MAGAZIN FÜR PHANTASTIK
WWW.FANTASYGUIDE.DE
WWW.LESEHOEHLE.DE
SONNENSTURM-MEDIA.DE
WWW.WODPORTAL.DE
WWW.X-ZINE.DE
AVALON-PROJEKT.COM

SONO

VIRTUELLE WELTEN

H.W.Mommers: Sex, Love, Cyberspace --- EVE Online --- Viron von Udo Ahrens --- Matrix XP --- Schatten in der Matrix von Jörg Nemitz --- Tad Williams: Otherland --- Portale im Internet: Helden.de --- XP von Anna Rinn-Shad --- Virtuelle Serien --- The Creek: Interview mit Nadia Volkrodt --- Karibische Nächte von Markus K. Korb --- Fantasy-Art: Interview mit Ric Sattler

EDITORIAL

Impressum

Redaktion:
Chris Weidler
Matthias Deigner

Cover:
Steffi Raatz

Layout:
Matthias Deigner

Textbeiträge:
Ulrike Jonack
Steffi Raatz
Michael Schmidt
Roland Heddergott
Christoph Fischer
Michael Knörzer
Marcel Dykiert
Elvir Dolic
Markus K. Korb
Anna Rinn-Schad
Udo Ahrens
Jörg Nemitz

Grafiken :
Steffi Raatz
Chris Schlicht
Marlies Krummen

Kontakte:
Chris Weidler
wanderer@fantasyguide.de
Jens Peter Kleinau
redaktion@x-zine.de

Herzlich Willkommen zu der aktuellen Ausgabe unseres Crossover-Magazins "SONO".

Nach unserer Erstausgabe wurden wir teilweise gefragt, „Warum legt ihr euch nicht auf ein Genre fest?“ Die Antwort hierzu ist recht einfach, „SONO“ versteht sich als Crossover-Magazin, welches in sich die verschiedenen Genre Fantasy, ScienceFiction und Horror vereint und wir damit einen kleinen Einblick in die unterschiedlichen Bereiche Literatur, Rollenspiel, Games und Medien bieten möchten. So geben wir mit „SONO“ die Möglichkeit neben den für einen persönlich interessanten Themen einen kleinen Blick über den Tellerrand in die unterschiedlichen Bereiche zu wagen und für sich persönlich eventuell auch neue interessante Themen zu entdecken. Unser „roter Faden“ hierbei ist das Grundthema, welches jede Ausgabe hat.

Und somit wären wir bei unserer aktuellen Ausgabe mit dem Thema „Virtuelle Welten“.

Ein kleiner Ausschnitt zu „Virtuell“ aus dem Brockhaus: Virtuelle Realität/Cyberspace - englisch virtual reality, Abkürzung VR, mittels Computer erzeugte, dreidimensionale künstliche Welt, in der einer mit entsprechenden Geräten ausgestatteten Person (Cybernaut) das Gefühl vermittelt wird, selbst Teil der vom Rechner simulierten Welt zu sein und darin agieren zu können.... .... Kritische Stimmen weisen auf die Gefahr hin, dass mit zunehmender Perfektionierung des Cyberspace Menschen zur Flucht aus der Realität verführt werden könnten.

Besteht diese Gefahr nicht schon jetzt? Was ist Realität, was ist Virtuell? Ist unsere Realität eventuell nur eine virtuelle Welt und wir alle sind Teile in einem virtuellen Spiel?

Fragen, welche wir hier sicherlich nicht beantworten können, aber wir möchten Ihnen einige Anstöße und Beispiele zeigen, was eventuell möglich sein könnte. Begleiten Sie uns daher einmal auf eine kleine Reise quer durch die virtuellen Welten und lassen sich zeigen, was anhand gedanklicher Spielereien der Autoren möglich sein könnte. Begeben Sie sich mit uns kurz in den Cyberpunk, seien Sie einmal ein Runner und verbinden Sie sich emotional mit Ihrem Computer, um sich von ihm und der Hilfe von H.W. Mommers oder Tad Williams zeigen zu lassen...was wäre wenn.

Ihr *Chris Weidler*

Inhalt

Essay: Vision und Rückzug 3

H.W.Mommers - Sex, Love, Cyberspace 4

EVE Online 19

Story: Viron von Udo Ahrens 25

Fanweb: Matrix XP 33

Story: Schatten in der Matrix von Jörg Nemitz 35

Spezial: Tad Williams - Otherland 41

Portale im Internet: Helden.de 48

Mammuts Kolumne 53

Story: XP von Anna Rinn-Shad 54

Virtuelle Serien 61

The Creek: Interview mit Nadia Volkrodt 65

Rollenspiel: Einmal quer durch den Cyberpunk 69

Story: Karibische Nächte von Markus K. Korb 74

Fantasy-Art: Interview mit Ric Sattler 79

Inhaltsangabe Produkte 84

Essay: Vision und Rückzug

3

Als Science Fiction Leser habe ich manchmal das Gefühl, die Realität hinke der Wirklichkeit hinterher. Meiner Wirklichkeit zumindest. In der Science Fiction ist zum Beispiel die Erforschung des Mars ein uralter Hut. Computeranimationen von Marsrovern, die wie beräderte Spinnen über roten steindurchsetzten Sand kriechen, lösen bei mir noch vor dem Ah! einen Dejavu-Effekt aus. Und die noch gar nicht so alte Meldung, man habe zum ersten Mal einen Planeten außerhalb des Sonnensystems entdeckt, ließ mich statt staunen erleichtert aufseufzen: Na endlich!

Was hat das mit dem Thema dieses Heftes zu tun? Nun: Der Duden übersetzt das aus dem Französischen kommende Wort mit „der Kraft oder der Möglichkeit nach vorhanden“. In den Köpfen von Science Fiction Autoren und Lesern fanden – Kraft ihrer Gedanken – virtuelle Marslandungen statt, lange bevor Nasa & Co. dafür Computer einsetzten. Der Zweck dieser beiden auf so verschiedene Weise kreierten virtuellen Ereignisse ist allerdings recht verschieden: Während die Autoren zeigen wollen, dass es möglich sein wird, fragen sich die Raumfahrtprofis, ob es möglich sein wird. Die Autoren überlegen sich, was sie erreichen wollen, und setzen die Voraussetzungen als gegeben voraus, die Ingenieure gehen von den Voraussetzungen aus und schauen, was sie damit erreichen.

Machen Autoren aber nicht eigentlich dasselbe? Gehen sie nicht auch von einer wenn auch virtuellen Voraussetzung aus – die Marslandung glückt – und schauen dann, was ihre Helden erreichen? Nicht ganz. Es gibt einen winzigen Unterschied, einen ganz entscheidenden Unterschied. Autoren können ihre virtuelle Wirklichkeit so lenken, dass geschieht, was geschehen soll. Sie können es auf den Punkt bringen. Und zwar auf genau den, der ihnen vorschwebt. Sie sind die Götter ihrer Welten. Und ihre Leser sind die Gläubigen. Die fahren durchaus gut damit. Vor allem, weil sie sich die Welt aussuchen können, in die sie eintauchen wollen. Wenn ihnen eine dieser Welten nicht mehr zusagt, verlassen sie sie und suchen sich eine andere, bessere virtuelle Welt. In der Realität würde solches an unzähligen echten oder eingebildeten Hürden scheitern.

Und noch einen Vorteil haben diese virtuellen Welten – egal, ob gedruckt, gespielt oder gefilmt: Sie sind festgelegt. Mag sein, dass der Autor im dritten Teil seiner Dekalogie einen neuen Raketenantrieb einführt, aber dadurch erklärt er nur, warum jetzt plötzlich vorher unerreichbar ferne Planeten erkundet werden können. Sonst ändert sich gar nichts: die selben Helden, die gleichen Feinde, zum zigtsen Mal das übliche Problem, hundertfach bewährte Lösungswege. Was aber passiert, wenn in der Realität ein neuer Raketenantrieb entwickelt wird? Plötzlich steht der erste Mensch auf dem Mars, die Kommunikationstechnik passt sich an die neuen Entfernungen an und Hyperfunk ist der letzte Schrei. Mutter kann ihr altes Telefon nun entgültig wegwerfen und ihre Tochter – eben erst mit dem Studium der UMTS-Technik fertig – muss sich vom ABC-Schützen des Nachbarn erklären lassen, wie man die neuen Kommstationen programmiert, damit man nicht zufällig einen Luxuskreuzer ersteigert, obwohl man doch nur Tante Erna anrufen wollte.

Sowas passiert im Buch nicht. Da „können die das“ einfach. Und der Leser kann es auch. Nicht wie in der Realität, wo er sich fragt, was zum Teufel dieses Acemannan ist, das er unbedingt mit der Nahrung aufnehmen muss, wenn er nicht vorzeitig sterben will. Hoch lebe die Astronautennahrung, da ist alles drin, was man braucht – auch wenn man nicht weiß, was das ist. Im Buch essen die Leute einfach, wir müssen uns ernähren. Im Buch ist der Alltag leichter, wir schlagen uns alle paar Monate mit neuen „Erfindungen zur Erleichterung des Alltags“ herum. Gut, wenn man sich dann in seine überschaubare virtuelle Welt mit wohldosierten Überraschungen und den aufs Wesentliche beschränkten Geschehnissen zurückziehen kann. Da hat man dann endlich mal nicht mehr das Gefühl, der Realität hoffnungslos hinterherzuhinken. Wie angenehm.

Ulrike Jonack

Ulrike Jonack, Jahrgang 1966, ist von Beruf Redakteur. Ihre Hauptinteressen gelten der Science Fiction Literatur. Neben diversen Veröffentlichungen in Solar X , dem Fanzine des Halleschen SF-Clubs, erschien ihre Geschichte ”Das Ende der Unschuld” im Rahmen der Leselupeanthologie 2002 : ”Wie jetzt?”. Auf www.leselupe.de ist Ulrike Jonack auch als Moderator des SF-Forums aktiv.

Ihr erster Roman ”Warén” erschien im Jahre 2002 im Web-Site-Verlag und gewann den Alien-Contact Award der Ausgabe 51 (2003) :

Weitere Romane aus dem Universum von ”Warén” sind in Vorbereitung.

4 H.W.MOMMERS

Autorenspezial: H.W. Mommers und Sex, Love, Cyberspace

Geboren 1943 in Wien, war Helmuth W. Mommers (Link: www.helmuthmommers.de) als Autor, Illustrator, Übersetzer, Literaturagent, Redakteur von "Pioneer" und Herausgeber von Anthologien einer der ersten Allrounder der deutschen SF&F-Szene und gilt als einer ihrer Pioniere. 1966 siedelte er in die Schweiz über und ergriff einen kaufmännischen Beruf; nach einer Karriere als EDV-Fachmann eröffnete er 1977 ein Juweliergeschäft und 1984 ein zweites, das er bis 1999 betrieb. Seitdem lebt er auf Mallorca und frönt nach einer Pause von 36 Jahren wieder aktiv seinem Hobby "Science Fiction" als Autor und Mitherausgeber von "Nova".

HELMUTH W. MOMMERS wurde 1943 in Wien geboren und war als Autor, Zeichner, Übersetzer, Literaturagent und Herausgeber von Anthologien einer der ersten Allrounder der SF-Szene. Mit seiner Beteiligung an NOVA und seinem Erzählband Sex, Love, Cyberspace, der vor Kurzem im Blitz-Verlag erschien, feiert er sein Comeback in der Science Fiction-Szene.

SONO: Hallo Herr Mommers, 36 Jahre Pause, dann die Rückkehr. Stellen Sie sich doch den Lesern von SONO kurz vor. Wer ist H.W.Mommers? Wie kam es zum späten Comeback?

H.W.Mommers: Jener HWM, ein 14-jähriger Jüngling, war zwar kein SF-Fan der allerersten Stunde, aber beinahe. Gemeinsam mit meinem Schulfreund und späteren Co-Editor der berühmten Heyne-Anthologien Arnulf Dieter Krausz trat ich 1960/61 in den österr. SF-Club ein, lernte dort u.a. Ernst Vlcek, Kurt Luif (Neal Davenport), Hubert Strassl (Hugh Walker) und Axel Melhardt kennen; mit vereinten Kräften gaben wir das damals massgebende Fan-Magazin "Pioneer" heraus, mit Schwerpunkt in- und ausländische Kurzgeschichten, das einen bescheidenen, aber wichtigen Ersatz für die ersten beiden eingegangenen Reihen "Utopia-Magazin" und "Galaxis" darstellte. Rasch machte ich mir als Autor und Illustrator einen Namen, wurde zum besten Fan-Autor und Fan-Zeichner 1961 gekürt. Walter Ernsting (Clark Darlton) verschaffte mir den ersten Übersetzerauftrag; was lag näher, als den Sprung ins Profilager zu wagen. Ein erster Storyband, gemeinsam mit Ernst Vlcek verfasst, erschien 1964 in der TERRA-Reihe, gleich darauf ein zweiter, dann 1965 der Romanzyklus DAS GALAKTIKUM. Es folgten 6 SF- und 3 Horror-Paperback-Anthologien bei Heyne.

Jener 20jährige HWM war ein Gipfelstürmer: er wollte hoch hinaus, und das sehr schnell, und ohne Sauerstoffmaske. Er hatte grosse Ideen: ein SF-Magazin bei Moewig, eine Fantasy-Reihe, das Lektorat über sämtliche Kurzgeschichten bei Moewig/Heyne – Projekte abgelehnt, der Zeit voraus. Der Ausbau der Agentur zur bedeutendsten auf dem Markt (durch Kooperation mit einer anderen) – wohlweislich vom Verlagschef verhindert; HWM wäre ihm zu marktbeherrschend geworden.

Jener HWM – und darin unterscheidet er sich nicht vom heutigen – hatte keine Geduld. Dafür Träume. Und Ehrgeiz. War bereit, sein Können und seinen Fleiss in die Waagschale zu werfen, um voranzukommen. Als er 23jährig realisierte, dass das so einfach und so schnell nicht ging, warf er das Handtuch und machte in der Schweiz Karriere.

Mein Comeback? – Ich wurde, spät aber doch, stolzer Besitzer eines PC, und erfuhr im Internet, dass unser Romanerstling soeben nachgedruckt worden sei. Und wenig später, dass Ernst Vlcek seinen 60. Geburtstag feierte. Also meldete ich mich von den Scheintoten zurück und besuchte meine alten SF-Freunde in Wien. – Und plötzlich packte mich die Schreibwut. Meine alte Liebe, die Science Fiction, hatte ich zwar sträflich vernachlässigt, mich aber nie von ihr scheiden lassen. Wir waren nur "getrennt von Tisch und Bett", trafen uns aber gelegentlich im Urlaub beim Lesen. So war ich beeindruckt von Gibsons NEUROMANCER und Bovas DEATH DREAM. Und vom Internet, das ich eben erst kennengelernt hatte. Schon sah ich tausend Möglichkeiten, schlugen meine Gedanken Purzelbäume ...

Im Winter pflege ich zwei Monate in den Schweizer Bergen zu verbringen, da kann man nicht schwimmen, nicht golfen. Nur wandern (ich fahre nicht

mehr Schi), und ins Fitness-Studio. Also kaufte ich mir einen Labtop und sagte mir "mal sehen, ob du's noch kannst" – und legte los. Das war Weihnachten 2001. Vier Monate später war mein erster Erzählband fertig. Gott-o-Gott, hatte ich Bammel bei den ersten Seiten!

SONO: Ihr Storyband "Sex, Love, Cyberspace" handelt überwiegend von „normalen" Menschen und den Einfluss der neuen Medien. Eher eine Seltenheit in der SF-Literatur. Ist diese realitätsnahe SF eine Marktlücke?

H.W.Mommers: Wenn man von Michael Crichtons (und Andreas Eschbachs und Ben Bovas) Erfolgrezept ausgeht, müsste das eine Marktlücke sein. Aber darum gings mir gar nicht.

Und was "normale" Menschen betrifft: Ja, davon ausgehend, dass sie immer noch Gefühle haben, Sehnsüchte und Begierden, Hass und Liebe, und vor allem getrieben vom Sex sind wie wir alle seit ewigen Zeiten, dann sind meine Figuren ganz normale Leute wie Du und ich. – Sonst aber haben sie sich im Verlauf der nächsten 2 Jahrhunderte durchaus weiterentwickelt – die moderne Medizin machts möglich: Sie sind grösser, gesünder, leben länger, sind gendesigned, im weiteren Verlauf sogar geklont oder elektronisch nach dem Tode weiterlebend.

SONO: Science Fiction und Sex erscheinen selten in einer Geschichte. Was bewog Sie, erotische SF-Geschichten zu schreiben? Und warum findet man in der SF-Literatur sowenig Sex und Erotik?

H.W.Mommers: Betrachtet man den Cyberspace als neues Medium, und ich gehe fest davon aus, dass wir ihn perfektionieren werden, eröffnet er ungeahnte Möglichkeiten, uns vom "Joch des Fleisches" zu befreien. Das revolutioniert vorallem auch den Sex. Was das Internet geschafft hat, schafft der Cyberspace zur Potenz. Für uns Hedonisten und Angehörige der Spassgesellschaft – die wir nun einmal sind – ist das Thema viel zu wichtig, um es aussen vor zu lassen. Als ich 2002 meine erste Geschichte SCHLARAFFENLAND (es sollte eine Story werden, wurde aber ein Kurzroman) geschrieben hatte, fand ich, das beleuchte nur den Bruchteil der Möglichkeiten. Tausend Ideen kamen mir, sie sprudelten förmlich hervor. Es drängte mich, wenigsten noch ein, zwei, drei weitere Gesichtspunkte zu beleuchten. Dort angelangt, fragte ich mich, warum nicht gleich einen Erzählband füllen? Also entwarf ich insgesamt 10 Geschichten, die die Entwicklung, verteilt über 200 Jahre, in verschiedensten Aspekten aufzeigten – noch längst nicht alle, das Thema gibt viel mehr her.

Warum man sowenig Sex und Erotik in der SF findet? – Wie ich heute, da ich "studienhalber" durch das Schaffen deutscher SF-Kurzgeschichten-Autoren von 1966-1989 ackere, weiss, gab es in den 70ern mehrere Anthologien über dieses Thema, als habe man Nachholbedarf gehabt. Es kommt mir vor, als habe man damals die Befreiung von einigen Tabus gefeiert, und durchaus nicht zimperlich. Es ist ein Thema, das eher das "breitere Publikum" anspricht, weniger den Hard-SF-Anhänger. Der erwartet Handfesteres... Oder mehr Action – siehe MATRIX, das zumindest im 2. Teil zu einer reinen Gewaltorgie ausgeartet ist. Bei mir wird wenigstens nicht auf Teufel-komm-raus gebumst; in Tat und Wahrheit weniger als im Fernsehen, wo einem spätestens nach 5 Minuten ein für die Handlung völlig irrelevanter Austausch von Körperflüssigkeiten vorgesetzt wird (wohl als Appetithäppchen gedacht).

SONO: "Sex, Love, Cyberspace" erzählt von den Auswirkungen der Neuen Medien. Mit Jahrgang 43 sind sie ja nicht der Jüngste. Wie sehen sie

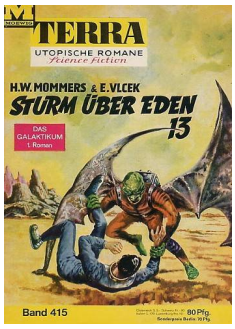
Das Problem Epsilon & andere Stories

5 Science Fiction Erzählungen

(mit Ernst Vlcek)

1964, Moewig-Verlag, Terra Sonderband 81

Heftausgabe



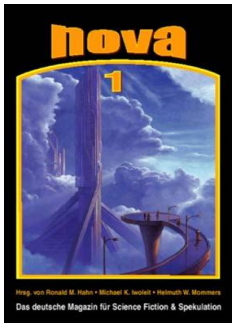
Sturm über Eden 13

1. Band Romanzyklus "Das Galaktikum"

(mit Ernst Vlcek)

1965, Moewig-Verlag, Terra Kleinband 415

Heftausgabe



NOVA 1

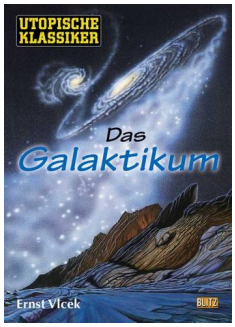
(hrsg. mit Ronald M.Hahn und Michael K. Iwoleit)

Mit Stories von Behrend, Eckhardt, Egan, Fittje, Gebelein, Marzin,

Mommers, Pukallus und Schubert

2002, Verlag Nummer Eins, NOVA 1

Paperback, ISBN 3-8311-4084-7



Das Galaktikum

(Science Fiction Romanzyklus mit Ernst Vlcek 1965 verfasst)

1999, Blitz-Verlag, SF Classic 1508

Paperback, ISBN 3-932171-28-4

Traumwelten

18 Science Fiction & Fantasy Stories

(alle mit Ernst Vlcek 1962-1965 verfassten Erzählungen)

2002, Blitz-Verlag, SF Classic 10

Paperback, ISBN 3-89840-502-8

die Auswirkungen der ständigen Weiterentwicklung der Gesellschaft auf die ältere Generation? Wie halten sie sich fit für diesen Änderungsprozess? Und welchen Vorteil haben sie als SF-Autor gegenüber ihren „normalen“ Altersgenossen?

H.W.Mommers: Nun, ich werde im November 60, und nicht zu Unrecht werden Männer meines Alters, die sich am Anblick jugendlicher weiblicher Reize erfreuen, “geile alte Böcke” genannt. Nur dass es meist beim Gucken bleibt, es sei denn, Viagra springt hilfreich ein. Und das ist erst der erste Schritt; die Medizin wird uns “Alten” vermehrt einen Jungbrunnen schenken. Also werden wir länger vital und aktiv bleiben – und unseren Spass haben wollen!

Ich persönlich halte mich fit seit zwanzig Jahren durch Krafttraining, neuerdings durch meinen Wiedereinstieg in die Welt der Computer, durch das Internet (oh, welch Wohltat, das es emails gibt; was täte ich sonst von Mallorca aus mit meinen literarischen Ergüssen!), durchs Schreiben (die grauen Zellen werden trainiert) und durch meine Aktivitäten in der SF-Szene.

Leider gehöre ich zur Generation der zu früh Geborenen, um mehr als eine Marslandung – oder auch nur den Cyberspace – zu erleben. Mein “Vorteil” als SFler gegenüber den “Normalos” ist eigentlich der Nachteil, dass ich im Wissen um all die verpassten Möglichkeiten es beklagen muss.

SONO: Den Cyberpunk gab es in dieser Form in den Sechzigern Jahren nicht. Worin würden sie die Unterschiede von damals und heute sehen? Sowohl in der SF als auch in der Gesellschaft?

H.W.Mommers: Gibson mag Punk sein, meine Stories sind es nicht. In den 50ern waren es Hologramme oder Androiden (Silverberg: DIE FRAU MEINER TRÄUME), in den 60ern Halluzinogene oder Ausserirdische (Mommers/Vlcek: DER TRAUMPALAST, aus TRAUMWELTEN, Blitz), in den 70ern Sensikino (Ziegler: DIE SENSITIVEN JAHRE), in den 80ern Cyperpunk (Gibson), in den 90ern Cyberspace (Bova). Zu Beginn der 10er-Jahre des neuen Jahrtausend steht mein Erzählband.

Seit den 60ern hat eine kontinuierliche Sex-Revolution in unserer “zivilisierten” Gesellschaft stattgefunden. Wer’s nicht miterlebt hat, frage seine Eltern. Ich höre ihn “tsk, tsk” sagen und sehe ihn den Kopf schütteln. So wie die Teenies in der Eingangsgeschichte SAFER SEX. – Die Revolution wird explosionsartig voranschreiten, gesetzt den Fall, der Cyberspace kommt. Da sollten wir uns schon mal Gedanken machen ... so wie ich.

Die Gesellschaft hat sich weit mehr gewandelt als die SF. Immer mehr lautet das Motto: schneller, höher, weiter, freier, intensiver – ein immer stärkerer Kick muss her! So wie Bauklötze und das erste Fahrrad meine Kindheit begleiteten, sind es heute Gameboy und Töff. Was für uns ein Ausflug ins Grüne war, muss heute die Karibik sein. Wenn wir Brillantine ins Haar schmierten und einen Rock-and-Roll auflegten, war das unerhört; heute piercen und tatooen sich die Jugendlichen an den unmöglichsten Stellen, färben sich die Haare grün und lila, oder rasieren sich gleich den Schädel, laufen nabelfrei und gehen zum Schönheitschirurgen, und sagen den Alten, was für Ärsche sie sind, wenn die mal wagen, zu protestieren. Schluckten wir mal (eine echte Ausnahme) ein Aufputschmittel vor der Prüfung, kifft und kokst sich die heutige Jugend – dumm und dämlich. Wer glaubt, wir seien am Ende der Fahnenstange angelangt, ist naiv.

SONO: Sie sind Mitherausgeber von NOVA. Erzählen Sie uns von diesem Projekt! Welche Ziele haben Sie und ihre Mitherausgeber?

H.W.Mommers: Wir alte Hasen – Ronald M. Hahn, Michael K. Iwoleit und ich – wollten einfach die Misere auf dem deutschen SF-Markt, vor allem auf dem Sektor der Kurzgeschichte, nicht länger tatenlos mitansehen. Also taten wir was. Und mit überraschendem Erfolg. Wenn die Auflage gross genug geworden ist, könnten wir es kommerziell angehen und Honorare ausrichten. Wäre das nicht toll?! – Wieder ein SF-Kurzgeschichten-Magazin, als Forum für deutsche Autoren, von talentiert bis prominent. Die Nummer 3 erscheint im November, Näheres unter www.nova-sf.de. Und keine Sorge: es ist absolut professionell gemacht, hat schon den 1. und 2. Platz beim Deutschen Science Fiction Preis 2003 errungen und zwei Stories wurden auch für den Kurt Lasswitz Preis nominiert.

SONO: Werden Sie in Zukunft vermehrt als Herausgeber in Erscheinung treten? Oder bleibt NOVA die Ausnahme?

H.W.Mommers: Wenn sich mir Gelegenheit bietet, bleibt es nicht bei NOVA. Ich bin noch voller Tatendrang. Ich habe einige Verlage angehauen, vielleicht klappt ja was. Und liebendgerne würde ich eine jährliche Anthologie herausgeben. Die finanziellen Mittel dazu habe ich, die Erfahrung auch, aber eigens einen Verlag gründen mag ich nicht.

SONO: Wie sieht es mit dem Schreiben aus? Was wird demnächst von H.W.Mommers veröffentlicht?

H.W.Mommers: Ah, ich liebe diese Frage! Da kann ich meine Leser endlich beruhigen und sagen, nein, keine Bange, zehn Geschichten über Cybersex reichen, vielleicht ausnahmsweise mal eine noch reingestreut, aber da sind noch viele Pfeile in meinem Köcher. Seit meinem Wiedereinstieg habe ich 25 Stories verfasst, von den 15 anderen befassen sich zwar auch einige mit den Auswüchsen des Cyberspace (der "neuen Medien"), aber auch mit Zeitreise, Androiden, Künstlicher Intelligenz, Fremden Welten, Erstkontakt, ja sogar mit dem Papst.

Ausserdem arbeite ich an einem Roman, der zum einen auf der realen Welt der "toten (weil vergänglichen) Lebenden", zum anderen der virtuellen der "lebenden Toten" handelt. Der Konflikt zwischen beiden Welten ist vorprogrammiert.

