an. »Ein Gremium, das sich aus Vertretern aller Kontinente zusammensetzt, wird mir beratend zur Seite stehen.« Er machte eine Kunstpause und fügte dann hinzu: »Es wird auch darüber wachen, dass ich nicht das Wohl Aller aus den Augen verliere. Die Strafe wäre schrecklich ...«, endete er, verschwieg aber wohlweislich, was ihn in diesem Falle erwarten würde. »Wie dem auch sei, ich fühle mich sehr geehrt. Es ist eine sehr große Verantwortung, die auf mich zukommt.« Er seufzte. »Auf uns alle. Lasst uns daher als erstes die Gelehrten versammeln - es sind große Dinge vorzubereiten, im Namen Palgats!« Als Antwort verneigten sich die Umstehenden mit glänzenden Augen und erklärten wie aus einem Munde:

»Ich höre und gehorche, mein Rat!« Kohr wandte sich rasch um, bevor jemandem die Tränen auffielen, die ihm ungehemmt über die Wangen liefen ...

E N D E



Die PERRY RHODAN-Stammtische

Aachen: In der Regel am 2. Samstag in den geraden Monaten; Ausnahmen siehe Forum
 Kontakt: DOROTHEA SCHUBERT
 Herstaler Str. 11, 52074 Aachen
 E-Mail: pr_stammtisch_ac@yahoo.de

Achim: An jedem letzten Mittwoch im Monat im Kulturzentrum »Alter Schützenhof«, Bergstr. 2, Achim.
 Kontakt: MICHAEL VIRCHOW
 Noiweg 28, 28832 Achim.
 E-Mail: p.baeuerle@gmx.de

Aschaffenburg: An jedem letzten Freitag im Monat ab 20 Uhr in der Gaststätte »Zur Löwengrube«, Schneebergstr. 9, Aschaffenburg.
 Kontakt: KARL E. AULBACH
 Friedenstr. 14, 63872 Heimbuchenthal.
 E-Mail: Karl.Aulbach@t-online.de

Bad Säckingen: An jedem ersten Dienstag im Monat ab 19.30 Uhr im Gasthaus »Alte Zunft«, Metzgergasse, Bad Säckingen.
 Kontakt: JÜRGEN PETTKE
 Badstr. 19, 79761 WT-Tiengen.

Berlin: An jedem zweiten Sonntag im Monat ab 20 Uhr im Chinarestaurant »Große Mauer«, Dominicusstr. 54, Berlin-Schöneberg.
 Kontakt: BERNHARD KEMPEN
 Friedrich-Wilhelm-Platz 13, 12161 Berlin.
 E-Mail: kempen@epilog.de

Braunschweig: An jedem ersten Montag im Monat um 19 Uhr im »Mephisto«, Fallerslebenstr. 35, Braunschweig.
 Kontakt: CLAUDIA FISCHER
 Laubenhof 2, 38104 Braunschweig.
 E-Mail: c.fischer@sciencefiction.de

Chemnitz: Jeden dritten Samstag im Monat ab 14 Uhr im Bürgerhaus, Müllerstr. 12, Chemnitz
 Kontakt: WOLFGANG HÄHLE
 Telefon: 0371/449277

Darmstadt: An jedem ersten Samstag im Monat ab 18 Uhr im Clubraum der Gaststätte »Stadt Budapest«, Heimstättenweg 140, Darmstadt.
 Kontakt: ROGER MURMANN
 Wilhelm-Leuschner-Str. 17, 64859 Eppertshausen.
 Telefon: 06071/38718 (ab 17 Uhr)
 E-Mail: starcadet3@aol.com oder streffda@gmx.de

Dortmund: An jedem zweiten Freitag im Monat ab 19 Uhr in der Gaststätte »Am Richterbusch«, Nortkirchenstr. 10, Dortmund.
 Kontakt: GÜNTER DUNKER
 Phönixstr. 32, 44263 Dortmund
 Telefon: 0231/4964821
 Email: VWille67@aol.com