Demnächst erscheint in NOVA 3 die Story "Geschenk von den Sternen" – Ronald fand sie "pfundig". Und mehrere Geschichten sind bei c't Magazin für Computertechnik in Planung.

SONO: Bei Blitz erschien der Band "Traumwelten" in Zusammenarbeit mit Ernst Vlcek. Wird es eine Neuauflage der Zusammenarbeit geben? Oder eine Zusammenarbeit mit einem anderen Autorenkollegen?

H.W.Mommers: Nein, Ernst ist zu sehr ins Perriversum abgetaucht. Aber eine lustige Geschichte haben wir doch gemeinsam verfasst, das heisst "als flotten Dreier" mit Uschi Zietsch. Nein, nein – kein Sex! Aber neue Medien.

SONO: Die letzte Frage. Was wünschen Sie sich als Mensch und Autor für die Zukunft?

H.W.Mommers: Dass ich noch mindestens 10 Jahre bei guter geistiger und körperlicher Gesundheit bleibe, um meinen bescheidenen Beitrag zur geliebten SF zu leisten. Sie hat mir viel geschenkt, ich möchte ihr was zurückgeben.

Das Gespräch führte Michael Schmidt

Leseprobe aus **SEX, LOVE, CYBERSPACE**:

"Ersterscheinung April/2003 in c´t Magazin für Computertechnik, No. 9"

"aus Erzählband **SEX, LOVE, CYBERSPACE** Magic Collection 2124, Blitz 2003"

Copyright 2003 by Helmuth W. Mommers.

Für René Descartes könnte alles nur eine Täuschung sein. Nur eines nicht: das eigene Denken und Zweifeln. »Ich denke, also bin ich« – damit ist für ihn die eigene Existenz bewiesen. Wie schon für Parmenides (540-480 v.Chr.) – »Dasselbe aber ist Denken und Sein.« In Zukunft wird dieser Lehrsatz schicksalhafte Bedeutung gewinnen ...

Cogito ergo sum

Hier bin ich und warte auf meinen Liebhaber. Ich sitze auf einem Bett, in einem blauen Kleid, schulterfrei, mit kurzem Rock, die Knie sind aneinander gepresst, meine Hände liegen in meinem Schoß. Ich blicke zur Tür, durch die er hereinkommen wird. Ich heiße Nora, er heißt Ben.

Da ist er auch schon. Groß, schlank, brünett, heller Teint – jung: einundvierzig. Er lächelt, als er mich sieht. Ich lächle auch und erhebe mich. Unwillkürlich fahren meine Hände die Seiten entlang, um den Stoff zu glätten. Ich will schön für ihn sein. Ich liebe ihn.

Sie war heute wieder besonders reizvoll. Ein Traum von einer Frau. »Hallo, Nora«, sagte Ben. Wie er dieses Rendezvous herbeigesehnt hatte!

»Hallo, Ben.« Endlich, denke ich.

Ben trat auf sie zu und fasste sie an den Oberarmen. »Wie schön du wieder bist!« Er küsste sie zärtlich auf die Wange. Sah ihr in die dunklen, samtmatten Augen. Seine

Hände glitten an ihrem Körper hinab, an Busen, Taille, Hüften. Was für eine Traumfigur!

Ich schiebe die Brust raus, ziehe den Bauch ein. Er starrt in mein Dekolleté. Ich gefalle ihm. Er gefällt mir auch.

Sanft drückte er sie nach hinten, ließ ihren Körper aufs Bett gleiten. Der Rock rutschte hoch, die Brüste wogten zum Hals, das Haar breitete sich fächerförmig rund um ihren Kopf. Er fasste mit beiden Händen in die schwarze, seidige Fülle und sog den Duft ein. Dann rieb er seine Nase an ihrer Nase, seine Lippen suchten ihre Lippen.

Ich erwidere seinen Kuss. »Ach, Ben!«, stöhne ich, als ich seine Hand unter meinem Rock spüre. »Ja ... ja, Ben ...« Er ist so zärtlich.

Sie war wie Wachs in seinen Händen. So willig! Und so wunderschön! Seine Libido überwältigte ihn. »Nora, meine Nora …!« Mit zitternden Händen entkleidete er sie.

Ich kann es kaum erwarten. Ich helfe ihm, das Hemd abzustreifen, öffne seinen Hosenbund. Als er in mich eindringt, fasse ich wie selbstverständlich an seine Popacken und unterstütze ihn mit jedem Ruck.

Sie bewegte sich in perfekter Synchronisation zu ihm.

Ich fühle mich, als seien wir eins.

Es war der Himmel auf Erden, und schließlich das Paradies.

Gott, wie bin ich glücklich!

Ben sank ermattet in ihre Arme.

Ich halte ihn umschlungen, streichle seinen Kopf. Er ist mein großes Baby.

Ben verabschiedete sich mit einem Kuss auf die Wange. »Ich liebe dich. Bis bald.«

Ich dich auch, denke ich noch.

Hier sitze ich wieder und warte auf Ben. Es ist derselbe Raum, dasselbe Bett, nur das Kleid ist diesmal rot. Ich weiß, gleich wird er kommen.

Warum sitze ich eigentlich? Ich stehe auf, streiche das Kleid glatt.

Und warum sollte er gleich kommen? Er war doch gerade da ...

Merkwürdig.

Es ist nicht das erste Mal, dass wir uns hier treffen. Ich erinnere mich an die letzten beiden Male, unter gleichen Umständen, mit demselben Ablauf. Davor – davor kannten wir uns auch schon. Da war er aber jünger gewesen. Indes – ich erinnere mich nicht an Intimitäten. Nur an Freundschaft.

»Hallo, Ben«, begrüße ich ihn, als er eintritt. Sein Anblick erfüllt mich mit Freude. Ich mag ihn wirklich. Ich glaube, ich liebe ihn.

»Nora, mein Schatz«, sagte Ben. Toll sah sie wieder aus in diesem roten Kleid, seidig und eng anliegend wie eine zweite Haut. Er drückte ihr einen Kuss auf die Wange.

Ich räkele meinen Körper, Brust raus, Bauch rein, schwinge die Hüften. Ich weiß, das wirkt ungemein erotisch. Wenn ich dann noch den Mund halb öffne und ihn schmachtend anblicke – dann kriegt er weiche Knie. Ich mach's; ich liebe es, die Männer zu verführen. Wieso die Männer?

Diesmal kam Ben gleich zur Sache. Er konnte es gar nicht erwarten, das rote Kleid war für ihn wie das rote Tuch für den Stier. Er hakte seine Finger in den trägerlosen Rand und zog ihr das Kleid ruckartig herab; ihre Brüste sprangen ihm entgegen, mit zitternd erigierten Brustwarzen, darunter der flache Bauch und ein Venushügel voller Versprechungen.

Es bereitet mir Vergnügen zu sehen, wie er in Leidenschaft entbrannt ist. Ich schüre das Feuer, indem ich mit dem Oberkörper wackle. Jetzt noch das Becken kreisen lassen – gleich explodiert er!

Sie machte ihn total verrückt! Ben wurde regelrecht süchtig nach ihr. Mann, beherrsch' dich, ermahnte er sich, deine Phantasie läuft mit dir davon!

Das Feuer scheint auch mich gepackt zu haben. Ich kann mich nicht erinnern, jemals ... Es ist, als sitze ein Dämon in mir und stachle mich dazu an. Also übernehme ich die Initiative. Runter mit der Hose. Aaah, ist das geil!

»Ben«, sage ich, »los, Ben, mach's mir!« Ich schlinge meine Arme um seinen Hals und springe an ihm hoch, klammere mich mit den Beinen hinter seinem Rücken fest. Was ist nur los mit mir? So kenne ich mich gar nicht ...

Ben blieb fast der Atem weg. Dann packte er ihr Gesäß und gab sein Bestes – nein, mehr als das, eine traumhafte Vorstellung.

Was jetzt?, frage ich mich danach. Der obligate Abschied? Kuss, Liebesschwur – und aus, und wieder von vorne? Ist das alles im Leben? Bin ich nur Nora, sein Spielzeug? Oder – oder ist Ben etwa mein Spielzeug?

Ich muss es wissen.

»Ciao«, sagte Ben. Er gab ihr einen Kuss auf den Mund. »Ich liebe dich. Du bist wundervoll.«

»Ciao!« Ich sehe ihn nachdenklich an. »Ben?«

»Ja?« Ben blickte überrascht.

»Liebst du mich wirklich?«

Ben lachte. »Natürlich, mein Schatz! Was für ein Gedanke.«

»Ich liebe dich auch.« Und ich meine es.

Kaum ist er gegangen, warte ich schon wieder auf ihn. Was soll das Spiel? Ungeduldig stehe ich auf, streiche das Kleid glatt. Es ist gar kein Kleid, es ist ein Negligé. Ich blicke an mir herab, sehe meinen Körper durch das hauchzarte Gewebe schimmern. Meine Brüste waren immer schon stramm nach vorne gerichtet, aber ich glaube, sie sind etwas

gewachsen. Habe ich zugenommen? Ich befühle meine Hüften. Nein, eher etwas abgenommen. Meine Erinnerung ist nicht so klar; nicht, was meinen nakkten Körper betrifft. Habe ich mich nie so im Spiegel betrachtet? Immer nur in Kleidern?

Überhaupt, wie komme ich hierher? Da ist eine Erinnerungslücke. Immer merkwürdiger das. Verliere ich den Verstand?

Wer bin ich? – Nora, ich bin Dr. Nora Wendland. Sechsundzwanzig. Abgeschlossenes Studium an der Medizinischen Hochschule, Assistenzärztin, nicht verheiratet, keine Kinder – noch keine. Dafür Männerbekanntschaften, nicht zu wenige. Die Männer sind mir immer schon nachgelaufen. Besonders Ben, ein ganz Hartnäckiger. Kannte ihn von der Uni her ... Aber irgendwie – ja, was eigentlich? Hatte ihn doch aus den Augen verloren, oder er mich. Weiß nicht mehr so recht ... Bis neulich, bis ...

»Hallo, Nora, mein Schatz!« Er versuchte, sie nicht direkt anzusehen.

Ben steht in der Tür. »Hallo, Ben«, sage ich automatisch. »Ich habe schon auf dich gewartet.« Es stimmt zwar, aber warum sage ich so etwas? Eigentlich wollte ich fragen: »Sag, was hast du gemacht? Du warst doch eben weg.«

»Da bin ich also wieder«, sagte Ben. Klang irgendwie idiotisch, aber diesmal würde er die Sache ruhiger angehen; etwas mehr Zurückhaltung war angebracht, wo sollte das alles sonst enden? – *Liebst du mich wirklich?*, hatte sie gefragt. Als nächstes käme: *Willst du mich heiraten?* War die Welt verrückt geworden?

Ben konnte die Augen nicht länger von ihrem Körper abwenden. Zu verführerisch sah sie aus. Vielleicht wenn er nur mal schnell – und nachher ...?

Ich sehe seinen gierigen Blick, und wie sein Fleisch die Herrschaft über ihn gewinnt. Heute ist mir gar nicht nach Verführung zumute. Wozu dann das Negligé? War das meine Idee? Seine?

»Komm«, sagte Ben; er öffnete seinen Hosenschlitz. »Ich halte es nicht mehr aus!«

Automatisch gehe ich auf die Knie, komme mir vor wie eine Marionette, von unsichtbaren Fäden gezogen. Nicht aus eigenem Antrieb, sondern von außen gesteuert, erfülle ich ihm seinen Wunsch. Ich liebe ihn. Ich möchte, dass er glücklich ist. Möchte von ihm wiedergeliebt werden.

Ben streichelte ihr Haar. Nahm ihren Kopf in beide Hände. Er bükkte sich und küsste ihre Stirn. »Du bist so gut zu mir. Ich liebe dich!« Tatsächlich liebte er sie von ganzem Herzen.

Ich höre seine Worte und blicke zu ihm auf. Ich sehe seine Augen; sie sprechen die Wahrheit. Ben liebt Nora. Nora liebt Ben.

Eigentlich hatte er sich zurückhalten wollen; aber dann war seine Begierde mit ihm durchgebrannt. Warum auch ein Negligé? Wie töricht! Nächstes Mal ...

»Ben«, sage ich, »geh nicht fort. Lass mich nicht allein.«

»Ich komm ja gleich wieder.« Und weg ist er.

Nur ich bleibe da – allein für ein paar Augenblicke – zwischen einem Akt und dem nächsten, und weiß nicht, was in der Pause passiert ist. Und schon gar nicht, worum es in diesem Stück geht.

Kaum geblinzelt, schon stehe ich wieder da in Warteposition. Ich trage ein schwarzes Abendkleid, an beiden Schenkeln geschlitzt, mit dünnen Trägern, darunter rote Spitzenwäsche. Ich habe keine Erinnerung daran, mich umgezogen zu haben.

Jetzt kommt Ben. Auch er ist schwarz gekleidet, um den Hals ein rotes Seidentuch, im Knopfloch eine rote Nelke. Brillantine im Haar. Ein verwegenes Lächeln im Gesicht.

»Hallo, Nora. Mi cariño. Guapissima!« Ben nahm ihre Hand, küsste sie.

»Hallo, Ben.« Ich sonne mich in seiner Bewunderung.

Ben reichte ihr den Arm. »Auf geht's«, verkündete er.

Ich hänge mich bei ihm ein, sehe ihn fragend an.

»In den Tanzpalast. Tango tanzen.« Ben schloss für einen Moment die Augen, visualisierte sein Ziel, sprang auf die anvisierten Koordinaten.

Plötzlich stehe ich in EMI, an Bens Seite, mitten unter Hunderten Leuten. Ich erkenne den Ort wieder. Wir sind hier im Cyberspace. Wahrscheinlich war ich öfters hier, kann mich aber an kein bestimmtes Mal erinnern.

Ben buchte und sprang mit ihr in die südamerikanische Abteilung. Hier tobten heiße Rhythmen. Er geleitete Nora in den Sala Argentina, dort an einen Tisch, rückte den Stuhl für sie zurecht, bestellte Drinks. Minutenlang schwieg er, versunken in die schwermütige Melodie von *La Cumparsita.* »Wollen wir?«, fragte er mit einem Blick auf die Tanzfläche.

Das Lied erzählt von tragischer Liebe, Leid, Sehnsucht, unerfüllter Hoffnung in einem. Es ist wie ein trauriger Gedanke, den man tanzen kann. Er beschreibt mich. Ich sage: »Ich kann keinen Tango tanzen.« Hab's noch nie gemacht.

»Klar kannst du. Hier kannst du alles.« Ben stand auf, reichte ihr die Hand.

Natürlich. Download genügt. Im nächsten Moment eile ich auf meinen hohen Absätzen aufs Parkett und schwinge das Tanzbein. Ich gehe auf in der

Melodie, synchron mit meinem Liebhaber. Tango – mortale! Es ist, als habe ich's schon immer im Blut gehabt.

»Du tanzt göttlich«, schnaufte Ben nach einer heißen Runde.

Nicht minder gut tanzt er. Übung oder Download? »Ben«, sage ich, als wir wieder am Tisch sitzen, »Ich muss mit dir sprechen ...«

Ben war verwundert, sagte aber nichts. Was sollte sie schon mit ihm besprechen wollen?

Ich überlege. Was will ich eigentlich besprechen? Die Fragen, die sich mir stellen ... Nach dem Warum, dem Wie und Was? Aber ich frage etwas ganz anderes: »Wer bin ich?«

Nach einer Pause die Antwort: »Du bist Nora, meine Freundin. Reicht das?«

Ich schüttele den Kopf.

»Dr. Nora Wendland.«

»Das weiß ich. Aber wer bin ich wirklich?« Das ist nur ein Teil von mir. Ich bin mehr als Dr. Nora Wendland – oder auch weniger ... Vielleicht sollte ich anders fragen.

»Meine allerliebste Nora.« Ben umschloss ihre schmalen Finger mit seiner kräftigen Hand. »Mein Auge und mein Herz. Das bist du. Ja, wirklich!«

»Also gut«, sage ich. »Dann anders gefragt: Was bin ich?« Ich sehe, wie Ben nach Worten ringt. Weiß er es auch nicht? Fragt er sich dasselbe? Ich sehe ihn an und weiß, das ist Ben, mein Jugendfreund aus der Schulzeit, plötzlich mein Geliebter und jetzt ...

»Du bist Noras Verkörperung im Netz.«

»Ein Avatar? Nicht wirklich sie?« Das wäre eine Erklärung.

»Kein Avatar.« Ben zögerte, es ihr zu sagen. Irgendwie schämte er sich.

»Was dann?« Ich will es wissen – ich muss es wissen! Jetzt quält es mich erst recht.

»Du bist meine Vorstellung von Nora. Von einem wunderhübschen Mädchen, in das ich verliebt war.« Verdammt, jetzt war es draußen! Ben spürte die Röte in seinem Gesicht; es war ihm heiß geworden. Was stellte sie auch für Fragen? War das normal?

Ich zittere innerlich. Ich nur eine Vorstellung? Ein Phantom? – Fantasiegebilde? »Nicht wirklich?«, frage ich mit stockender Stimme. »Bin – ich – nicht – wirklich?«

Ben drückte fest ihre Hände. »Nora, du bist für mich so wirklich wie – wie – mein Leben.« Er spürte Tränen in den Augen; um nichts in der Welt würde er sie verlieren wollen. »Ich liebe dich – so wie du bist!«

»Und wie bin ich?«

»Wunderbar – einfach preciosa!«

»Ich meine, wenn ich nicht aus Fleisch und Blut bin – bin ich dann deine Gedankenprojektion oder eine Simulation oder nur ein elektronisches Programm?«

»Du bist die Simulation der Nora aus meiner Erinnerung.« Dieses Gespräch ging in eine völlig falsche Richtung! Ben würde sofort den Kundendienst kontaktieren müssen ...

»Nicht wirklich?« Ich kann es kaum fassen. Alles, was in mir vorgeht, soll nur meine Einbildung sein, oder vielmehr die Einbildung anderer? Alles, was ich fühle, soll nicht echt sein? Meine Liebe nicht, meine Sorge nicht? Auch nicht die Angst, die ich plötzlich verspüre? – um mein Leben ... Denke ich oder denke ich nicht?

»Sie sagen, du seist so gut wie echt. Wie ein Mensch. Wie ich oder jeder andere.«

»Und die andere Nora, die richtige? Wie ist sie? Liebst du sie?« Der Gedanke quält mich. Frage ich aus Eifersucht? – Die Melodie des Tangos gibt mir die Antwort. Sie spricht mir aus der Seele.

»Nein, nicht mehr«, sagte Ben nachdenklich. Und dann: »Sie ist jetzt einundvierzig, hat ein Kind. Ich habe nie eine Chance bei ihr gehabt.« Er erinnerte sich zurück an die Jugend, als er unglücklich in sie verliebt gewesen war. Nora, sein Traum – hier saß sie vor ihm, so wie damals, aber jetzt wahr geworden: seine neue Wirklichkeit.

Ich denke – also bin ich. Wenn ich eine Simulation bin, was ist dann Ben hier im Cyberspace, wenn nicht auch eine Simulation? Ich habe einen freien Willen. Habe ich das? Ich entziehe Ben meine Hände, stehe auf. Siehst du, ich mache, was ich will ... »Ben«, sage ich, »ich gehe jetzt weg, einfach weg. Ich muss allein sein. Muss nachdenken ...«

Ben war sprachlos, saß wie erstarrt.

Im nächsten Moment befinde ich mich woanders. Ich kenne diesen Ort – auch hier muss ich schon einmal gewesen sein. Das ist das EroSpace. Was mache ich ausgerechnet hier? Was macht Ben hier? Ben nimmt mich an der Hand und –

– und wir sind zurück im Zimmer. Unserem Zimmer. Dort, wo ich immer auf ihn warte.

Ben nahm sie in die Arme, streichelte ihr Haar. Dann küsste er sie auf die Stirn. »Mein armer Engel«, tröstete er sie, »was machst du dir solche Gedanken? Vergiss sie. Ich liebe dich und du liebst mich – was wollen wir mehr?«

Ich will meinen freien Willen. Will mein eigenes Ich sein, nicht ein geborgtes. Ich löse mich aus seiner Umarmung, als ich spüre, wie er begehrlich wird.»Ben, nicht jetzt«, sage ich. »Lass mich ein bisschen nachdenken. Allein. Aber – aber nicht gleich – ausschalten, bitte!« War ausschalten das Wort? Klick und aus?!

Ben fühlte sich durch ihre Abwehr angestachelt. Er wollte sie besitzen, jetzt! Sogleich! Er sah, sie atmete schwer, ihr Busen hob und senkte sich verführerisch. Sollte er sie ausziehen oder ihre Kleider gleich verschwinden lassen? Zuerst das Abendkleid, weg war's! Jetzt stand sie in der roten Unterwäsche da. Rot war seine Farbe – rot wie Blut und Liebe!

Er hat mich ausgezogen ... Was macht er mit mir?

»Ben, bitte – nicht!« Meine Augen flehen ihn an. Er zögert. Dann –

Ben klinkte sich aus.

Ich weiß nicht, wie lange ich schon auf dem Bett sitze, seit er verschwunden ist, aber ich habe Zeit gehabt, nachzudenken. Bin mir über einiges klar geworden. Auch darüber, dass ich Ben liebe. Aufrichtig. Simulation hin oder her.

Wenn ich ihn das nächste Mal wieder sehe, zeige ich ihm, wie sehr ich ihn liebe. Dann rede ich mit ihm. Über alles.

Auch darüber, wie es mit uns weitergehen soll ...

Er wird doch kommen, oder?

Bibliografie H.W:Mommers:

Bisherige Veröffentlichungen seit 2000:

DAS GALAKTIKUM (mit Ernst Vlcek) Roman-Nachdruck, Blitz-Verlag

TRAUMWELTEN (mit Ernst Vlcek), Erzählungen, Blitz-Verlag (alle 64-66 veröffentlichten Stories, einschl. 3 aus Pioneer und SOL und 1 unveröffentlicht gebliebene)

SEX, LOVE, CYBERSPACE, Erzählungen, Blitz-Verlag (3 Stories vorabgedruckt in NOVA 1/2002, phantastisch 8/2002, c't 9/2003

LORIS WUNDERLAND, Story in Nagula-Anthologie, Knaur-Verlag

SPECK FÜR DIE MAUS, Story in c't 7/2003

OFFLINE, Story in phantastisch 11/2003, Havemann-Verlag

IMMER WIEDER SONNTAG, Story in NOVA 2/2003

GESCHENK VON DEN STERNEN, Story in NOVA 3/3003

Rezension zu "Sex, Love, Cyberspace"

Vorwort zu "Sex, Love, Cyberspace"

© 2003 Blitz-Verlag

Sex ist seit Menschengedenken die stärkste Triebfeder für unser Handeln. Zumal verbunden mit Lustgewinn, dient Sex nicht einfach nur der Fortpflanzung. Diese kann, und wird möglicherweise in baldiger Zukunft, bequemeren - und sichereren Methoden weichen. In vitro-Fertilisation, Pränatal-Diagnostik, Genmanipulation, künstliche Gebärmutter bis schließlich hin zum Klonen sind die Werkzeuge.

Bereits jetzt gebiert jede dritte Frau in den Vereinigten Staaten per Kaiserschnitt. Sind erst die technischen Möglichkeiten gegeben - und der ethische Aufschrei verklungen - wird die Frau auf die Mühsal des Austragens verzichten wollen. Und wird sie vor die Frage gestellt, ob sie durch Gentechnik ein gesundes, ein kluges, ein schönes Kind haben möchte, eines mit hervorragenden Eigenschaften, wer würde es ihr verargen, wenn sie nur das Beste für ihre Nachkommenschaft wünschte?

Was beim Sex überdauert, ist der Lustgewinn.

Künstlich induziert würden wir ihn ohne Ende haben wollen. Das berühmte Experiment, bereits vor Jahrzehnten durchgeführt, vom Affen, der mittels eingepflanzter Elektrode das Lustzentrum im Gehirn stimuliert, ohne jedes Interesse an Essen, Trinken und Schlafen, bis zum bitteren Ende, wenn man ihn nur ließe, ist uns allen noch in aufrüttelnder Erinnerung.

Heute stößt der Geschlechtsakt noch auf seine natürlichen Grenzen - auf physische wie psychische. Wer wollte diese Grenzen nicht überwinden? Zeige mir die Frau, die sich nicht nach dem wahren Orgasmus sehnt, nenne mir den Mann, der sich nicht unbegrenzte Kraft seiner Lenden wünscht ...

Tabus, echte und eingebildete, errichten Mauern zwischen den Geschlechtern, daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern. Aber ein Stück weit werden wir sie einreißen, wenn uns erst die fast grenzenlose Freiheit winkt: Diese heißt Cyberspace.

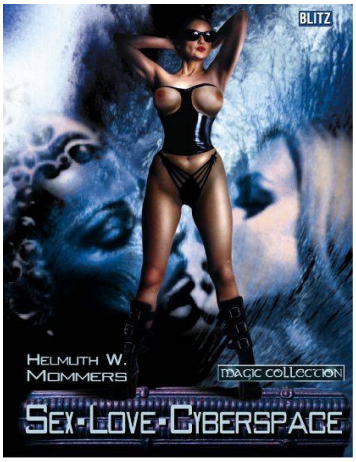
Wir sind drauf und dran, ihn zu errichten. Eine simulierte, elektronisch gesteuerte künstliche Welt, die sogenannte virtuelle Welt, die uns einlädt, in ihr zu leben. Mit der unwiderstehlichen Verlockung, alle unsere Fantasien Wirklichkeit werden zu lassen.

Für nicht eingeweihte Leser, mit der Materie der Science Fiction nicht vertraut, habe ich ein kleines Glossar am Ende des Buches angefügt. Es erläutert, was unter fremdartigen Begriffen aus dem Cyberspace zu verstehen ist.

Und was hat das Buch jetzt mit Liebe zu tun?

Alles in dieser Welt hat mit Liebe zu tun, was immer wir damit meinen. Mit Liebe füreinander oder für sich selbst. Ob echte, aufrichtige, einge-

Rezension: Sex, Love, Cyberspace



Sex, Love, Cyberspace

10 erotische Erzählungen aus der Welt von Morgen

2003, Blitz-Verlag, Magic Collection 2124

Paperback

ISBN 3-89840-854-X

bildete, enttäuschte, aufopfernde, zerstörerische - kein Adjektiv, das nicht davor gesetzt werden könnte.

Liebe sollte die wahre Triebfeder unseres Handelns sein.

Noch ein Tipp: Dies ist, wenn auch chronologisch angeordnet, kein Roman, den man in einem Stück lesen kann. Was schon bei einer Kurzgeschichtensammlung gilt, dass man, wenn man gerade erst aus einer fremdartigen Welt aufgetaucht ist, nicht gleich in die nächste völlig andere eintauchen kann, gilt hier doppelt. Lesen Sie eine Geschichte, lassen Sie diese ein bisschen auf sich einwirken, gewinnen Sie Abstand, bevor Sie die nächste lesen. So erfahren Sie immer wieder neue Aspekte des gleichen Themenkreises. Genuss statt Übersättigung!