Dresden: An jedem zweiten Samstag ab 18 Uhr im Kellerklub auf der Güntzstraße, Dresden.
 Kontakt: UWE SCHILLBACH, Breitenauer Str. 9, 01279 Dresden. Telefon: 0351/3115721
 Email: uwe.schillbach@sz-online

Graz: An jedem zweiten Freitag im Monat ab 19 Uhr im Gasthaus »Schwarzer Adler«, Leonhardstr. 27, Graz.
 Kontakt: BERND HUBICH, postlagernd, Postamt Peter-Tunner-Gasse 49, A-8029 Graz.
 E-Mail: prsg@gmx.at

Hagen: Jeden ersten Dienstag im Monat Alte Feuerwache, Eppenhauerstr. 104, Hagen.
 Kontakt: GERHARD BÖRNSEN
 Steinruther Str. 13, 58093 Hagen.

Hamburg: An jedem zweiten Freitag im Monat ab 19 Uhr in der Gaststätte »Roxies«, Renzelstraße / Ecke Grindelallee, Hamburg.
 Kontakt: HEIKO LANGHANS
 Schaumanns Kamp 23, 21465 Reinbek.

Hammelnburg: In jedem zweiten Monat, immer am 3. Freitag.



Der Stammtisch Köln

Kontakt: THOMAS DONISLREITER
 Lindengasse 7, 97762 Hammelnburg.
 E-Mail: th.donislreiter@swin.de

Innsbruck: An jedem ersten Freitag im Monat im Lokal »Insieme«, (gegenüber vom Hauptbahnhof), Innsbruck.
 Kontakt: STEFAN LECHNER
 Sillhöfe 1A, A-6020 Innsbruck.
 E-Mail: stefan.lechner2@chello.at

Karlsruhe: An jedem ersten Freitag im Monat ab 19 Uhr in der Gaststätte »Taverne – der Grieche«, Kaiserstr. 16, Karlsruhe.
 Kontakt: KLAUS DUNKEL
 Sudetenstr. 18, 76187 Karlsruhe.
 Homepage: www.stammtisch-web.de

Köln: An jedem 2. Samstag im Monat ab 16 Uhr in der Gaststätte »Refugium«, Herthastr. 1, Köln
 Kontakt: RALF A. ZIMMERMANN
 Jakobstr. 23, 54290 Trier
 E-Mail: RAZ@Demondestroyer.de

Leipzig: An jedem ersten Freitag im Monat ab 18 Uhr im »Fass«, Johannisallee 20, am Ostplatz, Leipzig.
 Kontakt: UTE MÜLLER
 Bernhardstr. 34, 04315 Leipzig.
 E-Mail: ute.moritz@t-online.de
 Homepage: stamtmischle.home.pages.de

Mannheim: An jedem ersten Mittwoch im Monat ab 19 Uhr im Restaurant »Stadt Rüdeshelm«, Rüdeshelmer Str. 36, Mannheim-Käfertal.
 Kontakt: ROMAN PIECHULLEK
 Postfach 410341, 68277 Mannheim.

Marburg: An jedem dritten Samstag im Monat ab 19 Uhr in der Gaststätte »Knubbel-Center«, Schwanallee 27, Marburg.
 Kontakt: ULF DEBELIUS
 Damaschkeweg 35, 35039 Marburg.
 E-Mail: debelius@gmx.net

Marktredwitz: In der Regel am vorletzten Freitag jedes Quartalendes (Ausnahme Dezember) im Restaurant »Am Kamin«, Klingerstr. 18, Marktredwitz. Terminabweichungen sind jedoch die Regel, deshalb zumeist nach Absprache.
 Kontakt: HUBERT HAENSEL
 Postfach 2352, 76413 Rastatt.