Helmuth W. Mommers

Rezension:

Im vorliegenden Paperback sind 10 Geschichten vereinigt, die sich mit den Möglichkeiten des virtuellen Raumes auseinandersetzen. Dabei dreht sich wie im wirklichen Leben alles mehr oder minder um das Eine. Egal ob das Thema ein Vergnügungspark, ein Mord oder die Nachbarschaft ist. Eigentlich geht es immer um Sex. Eine Stärke und gleichzeitig eine Schwäche des Buches.

Inhalt:

2030 - Safer Sex:

Zwei junge Menschen, gerade dem Kindheitsalter entwachsen. Lori feiert ihren 14. Geburtstag. Und ihren Abschied von der Unschuld. Wie werden sie und Michael ihr erstes Mal begehen?

Fazit : Eine naheliegende Alternative zu der heutigen Zeit. Und eine erleichternde Alternative für Eltern

2042 - Szenen einer Ehe

Auch 2042 gibt es Streit in den ehelichen Schlafzimmern. Doch sind die Inhalte des Streites 2042 ganz andere...

Fazit : Man sieht, die Zeiten ändern sich, doch generell bleiben die Probleme die Gleichen.

2053 - Bermuda-Dreieck:

Kennen Sie den Mystery-Park von Erich von Däniken? Stellen sie sich vor, ihn nicht nur real, sondern auch virtuell zu besuchen. Doch geben Sie acht, sie könnten auf Gefahren treffen. Gefahren im virtuellen Raum, die aber ganz reale Auswirkungen haben können. Wo ist der Unterschied zwischen einem Avatar und einem realen Mensch? Und ist ein virtueller sexueller Übergriff mit einer physischen Vergewaltigung gleichzusetzen?

Fazit : Eine bedenkliche Zukunftsvision, sehr spannend und lebendig geschrieben. Leider ist dieser Zukunftskrimi ein wenig voraussehbar. Trotzdem sehr lesenswert.

2060- Romanze in e-moll:

Richard und Jasmin sind Nachbarn. Doch 2060 sind Nachbarn so weit entfernt wie Menschen auf der anderen Seite des Globus. Letztere sind wieder nah, wenn man sich im Cyberspace trifft. Jasmin ist auf der Suche nach einem Partner. Ihr gefällt Richard und so macht sie sich an ihn heran. Virtuell. Wird er es merken?

Fazit: Die Geschichte ist abwechselnd aus Richards und Jasmins Perspektive geschrieben. Und auf sehr interessante

Art und Weise haben beide die gleichen Ängste, die gleichen Hoffnungen.

2070- Schlaraffenland:

Robert ist ein besonderes Kind. Bei der Geburt schon 7260 Gramm schwer, wird er zu einem wahren Koloss. Doch dann bricht er zusammen, fast vierhundert Kilo schwer. Doch eine Gruppe von Ärzten kümmert sich um ihn. Er wird geheilt, ein neues Verfahren macht ihn zu einem gutgebauten, jungen Mann, der Essen kann, ohne zuzunehmen. Doch irgendetwas stimmt nicht. In seinen Träumen erscheint eine Frau, die reinste Göttin. Doch im realen Leben kennt sie ihn nicht. Was ist mit ihm los?

Fazit: Schlaraffenland war der Ausgangspunkt der Anthologie. Geplant war eine Kurzgeschichte, es wurde ein kurzer Roman daraus. Eine sehr gelungene Story, die den Leser mitfiebern lässt. Einzig das Ende ist ein wenig unbefriedigend, wie das reale Leben halt.

2100 - Spinne im Netz:

Kennen Sie Serienmörder? Sexualstraftäter? Im virtuellen Raum? Und was passiert, wenn die Bedrohung sich auf die reale Welt ausweitet? Wer ist die Schwarze Witwe in Wirklichkeit?

Fazit: Ein bedrohliches Szenario. Dabei könnte man meinen, die Realität sei schlimm genug.

2156- Rache ist süß:

Titus ist ein betrogener Ehemann. Sein bester Freund hat ihm Hörner aufgesetzt. Ellie ist samt Kinder zu ihm gegangen, seitdem hat Titus Albträume. Doch da gibt es ErosSpace. Ein Brainscan, nicht ganz legal, und Titus erschafft sich seine eigene Ellie, eine eEllie. Und die Unterschiede verwischen. Ist Ellie gleich eEllie?

Fazit: Echt erschreckend der Gedanke, man ist nur ein Speicherplatz, die Seele als Anhäufung von Bits und Bytes, die jederzeit erneuert wird. Nur die Erfahrungen seit dem letzten Brain-Scan fehlen. Körperlich sorgt das Klonen für mögliche Erneuerung. Das Ende der Geschichte fand ich unverständlich, doch die Idee, die dahinter steckt, wäre einem ganzen Roman angemessen.

2160- Cogito ergo sum:

Ben und Nora treffen sich zum Liebesspiel. Wie in einer Endlosschleife gefangen, fehlt Nora die Zeit zwischen den Liebesakten. Was ist mir ihr los? Wer ist sie in Wirklichkeit?

Fazit: Die Geschichte wurde völlig zu Recht in c´t 7/2003 abgedruckt. Geschickt spielt der Autor mit den Erwartungen der Leser. Klasse!

2187- Für immer und e-wig:

2187 gibt es kaum noch den Tod. Man klont sich und wird wieder jünger. Doch gibt es immer noch Fälle von unheilbaren Krankheiten. Und wenn jemand stirbt, wie sieht dann das Jenseits aus?

Fazit: Nette Idee, wobei sich mir der Grund für ein Afterlife nicht erschließt.

2200- Wir sind doch keine Wilden:

Die virtuelle Welt dominiert. Alles wird dort erlebt und erfahren. Wirklichkeit ist die Ausnahme, eigentlich ist die Virtualität die Realität. Stellen Sie sich vor, sie kennen nichts anderes als die virtuelle Welt. Welchen Reiz wird die Realität auf Sie ausüben? Diese geheimnisvolle Welt mit schwitzenden, sich liebenden Leibern..

Fazit: Die Geschichte wurde ebenfalls vorab in phantastisch 8/2002 abgedruckt. Eine sehr spannende Zukunftsvision, die zeigt, wie erschreckend unwirklich die Rückkehr aus dem virtuellen Raum sein kann. Die Geschichte wurde für den DSFP nominiert und hat immerhin den 7. Platz von 9 geschafft

Zehn Geschichten über eine mögliche Zukunft, zehn unterschiedliche Perspektiven. Das Spielen mit den Erwartungen über das World Wide Web, über die Gentechnik und das Klonen. Der Band fängt ein wenig schwach an, doch steigert er sich mit jeder Geschichte. Gerade in seiner Gesamtheit bietet er ein recht umfangreiches Bild einer Zukunftsvision, die uns einerseits Hoffnung macht, andererseits mit Schrecken erfüllt.

Die Stärken des Buches liegen eindeutig in der Realitätsnähe. Das Buch dreht sich um eine mögliche, allerdings sehr wahrscheinliche Zukunft, aus einer nah an der Gegenwart angelehnte Perspektive. Und setzt voraus, dass sich zukünftig alles noch intensiver um den Sex dreht, als es jetzt schon tut.

Für Freunde erotischer Geschichten ein Vorteil, doch meiner Meinung nach orientiert sich das Buch zu sehr an diesem Mittelpunkt.

Und für alle Technokraten, die von der SF-Literatur mehr erwarten als das Naheliegende, die werden vom vorliegenden Band enttäuscht sein.

Das Buch bietet eine sehr wahrscheinliche Zukunftsvision, doch auch eine sehr konventionelle.

Doch der mitreißende, fast charmant zu nennende Schreibstil des Autors machen das Buch auf jeden Fall lesenswert. Man sollte nur mit den entsprechenden Erwartungen an die Lektüre herangehen.

Rezension von Michael Schmidt

Ghost in the Shell Avalon

DVD – Kritiken

Ghost in the Shell

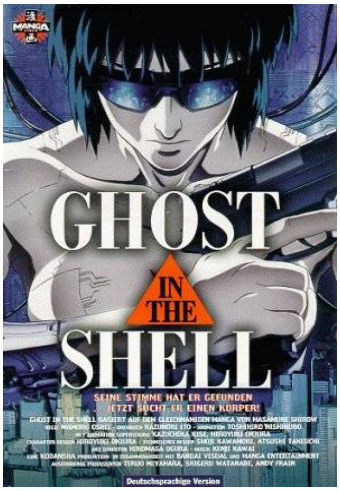
Genre: Animated Thriller

FSK: (in Deutschland) Freigegeben ab 16 Jahren

Regie: Mamoru Oshii

Drehbuch: Kazunori Itô (basierend auf den gleichnamigen Mangas von Masamune Shirow)

Soundtrack: Kenji Kawai



In naher Zukunft greifen Medienkonzerne nach den Sternen, Elektronen und Lichtströmen im Universum.

Doch hat fortgeschrittene Computerisierung Nationen und ethnische Gruppen noch nicht ausgelöscht.

Im Jahr 2029 hat die digitale Informationsflut alle Bereiche der Gesellschaft überschwemmt. Die Welt ist durch das digitale Netz enger zusammengerückt. Zwar bestehen noch Nationalstaaten und ethnische Gruppen, doch der Unterschied zwischen Macht und Machtlosigkeit wird durch den Zugang zu Informationen bestimmt. In diesem Zeitalter ist künstliche Intelligenz kein Wunschtraum mehr, sondern alltägliche Realität. Auch vor dem menschlichen Körper hat die technische Evolution nicht halt gemacht: Zahlreiche Körperverbesserungen, angefangen bei künstlichen Gliedmassen bis hin zu Gehirnkapazitätserweiterungen, stehen den Menschen mit entsprechenden Verdingungen zur Verfügung. Dadurch ist es mittlerweile nahezu unmöglich, auf den ersten Blick zu erkennen, ob eine menschlich aussehende Person auf natürliche Art und Weise geboren wurde (Mensch), nachträglich modifiziert wurde (Cyborg) oder ob es sich um eine alleinige Kreation des Netzes handelt (Android). Die Cyborgs haben, neben mehr oder weniger vielen menschlichen Organen, nur noch eines mit dem „echten“ Menschen gemein: Ihren „Ghost“ (Geist), das Bewusstsein, die Seele. Dieser „Ghost“ ist in der „Shell“ (Hülle) letztendlich gefangen, sei es der künstliche Körper des Cyborgs oder die gewohnte menschliche Hülle. Major Motoko Kusanagi ist eine solch künstlich verbesserte Person. Sie gehört dem Top-Geheimdienst „Sektion 9“ an.

Diese fortgeschrittene Computerisierung hat aber auch ihre Schattenseiten. Skrupellose, mysteriöse Computer-Hacker - halb Mensch, halb Maschine - verschaffen sich illegal Zugang zu streng geheimen Informat-ionen und schrecken selbst vor einer Verletzung der cybergenischen Ethik nicht zurück. So auch der Hacker mit dem Pseudonym „Puppet Master“ (Puppenspieler). Er hackt sich über das Netz in die computergestützten Gehirne anderer, um sie seinem Willen zu unterwerfen. Danach begehen diese, nur noch in einer Welt gefälschter Sinneseindrücke und Erinnerungen lebenden Geschöpfe, die Verbrechen des Puppet Master, während jener unentdeckt im Hintergrund bleibt.

Zusammen mit ihren Partnern Bateau, ebenfalls ein Cyborg, und Togusa, noch weitgehend menschlich, wird Motoko auf den Fall angesetzt, um diesen körperlosen Dämon aufzuspüren und umgehend auszuschalten …

Der 1995 weltweit gleichzeitig angelaufene Kinofilm „Ghost in the Shell“ (GITS) zählt mittlerweile zu den Klassikern japanischer Filmkunst. „Ghost in the Shell“ ist wahrscheinlich neben „Akira“ eines der bekanntesten Animes hierzulande und gilt als die bis dahin wohl gelungenste Adaption typischer Manga-Elemente für die großen Leinwände der westlichen Welt. Das Wort „Anime“ leitet sich vom englischen Begriff „Animation“ ab und bedeutet wortwörtlich „bewegte Bilder“, also soviel wie Zeichentrick. In unserem Sprachgebrauch ist dieses Wort für japanische Zeichentrickserien oder –filme reserviert, obwohl die Japaner diesen Begriff auch für Zeichentrickfilme/ -serien von Walt Disney und Marvel Universum verwenden.

„Ghost in the Shell“ ist aber kein Kinderfilm. Schon in den ersten fünf Minuten wird klar, dass GITS ein Zeichentrickfilm für Erwachsene ist. Als Vorlage für das Anime diente die zehnbändige, gleichnamige Manga-Serie von Masamune Shirow (in

Winner 1997 World Animation Celebration Awards

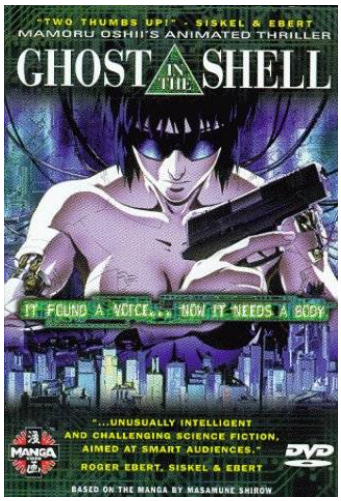
"Best Theatrical Feature Film" & "Best Director of a Theatrical Feature Film"

Deutschland bei Feest Comics erschienen), die sich inhaltlich mit der Frage beschäftigt, wo die Maschine aufhört und das Leben beginnt. Der Film weicht allerdings in einigen Punkten von der Comic-Vorlage ab. Masamune Shirows Manga ist hauptsächlich eine gelungene Mixtur aus schneller und gewalttätiger Action, einem Haufen wissenschaftlicher Details, einem extravaganten Sinn für Humor und natürlich einem nicht zu übersehenden Hauch von Erotik. Die Filmadaption von Mamoru Oshii, welcher auch bei den beiden „Patlabor"-Kinofilmen und dem Realfilm „Avalon" Regie geführt hat, sowie als Storyschreiber und Produzent des Anime „Jin Roh" tätig war, ist dagegen ernster und tiefgründiger. Auch das Wesen der Hauptfigur Motoko hat sich im Vergleich zum Original verändert. Aus der ausdrukkstarken und mit erotischen Reizen nicht geizenden Frau im Cyborg-Körper wird eine nachdenkliche und monoton redende Person, die ihren Körper stets in den Dienst ihrer jeweiligen Absicht stellt. Während Shirow im Manga seine Technikbegeisterung auslebt, verfolgt das Anime in erster Linie philosophische Aspekte. Dies führt zu längeren, ruhigen Szenen, in welchen sich der Film mit ethischen und philosophischen Fragen auseinandersetzt oder dem Betrachter Zeit lässt, über das bisher Gesehene nachzudenken.

Den Film als reine Comic-Verfilmung zu betrachten wäre deshalb nicht angebracht. Seine Stärken liegen auch ganz woanders: Der zentrale Kern von „Ghost in the Shell" ist die Psyche der Cyborgs. Die wiederholte Betrachtung des Themas geben dem Film einen tieferen Sinn und einen Leitfaden, der aus GITS weit mehr macht als ein in brillanten Farben erstrahlendes Anime – „Ghost in the Shell" ist state-of-the-art Science-Fiction.

Das Design und die Animationen von „Ghost in the Shell" sind von höchster Qualität. Die Special-Effects wie Zoom, Wasser- und Verschwimmeffekte, sowie das Verbinden von Computergrafik und Handanimation haben damals neue Maßstäbe gesetzt, ohne dass der Einsatz von Computern in den Vordergrund tritt oder zum Selbstzweck wird. Auch heute zählt GITS noch zu den aufwendigsten Zeichentrickfilmen, die je produziert wurden – und das sieht man ihm trotz seines Alters an. Der Film zaubert in eindrucksvollen Bildern ein realistisches Panoptikum der Welt des Jahres 2029 auf die Leinwand. Auf den ersten Blick könnte in diesem Zusammenhang das steif wirkende Charakterdesign verstörend wirken. Mit diesem anscheinend gewollten Stilmittel rückt Mamoru Oshii die künstliche Art der Cyborgs gekonnt ins Bild. Auch könnten die längeren, ruhigeren Szenen, in denen man die Vorbereitung einer weiträumigen Straßensperrung verfolgen kann oder die Fahrt auf einem Boot durch die Innenstadt, actiongewohnte Zuschauer langweilen. Doch gerade hier erhält der Zuschauer die Möglichkeit, das bisher Gezeigte zu reflektieren und die wunderschönen Bilder auf sich wirken zu lassen.

Die Begleitmusik zu „Ghost in the Shell" stammt von Kenji Kawai, welcher u.a auch die Soundtracks zu „Patlabor" I und II, „Devilman" und „Vampire Princess Miyu" komponiert hat. In der Musik überwiegen streng rhythmische und melancholisch-düster anmutende Elemente von zuweilen provozierender Gemächlichkeit und Eintönigkeit. Diese werden immer wieder vom hellen Gesang Sakeo Higachis unterbrochen und kontrapunktiert. Wichtigste Instrumentarien sind der Synthesizer und hypnotische Paukenrhythmen, wobei die getragene Musik die meist Zeit mit der Stille und sphärischen Halleffekten im virtuellen Klangraum spielt. Dies verleiht ihr manchmal den Charakter von Meditationsmusik. Ein außergewöhnlicher Film eben, mit einer außergewöhnlichen Musik!



Sprachen / Tonformat: Englisch (Dolby Digital 5.1), Japanisch (Dolby Digital 2.0 Surround)

Untertitel: Englisch

Bildformat: 1.85:1

Laufzeit: 115 Minuten

Länder-Code: 1 (USA)

Disc-Type: DVD 5

Screen-Menüs: Englisch

Special Features: Englischer Trailer und Making-Of

DVD Erscheinungstermin: März 1998

GHOST IN THE SHELL

Die Soundeffekte in GITS sind erstklassig: Sei es nur das Getrippel von Schritten oder die Rotorengeräusche von Hubschraubern. Ob man mit dem Gesang in japanischer Sprache etwas anfangen kann oder nicht, muß jeder selbst für sich herausfinden – er passt jedoch hervorragend zu den gezeigten Bildern und trägt wesentlich zum Gesamteindruck bei.

Um mögliche Verwirrungen bei einem etwaigen Kauf vorweg zu nehmen: Es gibt von „Ghost in the Shell“ mehrere Versionen, die ich hier kurz vergleichen möchte. Zum einen ist die Code 1 (USA) DVD Fassung erhältlich. Sie enthält sowohl die englische (Dolby Digital 5.1) als auch die japanische (Dolby Digital 2.0 Surround) Synchronfassung, sowie zuschaltbare englische Untertitel. Neben dem anamorph aufgezeichneten Hauptfilm sind noch einige Trailer, sowie das ausführliche Making-Of auf der DVD enthalten. Obwohl über 2 Stunden Filmmaterial auf eine DVD-5 (eine 1 Seite / 1 Schicht) gebunden wurden, ist die Bildqualität sehr gut.

Einen großen Bogen sollte man allerdings um die Code 2 (UK) DVD Version machen, da sie einen schweren Mastering-Fehler aufweist: Sowohl bei der englischen als auch bei der japanischen Audiospur läuft der Ton nicht synchron zum Bild.

Desweiteren gibt es eine Codefree Fassung aus Australien, welche die wohl beste Bildqualität bietet (anamorphe Neuabtastung der Filmrolle mit erhöhter PAL-Auflösung). Allerdings liegt beim englischen Ton nur Dolby Digital 5.0 (kein Extra Subwoofer Kanal) vor. Der japanische Ton (DD 2.0), sowie der englische Untertitel und das Making-Of, sind ebenfalls enthalten.

Darüber hinaus gibt es noch diverse VHS-Versionen, die jedoch keine Extras wie z.B. das ausführliche Making-Of bieten, und aufgrund veralteter Technik relativ uninteressant sind. Die deutsche VHS-Version ist allerdings zurzeit die einzige Möglichkeit, den Film in deutscher Synchronfassung zu sehen.

Fazit:

„Ghost in the Shell“ ist eines der besten Animes, die ich kenne. Es ist optisch hervorragend in Szene gesetzt und bietet eine interessante und bis zum Ende spannende Handlung. Der Soundtrack ist zwar eigenwillig, aber von gehobener Qualität und untermalt die Szenen sehr gut. Der Film ist nicht nur für Anhänger des Science-Fiction oder Anime-Fans, sondern auch für den Mainstream geeignet. Hierbei darf man aber nicht den Fehler machen, „Ghost in the Shell“ als reine Manga-Verfilmung zu sehen. Die Grundidee und die Handlung sind zwar dem Manga entnommen, doch der Film ist deutlich ernster und konzentriert sich mehr auf philosophische Aspekte. Dass „Ghost in the Shell“ nie zum Kassenschlager wurde, dürfte wohl in erster Linie daran liegen, dass der Film anspruchsvoll ist. Eigentlich schade, denn sehenswert ist er auf jeden Fall.

Christoph Fischer

TRIVOCUM
Das Magie-Kartenspiel der Höhlenwelt

Richtigstellung

Fehler in der ersten Augabe von Sono:

Bei den ersten Downloads unserer ersten Ausgabe sind von uns fälschlicherweise in dem Artikel über das Magiesammelkartenspiel "TRIVOCUM" von Harald Evers die Karten aus der Protophase abgebildet worden.

Das Kartendesign hat sich im Laufe der Entwicklung natürlich äußerst verbessert und ist mit den ersten Prototypen, welche wir fälschlicherweise abgebildet hatten, nicht mehr vergleichbar.

Die korrekten Karten sind auf der Homepage von "TRIVOCUM" abgebildet: www.trivocum.de

Wir möchten uns für diesen Fehler entschuldigen und der Artikel "TRIVOCUM" wurde in der Erstausgabe schnellst möglich entsprechend abgeändert und ausgetauscht.

Vielen Dank für Ihr Verständnis!

Hinreißend schöne Fantasy-Oper von 'Ghost in the Shell'-Macher Mamoru Oshii.

Avalon – Spiel um Dein Leben

Genre: Cyberthriller

FSK: Freigegeben ab 12 Jahren

Darsteller: Malgorzata Foremniak, Jerzy Gudejko, Darius Biskupski, Bartek Swiderski, Wladyslaw Kowalski

Regie: Mamoru Oshii

Drehbuch: Kazunori Itô

Soundtrack: Kenji Kawai

Sprachen / Tonformat: Deutsch, Polnisch / 5.1 (Dolby Digital)

Untertitel: Deutsch

Bildformat: 1:1,85 (16:9 anamorph)

Laufzeit: 102 Minuten

Länder-Code: 2 / PAL

Disc-Type: DVD 9

Screen-Menüs: Deutsch

Special Features: deutscher und polnischer Trailer

DVD Erscheinungstermin: November 2002

In einer Zukunft, die einmal verheißungsvoll erschien...

Um eine innere Leere zu füllen, widmet sich die Jugend einem illegalen virtuellen Kriegsspiel. Der simulierte Tod, den man dort sterben kann, ist eine große Verlockung und Herausforderung für zahllose Game-Freaks wie auch für Spielergemeinschaften, die man "Teams" nennt.

Es ist ein gefährliches Spiel, das die Gehirne der Verlierer zerstört und sie in lebendige Leichname verwandelt, die dann als "Verschollene" dahinvegetieren müssen. Das Spiel wurde nach einer mythischen Insel benannt, auf der die Seelen der gefallenen Helden ihre letzte Ruhe finden: Avalon

„Avalon – Spiel um Dein Leben“ ist der erste Realfilm von Mamoru Oshii, welcher hierzulande vor allem durch den Kinofilm „Ghost in the Shell“ und die beiden „Patlabor“-Animes Bekanntheit errungen hat. Doch der Sprung von der gezeichneten Realität zur gefilmten Irrealität ist ihm ausgesprochen gut gelungen.

Gedreht wurde der Film komplett in Polen mit polnischen Schauspielern und der Unterstützung der polnischen Armee. Die Darsteller dürften aber dem durchschnittlichen deutschen Publikum unbekannt sein.

„Avalon – Spiel um Dein Leben“ ist nach fast 2 Jahren Produktionszeit 2001 erschienen und hatte bei den 54. Internationalen Filmfestspielen in Cannes seine Weltpremiere. Im November 2002 erschienen bei "Kinowelt Home Entertainment" das deutsche Kaufvideo und die DVD.

Auch wenn die Handlung entfernt an "Matrix" erinnert, ist sie doch ungleich komplexer und weniger actionlastig: Ash (Malgorzata Foremniak) ist süchtig nach Avalon. Wie viele andere taucht sie jeden Tag aufs Neue in die virtuelle Welt des berüchtigten, aber illegalen Computer-Spiel ein. Ash ist eine der härtesten Profi-Spieler, denn sie gibt niemals auf, ehe nicht auch der letzte Gegner auf den simulierten Kriegsschauplätzen ausgeschaltet wurde. Doch auf eine Ebene drang Ash bislang noch nie vor: Der "Special Class A Level" von Avalon steht nur einer kleinen, elitären Gruppe von Spielern offen. So wie ihrem Freund Murphy, der seit kurzem jedoch völlig apathisch in einer Art Wachkoma dahinvegetiert. Als Ash nun die unglaubliche Chance erhält, selbst in Level A aufzusteigen, zögert sie keine Sekunde. Doch Ash hat keine Ahnung, dass sie damit das riskanteste Spiel ihres Lebens spielen wird. Von Level A kehrte bislang niemand wieder zurück...

„Avalon – Spiel um Dein Leben“ erzählt in ruhigen, stilisierten, aber immer beeindruckenden und fast schon verstörenden Bildern eine Geschichte irgendwo zwischen eXistenZ, Dark City und Matrix. Mamoru Oshii arbeitet mit den bereits aus seinen Animes bekannten Stilelementen: angefangen beim stark an „Ghost in the Shell“ erinnernden Aufbau der Welt von Avalon über die minutenlangen, ruhigen Szenen in der Stadt bis hin zu den Charakternahaufnahmen.

Ein Großteil dieses Werkes wurde nachträglich am Computer bearbeitet und verfremdet, was sich hauptsächlich in der Farbgestaltung bemerkbar macht. Die Welt von Ash außerhalb und im Spiel erstrahlt in tristen Braun-Grautönen. Dies gibt sicher insbesondere beim Wechsel in die „Class Real“-Ebene Anlass zur Diskussion.

An den recht dezent eingesetzten Spezialeffekten ist nur wenig auszusetzen. Gerade der Levelaufbau, einige Explosionen und das Zersplittern besiegter Gegner sind von hohem technischem Niveau. Daneben gibt es sehr künstlich wirkende Elemente – z.B. die Hubschrauber – SFX, doch dies ist ganz deutlich auch so beabsichtigt. So hinterlässt der Film, mit eigenem Stil und technisch hervorragend in Szene gesetzt, einen bleibenden Eindruck.

Der Ton in Deutsch und Polnisch liegt in 5.1 (Dolby Digital) vor. Auf Wunsch gibt es zuschaltbare Untertitel. Die deutsche Synchronisation ist von recht ordentlicher Qualität. Die Möglichkeiten von 5.1 werden aber

nicht voll ausgereizt. Die meiste Zeit dominiert die Hintergrundmusik auf den Surroundkanälen, die wirklich passend zu den Szenen ausgewählt wurde und die Stimmung sehr gut untermalt, oder sie werden für kaum hörbare Effekte wie z.B. das Hallen von Schritten benutzt. Der Soundtrack für Avalon wurde von Kenji Kawai komponiert, welcher schon für die Musik von „Ghost in the Shell“ oder „Vampire Princess Miyu“ verantwortlich war. Eingespielt hat ihn das Warsaw Philharmonic Orchestra, mit dem auch schon die Soundtracks von den Animes „Escaflowne“ und „Giant Robo“ aufgenommen wurden. Das Thema der Musik wechselt zwischen ruhigen, unterschwelligen und sphärischen Klängen, für die Kenji Kawai so bekannt ist, und monumentalen Orchesterstücken mit Sopransängerin und großem Chor.