München: An jedem ersten Donnerstag im Monat ab 18 Uhr in der Gaststätte »St. Benno Einkehr«, Stadelheimerstr. 71, München.
 Kontakt: DIETER WENGENMAYR
 Postfach 1138, 81511 München.
 E-Mail: Dida.Wengenmayr@online.de
 Homepage: www.prsm.clark-darltou.de

Münster: An jedem ersten Samstag im Monat ab 19.30 Uhr im »Einspruch«,

Am Hindenburgplatz, Münster.
 Kontakt: MARKUS KACHEL
 Egelshove 20, 48163 Münster.
 E-Mail: gilgamesch@thoregon-net.de

Neumarkt: Lokal: zur Zeit wechselnd. Infos unter ExplorerEX1701@aol.com und 0174/6342275.
 Kontakt: DIETER REICH
 Kurt-Fischer-Str. 17, 92360 Mühlhausen.
 E-Mail: PRCFestak@aol.com

Nürnberg: An jedem dritten Mittwoch im Monat ab 19 Uhr in der Gaststätte »Zum Stadion«, Herzogstr. 22, Nürnberg.
 Kontakt: DETLEF DÖRRES
 Haydstr. 1, 91320 Ebermannstadt.

Oberursel: An jedem ersten Samstag im Monat ab 19 Uhr in der Gaststätte »Zum Schützenhof«, Wallstr. 27, Oberursel.
 Kontakt: MARGARETE RIEHL
 Bornstr. 5, 63152 Bad Homburg.

Stuttgart: An jedem ersten Freitag im Monat ab 18.30 Uhr in der Gaststätte »Abklatsch«, Wilhelmstr. 27, Stuttgart - Bad Cannstatt
 Kontakt: MICHAEL KELLER
 Breitwiesenstr. 23, 70839 Gerlingen, Telefon: 07156/175888, E-Mail: Kellony@web.de
 www.perryrhodan-stammtisch-stuttgart.de

Ulm: Am dritten Sonntag jedes zweiten (geradzähligen) Monats in der Gaststätte »Andechs«, Frauenstrasse 39, Ulm. Beginn: 19 Uhr
 Kontakt: RALF KÖNIG
 E-Mail: ralf.koenig@gmx.de

Wien: An jedem ersten Freitag im Monat ab 19 Uhr in der »Neubauschenke«, Ecke Zieglergasse/ Seidengasse, Wien.
 Kontakt: MICHAEL THURNER
 Neubaugasse. 8/9, A-1070 Wien.
 E-Mail: scrapid@chello.at