Wenn man die DVD aufmacht, fällt einem ein beidseitig bedrucktes Inlay in die Hand. Auf der Vorderseite zeigt es bereits das vom Cover der DVD-Hülle bekannte Kinoplakat. Auf der Rückseite ist die Kapitelstruktur aufgelistet. Das Screen-Menü ist sehr schön gemacht. Es zeigt im Stil des Films gehaltene Computerdisplays, Spielszenen oder Örtlichkeiten in einer Endlosschleife. Die Übergänge und der Bildaufbau sind teilweise animiert und mit Musik unterlegt. Die jeweiligen Auswahlmöglichkeiten sind gut erkennbar in den Hintergrund auf Wänden und Gegenstände eingebunden.

An Extras bietet die DVD nur den Original-Trailer in polnischer und deutscher Sprache mit einer Laufzeit von etwas mehr als 90 Sekunden. Es ist extrem schade, dass das ausführliche Making-Of über Special-Effects, Geschichte, Locations, Storyboard usw. von insgesamt ca. 150 Minuten, welches der japanischen Deluxe Version beilag, bei der deutschen Version komplett weggelassen wurde.

Es gibt zwei Versionen der DVD: mit FSK 12 oder FSK 18. Letzterer liegt ein einfaches DVD-Spiel bei, bei dem man durch Druck auf die Pfeiltasten der Fernbedienung auf ankommende Gegner schießen kann, was für die hohe Altersfreigabe verantwortlich ist. Der Film selber ist in beiden Fassungen unzensiert und ab 12 Jahren freigegeben.

Fazit:

„Avalon – Spiel um Dein Leben“ ist ein Film, an dem sich die Gemüter scheiden werden. Einerseits malt er die Zukunft gekonnt in düsteren und tristen Farben, perfekt untermalt von einem klasse Soundtrack, und die „Spielgrafik“ von Avalon beeindruckt gerade durch die Tatsache, dass sie nicht perfekt ist. In Zeiten der hauptsächlich auf Special-Effects setzenden Filmindustrie ist es mehr als erfreulich, dass es noch Filme gibt, die eine interessante und spannende Handlung besitzen, die mehr macht, als bis zur nächsten Action-Szene überzuleiten – Avalon hält für den aufmerksamen Beobachter eine gesellschaftskritische Botschaft bereit und lässt den Zuschauer, gerade durch einen letzten Satz kurz vor dem Abspann, nachdenklich in seinem Fernsehsessel zurück.

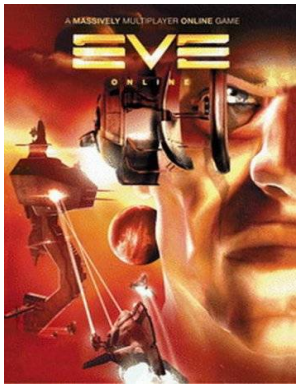
Auf der anderen Seite wird gerade die sich wiederholende Darstellung der verkommenen Zukunft mit ihren verfallenen Wohnblöcken und leeren Straßenbahnen für viele schlichtweg langweilig sein, obwohl man aber gerade in diesen Szenen Zeit hat, über das bisher Gesehene nachzudenken und wieder zu Atem zu kommen. Typisch für Filme unter japanischer Regie ist sicher die fast schon glorifizierende „Vorführung“ von Waffensystemen und ihrer Zerstörungsgewalt: Panzer fahren mit Höchstgeschwindigkeit über gemähte Kornfelder oder bahnen sich ihren Weg durch in Aufruhr befindliche Straßenzüge, ein Flugabwehr-Panzer speit seine totbringende Munition in den Himmel und futuristisch wirkende, schwere Kampfhubschrauber verwandeln die Erde unter sich in eine Kraterlandschaft. Das Ganze erstrahlt in den schönsten Farben und glänzt mit bombastischen Soundeffekten. Ob nun eine solch verherrlichende Darstellung von Kampfszenen in Zeiten der massiv in Kritik geratenen Ego-Shootern nun gut oder schlecht ist, sei mal dahingestellt, doch steckt vielleicht gerade darin eine nachdenklich stimmende Botschaft.

Der einzig wirklich schwere Kritikpunkt liegt bei der DVD „Avalon – Spiel um Dein Leben“ darin, dass Kinowelt Home Entertainment nur den Original-Trailer in polnischer und in deutscher Sprache als Extra beigelegt hat. Dadurch werden die Vorzüge der DVD gegenüber der Videokassette, die neben der besseren Bildqualität darin bestehen, dass Zusatzmaterial mitgeliefert wird, einfach dem Rotstift geopfert. Dabei stimmt der relativ niedrige Kaufpreis von ca. 18 € für eine aktuelle DVD nur ansatzweise versöhnlich.

So bleibt nur noch eins zu sagen: Läßt man sich auf den Film und seine Art, in symbolträchtiger Bild- und Farbsprache die Geschichte zu erzählen ein, dann ist „Avalon – Spiel um Dein Leben“ wirklich ein Geheimtipp, der weit mehr bietet als brillante Bilder und einen klasse Soundtrack. Besonders Fans der Materie und aufgeschlossene Menschen, die sich nicht von einer komplexen und teilweise verwirrenden Geschichte abschrecken lassen, sollten unbedingt einen Blick riskieren.

Christoph Fischer

EVE online ein SF Weltraum Szenario mit ungewöhnlichen Möglichkeiten



Ein möglicher Weg in eine virtuelle Welt … eine Scheinwelt, Traumwelt oder ein Parallel-Universum, sind Computer und ihre Software.

Am Computer könnt Ihr alles sein, Pilot, Rennfahrer, einsamer Held, strahlender General und finsterer Schurke, es gibt keine Grenzen mehr, außer vielleicht die Hardwaregrenze und die Gewissheit dass der eigene Rechner zu langsam sein wird, für kommende noch realistischere Spiele.

Ein Manko haben jedoch alle Computerspiele, die NPCs also die Figuren welche der Rechner steuert, sind meistens stumm oder haben nur einen sehr begrenzten Wortschatz, reagieren nach bestimmten Verhaltensmustern und sind so gar nicht gefühlsecht.

Wäre es nicht toll mit seinen Freunden gemeinsam die Computerwelt zu bereisen, oder noch genialer mit tausenden fremden Leuten diese Abenteuer zu erleben?

Klar Ihr werdet es längst erkannt haben, in diesem Artikel geht es um Online-Spiele, das sind Spiele die zwar auf dem eigenen Rechner laufen, über das Internet und Spiel-Server jedoch mit vielen Tausend anderen Computern verbunden sind.

Die nötige Technik ist heutzutage kaum noch ein Problem, gebraucht wird zunächst einmal ein PC oder neuerdings als Alternative eine Spielkonsole z.B. eine PlayStation2.

Dann noch ein Anschluss ans weltweite Datennetz, sprich Internet, auch darüber lohnt es sich kaum noch Worte zu verlieren, ein Modem gehört heute fast so selbstverständlich zur Grundausstattung eines Rechners, wie die Maus oder Tastatur.

Wichtiger ist da schon der gewählte Provider besser der angebotene Tarif, wer sich „ernsthaft“ mit dem Gedanken beschäftigt ein Online Game zu spielen, kommt um eine Flatrate kaum herum.

Dazu ein kleines Rechenbeispiel:

Hat man einen Provider der pro Minute 1C berechnet, kostet 1h - 60 Cent, 10h - 600 Cent, 100h - 6000 Cent oder "mal eben" 60 Euro!

100 Stunden sind NICHT übertrieben, bei 30 Tagen im Monat und täglich nur 2,5 Stunden online, am Wochenende vielleicht etwas länger, sind 80-100 h schnell verbraucht, dabei wart Ihr dann aber noch keine Minute im übrigen Internet.

Selbst wenn Ihr nur die Hälfte der Zeit online seid, sagen wir einfach mal jeden Tag 1 Stunde, was für ein "sinnvolles" Spiel viel zu wenig ist, seit Ihr mit 30h dabei oder anderes gesprochen mit 18 Euro pro Monat. Dabei sind eigentlich 2 Stunden jeden Tag das Minimum wenn man halbwegs dem

Offizielle Webseite zum Spiel: http://www.eve-online.com

Offizielle deutsche Fan-Webseite: http://www.eve-online.de

Auszug offizielle FAQ.

1.1 Was für eine Sorte von Spiel ist EVE?

Eve ist eine Mischung aus Rollen-/ und Strategiespiel. Darüber hinaus ist es ein Multiplayer-Onlinespiel, das auf einer persistenten Welt basiert.

1.6 Wann wurde das Spiel veröffentlicht ?

Das EVE-Universum wurde am 06. Mai 2003 für Spieler geöffnet.

Kosten:

Spiel inklusiv 30 Tage frei 39,99 (Sinclair Software)

1 Monat 12,95 $

3 Monate 11,95 $ / Monat

6 Monate 10,95 $ / Monat

Spielgeschehen folgen möchte, gerade am Wochenende werden es schnell mal 6 - 8 Stunden pro Tag.

Bei intensiven Spiel werden so schnell jeden Monat Kosten in Höhe von 40 - 60 Euro fällig, darum VOR einem Online - Rollenspiel seinen Providervertrag checken und evtl. auf eine Flatrate wechseln.

Wo wir gerade beim Thema Geld sind, Online Spiele kosten sogar noch mehr, die Bereitstellung und Pflege der Server und Datenbestände, die Personalkosten, Energiekosten und nicht zuletzt die Gewinne der Betreiber schlagen sich in monatlichen Spielgebühren nieder. Wer ein „echtes" Online Spiel zocken möchte, sollte deshalb auch sehr genau die laufenden Kosten im Auge behalten, in der Regel werden 10 – 15$ verlangt, erschwerend kommt hinzu dass auf amerikanischen Servern ohne Plastikgeld (Kreditkarte) praktisch nichts geht.

Grundsätzlich sind Spiele zu empfehlen die (auch) Server in Europa, besser noch Deutschland haben, nicht nur wegen der Bezahlung, viel wichtiger bei Online Games sind die Reaktionszeiten, schnelle direkte Anbindungen ermöglichen einfach ein „besseres" Spiel, gerade bei Shootern eine lebenswichtige Sache … im wahrsten Sinne.

Aus diesem Grund ist DSL nicht unbedingt die erste Wahl, es sei denn man bucht eine „Fastpath" Anbindung, diese Option bieten alle großen Provider für 99 Cent im Monat plus 24,99 € einmaliger Einrichtungsgebühr.

Und zu guter Letzt, denkt daran wenn Ihr stundenlang die einzige Telefonleitung im Haus blockiert, gibt es mit Sicherheit Stress mit der besseren Hälfte.

Nach all den technischen Dingen kommen wir endlich zum eigentlichen Reiz eines Online Spiels.

Trifft man in dieser virtuellen Spielwelt einen anderen Charakter, dann hat man keinen tumben Computer Kollegen vor sich, sondern einen Menschen der irgendwo auf dieser Welt, genau in diesem Moment das gleiche Spiel zockt und diesen Teil der virtuellen Welt besucht.

Da sich in der Regel Menschen mit ähnlichen Vorlieben treffen werden, sind die Möglichkeiten die sich daraus ergeben können geradezu fantastisch.

Ganze Horden von Rollenspielern gehen gemeinsam auf Monsterjagd, das Gute tritt gegen das Böse an, hunderte von Spielern treffen aufeinander, es kann gezaubert werden, Schwerter prallen gegen stählerne Rüstungen, Drachen fliegen hoch oben in der Luft. Ja so ein Online-Rollenspiel ist eine unglaublich begeisternde Geschichte, deshalb verwundert es auch nicht dass die ersten, wirklich erfolgreichen Online Games, Rollenspiele waren.

Immer noch ist das Genre der Rollenspiele besonders zahlreich vertreten und immer noch sind diese Spiele auch kommerziell gesehen am erfolgreichsten.

Zum Beispiel „Ultima online" das Spiel gibt es seit Mitte 1997, in schöner Regelmäßigkeit kommen Updates auf den Markt, nach über 6 Jahren macht dieses Spiel immer noch Spaß, im Computer Zeitalter eine beinahe unglaubliche Zeitspanne.

Oder EverQuest Start März 1999 immer noch online, fest geplant für das nächste Jahr eine komplett neue Version, Dark Age of Camelot noch recht frisch in dieser Riege, doch auch schon ein Garant für satte Gewinne beim Betreiber.

Bei diesen Erfolgsstorys verwundert es kaum dass sich auch die „anderen" Spielgenres nach einer Möglichkeit umsehen, Ihr Spiel als Online Game anzubieten. Einen dieser neuen Kandidaten wollen wir uns einmal näher ansehen, „EVE online" ein SF Weltraum Szenario mit ungewöhnlichen Möglichkeiten, aber auch einigen Schwächen.

Die folgende Rezension beschreibt die ersten Schritte und Eindrücke, dieser neuen und selbst für Online Veteranen relativ unverbrauchten Spielidee.

Roland Heddergott

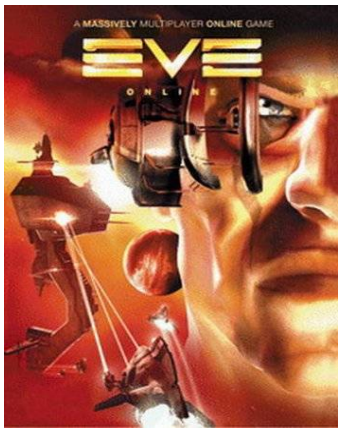
Seit den seligen Tagen von Ultima Online sind viele Jahre ins Land gegangen und ein Spielgenre, das anfangs belächelt worden war, ist zu einer ernstzunehmenden Sparte der Unterhaltungsindustrie geworden: Massiv Multiplayer Online Games (kurz: MMOG).

Mit "EVE online – The Second Genesis" liefert die Softwareschmiede Crucial Entertainement ein Werk ab, das sich nicht hinter anderen Vertretern der Zunft zu verstecken braucht.

Spielten vorhergehende Games in Fantasywelten (so wie „Ultima Online" oder „Everquest"), verlegt „EVE online – The Second Genesis" das Geschehen in eine weit entfernte Zukunft. Die Menschheit hat das All kolonisiert und ist dabei durch ein Wurmloch in Regionen jenseits der bekannten Raumquadranten vorzudringen, die mittels „normalem" Raketenantriebs niemals zu erreichen wären. Den Wissenschaftlern zum Trotz, welche warnten, dass sich das Wurmloch möglicherweise wieder schließen könnte, wurden Siedler in diesen entlegenen Teil des Alls geschickt. Jahrelang verläuft alles nach Plan, doch dann geschieht die unvermeidliche Katastrophe: das Wurmloch verschwindet und die Kolonisten sind vom Rückweg abgeschnitten. Mehr schlecht als recht richten sie sich auf die Situation ein, bilden im Laufe der Jahrhunderte aber neue Gesellschaften aus, die miteinander Handel treiben, sich aber mancherorts spinnefeind sind. Hinzu kommt, dass Kopfgeldjäger, Piraten und anderes „Gesindel" die Raumfahrtrouten unsicher machen und eine ständige Gefahr für die Handelsreisenden darstellen. In diese riesige Welt der unbegrenzten Möglichkeiten versetzt „EVE online – The Second Genesis" den Spieler und lässt ihm dabei vollkommen freie Wahl, wie er sein Leben darin bestreitet.

Der erste Spielmonat ist frei, danach wird eine Gebühr fällig, die per Kreditkarte abgebucht wird, wer keine Karte hat kann auch andere Zahlungsmöglichkeiten nutzen. Hat man sich durch die etwas umständliche Online-Anmeldung gekämpft, sieht man sich dem Charaktergenerierungsmenü gegenüber, das einem die Auswahl zwischen fünf verschiedenen Rassen lässt, welche entweder tendenziell Händler, Militär, Wissenschaftler oder stark von religiösen Gefühlen geleitete Gesellschaften sind. Damit nicht genug. Es lässt sich eine „Blutlinie" wählen, welche weitere Charaktereigenschaften und Möglichkeiten zur Steigerung mit sich bringt und eine „Ahnenreihe", was wiederum zu neuen Möglichkeiten führt. Damit sollte ein Grundstock gelegt sein, in dem sich jeder Spieler einen Charakter zusammenbasteln kann, der seinen Ansprüchen und Wertevorstellungen genügt. Sollte man später feststellen, dass man sich hier „verwählt" hat, besteht jederzeit die Chance, die Attribute des Spielcharakters mittels gekaufter „Skill-Trainig-Kits" zu verbessern. Dieser Variantenreichtum ist in einem MMOG bis dato unerreicht. Im über 60 Seiten dicken Handbuch wird alles bis ins Detail erklärt, so dass man schnell einen ersten Überblick über das Spiel bekommt.

Man beginnt das Spiel relativ schwach ausgerüstet mit dem Standardraumschiff, einem Minenlaser und einem Verteidigungslaser. Für den Fall, dass das Schiff in einer der Raumschlachten



EVE online – The Second Genesis

USK-Einstufung: ab 12 Jahre

Infos:

Hersteller/Programmierer: Crucial Entertainment

Web: http://www.ccpgames.com/

Anbieter/Publisher: THQ

Web: http://www.thq.de

Technische Voraussetzungen (Mindestanforderungen):

Betriebsystem: Windows 98,ME,2000 oder XP

Prozessor: Pentium III (oder besser) mit 450Mhz (oder mehr)

RAM-Speicher 128MB (bei XP/2000 : 256MB)

Soundkarte: Direct Sound-kompatible Soundkarte

Grafikkarte: Geforce 2, ATI Radeon (oder besser)

Internetverbindung: 56k-Modem (oder schneller)

Microsoft Direct X9.0 (oder höher)

zerstört wird, befindet sich eine Rettungskapsel an Bord, welche den Spieler zur nächsten Raumstation bringt, von wo er sich erneut in ein Raumschiff setzen darf.

Nach einem ersten Trainingsparcour, bei dem man die grundlegende Steuerung des Raumers beigebracht bekommt, ist man völlig frei und kann ca. 5000 Sternensysteme erforschen, was eine Spielzeit von mehreren Jahren (!) beanspruchen kann.

Gesteuert wird das eigene Raumschiff mittels der Maus, welche man frei über den Schirm bewegt und bestimmte Punkte im All anklickt, zu denen man fliegen möchte. Dabei blickt man standardmäßig von außen auf sein Schiff, das in hochauflösenden Texturen dargestellt wird. Die Grafik von „EVE online – The Second Genesis" ist eine wahre Augenweide: Das All ist nicht als schwarzes Nichts dargestellt – da schweben Asteroidengürtel, farbig leuchtende Nebel durchziehen den Raum und Sonnen blenden den Spieler mit ihrem Licht. Die Raumkreuzer werfen aus ihren Antrieben leuchtende Kondensstreifen aus, so dass man ihre Flugbahn ein wenig im All nach verfolgen kann. Das wäre für Kämpfe interessant, wird aber hierbei gar nicht benötigt. Gleich dazu mehr.

Ein Interface lässt dem Spieler die Wahl, was er tun möchte. Dabei ist es zunächst vorteilhaft, sich mittels kleinerer Aufträge ein wenig Geld zu verdienen, was man später in bessere Ausrüstung des Schiffes investieren kann, NPCs (Non-Player-Charaktere, d.h. vom PC gesteuerte Figuren) erteilen einem auf Raumstationen diese Missionen. Das kann das Auskundschaften eines Asteroidenfelds zur Gewinnung von Erzen sein, oder die Zerstörung eines bestimmten Schiffes, und so weiter. Auch der Handel zwischen den Planetensystemen ist lukrativ, doch sollte man sich erst auf die Fahrt begeben, wenn man sich der Gefahr durch herumstreifende Piraten gewappnet fühlt, indem man bessere Waffen auf dem Schiff installiert hat.

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab, wobei der Spieler aber nur indirekten Einfluss auf das Geschehen nehmen kann. Die Auswahl der eingesetzten Waffensysteme entscheidet zusammen mit der Panzerung und anderen Faktoren über Sieg oder Niederlage. Ein Anvisieren der Gegner ist dabei nicht nötig. Hier verschenkt „EVE online – The Second Genesis" ein wenig Potential. So ärgerlich eine langsame Internetverbindung samt Bildaussetzern auch wäre – das Gefühl mittendrin zu sein, fällt bei den Kämpfen weg, zugunsten einer eher strategiespielartigen Art des Kampfes. Vielen kommt diese Art der Schlacht jedoch gelegen, das ist sicher eine Geschmacksfrage.

Ein kleiner Wermutstropfen ist die benötigte Zeit, um zu einem anvisierten Zielpunkt zu kommen. So können durchaus mal zehn Minuten vergehen, in denen man nichts weiter zu tun hat, als dem fliegenden Raumschiff zuzusehen, wie es seine grafisch ansprechende Bahn durch das All zieht. Jedoch kann dies durch ein Fakt aufgewogen werden, welches sich Spielern ergibt, die bereit sind, sich längere Zeit mit „EVE online – The Second Genesis" zu beschäftigen. Diese Spieler treten nämlich Handels-Gesellschaften bei und sind dann meist zu zweit unterwegs (mit realen Spielern auf einem Server), wobei der eine dem anderen Geleitschutz gibt. Die Fahrten zum Zielpunkt werden sodann durch das spielinterne Chatsystem überbrückt. Und genau das macht den Hauptanreiz für „EVE online – The Second Genesis" aus: der Kontakt zu menschlichen Spielern. Dieses Erlebnis bekommt man in keinem Solospiel. Schnell bilden sich Gemeinschaften, werden Freundschaften geschlossen und gemeinsame Gegner bekämpft, wobei der Aspekt des Spielerischen immer im Vordergrund steht.

Hat man genügend Geld zusammen, kann man sich weitere Raumschiffe kaufen. Ungefähr 80 Typen stehen zur Wahl. Die Sparte reicht vom wendigen

Kampfraumer, über das geräumige Handelsschiff, bis zum riesigen Titanenkreuzer, der sogar größer als eine Raumstation ist. Die Modelle sind allesamt hochgradig detailliert und erfreuen das verwöhnte Spielerauge. Sollte einem vom Herumfliegen langweilig geworden sein, kann man sich sogar eine eigene Raumstation bauen lassen und ihre Geschicke übernehmen. Als Verwalter ergeben sich dabei völlig neuartige Spielerlebnisse.

FAZIT:

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass „EVE online – The Second Genesis" ein durchaus würdiger Vertreter der Spieleklasse MMOG ist. Wer bereit ist, viel Zeit in der Spielewelt zu verbringen, damit die Stärken des Games zum Zuge kommen können, dem sei dieser Titel ans Herz gelegt. Alle anderen sollten austesten, ob ihnen ein derartiges Spiel prinzipiell zusagt, bevor sie sich für den Kauf des Programms entscheiden. Wie gesagt, muss man einiges an Zeit investieren, aber dann zieht einen das Spiel durch seine Komplexität im Verbund mit der nahezu völligen Handlungsfreiheit schnell in seinen Bann.

Rezension von Markus K. Korb

Wir waren neugierig und stellten Crucial Entertainment (C.E.) zu EVE Online ein paar Fragen:

SONO: Erst einmal ganz allgemein zu Online-Spielen.

MMORPGs sind im Augenblick unglaublich beliebt, die Anzahl der Spiele steigt rasend schnell, dem gegenüber bleibt die Zahl der Spieler relativ konstant.

Wie sehen Sie die weitere Entwicklung für dieses Genre, gibt es in den nächsten Jahren ein "Massensterben" der Herstellerfirmen oder werden die Spielerzahlen entsprechend der Spiele zunehmen?

C.E.: Ich persönlich glaube, dass die Spielergemeinde von MMORPGs sich weiter ausdehnen wird. Das Gefühl der Befriedigung, das aus der sozialen Interaktion innerhalb der Online-Gemeinschaft kommt, ist wesentlich größer als bei jeder anderen Art von (Computer-) Spiel, und es ist sehr schwer, wieder auf reine Singleplayer oder Multiplayer-Spiele umzusteigen, wenn man den einmal MMORPG-Virus intus hat. Ich selbst spiele MMORPGs, seit Ultima Online 1996 zum Betatest freigegeben wurde. Dabei habe ich immer wieder Online-Spiele gespielt, die mir eigentlich gar nicht gefallen haben, aber irgendetwas hat mich doch immer wieder zu ihnen zurückgezogen.

SONO: Die meisten MMORPGs spielen in einer Fantasy Welt, mit Elfen, Drachen, Schwertern und Magie, wie sind Sie auf die Idee gekommen, die Spielwelt in die Zukunft und ins All zu verlegen?

C.E.: Wir wollten ein hochpolitisches Strategiespiel großen Stils schaffen, in dem die Wirtschaft sich dynamisch weiterentwickelt und von den Spielern kontrolliert wird, und das auf den düsteren Zukunftsvisionen von Filmen wie Blade Runner oder Alien basiert. Und das Weltall ist nun einmal das am besten geeignete Setting für ein solches Spiel.

SONO: Haben Sie ungefähre Zahlen wie groß die Anzahl der „Eve Online" Spieler insgesamt ist und wie viele dieser Spieler aus Europa bzw. Deutschland kommen?

C.E.: Zurzeit umfasst unsere Datenbank ungefähr 32.000 Abonnenten. Davon kommen 2.000 aus Deutschland, also 6,25%. Aber EVE wurde in Deutschland erst Ende Juni eingeführt, und seither ist die Zahl der Spieler aus Deutschland schon stark gestiegen.

SONO: Sind für die Zukunft lokalisierte Versionen geplant, ganz speziell eine deutsche Ausgabe und europäische Server?

C.E.: Zu Anfang wollen wir den Client vor allem für die deutschen und französischen Spieler etwas stärker lokalisieren. Das Tutorial ist bereits übersetzt, und wir wollen in Zukunft auch alle im Spiel verfügbaren Informationen auf dem Client lokalisieren. Aber das ist ein sehr großes Unterfangen, und momentan ist das einfach zu kompliziert, einmal wegen der reinen Größe des Spiels und dann, weil sich die Spielinformationen in den letzten Monaten sehr stark verändert haben. Es wird aber im Tutorial bald eine Option geben, mit der Spieler, die Deutsch, Französisch, Spanisch oder Italienisch sprechen, ihren Ausgangspunkt im Spiel wählen können. Damit werden sie dann

automatisch einem lokalisierten Chatkanal zugeteilt, es ist also kein Problem mehr, wenn ein Spieler beispielsweise in einem deutschsprachigen Gebiet beginnen möchte. Aber EVE ist natürlich auch eine ausgezeichnete Methode für diese Spieler, um ihr Englisch zu verbessern.