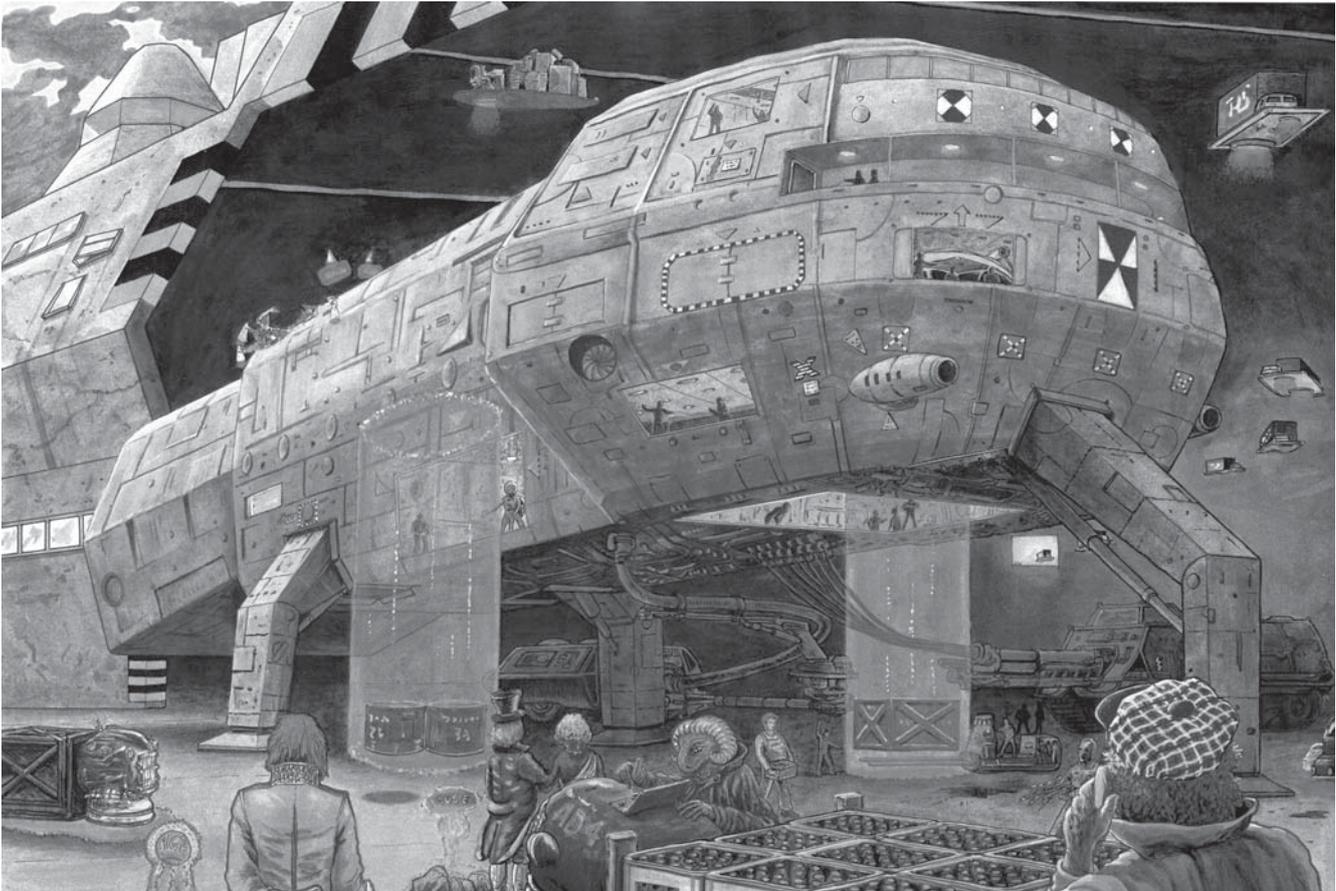
Zürich: An jedem zweiten Freitag im Monat ab 19:30 Uhr im Restaurant »Bier-Falken«, Löwenstr. 16, Zürich.
 Kontakt: HOLGER HÖPFL
 Glatthalstr. 118c, CH-8052 Zürich.
 E-Mail: gucky@datacomm.ch

Zweibrücken: An jedem dritten Samstag im Monat in der Gaststätte »Zum Löwen«, Zweibrücken-Ixheim.
 Kontakt: ANDREAS SCHWEITZER
 Etzelweg 185, 66482 Zweibrücken.
 E-Mail: Acrus@zweibruecken.net
 Tel.: 06332/904879

Änderungen und Ergänzungen bitte der Redaktion mitteilen!



Die Lesergrafik von Peter Sauerbrei-Pohl, Coburg



Impressum

SOL ist eine nichtkommerzielle Publikation der PERRY RHODAN-FanZentrale e.V. und erscheint viermal im Jahr. Der Bezug ist im Mitgliedsbeitrag enthalten.

Wir danken der PERRY RHODAN-Redaktion und der Pabel-Moewig Verlag KG für die freundliche Unterstützung.

Postanschrift:

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.
Postfach 2352, 76413 Rastatt

Der Vorstand:

Rüdiger Schäfer (Vorsitzender)
Herbert Keßel (Schatzmeister)
André Boyens (Schriftführer)

Bankverbindung:

PRFZ e.V.
SK Uelzen Lüchow-Dannenberg
Kto. 460 424 20
BLZ: 258 501 10

Kasse & Mitgliederverwaltung:

Achim Havemann
Harlingen 119
29456 Hitzacker
E-Mail: kasse@prfz.de

Internet-Redaktion:

Rolf Kiessling
Schladstraße 14
46047 Oberhausen
E-Mail: r_kiessling@gmx.de

Die Ehrenmitglieder:

Walter Ernsting,
Ernst Vlcek
Klaus Bollhöfener

Die PERRY RHODAN-FanZentrale im Internet: www.prfz.de

ISSN 1439-2453

Verlag & Herausgeber:

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Titelillustration:

Sven Papenbrock

Chefredakteur:

Klaus Bollhöfener (v.i.s.d.p.)
E-Mail: sol@prfz.de

Redaktionelle Mitarbeit:

Christian Humberg, Andreas Leder, Erich Loydl,
Claudia Schramm und Frank Zeiger

Schlussredaktion:

Matthias Hinz und Klaus Bollhöfener

Layout/Gestaltung:

Günter Puschmann

Belichtung & Druck:

Hermann Bösmann GmbH, Detmold

Auflage: 1400

Textbeiträge:

Uwe Anton, Stefan Barton, Ulrich Bettermann,
Rainer Castor, Diemar Doering, Frank Gerigk,
Robert Hector, Horst Hoffmann, Heiko Langhans,
Inge Mahn, Gregor Paulmann, Raimund Peter,
Rüdiger Schäfer, Roman Schleifer, Rainer Stache,
Michael Thiesen, Uschi Zietsch

Bilder & Grafiken:

Vincent Burmeister [40,42,44], Marco Finsterwald
[28-33], Peter Fleissner [8,9], Ulrich Magin [20],
Inge Mahn [51-53], Gregor Paulmann [23],

Raimund Peter [25-27], Günter Puschmann
[21,34,36,61], Peter Sauerbrei-Pohl [47,65],
Rüdiger Schäfer [14,15,46], Martin Steiner
[8,9], Thomas Scheileke [54-59], VPM
[6,7,11-13,48,50,60], Rudolf Zengerle [24], Uschi
Zietsch [8,9]

Das Copyright der Beiträge liegt bei den jeweiligen Autoren und Zeichnern bzw. VPM/PRFZ. Nachdruck, auch auszugsweise, nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung der PRFZ. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.



Die Ehrenmitglieder:



Walter Ernsting

Ernst Vlcek

Klaus Bollhöfener

Ja, ich möchte Mitglied der PERRY RHODAN-FanZentrale e.V. werden!

BEITRITTSERKLÄRUNG

(Bitte einsenden an: PRFZ e. V., Achim Havemann, Harlingen 119, 29456 Hitzacker.)

Mitgliedsnummer: _____
Intern (wird von der PRFZ ausgefüllt)

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon und E-Mail-Adresse

Geburtsdatum

Mitglied seit: _____
Intern (wird von der PRFZ ausgefüllt)

- Den Jahresmitgliedsbeitrag in Höhe von € 24,- (€ 32,- Ausland) habe ich auf das nachfolgende Konto überwiesen.
- Der Jahresmitgliedsbeitrag in Höhe von € 24,- (€ 32,- Ausland) wird von der PERRY RHODAN-FanZentrale per Lastschrift eingezogen (Einzugsermächtigung s.u.).
- Bis 18 Jahre, Bezieher von Arbeitslosengeld II und Sozialhilfeempfänger (nur gegen Vorlage v. Kopie des Personalausweises oder Bewilligungsbescheides) Beitrag € 16,-
- Ich möchte zusätzlich die PERRY RHODAN-News für 1 Jahr beziehen und bezahle dafür € 10,80 (Inland), € 14,40 (Europa), € 26,40 (Welt).