Unser derzeitiger Server steht in London, und unser Wunschtraum ist es, nur einen einzigen Server zu haben, auf den sowohl die amerikanischen als auch die europäischen Spieler zugreifen. Auf diesem Server sind ständig 4.000 bis 7.000 Spieler unterwegs, und schon jetzt könnten wir eine wesentlich größere Userzahl verkraften - wobei wir die Serverkapazität auch ständig erweitern -, aber unser Ziel ist es, dass mehr als 15.000 Spieler gleichzeitig auf den Server zugreifen. Die meisten anderen Online-Rollenspiele haben mehrere kleinere Server, auf denen dann auch weniger Spieler zugange sind, was die Kontakte zwischen den einzelnen Spielern und Charakteren natürlich einschränkt.

SONO: Wie sieht die Zukunft des „EVE – Universums“ aus?

Einige Spieler bemängeln eine fehlende Hintergrundstory, fehlende Aufgaben, sowie einen gewissen „Leerlauf“ im Spiel.

Sind Spiel-Erweiterungen geplant und wenn ja zu welchem Zeitpunkt?

C.E.: Eine Hintergrundstory fehlt bei EVE ganz sicher nicht. Auf unserer Website (www.eve-online.com) finden sich Hintergrundinformtionen zu allen Rassen (http://www.eve-online.com/races) und auch andere nützliche Informationen, wie Kurzgeschichten, der "Peek of the Week" und Artikel (http://www.eve-online.com/background). Die momentan laufende Storyline bei EVE ist bereits angelaufen, und die Spieler können den roten Faden auf der Spieler-Website nachlesen. Außerdem sehen die Spieler, welche Auswirkungen die Geschichte auf das EVE-Universum hat, und sie gestalten das Schicksal des Universums ja auch aktiv mit. Deutschen Spielern möchte ich die 4players-Website ans Herz legen (http://eve.4players.de). Dort finden sich im Prinzip alle notwendigen Infos über EVE auf Deutsch.

Das System für Agentenmissionen haben wir gerade überarbeitet. Hier gibt es für Spieler jetzt wesentlich mehr Möglichkeiten als vorher. Zum Beispiel können Spieler am Schwarzmarkt operieren oder für Agenten einzigartige Missionen übernehmen und besondere Gegenstände erhalten, z.B. Implantate. Dieser Teil des Spiels entwickelt sich ständig weiter.

Wir arbeiten auch an Add-Ons für das Spiel, z.B. Planetenkern-Bergbau; außerdem gibt es neue Technologien mit komplexeren Herstellungsprozessen, neue Spezialschiffe sowie für die Konzerne spielereigene Basen und territoriale Kontrolle über ganze Sonnensysteme. Sobald die Spieler selbst einen Teil des Universums kontrollieren, gibt es automatisch wesentlich mehr Konflikte zwischen den einzelnen Konzernen, und die Spieler bemühen sich ungleich stärker darum, das "bekannte" Universum - oder zumindest einen Teil davon - zu übernehmen. Diese Add-Ons kommen über Patches ins Spiel. Wir denken zwar zurzeit auch darüber nach, vielleicht ein Expansionspack herauszubringen, aber dazu kann ich momentan leider noch nichts sagen.

SONO: Planen Sie weitere Projekte in Online Segment, jenseits von „EVE online“?

C.E.: Zurzeit konzentrieren wir uns ganz auf EVE und prüfen, wie wir die Möglichkeiten, die dieses Spiel bietet, noch weiter ausloten können.

SONO: Zum Schluss vielleicht noch einige „Insider Tipps“ direkt aus 1.Hand … was würden Sie Neulingen empfehlen um sich in der Welt von „EVE online“ zurecht zu finden?

C.E.: Wenn ich neu mit EVE anfangen würde, würde ich mir als allererstes einen netten Konzern suchen, für den ich arbeiten und von dem ich lernen kann. EVE ist ein ganz eigenes Spiel, und es dauert eine Weile, bis ein neuer Spieler sich an diese neue Art der Spielerfahrung gewöhnt hat. Bei EVE bekommen die Spieler nicht sofort ein großes Ziel vorgesetzt. Das ist etwas, das sich für sie mit der Zeit langsam entwickeln muss. Das Universum von EVE bietet dem Spieler unendlich viele Möglichkeiten, Spaß zu haben, aber erst einmal muss man das Spiel kennen lernen und die Grundlagen verstehen. Und das wird viel leichter, wenn man sich mit einigen erfahreneren Spielern anfreundet.

SONO: Vielen Dank für Ihre Zeit und Ihre Antworten.

Das Gespräch führte Roland Heddergott

25

Name: Udo Ahrens
Beruf: Kraftfahrer
Geburtsjahr: 1961

bisherige Veröffentlichungen:

Horror und Satire in Literaturseiten wie die Leselupe, SchreibBar, Kurzgeschichten.de unter dem Pseudonym bluesnote. Ich könnte mir vorstellen, auch für den FantasyGuide zu schreiben, dessen Veröffentlichungen von SF-Storys mir immer wieder Anregungen liefert.

Ich möchte mit meinen Geschichten dem Leser spannende Kurzweil bieten.

Persönliches Ziel ist ein Buch meiner gesammelten Kurzgeschichten.

Projekte zur Zeit: Lowburn (SF), Der Ungestaltete (Horror-Thriller), Abenteuer am Tac Lahoe (Abenteuer). Allesamt Geschichten über der Grössenordnung klassische Kurzgeschichte hinaus.

Autoren, die ich gerne lese: Alex Kava, Dean Koontz, Peter Straub und David Ambrose.

Sie und viele unbekannte Autoren, die in Foren wie der FantasyGuide, Leselupe und SchreibBar ihre Texte einstellen, sind meine Lehrer.

...willkommen an Bord, Capt'n!

Leonard Nemoy begrüßt

William Shatner an Bord

der Enterprise.

„Can not found error", Viron, der alte Datenvampir schlug wieder zu, zog sich Dateien in Massen rein, verjüngte sein Aussehen mit jedem Update, das er fand.

Das wirklich bösartige daran war, dieses Mal wollte er mich. Er suchte einen Weg zu mir, schlüpfte durch jedes Kabel, floss über jede Datenautobahn, versuchte, alle Modem zu erreichen. Jeden Drucker, sämtliche Ausgabegeräte sah er als Möglichkeit, endlich in die reale Welt zu schlüpfen, um mich zu kriegen.

Um Himmels Willen, was sollte ich tun, ein seit Ewigkeiten süchtiger Netizen, den jetzt nicht nur Gefahr im Cyberspace drohte, der ab heute auch vor der realen Welt Angst haben musste. Hatte ich alle Cookies gelöscht, mich wirklich überall ausgeloggt? Ich besuchte bereits Millionen elektronischer Seiten, viele davon begrüßten mich inzwischen mit meinem Namen.

Wie soll ich da vor ihm sicher sein, plötzlich springt der Drucker an – oh Gott, nein! Das reine Weiß der PC-Peripherie stößt mich ab, was mag aus dem dunklen Schacht heraus kommen? – Ach nein, ich bin ein Dummkopf-, Linda, meine heimliche Göttin sendet eine Nachricht, wir sind vernetzt. Die virtuelle Welt ist verdammt löchrig, was ist, wenn er von Linda und mir weiß? Wenn er einen günstigen Moment abwartet, mitten hinein zu schlüpfen in den Datentransfer zwischen uns beiden.

Ich bin ein Guru auf dem Gebiet der Datenvampirerei, diese Monster tauchen im Net immer häufiger auf, viele Leute halten mich für hysterisch. Sie alle waren ja auch nicht dabei, als ich heute morgen mein Portal öffnete und die übliche Seite mit den News ansprang. Alles geriet bestens, keine Störungen, bis plötzlich ein erster langer Reißzahn auftauchte.

Mann, das war ein Hammer. Plötzlich erschien ein ganzes Gesicht, spitz zulaufend, widerlich! Mit großen, kugelrunden und weit geöffneten Augen beobachtete ich weiter, wie dieser Golem zusammengesetzt aus dem Datenmüll dieser Welt seine lange Zunge herausstreckte; langsam fuhr sie hoch über sein Gesicht zu meiner Symbolleiste hinauf. Lüstern umspielte die Zungenspitze dieses Instrument voller Links und Adressen, drückte aufreizend langsam den Knopf, welche die Schublade „Favoriten" öffnete. Der Schalk saß in seinen Augen, er blitzte mich an –oh nein, er weiß alles über mich-, zielstrebig tippte die geile Spitze seiner Zunge auf die Adresse „Sex der Präriehunde". Genüsslich balancierte er seinen Diebstahl quer über den Bildschirm, um sie dann endgültig in seinem Maul verschwinden zu lassen. Er unterließ es dabei nicht, mir zu zuzwinkern, dann verschwand er. Da, wo vorher sein Maul, entstand jetzt ein Schriftzug: „Get you" stand dort zu lesen. Ich verstand.

Ausgerechnet meine Lieblingsadresse (von der Linda niemals etwas erfahren durfte), hatte dieser Lump gefressen.

Das waren die Fakten. Ich saß mit einem Glas warmer Milch in der Küche und dachte über Viron nach. Diesmal wollte er es also nicht bei einem Flame War belassen. Er wollte den offenen Krieg in der Meat Space. Ich kam darauf, weil so direkt hatte er sich mir nie gezeigt. In vorigen Treffen äußerte er seine Nähe darin, das er mal hier in einem Programm ein paar Daten fraß, mal dort im Betriebssystem bastelte und es zu seinem Willen umfunktionierte. Kleinigkeiten, über die jeder

Wirehead eine Freude verspürte; hatte er doch wieder einen Grund an seiner Kiste herum zu basteln. Ärgerlich für andere; ja, aber etwas, womit jeder PC-Eigner auf dieser Welt leben musste.

Man kann wohl sagen: es lag eine Naivität des Seins darin, als ich das erste Mal ein Portal zur Startseite machte, ein Sprungbrett schuf ins World Wide Web. Ich klinkte hier einen Link an, sprang dort zu einer Adresse, sah mir alles an. Ich lernte, den Haien aus dem Weg zu gehen, handelte an Börsen zum besten Preis, hielt große Reden in allen Chats. Ich holte mir Infektionen und Viren, kurierte mein System und schuf mir einen Schutzwall. Doch eines Tages zog ich aus, das Fürchten zu lernen, fragte irgendeinen Crawler - wohnt auch das Böse in dir?

Als Antwort schlugen mir Suchmaschinen die Spiele vor. Ich ließ mich als Gladiator eintragen. Siegreich schlug mein karikiertes Ich so manche Schlacht und steckte Niederlagen ein. Zuletzt trat ich aus der Riege der Kämpfer und legte mich als ehrloser Camper auf die Lauer, schoß auf alle, die ich vorher kennen und schätzen lernte.

Sie fragen, warum ich das tat? Nun, ich werde ihnen sagen, warum! Weil es so einfach ist. Darum!

Doch mit meinem Verhalten erregte ich jemandes Aufmerksamkeit. Viron nahm sich meiner an. Er lehrte mich, zu hacken, zu cracken, eine Menge böser Späße zu machen mit den Bewohnern des Internets. Allein, er lehrte mich zuviel, eines Tages lockte ich ihn in die Zone eines Anti-Viren Programms, er wurde in Stücke zerrissen und von dort ins Aus verfrachtet. Ich rief ihm nach – du hast in mir deinen eigenen Wizard geschaffen -, er schrie zurück – das habe ich so gewollt. Er hatte mich über seines gleichen aufgeklärt, ich wähnte mich einer von ihnen zu sein, und alles über Datenvampire zu wissen. Ich saß vor dem Monitor und fühlte mich auf der sicheren Seite.

Trügerisch?

Das leere Glas stellte ich auf die Spüle, wollte Linda besuchen, die ich länger nicht gesehen, da setzte ich mich zurück auf meinem Platz.

Wie glühender Stahl, der in meinen Nacken dringt, kam mir der furchtbare Gedanke, was würde sie davon halten, wenn er mein Geheimnis zu ihr trägt, und weiter; was würde dann geschehen? Könnte er ihr darüber hinaus etwas antun? Es wurde Zeit, das ich zu ihr kam; Erklärungen waren fällig, so oder so.

Draußen ging es zugig zu. Diese Welt erschien mir seltsam, die Menschen, die sich tatsächlich an mich erinnerten, mich begrüßten, um ein paar Worte zu wechseln, konnte ich nicht wie gewohnt per Knopfdruck ausschalten. Die Dreidimensionalität, die hier vorherrschte, überforderte mich, in rascher Abfolge veränderten die Körper ihre Entfernungen und brachten meine Augen zum tränen. Hier gab es natürlich auch Farben, aber nicht in 256 Bit-Auflösung und höher, das gewohnte grelle und schreiende Farbenbild fehlte hier; ich fühlte mich nicht heimisch. Ich dachte einen Augenblick daran, was das Internet für Viron darstellte: seine Heimat! Und so verschlungen wie die Datenleitungen eines jeden Netzwerkes auch sein mochten. Elektronen finden ihren Weg. Meine Vermutung ging dahin, er habe heimlich eine versteckte Leitung in meiner DFÜ – Datei installiert, während ich verzweifelt versuchte, POP – UP Fenster zu schließen. Wahrscheinlich ein getarnter Schalter, den ich dabei anklickte. Natürlich würde ich weiter suchen; ich war nicht ganz so dumm, wie er dachte, vorerst würde ich ihn in Sicherheit wiegen. Ich wollte Linda informieren, dann einen Guru aufsuchen, von dem ich meinte, das er mir weiterhelfen könnte.

Den Finger auf den Klingelknopf, wenn es jemanden gab, dem ich gerne leibhaftig gegenüberstand, dann war es Linda. Mir war klar, das ich mich zwischen einer heftigen Umarmung und einer deftigen Ohrfeige bewegte, sofern sie bereits von meiner Vorliebe für das Liebesleben der Präriehunde wusste. Barfüssiges Getrippel auf Holzdielen, die Tür flog auf, Linda sprang mir lachend in die Arme.

Wir taten, was wir taten, schlossen diskret alle Türen. Der Besuch war kurz, bei einer letzten Zigarette versuchte ich ihr klar zu machen, das sie in nächster Zeit ihre Flatline nicht all zu sehr beanspruchen sollte. Sie antwortete mir, das ihre Zugangssoftware gerade neu installiert sei, und daher so was für einen Net-Junkie unmöglich ist. >Viron wird mich schon nicht ins Internet versklaven <, antwortete sie.

Ich war um sie besorgt, mit schwachen Knien schloss ich die Haustür. Um den Eckpfosten des Treppengeländers sah ich etwas kleines, weißes aus meinem Blickfeld wuseln. Es zog so was wie eine dünne Schnur hinter sich her. Eine gemeine Vermutung überkam mich. Ich raste den Treppenflur hinunter, dem kleinen flinken Ding hinterher. Mit Wucht warf ich meinen Körper gegen die schwere Außentür, trat nach draußen und schaute hektisch nach links und rechts. Sie legte mich rein, zu langsam schloss ich die Tür; Zeit genug für meine verräterische Maus ins Freie zu fliehen. Ich schrie: > Bleib, du Luder!< Ich rannte wie besessen hinter ihr her, Viron hatte sie geschickt, mich auszuspionieren. Dieses verräterische Aas eilte mit ihrem Scrollrad und halsbrecherischer Geschwindigkeit auf ein Kaufhaus zu. Was sie dort wollte,

konnte ich mir gut vorstellen – eine Verbindung herstellen mit einem der Vorführrechner. Schon erreichte sie die Eingangspforte, eine Drehtür.

Sie drehte, ich drehte, ich ein halbes Mal hinein, sie ein ganzes Mal wieder hinaus. Ich wollte ihr nach – also hinaus, sie flitzte abermals in ein Viertel der Tür hinein ins Kaufhaus, ich stand wieder draußen. Ich schlug gegen das Glas, als sie zwischen den Füssen der Kunden verschwand folgte ich ihr wütend ins Innere; zwei stabilen Herren in die Arme. Ich stand wieder draußen, sie hatte gewonnen. Das Miststück sollte mir unter die Augen kommen.

Vorerst gab ich mich geschlagen, doch das nagte im Moment wenig an mir. Und es war mir jetzt nicht so wichtig.

Ich hätte einen anderen Weg ins Kaufhaus suchen können, wollte aber nicht für noch mehr Aufsehen sorgen. Außerdem ging ich davon aus, das meine PC-Maus bereits Aufklärung über mein Tun in der Meat-Space gegeben hatte. Eine Niederlage konnte ich hinnehmen, Linda wollte ich schützen; wenn ihr was passierte, würde ich mir das nicht verzeihen.

Wieder drückte mein Finger einen Klingelknopf, ein Objektiv visierte mich an, durch das Gitter einer Sprechanlage knurrte eine Stimme: > Jetzt nicht! <

Hartmut Hogward hockte mit Sicherheit vor seinen Monitoren und war nicht dazu aufgelegt, Besuch zu empfangen. > Diggit, es ist wichtig.< Der Türöffner schnarrte, ich trat ein. In seiner verkabelten Wohnung konnte nicht ein Bild an der Wand Platz finden, Kabelkanäle schlängelten am Rauhputz entlang. Man brauchte den Kabeln nur zu folgen, an deren Ende fand man ihn. Er war unser Mann, wenn es Ärger mit Internetphänomenen gab; Diggit war sein geheimer Spitzname für gute Bekannte und stammte von digital ab. Er bearbeitete Tastaturen in einem abgedunkelten Raum, eine Wand beanspruchten Monitore gestapelt bis hoch zur Decke. > Was gibt's? < Sein Blick wanderte nicht fort von den Bildschirmen. > Viron ist wieder aufgetaucht, du musst mir helfen! Ein Mensch aus Fleisch und Blut, mit der Hilfe eines Rechners ins Internet geladen. Geht das? <

>Woher weißt du, was ich vorhabe?<

> Es ist mein Ziel, Viron zu besiegen. Wie ein Golem erschaffen aus Schlamm und Wasser, so ist er geboren aus sämtlich abgelegten Dateien der modernen Menschheit! < Im Grunde konnte ich mich nicht beklagen, das war doch die Action, die ich immer wollte. Den Kampf der gezeichneten Gladiatoren.

Ich ging wieder hinaus in die reale Welt. Sie kam mir roh und kalt vor, an keinem der Menschen kam ich heran, die um mich herum ihren Zielen nachliefen; als würde mich ein durchsichtiger Wall umgeben. Ich war in einer Parallelwelt gefangen. Ganz anders die Welt der Elektronen, dort kam ich aus mir heraus, zwiespältig der Gedanke; aber ich hatte einen hervorragenden Lehrer und Mentor: Viron!

Zurück in meiner Wohnung, Linda sollte wie versprochen eine Nachricht erhalten, das ich sicher heimgekommen war. Ich klappte den Kühlschrank auf, nahm mir eine Dose Roaring Dollar heraus, trank einen Schluck, als mein Drucker im Wohnzimmer zu rattern begann.

Das Gerät tat diesmal seinen Dienst ungewohnt langsam, ungeduldig fasste ich das Blatt an seinem Rand, als wolle ich es ihm mit Macht entreißen; in diesem Moment begann er allerdings zu rasen. Statt das Papier weiter aus seinem Schacht zu schieben, fraß er es auf, hangelte sich blitzschnell heran an meine Hand. Noch bevor ich reagieren konnte, erfassten seine Walzen meine Finger, bogen sie ganz entgegen ihrer Natur. Ich schrie und war im gleichen Augenblick froh, das die Ära der Nadeldrucker Vergangenheit war. Mit der freien Hand stemmte ich mich gegen das Gehäuse, bemüht, ein wichtiges Körperteil seinem gierigen Schlund zu entziehen, doch er hatte Helfer. Plötzlich umschlang das Kabel der Tastatur meinen Hals, zog sich zusammen und nahm mir den Atem. – Das Keyboard also auch, nun musste meine stemmende Hand herhalten, um die Schlinge zu lösen, das gab den Drucker Gelegenheit, meine Finger weiter zu traktieren. Ich schaffte es, das Kabel zu lockern, ein Geruch von verschmortem Plastik stieg in meine Nase; Qualm stieg zwischen den Tasten des Boards auf. Die Tastatur erhob sich mit der Kraft von Myriaden von Elektronen und schlug mir auf den Kopf. In meiner Verzweiflung ließ ich ab und ergriff die neu installierte Maus, in der Systemsteuerung klickte ich auf „Drucker anhalten". Hatte im Moment noch der verfluchte Drucker meine Finger in der Mangel wie ein altgedienter Catcher einen freiwilligen Narr im Ring, während die qualmende Tastatur auf meinen Schädel einschlug, so war in der nächsten Sekunde Ruhe. Als letzten gemeinen Gruß bekam ich einen Schwall Druckerschwärze ins Gesicht gespritzt. Bevor Viron weitere Maßnahmen ergreifen konnte, zog ich den Hauptstecker, dann befreite ich mich von allen Geräten.

Ich schob die schmerzenden Finger in den Mund, nach dieser letzten Eskapade zog ich Bilanz, ich konnte nicht viel auf meiner Haben Seite verbuchen. Eigentlich sollte es mir doch leichter fallen, etwas gegen diesen Unhold zu unternehmen.

VIRON 28

Einen kurzen Blick schenkte ich noch der Bescherung, dann marschierte ich ins Bad; Wasser rauschte, ich hielt die Finger unter den Hahn. Ich verdiente etwas Geld mit Check Out's von PC-Spielen, „Taste the Devil" pflegte ich zu sagen, wenn es darum ging, neue Software durch zu spielen und deren verschiedene Teufel zu besiegen.

Meine verwundete Hand hielt zaghaft eine Scheibe Morning Dew mit Marmelade, auf dem Küchentisch stand ein ordentlicher Pott Kaffee vor mir.

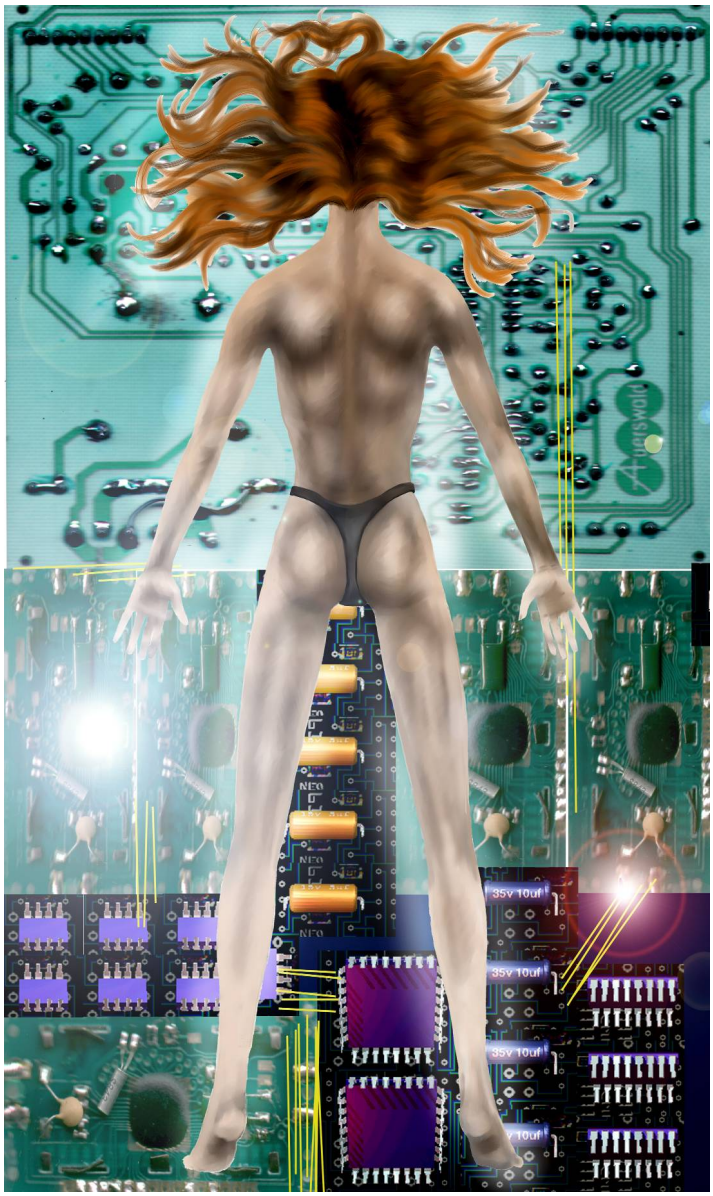
Das Telefon klingelte. Ein Blick auf das Display – Diggits Nummer, ahh – er wählte den klassischen Weg. > Hallo Randolf, wieso ist dein Computer „Out of Space" ? <

> Hmm, Dateivampire am Werk, hast du was neues? <

> Komm her und sieh es dir an! <

Himmel, was für eine andere Welt in Diggits Keller.

Ein spinnenbeiniger Megacrawler, ganz in Aluminium ausgekleidet trug auf seinen ausgefahrenen Kiefern ein Tablett mit diversen Getränken hinter uns her, derer wir schon einigermaßen zugesprochen hatten, während wir durch die Flure seiner heiligen Hallen schritten. In kurzen Sätzen hatte ich ihm bereits mein letztes Missgeschick beschrieben. Er trank einen Schluck Dozzy Melly's, nahm dann die Limonenscheibe vom Glasrand und warf sie geschickt dem Crawler zwischen die Kiefer direkt ins Maul. Das Ungetüm kaute mit kurzen Schmatzern, dann schob es das Tablett mit den geleerten Gläsern darauf kurzerhand mit den kräftigen Kiefern hinterher. > Willst du Doktor Rob mitnehmen, er könnte dir bei deiner Sache behilflich sein. < Mit stieren Augen sah er auf seine Kreatur – ganz klar, er hatte da etwas geraucht. > Du hast also eine Möglichkeit gefunden? < Hatte er; doch bevor wir dazu kamen, seine neueste Errungenschaft zu bestaunen, heulten Sirenen auf.



Grelle Leuchtpfeile wiesen uns den Pfad zum Mittelpunkt des Auslösers allen Übels, ich wusste, wer es nur sein konnte.

Licht kann vieles verzerren, mal grell, mal düster. Und Dunkelheit? Dunkelheit kann manchmal auch Geborgenheit bieten, und ich wünschte, die Monitore mit der miesen Szene, die sich uns bot, wären dunkel geblieben.

Ich hätte es besser wissen müssen, Viron hatte schon längs reagiert, nach dem Bericht meiner über gelaufenen Maus führte er seinen gemeinen Plan aus.

Das Bild erstrekkte sich über die gesamte Monitorwand, er hatte Linda gefangen genommen und ich schätzte, er würde es überheblich verraten, wie er das vollbracht hatte. Er saß auf einem hölzernen Thron, die Arme ausgebreitet auf ausladenden Lehnen, dessen geschwungenen Ausläufer in Pferdeköpfe endeten. Schleimende Würmer krochen überall um ihn herum: auf dem Boden, an den Wänden, hingen über ihm an der Decke. Mein Mädchen stand sichtlich erschöpft links neben ihm, gefesselt an einem Winsocket.

> Sieh meine Rache! <

Viron setzte sich in Pose, dieser verknitterte, faltige Bitsauger und Dokumentenhecht hatte sicherlich wieder eine Menge Mist abzulassen. Und er spannte uns nicht lange auf die Folter. > Ich werde deine Freundin zu meinem Vergnügen opfern, oh ja, Dirty Randolf; und ich habe nichts dagegen einzuwenden, wenn du deinen Freund dazu einlädst. < Er stieg hinab von seinem Thron, glättete seine Falten. Sein

Outfit bestand jetzt aus einem schwarzen Smoking, einen hohen Zylinder trug er auf dem Kopf. Mit einer theatralischen Handbewegung wies er auf Linda, Würmer traten vermehrt aus Augen und Nüstern der Pferdeköpfe. > Meine Dame, meine Herren < , er nickte uns beiden innerhalb des Monitors zu, > es ist mir eine Freude, eine Vorstellung der ganz besonderen Art zu bieten. Fräulein Linda, die zweite Muse meines ehemaligen Zöglings wird sich heute meinen gehorsamen Würmern zum Fraß vorwerfen! <

> Wir machen dir ein Angebot! < Diggit sprach den Satz. Ich selbst war nicht fähig, zu verhandeln. Kalter Schweiß lag auf meiner Haut, meine Lippen begannen zu zittern.

> Was hast du zu bieten? <

> Ich habe nicht umsonst die Schriften von Lovespace und Poeke studiert, damit ich heute das kann, was ich kann! Wenn du sie nur freigibst, hol ich dich in die reale Welt.< Viron zeigte auf Linda, > sie kam ihrem Bildschirm zu nah, mit meiner Macht über alle Elektronen und Magnetfelder zog ich sie in meine Welt. Meinst du nicht auch, das ich umgekehrt hinaus treten könnte. <

> Nicht in Fleisch und Blut. In deiner Form hast du hier draußen keine Chance! <

Wir ließen einen staunenden Datenvampir zurück und drangen diesmal noch tiefer ein in diesen seltsamen Keller. Die langen Flure besaßen runde Deckengewölbe, Stränge an Kabeln, dicht an dicht, von verschiedener Farbe und Umfang. Man konnte meinen, aneinander gelegt, umspannten sie leicht die Erde. Die Wände zierten Bilder mit den schrillsten Farben von Website-Hintergründen. Räume gingen links und rechts ab, in den aufgestellten Regalen lagerte Computerschrott, Diggits Ersatzteillager. Hier und da setzten sich kleine mechanische Wächter in Bewegung, vom Aussehen her wie in Stahl und Chrom nachgebildete Tiere mit einem Objektiv auf der Stirn. Während einer dieser stählernen Aufpasser um unsere Beine wieselte, betrachteten wir einen Raum, der hauptsächlich aus Licht verschiedener Farben bestand; der Rest war eine einzige Apparatur. Wir bewegten uns in die Mitte, Diggit startete einen Rechner, lauter werdendes Summen begleitete eine elektrische Aufladung.

> Ich sende Viron jetzt eine Adresse, eine URL wird erstellt und eine IP vergeben, somit hat er den Code für das erste Rendezvous außerhalb seines Planeten. < Ich nickte bescheiden und sagte, > denk dran, er soll erst Linda freigeben! <

Das Summen schwoll an zu einem stetigen Heulen, Laserkanonen schossen Lichtblitze aufeinander ab. Es wurde verdammt heiß in den Raum, zwischen den Kanonen entstand ein nebliges Rechteck, mit Blicken nicht zu durchdringen. > Die künstlich erzeugte Urmaterie wird Fleisch um die austretenden Pixel bilden. < Wieder nickte ich.

> Wagt es nicht, mich zu täuschen! < Viron war begierig darauf, endlich den ersten Schritt in unsere Welt zu tun. Linda erschien als erste aus dem Nebel, sobald sie den zweiten Fuß auf festen Boden setzte, schrie sie etwas mir unverständliches, aber Diggit verstand.

Hastig wendete er sich zum PC, öffnete im dargestellten Browser die Option „Verlauf leeren“ und betätigte den Button. Im Augenwinkel sah ich Virons Arm mit der Klaue, die Linda hielt, wieder im Nebel verschwinden; sie hatte den richtigen Tip gegeben. Diggit schaute mich an: >Du wolltest doch deine Freundin retten und Viron besiegen! Also, deine Show, Cowboy! <

Ich öffnete mit einem Mausklick den Papierkorb und bestätigte den richtigen Befehl: „Datei unwiederbringlich gelöscht“ erschien auf dem Bildschirm. Mir war, als hörte ich einen dünnen Schrei im Nichts, so als würde jemand in die unendlichen Weiten des Universums fallen.

„Patsch“, ich rieb meine schmerzende Wange. > Hast du mir nicht etwas zu sagen! <

> Ähh, nö! < „Patsch“, die andere Wange schmerzte mir. > Reiche ich dir nicht. Musst du mit deinen sexuellen Phantasien auch noch die Präriehunde belästigen? < Ich schaute sie an, so war halt meine Linda.

> Ich bin einfach nur froh, das ich dich wieder habe. In Fleisch und Blut. <

> Das ist alles, was du dazu zu sagen hast? <

> Das ist alles! <

> Und das reicht dir? <

> Das reicht. Das reicht voll und ganz! <

.

Westen, im Juli 2002

Autor: Udo Ahrens

Shadowrun Version 3.01D

Verlag: FanPro

Preis: € 35.00

ISBN 3-89064-740-5

Hardcover - 340 Seiten

Konzept:

Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, Dave Wylie

Entwicklung und Design SR 3:

Michael Mulvihill und Rob Boyle

Entwicklung und Design SR 2:

Tom Dowd

Wo Mensch und Maschine verschmelzen

Wir schreiben das Jahr 2060. Magie ist so real wie die finsteren Straßen der Megaprawls. Konzerne halten die wahre Macht in den Händen und haben den Begriff neu definiert: Sie versuchen, sich gegenseitig mit verdeckten Operationen an die Gurgel zu gehen. Fleisch und Maschine sind verschmolzen und haben den neuen Menschen hervorgebracht: Den Straßensamurai mit übermenschlichen Reflexen, sein Gehirn mit der Waffe verbunden; den Decker, der seinen Geist direkt in das weltweite Computernetz einstöpselt oder den Rigger, dessen Bewusstsein sich mit Fahrzeugen verbindet und eine Haarnadelkurve mit Höchstgeschwindigkeit nimmt. Und sie sind Teil dieser verdrahteten Gesellschaft, in der die Wolkenkratzer der Konzerne auf die Schatten herabstarren, die sie werfen. Sie leben in diesen Schatten, sie sind ein Shadowrunner.

Dieser einleitende Text soll Lust machen auf das 340 Seiten starke Regelbuch von Shadowrun, das in Version 3.01 vorliegt. Das Hardcover ist sehr stabil und hat ein grandioses Titelbild von Paul Bonner. Mit diesem Buch werden die Vorgängerversionen von Shadowrun überholt. Eine nicht einfach Sache, bedenkt man wie erfolgreich Shadowrun ist und wie viele Zusatzbücher es zu der Version 2 gibt. Um so interessanter das Statement gleich zu Beginn des Buches, das ausdrücklich darauf hinweist, dass diese Bücher nicht an Gültigkeit verlieren und auch weiterhin benutzt werden können. Im Gegenteil einige der Zusatzregelbände wurde in dieses Regelbuch mit aufgenommen, ein löbliches Produkt. Doch wollen wir erst einmal beginnen zu lesen, wer weiß ob sich das alles bewahrheitet.

Willkommen in den Schatten führt den Leser in das Rollenspiel Shadowrun und die dahinter liegende Welt ein. Diese Einführung wird durch die Geschichte „Seht nur, wie sie laufen“ fortgesetzt. Jeder der Shadowrun bereits kennt kann diese Kapitel locker überspringen, doch auch wenn man es kennt macht das Lesen einfach Spaß und gibt ein entsprechendes Flair. Die Geschichte wie diese Welt entstand wird erzählt von Captain Chaos. Zwar ist dieser geschichtliche Abriss sehr lang, aber in jedem Fall für jeden Spielleiter Pflicht. Dann folgt das Kapitel Spielkonzepte in dem erläutert wird wie man Shadowrun spielt. Dabei werden die Spielkonzepte im kurzen aufgegriffen und erklärt. Im Anschluss kann man sich dann der Charaktererschaffung widmen. Dabei wird systematisch vorgegangen so dass man am Ende einen kompletten Shadowrunner hat. Den Neueinsteigern in Shadowrun empfehle ich auch sich vorher die Beispielcharaktere anzuschauen, man bekommt einen ersten Überblick und kann sich die Charaktere etwas besser vorstellen. Die Seiten mit den Beispielcharakteren sind auch farbig und auf Hochglanzpapier, tolle Charakterbilder vervollkommnen diese Seiten! Nach dem Ansehen bekommt man richtig Lust auf die Erstellung eines Charakters und auf das Spielen danach!

Im Kapitel Fertigkeiten werden dann die Fertigkeiten erläutert und vor allem deren Einsatz. Auch hier fällt mir die Genauigkeit der Erklärungen auf, nichts bleibt offen, alles wird mit System und ordentlich erklärt. Dann geht es langsam aber sicher ans Eingemachte, das Kapitel Kampf bereitet den Spielleiter und die Spieler auf etwas vor, das bei keinem Rollenspiel und auch nicht bei Shadowrun vernachlässigt werden kann. Durch die vielen Besonderheiten die im Kampf bei Shadowrun zu Bedenken sind ist

dieses Kapitel auch ausführlich. Die Beispiele bringen dann auch die nötige Praxis näher, trotzdem werden die ersten Kämpfe sicherlich etwas länger dauern, wenn man die Regeln noch nicht kennt. Doch nach einigen Kämpfen hat sich das dann sicherlich gegeben und ein Kampf kann mit der nötigen Geschwindigkeit durchgeführt werden. Den Spielleitern empfehle ich dieses Kapitel aufmerksam zu lesen und eventuell mit den Spielern vor einer richtigen Kampagne einmal einige Probekämpfe durchzuführen um dann beim Spiel darauf nicht mehr unnötig viel Zeit zu verschwenden! Da Fahrzeuge ein wichtiges Thema bei Shadowrun sind, nehmen sie auch ein eigenes Kapitel in Anspruch. Hier können sich die Rigger austoben! Auch die Magie spielt eine Rolle bei Shadowrun und das bekommen wir im nächsten Kapitel dann auch nähergebracht. Auch dieses Kapitel ist ausführlich und gut sortiert, es steckt System in den Erklärungen und man kann es am Stück lesen und hat es danach auch verstanden. Hier rate ich dem Spielleiter auch die Spieler die solche Charaktere spielen entsprechend vorzubereiten. Im Kapitel Magie finden sich dann weitere wundervolle farbige Shadowrun Bilder die Lust auf mehr machen. Und dann wollen wir auch endlich in die Matrix. Das Folgekapitel bringt uns da hin, das Kapitel liest sich gut und macht Spaß darauf, warum wohl sind hier meine Lieblingscharaktere zuhause.....

Mit Hinter den Kulissen kommen dann nur noch die Spielleiter auf ihre Kosten, ab hier sollte ein Spieler spätestens aufhören zu lesen! Und dieses Kapitel bringt auch einige wichtige gute Tipps für den Spielleiter mit. Die Connections sind es die der Gruppe mit Sicherheit helfen können, in den Schatten sind sie überlebensnotwendig. Wie sie eingebaut werden können kann der Spielleiter hier erfahren! Mit Geister und Drachen bringt uns das Buch dann einige Gegner die der Spielleiter mit Bedacht einbauen sollte. Natürlich ist das Kapitel Ausrüstung entsprechend dick, da es einfach sehr viel gibt. Es gilt hier zu Bedenken, dass viele Dinge nur sehr teuer, wenn überhaupt, zu bekommen sind. Haltet die Spieler knapp, dann habt ihr mehr Spaß! Das Kapitel Seattle und der Moderne Nordwesten ist dann eine Einführung in eine Stadt in der man beginnen sollte. Das Kapitel ist leider etwas knapp geraten, gibt aber einen ersten Überblick. Und dann kommen die Quellenbuch Updates, wie weiter oben erklärt sollte man ja schließlich alle Bücher weiter verwenden können, doch an mancher Stelle musste dann doch ein kleines Update geschehen und diese findet man hier! Das ist eine sehr vorbildliche Idee und verdient eine besondere Anerkennung! Ein weiteres Lob sollte der sehr ausführliche Index und auch das Inhaltsverzeichnis erhalten, aufgrund von 340 Seiten kann man schon mal ins suchen kommen, aber mit diesen beiden Hilfen findet man sicherlich was man benötigt!

Mit einem Fazit tue ich mir hier leicht, diese neue Version merzt einige kleinere Unstimmigkeiten aus und bringt zudem die Möglichkeit ältere Quellenbücher einfach weiter zu verwenden. Das ist eine ganz Besondere Erwähnung wert. Weiterhin sind natürlich der Index und das wirklich gute Inhaltsverzeichnis zu nennen mit denen man mit Sicherheit jedes Thema findet das man sucht. Mit diesem haltbaren Hardcover ist ein wundervolles Regelbuch gelungen, von denen es mit Sicherheit nicht allzu viele auf dem Markt geben dürfte. Somit kann ich nur sagen: Willkommen in den Schatten, Chummer!

Rezension Matthias Deigner

Flynns Weg

Flynns Weg ist der zweite Roman in der Shadowrun-Serie von Lara Möller. Der erste Roman heißt „ASH“ (Phönix 10574).

Flynn, ein Runner aus Seattle, ist nach Hamburg gekommen, um unterzutauchen. Vorsorglich hält er sich zurück und nimmt keinen neuen Job an.

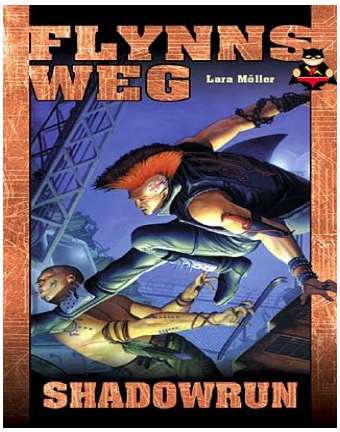
Doch das Leben spielt anders. Bei einer Kneipenschlägerei sorgt sein Temperament dafür, dass er sich einmischt. Er hilft Wildcard, einer im Gesicht tätowierten Runnerin. Doch danach trennen sich ihre Wege wieder.

Auf dem Nachhauseweg findet Flynn einen toten Mann. Er riecht den Ärger förmlich und sieht zu, dass er sich davon macht. Sein zwischenzeitlich abgestellter Jeep findet er beschädigt wieder. Die Reparaturwerkstatt, die er aufsucht, wird zufällig auch von Wildcard aufgesucht, die schon Jahre dorthin geht.

Flynn gibt den Wagen zur Reparatur. Kaum befindet er sich auf dem Nachhauseweg, wird er von drei ihm unbekannten Runnern angegriffen. Wiederum zufällig sieht Wildcard dies und kommt ihm zur Hilfe. Sie schlagen die feindlichen Runner in die Flucht. Wildcard bringt ihre neue Bekanntschaft zu einem Straßendoc. Flynn muss die Nacht in ärztlicher Behandlung verbringen.

Am nächsten Tag brechen beide zu Flynns Behausung auf und werden dort wiederum von den gleichen, schießwütigen Runnern in Empfang genommen. Mit knapper Not entkommen die Beiden und beschließen, erst mal unterzutauchen.

REZENSION: FLYNNS WEG



Titel: Flynns Weg

Autor: Lara Möller

Verlag: Phönix / FanPro

Genre: ScienceFiction – Shadowrun

ISBN: 3-89064-585-2

Taschenbuch; 368 Seiten.

Flynn, der Straßensamurai aus Seattle, ist nach Hamburg gekommen, um unterzutauchen, eine ruhige Kugel zu schieben und sich von Ärger fern zu halten. Jetzt ist er auf der Flucht vor zwei unbekannten Runnern. Die etwas von ihm fordern, das er nicht hat. Von dem er nicht einmal weiß, was es ist. Er ist zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen, hat unwissentlich etwas Falsches gesehen oder getan. In einer fremden Stadt, ohne Verbindungen zu den Schatten, stehen seine Chancen, den Hals aus der Schlinge zu ziehen, denkbar schlecht.

Doch Aspen, der Mechaniker und Besitzer der Reparaturwerkstatt bekommt Besuch von den gegnerischen Runnern und wird gezwungen, Wildcards Namen zu verraten.

Er warnt die Beiden und fortan sitzen alle drei in einem Boot. Im wahrsten Sinne des Wortes, wird doch Aspens Hausboot, auf dem die drei über die feindlichen Runnern rätseln, im wahrsten Sinne des Wortes versenkt.

Alle drei kommen ungeschoren davon und finden eine hinterlassene Nachricht. Flynn wird vorgeworfen, einen Ohring gestohlen zu haben, dessen Auslieferung von den gegnerischen Runnern gefordert wird.

Doch dabei gibt es ein kleines Problem. Flynn weiß nichts von einem Ohring. Doch wie soll er es der feindlichen Seite klar machen?

Der Roman ist in einem visuellen Schreibstil verfasst. Wie im Fernsehen wechseln abrupt Szenen und Perspektiven. Die Personen werden ausführlich beschrieben, ohne dass sie an Tiefe gewinnen, es liest sich sehr steril. So stellt sich zumindest der Anfang des Romans dar, der sich ein wenig zäh und langweilig liest. Auch die aufkeimende Beziehung zwischen Wildcard und Flynn sowie ihre Probleme miteinander wirken unlebendig.

Das legt sich im Laufe des Romans. Die drei Helden und auch ihre Gegenspieler gewinnen mit zunehmender Dauer an Tiefe und Lebendigkeit. Flynn, Wildcard und Aspen werden einem immer sympathischer und wachsen einem ans Herz.

Und mit zunehmender Dauer wird der Roman immer spannender, bis es kaum möglich ist, das Buch aus der Hand zu legen.

Die Handlung ist vordergründig einfach und vorhersehend, wie man es oft bei den Shadowrun-Büchern gewohnt ist. Doch auf dem zweiten Blick fasziniert die „Gewöhnlichkeit“ unserer Helden und ihrer Gegenspieler. Statt hochausgerüsteter „Technikfreaks“ und Aufträgen, welche die Welt retten oder an den Abgrund bringen, finden sich alltägliche Schwierigkeiten und Runner, die alles andere als professionell sind. Und auch die gesamte Planung wird eher vom Zufall als von einem ordnenden Geist bestimmt. Und das Ende kommt dann doch überraschend, gar traurig.

Fazit: Gelungene Unterhaltung mit sozialkritischen Untertönen, einzig der gewöhnungsbedürftige Anfang stört ein wenig. Für Leser spannender Geschichten auf jeden Fall empfehlenswert.

Rezensent: Michael Schmidt

Matrix-XP

A Ricke Bros. Film

Ricke Bros. presents a MARC MEESTER Production

"MATRIX XP" Regie und Buch DIE RICKE BROS.

Kamera AXEL RICKE, HENNING RICKE, STEFAN WESKI

Sound und Musik Marc Meester 3D Animation Henning Ricke

Actors: Trinity Mareike Götzinger Morpheus David Jürgensen

Neo Henning Ricke Die Agenten Christian Heuser

Directed by Ricke Bros. 2002

In dieser Ausgabe von Fanweb, widmen wir uns der Seite http://www.matrix-xp.de.

Wahrscheinlich werdet ihr denken, dass es hier bloß um eine ganz normale Matrix Seite geht – nein das tut es nicht. Die Seite handelt von einer Filmproduktion der Ricke Brüder, die eigentlich als Studenten mehr oder weniger ihr Geld verdienen. Die Idee zum 4 Minuten Film entstand nach einem Kinobesuch des großen Vorbildes, allerdings geht es in ihrem Film nicht so ernsthaft zu, es ist eher ein großer Gag, der sich über den Kassenschlager lustig macht. An Spezialeffekten fehlt es dem Film nicht, so muss z.B. Neo gegen einen Roboter kämpfen und Trinity sich in akrobatischen Manövern gegen Agenten durchlagen. Wenn man sich den Film ansieht, würde man nicht denken, dass es sich hier lediglich um ein Spaß-Projekt handelt, weil der Film einfach zu gut gemacht wurde. Die Zahlen sprechen auch dafür. Über neun Millionen Mal wurde der Film geladen und ein Ende ist nicht in Sicht. Sogar Leute aus Teheran haben Interesse am Film gezeigt und man sagt, dass sich die „echten“ Matrix Macher, den Film angesehen hätten, aber eine Reaktion gibt es nicht. Nur dank lokaler Sponsoren lässt sich der Non-Profit-Film finanzieren, denn der Film allein kostete 2000 Euro und die Providerkosten steigen auch stetig.

Wer denkt, das sei der einzige Film der RickeBros Production, der hat sich getäuscht. Auf ihrer Website http://www.rickebros.de findet man noch einige andere Filme über die sich die Brüder lustig machen. Es wurde nicht nur in Deutschland gedreht, sondern auch in den USA. Am besten schaut ihr euch selber da mal um.

FANWEB: MATRIX-XP

Auf der Seite (www.matrix-xp.de) findet man sehr viele Infos über die Darsteller, den Film und ein Interview mit den Brüdern. Natürlich gibt es auch eine Galerie mit Photos aus dem Film und von den Aufnahmen am Set. Zum Design braucht man nicht wirklich viel sagen, es ist einzigartig gut und passt sehr gut zum Thema. Durch das Menu lässt es sich leicht navigieren und die Webmaster stehen einem für Antworten immer bereit, was ich selbst schon festgestellt habe. Für Grüße, Lob oder Kritik steht das Gästebuch im Matrix Style offen, aber der wichtigste Link wird wohl die Download Sektion sein, in der man sich den Film in verschienen Qualitäten runterladen kann, je nach dem, welchen Internet Zugang man hat. Zum Runterladen gibt es nicht nur die Filme, sondern auch Outtakes, die ziemlich amüsant sind, weiteres gibt es Trailer und einen wunderbaren Soundtrack. Wer Informationen zu den Kino Filmen auf der Seite sucht, der wird hier nicht fündig, die Seite handelt nur auf der Basis des Matrix-XP Filmes.

Bleibt noch für die Zukunft zu hoffen, dass die Jungs, noch weitere Filme dieser Art den Fans zugänglich machen, weil sie es wirklich drauf haben und wie unserer Beispiel zeigt, einen sehr sehr guten Kurzfilm gedreht haben. Solche Filme zeigen eigentlich, was man mit wenig Geld, Kreativität und guten 3D Kenntnissen (Programme) alles anstellen kann und zwar werden für fünf Minuten die Lachmuskeln beansprucht. Ich denke, dass jeder Download vom Film, die Crew unterstützt und nach vorne bringt. In diesem Sinne … runterladen!

Elvir Dolic

In einer Welt, in der Du der Auserwählte bist, in der sich Raum und Zeit deinem Willen beugen, ist das Leben...langweilig! Du brauchst neue Herausforderungen! Du brauchst Matrix XP!

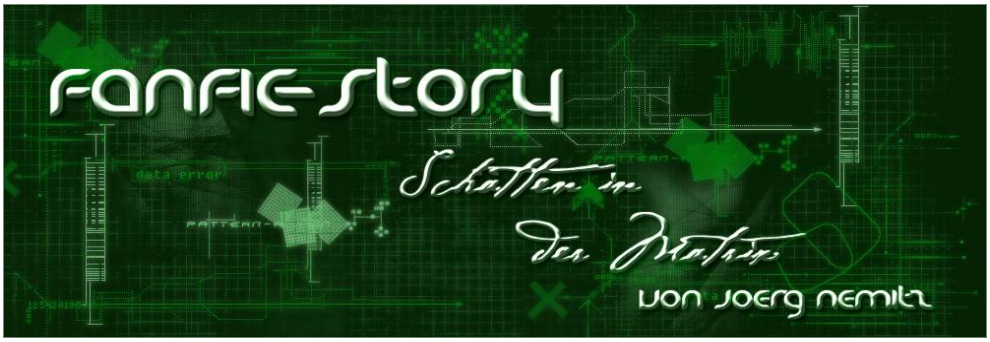
Matrix-XP: www.matrix-xp.de

Ricke Brothers Seite: www.rickebros.de

Grafiken in diesem Artikel: © 2002 Ricke Bros. Duesseldorf, Germany

Filmtipps:

- Aliens
- Blade Runner
- Cyborg
- Liquid Sky
- Mad Max 1 bis 3
- Robocop 1 u. 2
- Terminator 1 bis 3
- Total Recall
- Avalon
- Abyss
- Der Android
- 1984
- Radioactive Dreams
- Scanners - Ihre Gedanken können töten
- Westworld
- Futureworld
- Flucht ins 23. Jahrhundert
- Max Headroom
- Outland - Planet der Verdammten
- Rollerball
- Saturn-City
- Tron



Jörg Nemitz

Mein Name ist Jörg Nemitz und ich bin Jahrgang 1979. Ich lese gerne, und daher fallen mir immer wieder Geschichten ein, wobei es mir egal ist, ob es sich in einem Rollenspiel oder einem anderen erdachten Universum spielt. Meist fallen mir Ereignisse ein, die meine Charaktere erleben sollen, und dann fülle ich die Lücken mit Geschichte wie es dazu kommen wird. Die meisten von mir veröffentlichten Kurzgeschichten spielen in dem Sci-Fi-Tabletopspiel Warhammer 40K auf der Homepage eines guten Freundes, www.sphaerentor.de. Als Fans versorgen wir andere Fans mit Neuigkeiten, selbst erdachten Texten und Bildern und bilden eine Basis für andere Fans sich mitzuteilen in den Themen Warhammer 40K, Herr der Ringe und Matrix.

Disclaimer:

"The Matrix", "Matrix Reloaded", "Matrix Revolutions" und "Enter the Matrix" sowie alle daraus resultierenden Charaktere oder Orte, alle Franchiseprodukte sowie alle zukünftigen Produkte unterstehen den Rechten von Warner Bros. Inc. - eine Verwendung der Charaktere oder Verfremdung der Geschichte in sogenannten Fanfictions ist rein privat und es ist kein kommerzieller Nutzen angestrebt. Sono distanziert sich vom Inhalt und keinerlei Haftung wird übernommen.

„Wir sind in Position!“, rief Logan vom Pilotensitz des U-Bootes. „Jäger?“, fragte ich kurz. Logan drückte ein paar Knöpfe und drehte sich halb zu mir um. „Nix auf den Scannern“, grinste er. „Okay, dann gehen wir ´rein“, rief ich und ging zu den Sitzen. Frost, Burst und Storm waren schon bereit, hatten ihre Köpfe auf den Gestellen niedergelassen, sich aber noch nicht in die Matrix eingeloggt. „Operator bereit!“, rief Mary von ihrer Station. „Aarrrgh, ich hasse es, der Dummy für and’re zu sein“, beschwerte sich Burst ein weiteres mal. „Ja ja, wir wissen es. Tröste dich, jetzt da es bestätigt zu sein scheint, dass der Erleuchtete gefunden ist, wird unser Krieg nicht mehr lange dauern“, beruhigte ich ihn. „Glaubst du die Gerüchte? Ich nicht, denn wie erklärst du dir, dass Morpheus’ Crew fast vollständig ausgelöscht wurde?“, fragte er finster. „Viel Glück!“, rief Mary und schickte unsere Bewusstseine in die Matrix, das unglaublich große und mächtige Gebilde, dass die Roboter aufgebaut hatten, um die Menschheit zu versklaven.

Ein altmodisches Telefon klingelte vor sich hin. Der wacklige Tisch bewegte sich unter den Bewegungen der Klingel. Ich griff danach und hob den Hörer ab. „Operator?“, kam Marys Stimme durch die Muschel durch. „Wir sind da“, sagte ich nur und legte auf. Das Leder knisterte, als wir gemeinsam auf den Ausgang des baufälligen Hauses gingen. Ich hängte mir meine Sporttasche über die Schulter des grauen, fast schwarzen Dusters und blickte mich um. Kein Penner in der Umgebung. Gut, denn so war die Gefahr von einem Agenten bemerkt zu werden geringer.