PRFZ e.V. • Sparkasse Uelzen Lüchow-Dannenberg • BLZ 258 501 10 • Konto 46 04 24 20
IBAN: DE30 2585 0110 0046 0424 20 • BIC: NOLADE21UEL

LASTSCHRIFT-EINZUGSERMÄCHTIGUNG

Hiermit ermächtig(n) ich/wir Sie widerruflich, den Mitgliedsbeitrag für die PERRY RHODAN-FanZentrale e.V./den Betrag für den Bezug der PERRY RHODAN-News bei Fälligkeit zu Lasten meines/unseres Girokontos durch Lastschrift einzuziehen.

Kreditinstitut

Bankleitzahl

Kontonummer

Wenn mein/unser Konto die erforderliche Deckung nicht aufweist, besteht seitens des kontoführenden Kreditinstitutes kein Verpflichtung zur Einlösung. Teileinlösungen werden im Lastschriftverfahren nicht vorgenommen.

Ort, Datum, Unterschrift
(bei Minderjährigen auch die des gesetzlichen Vertreters)

Widerrufsrecht: Die Bestellung kann innerhalb von 2 Wochen ohne Angabe von Gründen bei der PRZ e. V., Achim Havemann, Harlingen 119, 29456 Hitzacker, schriftlich widerrufen werden.

SOL Nr. 52 erscheint im Oktober 2008

Die PerryRhodan-FanZentrale präsentiert:



Jetzt endlich erschienen!

Die lange verschollene Nr. 8 der
PERRY RHODAN-FanEdition:

»Das Ta Ra El« von Jörg Isenberg

Ein spannender Roman aus dem
PERRY RHODAN-Universum.

Ab sofort im SpaceShop der PRFZ für nur 4,00 EUR!
Postfach 1107 • 29452 Hitzacker • E-Mail: spaceshop@prfz.de

NEU!

Perry Rhodan



Aufbruch der BASIS

Im Kampf der Mächtigen drohen den Bewohnern der Milchstraße Tod und Vernichtung

Band 102

Aufbruch der BASIS

ISBN 978-3-8118-4088-1

Das Jahr 3586: Seit ein Notruf der Superintelligenz ES eintraf, warten neue Herausforderungen auf die Menschheit. Ein geheimnisvolles Objekt namens PAN-THAU-RA entgleitet in der fernen Galaxis Tschuschik der Kontrolle uralter Wesen. Tod und Vernichtung drohen den Bewohnern zahlreicher Sternensinseln, darunter auch der Milchstraße.

Die BASIS ist das größte Raumschiff, das je im Solsystem gebaut wurde; sie startet mit mehr als zehntausend Menschen an Bord zu einer Expedition ins Ungewisse. Schon bald stellt sich heraus, dass der Tod die BASIS begleitet.

Auch Perry Rhodan ist mit der SOL auf der Suche nach der PAN-THAU-RA. Der Terraner weiß, dass ihn ein verschollenes Sporenschiff der Mächtigen erwartet – was vor Jahrmillionen das Leben im Universum verbreitet, bringt jetzt den Tod ...

Romane mit atemberaubenden Zivilisationen und exotischem Leben in den Tiefen des Universums, dazu Geheimnisse und Konflikte, die Ewigkeiten überdauern haben ...

Jeder Band:
400 Seiten, Hardcover
Format 12,7 x 19,5 cm
€ 16,90/sfr 29,90

Alle bisher erschienenen PERRY RHODAN-Bände gibt es im gut sortierten Buchhandel und in den Buchabteilungen der Kaufhäuser. Direkt zu bestellen auch im Internet unter: www.Perry-Rhodan.net

Das Abenteuer beginnt am 1. August 2008:



Band 2450
»**Evolux**«
von Robert Feldhoff

Evolux ist eine Welt der Kosmokraten, gigantisch und geheimnisvoll zugleich. Hier entstehen Raumschiffe von unvergleichlicher Stärke und Eleganz. Und von hier benötigt Perry Rhodan die Hilfsmittel, um die Menschheit vor dem Untergang bewahren ...

Extra: Vierfarbiges
Risszeichnungsposter

www.Perry-Rhodan.net