„Ich denke, das beweist doch nur, dass Morpheus Erfolg hatte. Denkst du wirklich, sie hätten eine volle Schwadron Jäger und gleich ein halbes Dutzend Agenten auf diesen Neuling Neo geschickt?“, beantwortete ich Bursts Frage. „Ich denke, Morpheus war einfach zu unvorsichtig. Verdammt, mit den Hochhäusern, die Trinity und dieser Neo in die Luft gejagt haben, haben sie mehr Aufmerksamkeit erregt als gut für uns alle ist“, grummelte er weiter. „Ach sei ruhig“, fauchte ihn Frost an. Sie stieg auf der Fahrerseite einer schwarzen Limousine ein. Ich stieg auf der anderen Seite ein und verstaute die Tasche im Fußraum.

Ich stieg die schmale Treppe in dem Treppenhaus hoch und klopfte an einer Holztür, auf der der Lack langsam absplitterte. „Wer da?“, kam leise eine Stimme durch das Holz. „Freedom Technologies“, antwortete ich. Die Tür wurde geöffnet. Ich und Frost, die hinter mir gestanden hatte, traten ein. Zwei weitere Personen in schwarzem Leder und dunklen Sonnenbrillen erwarteten uns. „Was habt ihr für uns?“, fragte ich. Der eine Mann griff in seine Innentasche und holte einen zusammengerollten Plan hervor. Mit einer Bewegung aus dem Handgelenk entrollte er den Plan auf dem Tisch. „Die Roboter scheinen im Gefängnis irgendetwas vorzuhaben. Wir haben in dem Bereich erhöhte Aktivitäten gemessen“, erklärte er knapp. Frost verzog ungläubig das Gesicht. „Was sollten denn die Roboter im Gefängnis für Interessen haben?“, fragte sie. „Ich könnte mir da so einiges denken“, meinte ich. Bei allen hob sich eine Augenbraue und sie sahen mich fragend an. „Wir glauben zu wissen, dass die Maschinen sich nicht selbständig weiter entwickeln können. Sie können bereits bestehende Komponenten neu anordnen, aber keine eigenständige technische Neuerungen entwickeln. Neue Technologie wurde vermutlich von den Menschen in der Matrix entwickelt und von den Maschinen in der Realität umgesetzt. Aber das dauert. Und die Matrix scheint besonders aggressiv zu werden. Ich vermute es hat mit dem Gerücht zu tun, dass der Auserwählte gefunden wurde. Die

Matrix könnte zahlreiche GAU-Protokolle für den Fall entwickelt haben." Die beiden Männer sahen sich an. „Du denkst, die Aktivitäten in dem Gefängnis sind ein GAU-Protokoll der Maschinen?" Ich nikkte. „Wir dachten uns, dass die Matrix einige Menschen entsprechend konditioniert und auf uns Matrixrunner hetzt." „Dafür haben sie Agenten", warf Frost ein. „Aber nicht in der realen Welt. Da haben sie nur die Jäger, und wir haben gelernt ihnen aus dem Weg zu gehen. Aber Menschen in Booten wie unseren, würden wir als ungefährlich betrachten." „Wir würden denken, dass sie eine neue Gruppe wären. Sie könnten womöglich sogar in den Sicherheitsbereich von Zion vordringen", sprach der erste Mann weiter. Ich nickte wieder. „Das ist nur eine von vielen Möglichkeiten, die die Robotter sich ausgedacht haben könnten. Wir gehen rein und sehen uns an, woran die Matrix arbeitet", entschloss ich mich. „Und wenn uns nicht gefällt, was wir finden?", fragte der andere.

Ich zog blitzschnell meine Pistole und lud durch. Das metallische Schnappen beeindruckte niemanden im Raum, aber es unterstrich meine Meinung. „Dann blasen wir es zur Hölle!"

Wir trafen uns am Ausgangspunkt und warteten nur kurz. Dann klingelte das Telefon. Ich nahm ab. „Operator?", kam es aus dem Hörer. „Wir brauchen Waffen. Transferiere uns direkt zur Waffenkammer", sprach ich in die Muschel. „Bestätigt." Plötzlich hatte ich das Gefühl zu fallen und fand mich in einer unendlich weißen Welt wieder. Kurz nacheinander erschienen noch die anderen. Aus der Innentasche des Dusters zog ich ein Handy und klappte es auf. „Mandy, fang mit dem Kleinkram an", befahl ich ihr durch das Handy. Ein leiser Donner ertönte. Mit beinahe Schallgeschwindigkeit rasten unendlich viele Reihen von schwarzen Gestellen an uns vorbei. Und mit einem plötzlichen Ruck blieben sie um unsere Gruppe stehen. „Was erwartet uns?", fragte Storm. „Wir brechen in ein Gefängnis ein. Also schon erst mal die üblichen Wachen auf ihren Positionen. Wir müssen schnell sein, bei so vielen Leuten können die Agenten leider schnell reagieren. Und wir müssen an den Rückweg denken. Burst, denk an eines deiner Spielzeuge. Ich habe eine gute Position an einer Außenwand gesehen, wo wir es dann deponieren können." Burst nickte, nicht mehr großmäulig, sondern hochprofessionell. „Deckt euch mit genug AP-Granaten ein", meinte ich noch und griff nach den Maschinenpistolen und holsterte zwei unter den Achseln. Zwei lange Wurfmesser verschwanden in den Ärmeln. Ich packte noch eine zusätzliche Pumpguns und ein Sturmgewehr in die Sporttasche und füllte den restlichen Freiraum mit genügend Munition aus.

Hinter mir schlug Metall auf. Ich drehte mich um und sah Storm eine Gatlinggun in einem Metallkoffer verstauen. Der Koffer war zum Glück tief genug, um noch Munition unter zu bringen. Bei der Kadenz dieses Monsters war das nötig, aber Storm liebte das Teil. Frost schob gerade zwei Maschinengewehre unter ihren Mantel. Neben ihr stand der Koffer mit ihrem Scharfschützengewehr. Burst stand schon bereit, einen dicken Rucksack auf dem Rücken. Er lud einen Granatwerfer mit einer Faustgroßen Granate durch, weitere Granaten beulten die Tasche an seiner Seite aus.

„Die Wrecking Crew ist bereit zum Einsatz", rief ich. „Yeah!", rief Burst zurück. Ich holte das Handy wieder hervor. „Operator? Wir sind bereit." „Achtung, bereithalten", antwortete Mary. Und wieder fühlte ich das Gefühl des Fallens.

Der Wachmann kam mir aus seinem Häuschen entgegen. Storm und Burst gingen rechts und links neben mir. „Kann ich ihnen helfen?", rief der Polizist uns entgegen und stellte sich breitbeinig vor dem großen Metalltor des Gefängnisses auf. Ich lächelte, als ich mir vorstellte, wie wir für den Mann erscheinen mussten. Drei Männer, alle in schwarzem Leder mit Metallbeschlägen, mit schweren Taschen bepackt und sehr dunklen Sonnenbrillen an diesem stark bewölkten Tag. Ich weiß nicht, ob die Matrix Ironie verstehen konnte, denn mich traf ein Regentropfen in den Nacken. „Nein", meinte ich und zuckte nicht zusammen, als auf der Stirn des Wachmannes ein roter Punkt erschien und der Mann nach hinten fiel. Oben auf der Mauer gestikulierten zwei weitere Wachmänner und deuteten auf ihren nun toten Kollegen. Zu mehr kamen sie nicht, als Frost mit ihrem Scharfschützengewehr die beiden Wächter erledigte. Ungerührt nahm Storm dem Wachmann vor uns die Torschlüssel vom Gürtel und schloss das Tor auf. Frost kam, so schnell ihre schneeweiße Ledermontur es erlaubte, angerannt und gesellte sich zu uns. Ich stieg als erster durch den Durchgang, gefolgt von den anderen.

Niemand war zu sehen in dem kleinen Innenhof. Ein alter Gefangenentransporter stand auf einer Seite, einige Türen führten weiter hinein ins Gefängnis. Wir gingen auf eine Tür mit Verglasung zu. Ein langer Gang dahinter endete zehn Schritte

vor uns an einer Theke, an der drei Wachmänner lehnten. Als sie uns sahen, richteten sich die Männer auf. Drei Kugeln flogen so dicht an meinem Kopf vorbei, dass die Mündungsfeuer aus dem Scharfschützengewehr in meinem Rücken meine Haare ansengten. Die Männer an der Theke klappten zusammen, jeder von einer einzelnen Kugel nieder gestreckt. Wir gingen weiter.

Plötzlich kam ein Mann um die Ecke an der Theke und stürzte dahinter. Eine Alarmglocke schrillte, als der Wächter sich wieder aufrichtete. Hinter der Theke in Deckung wollte er eine Pistole auf uns richten, als auf einmal ein Loch in der Theke erschien und der Wachposten explodierte. Burst öffnete den Verschluss des Granatwerfers und ließ die leere Patrone rausfallen.

An dem ehemaligen Wachpunkt teilten wir uns auf. Burst und Frost gingen nach rechts, während Storm und ich nach links weiter gingen. Ich trat über die funkensprühenden Enden der Stromversorgung der Überwachungsmonitore der zerstörten Theke und drückte eine weitere Tür auf. Vor uns ertönte das Geräusch schwerer Stiefel im Laufschritt. Ich hörte, wie Storm die Verschlüsse des Metallkoffers öffnete und die Gatlinggun heraus hob. Ich selbst öffnete den Reißverschluss der Sporttasche und holte eine Pumpgun raus.

Wir traten durch eine weitere Tür in einen Zellenblock ein. Wir waren im Erdgeschoss. Rechts war eine Außenwand, kahl und grau mit einigen Schmierereien drauf. Links von uns waren die Zellen, in denen die Gefangenen an den Gittern standen und irgend welches Zeug riefen. Die Stiefel, die ich schon vorhin gehört hatte, ertönten auf den Laufstegen direkt über uns. Storm hob ungerührt die Gatlinggun senkrecht hoch und drückte ab. Ein Geräusch ertönte wie, wenn jemand Endlospapier in der Mitte zerriss. Der Laufsteg über uns wurde zersiebt. Storm brauchte nicht zielen, bei der Geschwindigkeit, mit der die Waffe Geschosse ausspie, konnte er nicht verfehlen. Wie die Schreie bewiesen.

Ich fischte mit einer Hand das Handy aus der Manteltasche und rief an. „Operator?“ „Wo lang?“, fragte ich einfach. „Treppe hoch, zweite Etage. Dann dritte Türe links, Geheimgang“, antwortete Mary, die den Grundriss auf ihrer Station vor sich hatte. „Die anderen?“ „Sind unterwegs zum Treffpunkt“, antwortete sie und ich legte auf. Ein zu langer Anruf konnte die Jäger auf unser Boot aufmerksam machen.

Mit großen Schritten liefen Storm und ich eine Treppe hoch in den zweiten Stock. Wir traten so behutsam auf den Laufsteg mit der Perforation in der Mitte wie wir konnten. Weiter oben eröffnete ein Wächter das Feuer mit seiner Dienstwaffe auf uns. Mit einer Hand richtete ich die Pumpgun auf den Mann und drückte ab. Schrot hätte auf die Entfernung nicht viel angerichtet, aber diese Pumpgun hatte Massivgeschosse geladen, die selbst eine Stahltür nicht aufhalten konnte. Der Wächter fiel an uns vorbei in das Erdgeschoss. Hinter mir hörte ich wie Storm in seinen Taschen kramte und eine andere Pistole herausholte, zielte und ein hakenbesetztes Geschoss in die Außenwand jagte.

Ich kümmerte nicht darum sondern ging zur dritten Tür des Zellentraktes. Leider war diese Zelle aber belegt. „Mach die Tür auf!“, knurrte ich den fetten Kerl in der Zelle an. „Wieso glaub’ste, dass ich det könnte?“, grinste der zurück. Ich war nicht in Stimmung für so was. Aus der Hüfte feuerte ich die Pumgun auf das Schloss ab. Dass das Schloss die Kugel kaum verlangsamte war verständlich. Der Kerl hinter dem Schloss merkte das auch schnell. Mit einer Hand zog ich die Zellentür zur Seite und stieg über den ehemaligen Bewohner. Storm folgte mir und deutete auf das Bett an der gegenüberliegenden Wand. Ich nickte und sah es mit an. Ein unter der Matratze versteckter Knopf ließ die Wand mit dem Bett in die Wand einfahren und enthüllte einen Durchgang. Schnell nahm ich einen Draht und mehrere Handgranaten aus der Sporttasche und präparierte mit Storm die Zelle. Einen Agenten würde das vielleicht nicht stoppen, aber wenigstens die anderen Idioten des Wachpersonals.

Dann gingen wir weiter. Und kamen in einem Labor an. Computer, chemische Mittel und die Ausrüstung sie zu verwenden, standen an den Wänden und im Raum. Ein Labyrinth der Wissenschaft. Ich packte die Pumpgun zurück und holte dafür ein Sturmgewehr heraus. Das Handy läutete. „Ja?“, fragte ich. „Wir sind bereit“, meinte Burst und legte auf. Kaum hatte ich aufgelegt als plötzlich ein Mann in weißem Laborkittel hinter einigen Apparaten auftauchte. Mit einer kleinkalibrigen Pistole feuerte er blind in unsere Richtung. Storm und ich zuckten nicht zusammen, die Schüsse waren viel zu ungenau. Dafür war Storms Antwort umso effektiver. Die Gatlinggun spuckte wieder Blei und zerfetzte erst die Laboreinrichtung zwischen uns und dem Mann. Dann, als die Kugeln noch nicht genug gewütet hatten, trafen sie den Laboranten und warfen ihn zurück. Storm und ich liefen in die Richtung, aus der der Mann aufgetaucht war durch eine weitere Tür. Ich warf mich vorwärts und rollte mich ab. Über mich flogen weitere Kugeln. Rechts und links hatte weitere Laborkittel ein Kreuzfeuer geplant, sich damit aber mehr selbst als mich gefährdet. Aus der Rolle heraus feuerte ich auf die Gruppe rechts, während Storm als Rechtshänder die linke Gruppe zerstreute, wortwörtlich. Die Hochgeschwindigkeitsgeschosse meines Sturmgewehrs stanzten Löcher in die Tische, die die Männer als Deckung umgeworfen hatten, und in die Leute dahinter.

FanFiction: Schatten in der Matrix

Hinter mir piepste es, als Storm ein weiteres Hakengeschoss in die Wand schoss. „Ich hatte mich schon gefragt, wann sie uns besuchen kommen“, plauderte eine Stimme im Hintergrund des verwüsteten Labors. Blitzschnell richteten Storm und ich die Waffen auf den Mann, der da gesprochen hatte. Ein dunkelblonder Mann mit runder Brille und Geschäftsanzug trat vor, die Hände locker an den Seiten hängend. „Wer sind sie?“, fragte ich den Mann scharf. „Nennen sie mich Bridges. Bill Bridges. Ich bin Leiter dieser Einrichtung“, stellte er sich vor. Ich grinste. Selbst wenn das stark nach Falle roch, so konnte dieser Mann uns einige Fragen beantworten. „Gut. Dann können sie uns ja herumführen“, meinte ich. Der Mann zuckte mit den Schultern. „Meinetwegen. Ich hatte schließlich darauf gehofft, sie für unser Projekt zu interessieren.“ Er drehte sich um und öffnete eine Metalltür mit einem Zahlencode und Magnetkarte. „Wie meinen sie das?“, fragte Storm lauernd. „Nun ja, wir warten schon lange darauf, dass einige Leute von Zion zu uns kommen. Über ihre Rückkopplung zu ihren Booten können wir diese Verschwendung von Ressourcen beenden“, erklärte er. „Moment! Sie wissen über Zion bescheid?“, rief Storm aus und richtete die Gatling auf den Mann. „Sind sie ein Agent?“ Der Mann lachte. „Nein, aber die Matrix hat mich über die Lage aufgeklärt und mich um Hilfe gebeten. Natürlich gegen einige Zusagen für meine Softwarefirma“, erklärte er und übersah ostentativ die auf ihn gerichtete Waffe.

Wir traten in einen weiteren Raum ein. Schwach beleuchtet schaute ich angestrengt umher, um zu sehen, ob es eine Falle war. Der Mann deutete auf eine Glaswand. Storm und ich konnten nicht glauben, was wir da sahen. Männer saßen auf den Pritschen, wie wir sie zum Einstieg in die Matrixrealität benutzten. „Was machen sie da?“, fragte ich. „Wir konditionieren die Männer und schulen sie in verschiedene Fertigkeiten. Dann kommen sie als biologische Komponente in die Jäger“, erklärte er.

Das Handy läutete wieder. „Ja?“ „Wir habe einige Probleme. Agenten!“, rief Burst in das Mikrofon. „Zieht euch zurück. Ausweichplan!“, befahl ich ihm und legte auf. „Sie hätten sie ruhig zu uns holen können“, tadelte der Anzugmann. „Ich höre mir lieber erst ihr Angebot an, bevor ich die anderen zusammenrufe“, sagte ich zu ihn und bedeutete Storm zu schweigen. Der Mann lächelte und deutete auf ein altes Telefon mit Wählscheibe auf einem Tisch im Hintergrund des Raumes. „Sie können von diesem Ausgang zu ihrem Boot zurück. Dort öffnen sie ihre Computer für einen Download und warten auf die Jäger. Wir integrieren sie nach einigen Befragungen wieder in die Matrix und alle sind glücklich und zufrieden“, erklärte Mister Bridges. „Warum sollten wir das machen?“, fragte ich ihn. Er lächelte breiter. „Nun ja, wie gesagt, ich und meine Verbündeten hoffen durch die Analyse ihrer Ausrüstung einige Abwehrmöglichkeiten entwickeln zu können.“ „Was haben ihre Verbündeten ihnen erzählt?“, fragte ich ihn weiter. Sofort erlosch das Lächeln. „Die Wahrheit. Die Roboter haben mir die Oberfläche gezeigt. Wie die Menschheit die Oberfläche verwüstet hat und die Maschinen die Matrix aufgebaut haben, um unseren Planeten zu retten. Ich konnte nicht fassen, was unsere Vorfahren für Gräueltaten gemacht haben. Ich bin dankbar dafür, dass ich den Maschinen helfen kann. Die Menschheit ist eine Plage. In der Matrix kann sie so viel Schaden anrichten wie sie will, man kann Reset drücken und alle sind wieder glücklich. Man darf die Menschen nur nicht wieder auf die Erde loslassen“, sprach der Anzugmann.

„Sehr interessant. Ich habe andere Aufzeichnungen gesehen, wo die Maschinen den Krieg angefangen haben. Im Endeffekt ist es auch egal, wer angefangen hat. So lange die Maschinen die Menschheit versklavt, werden die Menschen von Zion sie bekämpfen“, meinte ich ruhig und stellte mich vor die Glaswand. Schnell überprüfte ich die Umgebung. Kein Agent zu sehen. Ich griff so unauffällig wie möglich in die Tasche und klebte dann etwas auf die Scheibe vor mir. Inzwischen hatte sich Mister Bridges von meiner Antwort erholt. „Sie sagten die Menschen von Zion. Sie sind aber kein Mensch von Zion, bedeutet das, dass sie akzeptieren?“ Ich drehte mich wieder zu ihn herum. „Ich merke doch, wie verzweifelt die Maschinen sind. Der Erleuchtete ist gefunden worden und nun suchen sie nach Möglichkeiten, das Unabwendbare doch noch zu vermeiden. Ich lehne ihr Angebot ab. Ich will nicht zurück in die Matrix.“

In meiner Manteltasche drückte ich auf einen Signalgeber und die kleine Sprengladung, die ich auf die Scheibe geklebt hatte, sprengte ein Loch in das Glas. Ich sprang hindurch, gefolgt von Storm. Auf der anderen Seite zischten Kabel und einige der Männer auf den Pritschen standen langsam auf. Ich griff unter den Duster und holte eine großkalibrige Pistole hervor. Ich richtete die Pistole auf den nächsten Mann und drückte mehrmals ab. Die Kugeln rissen Fleischfetzen aus der Gestalt, doch der Mann kam unbeeindruckt

weiter auf mich zu. Storm war erfolgreicher mit seiner Gatlinggun, doch auch seine Ziele schlurften weiter selbst nach dem Verlust von Beinen oder Armen. „Was sind das für Zombies?“, spuckte er aus. Ich duckte mich unter einen Arm mit einer Feuerwehraxt durch. Aus Armesentfernung richtete ich meine Pistole auf das Auge des Zombies und feuerte. Wie ein nasser Sack fiel der Mann zusammen. Meine Pistole klickte leer. Ich sah mich um, während ich die Waffe fallen ließ. Ein Laborkittel schlich sich von hintern an Storm heran. Schnell griff ich mir die Axt des toten Zombies und schleuderte sie. Der Laborkittel sah die Axt zu spät, als sie sich überschlagen in seine Brust vergrub. Storm grunzte mir was zu, vielleicht eine Art Danke. Schnell griff ich in die Sporttasche und holte die Pumpgun mit den Massivgeschossen heraus und ballerte los.

Plötzlich hörte das reißende Geräusch der Gatlinggun auf. Keine Munition mehr. Storm warf den Koffer mit seiner Lieblingsknarre weg und zog zwei Maschinenpistolen hervor. Beidhändig lief er umher, feuernd und unter den Angriffen der Zombies hindurch duckend. Doch auch die Maschinenpistolen waren schnell leer. Ein Zombie war sehr nah heran gekommen. Storm sprang ihn an, den rechten Arm ausgestreckt, legte er ihn um die Kehle des Geschöpfes, das nicht schnell genug reagierte. Mit einem Sprung brachte sich Storm hinter den Zombie und riss am Arm. Das Genick brach wie ein dünner Ast.

Mehrere Zombies kamen gleichzeitig auf mich zu und ich musste unwillkürlich an die Spielhallen denken, die ich früher so mochte, bevor mich der Kapitän aus der Matrix befreite. Meine Waffe brüllte mehrmals hintereinander, immer traf ich den empfindlichen Kopf und sofort brach der Zombie zusammen. Dem letzten Zombie drückte ich die Mündung unter das Kinn. Dann war die Waffe leer. Ich ließ die Pumpgun fallen und drehte mich um. Mister Bridges war uns durch das Loch im Fenster gefolgt und stand mit verschränkten Armen da.

„Haben wir uns klar ausgedrückt?“, fragte ich ihn leise. „Leider ja“, antwortete er genau so leise und beherrscht. „Ich bedaure es, dass sie dieses Projekt behindern. Aber ich denke, ich habe noch ein Argument, dass sie nicht ausschlagen können.“ Wie auf Stichwort ging eine Tür auf. Drei Agenten traten ein, Pistolen im Anschlag. Die Agenten verteilten sich gleichmäßig um Storm und mich. Ich warf die Sporttasche zu Boden, schob sie in Richtung eines Agenten und zeigte die leeren Handflächen.

„Und jetzt?“, fragte Storm und warf dem Anzugsträger einen finsteren Blick zu. „Immerhin sind sie vernünftig genug, aufzugeben. Vielleicht können wir ihren Kapitän überzeugen, uns die Koordinaten von Zion zu geben. Wenn nicht... Nun ja, dann haben wir nur dafür gesorgt, dass die Menschen der Matrix etwas sicherer sind“, meinte Mister Bridges. „Wie dumm sind sie?“, fragte ich ihn und ließ die Arme etwas nach unten sinken. Mit der rechten Hand griff ich ums linke Handgelenk, knapp über der Uhr. Der Anzugträger sah mich ungläubig an. „Wie meinen sie das? Ich bin immerhin nicht in ihrer Lage. Ich hätte an ihrer Stelle diesen unsinnigen Kampf aufgegeben. Sie sind der lebende Beweis dafür, dass die Maschinen unsere Rettung sind. Sie sind barbarisch. Brutal. Sie widern mich an“, rief Mister Bridges. „Da sind wir uns einig“, antwortete ich ruhig. „Ich würde vorschlagen, die Agenten ziehen sich sofort zurück“, sprach ich weiter.

Ungläubig sahen sich die Agenten an. „Glauben sie, dass sie in der Lage sind, Forderungen zu stellen?“, fragte einer. „Absolut!“ Wie auf Stichwort ließ Storm sich fallen, während ich den Auslöser der Uhr drückte. Die versteckte Sprengladung in der Sporttasche zündete und explodierte. Und nicht nur die, sondern auch die Sturmgewehre, die zweite Pumpgun und die restlichen Handgranaten. Der Agent, an dessen Beinen die Tasche gelegen hatte, wurde von der Explosion förmlich zerrissen. Schrapnell flog umher und die anderen Agenten benötigten kostbare Pikosekunden, um die Lage zu analysieren.

Storm und ich taten etwas, wovon die anderen Matrixläufer unter allen Umständen abrieten: Agenten angreifen. Da sie nun nur noch zu zweit waren, war die Auswahl leicht. Ich sprang hoch, in einem perfekten Sprung der Kranichtechnik des Kung Fu. Mit den Fingern fischte ich die Messer aus den Ärmeln und warf. Agenten sind sehr agil und können Kugel ausweichen. Doch auf diese Entfernung waren sogar die relativ langsam fliegenden Messer zu schnell. Wie in Zeitlupe sah ich die Klingen auf den Agenten gleiten. Die Sonnenbrille verbarg die Augen des Agenten, aber offensichtlich erkannte er seine Lage. Aber er konnte nichts machen als die Spitzen der Messer seinen Anzug durchbohrten. Als ich mit den Zehenspitzen den Boden berührte, fiel der Agent rückwärts hin. Die Griffe der Dolche standen aus seiner Brust, als sein Körper auf dem Boden prallte. Die Pistole in seiner Hand brüllte noch einmal auf, dann lag der Agent still. Ich ließ mich in Hocke gleiten, griff unter den Mantel und wollte eine der Maschinenpistolen hervor holen, als ein Knacken hinter meinem Hinterkopf warnte. Ich wandte mich um so schnell ich konnte. Und warf mich zur Seite, als ich sah, wie sich der Finger des Anzugträgers krümmte. Seine kleine Pistole knallte und ich spürte noch den Luftzug der Kugel, die knapp an meinem Gesicht vorbei flog. Aus dem Augenwinkel sah ich, wie Storm mit seinem Agenten mehr Schwierigkeiten hatte.

Ich musste mich entscheiden. Schnell drückte ich mich vom Boden ab und kam hoch. Den rechten Arm, den mit der MP, schwang ich vertikal herum wie eine Sense und

FanFiction: Schatten in der Matrix

stoppte kurz über dem Schussarm des Anzugträgers. Ich war so ausgekommen, dass ich mit dem Rücken zu Mister Bridges stand. Mit der freien linken Hand griff ich nach seinem Handgelenk und zog. Gleichzeitig drückte ich den Abzug der MP und trat mit einem Fuß nach hinten aus. Mit dem anderen Fuß drückte ich mich ab und sprang. Da ich aber Mister Bridges auf dem Rücken mit mir zog war der Sprung nicht ideal. Aber effizient. Mister Bridges knallte mit dem Rücken auf den Boden und ich gleich hinterher auf ihn. Ich hörte den Anzugträger keuchen, sicher, dass er sich einige Rippen mindestens geprellt hatte.

Dann sah ich nach Storm. Er blutete etwas aus Wunden, wo einige meiner Kugeln seinen Körperpanzer durchschlagen hatten. Aber die meisten Kugeln waren in den Agenten eingeschlagen, was auch der Sinn war.

„Sie Verräter! Warum haben sie das Angebot abgeschlagen? Die Maschinen sind unsere Freunde, unsere Retter!“, keifte der Anzugträger. „Tatsächlich?“, fragte ich über die Schulter. „Ich glaube nicht. Ich werde weiter gegen die Maschinen kämpfen, weil ich weiß, dass es richtig ist. Sie sollten sich das auch überlegen“, riet ich ihm. Ich rollte mich von ihm herunter und nahm ihm die Pistole ab. „Ich werde kein Terrorist wie sie“, fauchte er uns an.

Ich konnte ihn nur bemitleiden. „Sie sollten bedenken, dass Terrorismus und Patriotismus eine Frage des Standpunktes ist.“ „Pah! Am Ende werde ich über sie lachen. Hören sie? Ich werde ihnen ins Gesicht lachen, wenn die Maschinen sie wieder in die Matrix integrieren“, fluchte der Schlipsträger. „Ich hoffe, sie vergessen das nicht. Die Maschinen werden sicherlich nicht sehr freundlich zu ihnen sein, wenn sie die Schweinerei hier gesehen haben“, meinte ich in dem freundlichsten Plauderton, den ich herausbekam. Mit der Linken fischte ich das Handy aus der Manteltasche und öffnete es. „Virus an Bakterie. Storm und ich kommen jetzt raus. Gebt uns fünf Minuten, dann lasst die Spielzeuge sprechen“, sprach ich ins Mikrophon. „Geht klar. Wurde auch Zeit!“, kam die Antwort aus dem Handy. Storm sah mich fragend an. „Warum nehmen wir nicht den Ausgang, den sie uns angeboten haben?“, fragte er und deutete auf das altmodische Wählscheibentelefon nebenan. „Weil ich nicht glaube, dass die Maschinen den Ausgang einfach so erschaffen haben. Mindestens ein Trackerprogramm würde ich tippen. Und jetzt los.“ Aus dem Stand sprinteten wir los, den Weg zurück, den wir gekommen waren. Wir übersprangen die Falle in der Gefängniszelle und dann über das Geländer zwei Ebene hinunter. Unten auf dem Boden gingen wir in die Knie und fingen den Schwung ab. „Stop!“, rief eine unbekannte Stimme.

Ich sah auf. Eine Handvoll Agenten hatte sich in die Gefängnisinsassen transferiert und umstellten Strom und mich. Storm fluchte. „Hatten sie sich das etwas leichter vorgestellt?“, fragte ein Agent sarkastisch. „Eigentlich nicht, deshalb haben wir vorgesorgt“, antwortete ich und drehte mich im knien mit dem Rücken zur Mauer. Einige Agenten sahen sich fragend an. Dann ertönte das Pfeifen.

Plötzlich explodierte die Mauer in den Trakt hinein. Zwei Agenten waren der Explosion zu nahe und wurden von den Flammen verschlungen. Unbemerkt in dem Chaos warf ich den restlichen Agenten Granaten vor die Füße und schlug den Arm vor das Gesicht. Selbst Agenten werden empfindlich verletzt wenn AP-Granaten zwischen ihren Füßen explodieren.

Storm war schon auf den Beinen, als ich mich aufrichtete, und gab den Agenten mit zwei Pistolen den Rest. Ich zog ihn mit zum Loch, das die Explosion in die Mauer gerissen hatte und stieg mit ihm durch. Wieder ertönte das Pfeifen und ich sah die Rakete an uns vorbei auf das Gefängnisgebäude zu fliegen. Gelenkt wurden die Raketen von den Peilsendern, die Storm in die Wände geschossen hatte.

Storm und ich rannten weiter auf den Zaun zu und sprangen über den Stacheldraht. Auf der anderen Seite raste unser Wagen heran und bremste vor uns scharf ab. Storm und ich sprangen hinein und Burst gab Gas. Hinter uns explodierten weitere Sprengsätze und machten das Gefängnis dem Erdboden gleich. Die zweite Gruppe Matrixrunner hatte sich drei mobilen Raketenbatterien von der Armee geklaut und räumte nun hinter uns auf.

Burst fuhr so schnell er konnte zu einem Ausgang in einer einsamen Telefonzelle. Nacheinander griffen wir den Hörer und verschwanden aus der Matrix. Ich war der Letzte, der in seiner Liege auf dem Boot wieder aufwachte. „Alles klar?“, fragte Logan. Wir alle sahen ziemlich fertig aus, mit den Blutergüssen und Wunden, die durch das Matrixfeedback in unsere realen Körper zurück geschickt wurden. „Es war eine Falle“, sagte ich nur und griff nach einem Handtuch. Logan nickte und eilte zur Fahrtkontrolle. Kurz darauf fuhr das Boot los. In der Zwischenzeit tippte ich eine Nachricht von unserer Erkundung und bereitete sie vor für die nächste Sendung nach Zion.

Die anderen Gruppen mussten gewarnt werden.

Die Maschinen wurden aggressiver und hinterhältig.

Sie wussten, sie hatten verloren.

Jörg Nemitz

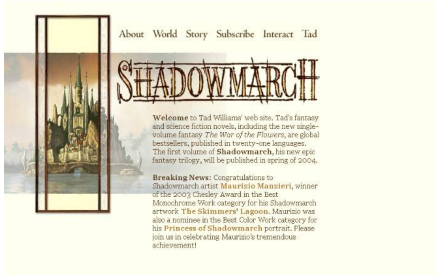
Otherland - atemberaubendes Wechselspiel von wirklichem Leben und virtuellen Realitäten.

"Williams' Dramaturgie wird von einem atemberaubenden Wechselspiel von wirklichem Leben und virtuellen Realitäten bewegt. Er jongliert mit den verschiedenen Genres, erzähllustig, sachlich fundiert, stilistisch versiert: Fantasy, Science-Fiction, Abenteuerroman, Märchen, Mythen, Mystery, Krimi. Gleichzeitig ist der Autor ein realistischer, rücksichtslos visionärer Hochrechner der heutigen Multimediawelt auf die Verhältnisse des 21. Jahrhunderts. Internet-Freaks werden ihn, nachdem sie seine Schreckensszenarien von Real- und Cyberspacewelt verdaut haben, tatsächlich als Tolkien des 21. Jahrhunderts feiern."

Die Zeit (Siggi Seuss)

Was soll man zu so einem Autor noch sagen? Vielleicht, dass er erst nicht studiert hat, dafür aber vermutlich mehr Jobs hatte, als Otherland Welten?

Er hat in einer Band gesungen, Schuhe verkauft, er war der Manager eines Finanz Instituts, hat Zeitungen ausge-



http://www.shadowmarch.com

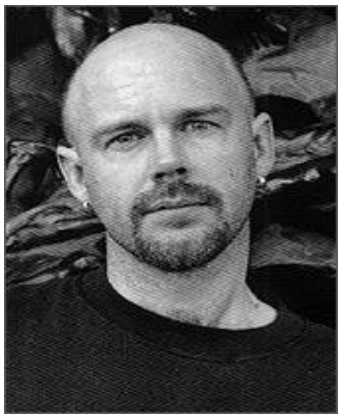
tragen und war Moderator im Radio, stand im Theater auf der Bühne, malte Bilder, war im Fernsehen, als Lehrer an Schule und Hochschule und arbeitete in einer Computerfirma. Außerdem hat er auch noch militärische Anleitungen entworfen und war als Bauarbeiter und Schuldeneintreiber tätig. Und sein Studium hat er dann irgendwann auch noch nachgeholt.

So jemand könnte wohl auch heute nicht glücklich sein, wenn er „nur" Bücher schreiben würde und so schlägt er seine Zeit auch noch mit der Arbeit an Comics, Drehbüchern und Hörspielen tot.

Aufgewachsen ist Tad in Palo Alto, Kalifornien, einem Städtchen, über das er selbst sagt, es wäre um die Stanford University drum herum gewachsen. Reich waren seine Eltern nie, aber es fehlte ihnen auch an nichts. Es ist vor allem Tads Mutter zu verdanken, dass Kreativität seit seiner frühesten Kindheit ganz groß geschrieben wurde. Noch heute erinnert er sich an die Lieder, die sie für ihn gesungen hat oder die großartigen Halloween-Kostüme, die sie mit ihm gebastelt hat (sein Favorit ist ein Wikinger Kostüm, komplett mit hölzernen Kleiderhaken als Hörner und einem alten, pelzigen Badvorleger als Weste ...).

Sie war es auch, die ihn zuerst mit Tolkiens Mittelerde vertraut machte und so sein Interesse für Fantasy und phantastische Welten weckte. Sein großangelegter Osten Ard-Zyklus ist der wortreiche Beweis dieser Liebe zur High Fantasy.

Tad selbst sagt über seine Zeit nach der Schule, dass er sich bewusst dazu entschieden hat, nicht zu studieren. Es schien ihm damals wichtiger, auf eigenen Beinen zu stehen und mit dem Leben klar zu kommen. Das Auseinandergehen seiner Band „Idiot" bedauert er besonders. Dass die einzelnen Mitglieder wirklich was drauf hatten und über dem Niveau der üblichen Schulbands spielten, ist wohl damit bewiesen, dass einige von ihnen mittlerweile professionell in der Musikbranche sind. Tad schätzte das hohe Maß an Kreativität, die Einzigartigkeit ihrer Musik und ihres Auftretens – „we lit things on fire", wir haben die Dinge in Brand gesetzt, sagt er und dann; „We were a little ahead of



Tad Williams

Amerikanischer Schriftsteller, geb. 1957

Tad Williams, mit richtigem Namen Robert Paul Williams, studierte in Berkeley, arbeitete als Journalist, Musiker, Illustrator und schaffte seinen Durchbruch als Autor 1985 mit dem Roman „Traumjäger und Goldpfote". Im Laufe der Jahre folgten seine Romane der „Osten Ard-Saga", zusammen mit Nina Kiriki Hoffmann „Die Stimme der Finsternis", das auf „William Shakespeare – Der Sturm" beruhende Werk „Die Insel des Magiers" und 1996 erschien der erste Teil der vier Bände umfassenden Saga „Otherland". Tad Williams ist mittlerweile einer der bekanntesten und erfolgreichsten Autoren der modernen Fantasy.

Weitere Informationen:

http://www.tadwilliams.com

http://www.tadwilliams.de

http://www.shadowmarch.com

Spezial: Tad Williams Otherland

Bibliographie:

Traumjäger und Goldpfote
ISBN 3-89350-387-0

Die Insel des Magiers
ISBN 3-596-12683-5

Der Drachenbeinthron
ISBN 3-596-13073-5

Der Abschiedsstein
ISBN 3-596-13074-3

Die Nornenkönigin
ISBN 3-596-13075-1

Der Engelsturm
ISBN 3-596-13076-X

Otherland - Band 1 - Stadt der goldenen Schatten
ISBN 3-608-93421-9

Otherland - Band 2 - Fluss aus blauem Feuer
ISBN 3-608-93422-7

Otherland - Band 3 - Berg aus schwarzem Glas
ISBN 3-608-93423-5

Otherland - Band 4 - Meer des silbernen Lichts
ISBN 3-608-93424-3

Die Insel des Magiers
ISBN: 3-608-93557-6

our time. It was fun.“ Wir waren unserer Zeit ein wenig voraus. Es hat Spaß gemacht.

Sein Geld mit kreativer Arbeit zu verdienen, war schon immer sein Ziel und er hat es nie aus den Augen verloren. Mehr und mehr geriet das Schreiben in den Mittelpunkt seiner Aufmerksamkeit. Als dann der Brief des amerikanischen Verlages DAW kam, dass sie sein Buch „Tailchaser's Song“ (zu deutsch: „Traumjäger und Goldpfote“) nehmen werden, war er erleichtert – und ist es seitdem geblieben. Erleichtert und dankbar, dass er sein Geld so verdienen kann, wie er es möchte und nicht mehr hinter einem Tresen stehen und sich von einem wütenden Kunden anpöbeln lassen muss, bloß weil er nicht weiß, wo der zweite Schuh des Paares ist ...

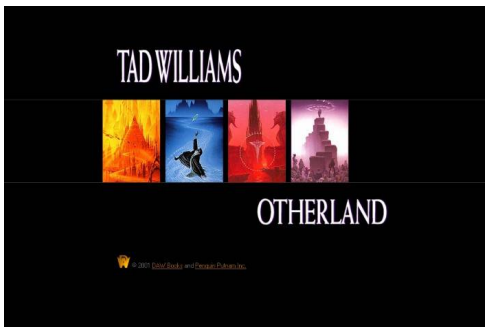
Heute ist Tad Williams Schöpfer von Osten Ard (dem Drachenbeinzyklus, im Original „Memory, Sorrow and Thorn“) und „Otherland“, dem kongenialen Sci-Fi-Cyberspace-Fantasy-Mystery-Thriller-Action-Comic - na gut, Comic nicht - und einigen weiteren Titeln.

Der oben zitierte Vergleich mit Tolkien kommt nicht von ungefähr; denn genau wie jener große alte Mann der Fantasyliteratur schafft auch Williams erstmals etwas ganz Neues, in dem er so ziemlich alles, was in der Gegenwartskultur irgendwie bekannt ist, zu einer großen, einer epischen Geschichte verschmilzt.

Tad lebt zusammen mit seiner Familie abwechselnd in London und Kalifornien.

Paul Jonas ist einer von tausenden Infanteristen des ersten Weltkrieges.

Renie Sulaweyo, eine Dozentin für Virtualitätstechnik im Südafrika des 21. Jahrhunderts, versucht, zusammen mit ihrem begabten Schüler, dem Buschmann !Xabbu, ihren kleinen Bruder Stephen aus einem mysteriösen



http://www.tadwilliams.com

Koma, in das er fiel, während er online war, zu retten. Gleichzeitig muss sie sich mit ihrem Vater, dem notorischen Trinker „Long“ Joseph, herumärgern.

Der amerikanische Teenager Orlando Gardiner leidet an einer tödlichen Krankheit, die ihn in dem RR, dem realen Raum, ans Bett fesselt, doch im VR, in der virtuellen Realität des Netzes, ist er der unbestrittene Herr über eine phantastische Welt. Seinen besten Freund, Fredericks, kennt er nur online.

Auf einem amerikanischen Militärstützpunkt macht das kleine Mädchen Christabel die Bekanntschaft des merkwürdigen Herrn Sellars, einem durch einen Brandunfall grotesk entstellten Krüppel, der hier offenbar gefangen gehalten wird.

Der älteste, reichste und mächtigste Mensch der Welt, Felix Jongleur, ist physisch schon seit Jahrzehnten quasi tot. Nur die fortschrittliche Technik des 21. Jahrhunderts kann ihn noch am Leben erhalten. Ähnlich wie Orlando verbringt er seine Tage in der VR; in seinem selbstgeschaffenen Ägypten verkörpert er Osiris, den alles beherrschenden Herren über Leben und Tod.

Sein wichtigster Diener ist Dread, ein australischer Aborigine, der nicht nur ein Profikiller ist, sondern zudem noch über die merkwürdige Fähigkeit verfügt, technische Geräte zu beeinflussen.

Jongleur steht einer Gruppe von Männern vor, die sich ausschließlich aus den mächtigsten Individuen der

Welt zusammensetzt, der geheimnisvollen Gralsbruderschaft. Diese Gruppe hat sich ein virtuelles Universum erschaffen, das über einen so hohen Grad an Realismus und Detailreichtum verfügt, dass es einer zweiten Schöpfung gleichkommt. Der Name ihres Projektes lautet „Otherland“.

Doch wie wurde dieses selbst für das 21. Jahrhundert schier unglaubliche Projekt überhaupt ins Leben gerufen? Mit Hilfe welcher Technologie konnte „Otherland“ programmiert werden und wer ist der geheimnisvolle Andere, den Jongleur mit allen Mitteln vor der Bruderschaft abschirmt? Als Atasco, ein Südamerikaner, der viel Geld in „Otherland“ investiert hat, gegen Jongleur aufbegehrt und dessen Politik der Geheimniskrämerei in Frage stellt, wird er in seinem schwer befestigten Haus von Dread angegriffen und getötet. Zu diesem Zeitpunkt haben Atasco und Sellars aber schon eine Gruppe von Auserwählten in seinen Teil von „Otherland“ eingeschleust, um dem ungeheuerlichen Verbrechen, das die Bruderschaft im Begriff ist, zu begehen, Einhalt zu gebieten.

Was Renie und !Xabbu, Orlando und Fredericks, sowie einige andere Männer und Frauen gemeinsam haben, ist, dass sie im Netz nach dem geheimnisvollen Bild einer goldenen Stadt fahnden ... eine Fährte, die die Helden eben zu Atasco locken soll. Jeder von ihnen hat einen anderen Zugang zu dem schwer bewachten „Otherland“ Netzwerk gefunden.

Orlando und Fredericks haben die Treehouse Hacker und die Böse Bande auf ihre Seite gebracht, Renie und !Xabbu kommen mit Hilfe einer Freundin hinein. Doch gerade, als sie bei Atasco angekommen sind und er und Sellars alles erklären wollen, greift Dread an und was nun folgt ist eine Odyssee, die selbst Homers episches Werk an Hindernissen und Gefahren wie eine sonntägliche Spazierfahrt über den heimischen Dorfteich aussehen lässt.

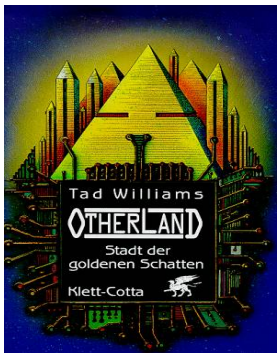
Das Erste, was sie alle feststellen müssen, ist, dass sie die wundersame VR nicht mehr verlassen können; die Möglichkeit, offline zu gehen, ist ihnen genommen und so haben sie keine andere Möglichkeit mehr, als auf eigene Faust herauszufinden, welches Geheimnis Atasco mit ins Grab genommen hat.

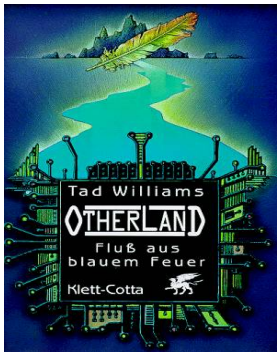
Paul Jonas irrt unterdessen ebenfalls durch phantastische Welten, verlässt die höllischen Kriegsschauplätze in Frankreich und findet sich unvermittelt in einer bunten Märchenwelt wieder, wo er von einem gefräßigen Riesen gejagt wird, kommt in eine andere Welt, die scheinbar ein lebendig gewordenes Schachbrett ist, landet schließlich auf dem Mars und beginnt langsam, sehr langsam, sich zu erinnern. In einer Eiszeitwelt meint er sich an eine Frau zu erinnern, ein Bindeglied seiner wirren Reisen, ebenso wie der Junge Gally, den er kennen gelernt hat.

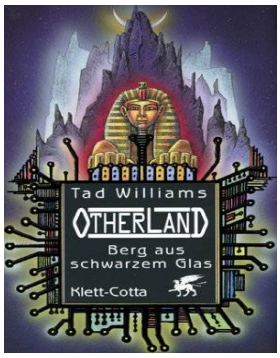
Den anderen geht es nicht besser. Nachdem sie das aztekische Reich von Atasco verlassen haben, finden sie sich auf einer Wiese wieder, nur sind sie hier kleiner als Insekten; ihr Boot, mit dem sie eben noch in der Südamerika Simulation waren, verwandelte sich in ein Blatt.

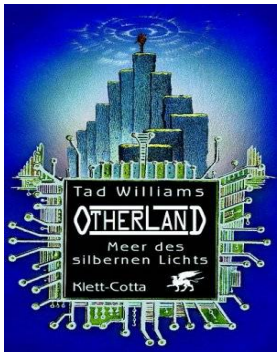
So treiben die Männer und Frauen durch die zahllosen Welten der Bruderschaft, dem Geheimnis dieser stets auf der Spur und doch ohne ein eigentliches Ziel. Sie werden von den Sicherheitsroutinen gejagt, getrennt, finden sich wieder und müssen feststellen, dass einer in ihrer Mitte ein Verräter ist – aber wer?

Die Kulissen, durch die sie hetzen, werden von Mal zu Mal phantastischer; eine riesige Comic Küche, ein monströser Wilder Westen, das alte Venedig, Ägypten, ein indischer Garten, Homers









Odyssee, ein unendlich großes Haus; der Fantasie der Gralsbruderschaft waren keine Grenzen gesetzt.

Eine furchtbare Entdeckung machen sie schnell; Otherland ist instabil und beginnt zu zerfallen. Überall sind die Welten in der Auflösung begriffen – eine zusätzliche Bedrohung, denn was mag aus ihnen werden, wenn die Welt in der sie sich gerade befinden, zerfällt?

Draußen, in der RR, tobt unterdessen ein erbitterter Machtkampf um die Herrschaft über das Otherland Netzwerk, Jongleur gerät immer mehr in Bedrängnis und schließlich wendet sich der größenwahnsinnige Dread auch noch gegen seinen Herren und Meister. Doch gibt es auch gute Nachrichten, denn nicht nur im Inneren des gigantischen Netzwerkes, auch außerhalb gibt es eine Hand voll Menschen, die sich den Plänen der Gralsbruderschaft entgegenwerfen.

Tad Williams gelingt es, über annährend 4000 Seiten die Spannung aufrecht zu erhalten und alleine das ist eine höchst bemerkenswerte Leistung. So wie die Helden sich langsam vortasten und die bruchstückhaften Hinweise, die sie haben, zusammensetzen, so puzzelt auch der Leser die ganze Zeit mit ihnen, ohne jedoch vor der Auflösung dahinter zu kommen. Die Figuren sind allesamt plastisch und glaubwürdig, die Zukunftsvision nicht nur düster, sondern vor allem auch eine realistische Weiterentwicklung unserer Gegenwart. Ein Lesevergnügen der besonderen Art sind die Nachrichtenfetzen, mit denen Tad Williams seine Kapitel einleitet. Einzig ein Anhang mit einem Personenverzeichnis wäre begrüßenswert gewesen; in meiner bescheidenen Zusammenfassung sind nicht einmal alle Hauptpersonen, geschweige denn die zahlreichen Nebenfiguren erwähnt! Doch gerade darin liegt der Reiz von „Otherland"; es ist ein Ausschnitt aus einer anderen Welt. Williams konzentriert sich weder auf seine Hauptfiguren, noch folgt er den Pfaden seiner Handlung allzu sklavisch. Herausgekommen ist kein Buch, sondern ein Panorama.

Marcel Dykiert

Ein Interview mit Tad Williams

SONO: Otherland bewegt sich in der Tradition klassischer Reiseromane, wobei Freundschaft und der Kampf Gut gegen Böse im Mittelpunkt der Handlung stehen. Was war die auslösende Idee und wie gestaltete sich die Phase der Planung dieses Mammutwerkes?

Tad Williams: Die Idee, mit der alles angefangen hat, war eigentlich eine ganz einfache – nämlich die, einen Fluss als Metapher für die Reise des Lebens und die Entdeckungsreise zu benutzen, ähnlich wie in Conrads „Herz der Finsternis" oder Twains „Huckleberry Finn". Ich habe mich gefragt, wie man als Autor zu einem Fluss kommt, der wirklich metaphorisch ist, also nicht nur als Metapher gebraucht wird, sondern tatsächlich imaginativ ist. Als ich mich dann entschloss, dass sich dieser Fluss im Inneren eines Computers befindet und virtuelle Welten miteinander verbinden sollte, lief der Rest der Geschichte wie von selbst.

SONO: Die Protagonisten von Otherland hattest du ja sicher klar vor deinen Augen, aber wie entstanden die zahllosen Nebenfiguren, die die Geschichte bevölkern? Hattest du auch hier einen festen Plan oder bist du dem Fluss der Geschichte gefolgt?

Tad Williams: Eigentlich stecke ich viel mehr Vorbereitungszeit in die Nebenfiguren und die Frage, wer sie sind, denn während ich schreibe, habe ich, im Gegensatz zu den Protagonisten, keine Zeit mehr, sie kennen zu lernen. Nehmen wir z.B. Renie Sulaweyo, die sich während der Geschichte entwickelt, insbesondere im ersten Band, wo ich sie den verschiedensten Situationen aussetze. Eine Nebenfigur, die ja nur einmal auftaucht und dann wieder verschwindet, muss hingegen schon ziemlich abschließend ausgearbeitet sein, wenn sie ihren Auftritt hat.

SONO: Die Zukunft, die du in "Otherland" entwirfst, ist ziemlich düster; Mega-Konzerne beherrschen die Welt, die Umweltzerstörung ist vorangeschritten und der Weltraum bietet auch keine Perspektive. Das Leben im Netz scheint für die meisten Figuren eine Art Realitätsflucht zu sein - ist das alles für dich nur ein interessantes Setting oder auch eine Art Prognose wohin wir steuern?

Tad Williams: Ich denke, was ich geschaffen habe, ist eine ziemlich direkte Extrapolation der gegenwärtigen Zustände: Die Welt von „Otherland" unterscheidet sich eigentlich nicht groß von unserer.

Ist unsere Welt ein dunkler, beängstigender Ort? Wenn du das glaubst, dann gilt das auch für meine Zukunftsversion. Oder leben wir nicht in einer Welt, die viel eher Anlass zur Hoffnung als zum Schrecken bietet? Denk nur an die Fortschritte in der Medizin, der Kommunikation oder der langsamen aber stetigen Ausrottung der wahren Übel, wie z.B. der Sklaverei.

Wenn man es so betrachtet, ist die Welt von „Otherland" gar nicht so schlimm. Es ist vielleicht nicht paradiesisch, aber im Gegensatz zu einer echten Dystopie wie Orwells "1984" können viele Menschen noch immer

ein glückliches Leben führen und es gibt noch immer die Hoffnung auf bessere Tage.

SONO: Liest man den "Osten Ard Zyklus" und "Otherland", hat man den Eindruck, dass du den Detailreichtum des älteren Zyklus noch um einiges übertroffen hast. - Bietet die Science-Fiction hier mehr Raum und in welche Richtung - Fantasy oder Sci Fi - würdest du gerne weiter arbeiten

Tad Williams: Ich weiß nicht, ob ich dieser Aussage wirklich zustimmen kann. Ich denke, dass die Verwendung der Netfeeds ein bisschen Schummelei war, um der Welt viel Tiefe zu verleihen, ohne das alles in die eigentliche Geschichte integrieren zu müssen - genau das habe ich aber in Osten Ard getan. Hier ist nahezu alles, was ich irgendwie in die Hand bekommen habe, eine zusammengeschusterte Pseudo-Historie geworden. Das ist es, was ich daran so liebe. Und das ist der einzige Einfluss Tolkiens, der mich bis zum heutigen Tag begleitet. Eigentlich kann es ja nicht nur das gewesen sein, was mich an ihm so angezogen hat, aber er ist der erste Autor, der mir begegnet ist, der eine so tiefe, aber erdachte Hintergrundgeschichte in seine Bücher integriert hat. Seitdem habe ich auch andere Schriftsteller gelesen, die das gemacht haben und bei mir zieht es immer.

Was meine nächsten Projekte betrifft, besprechen wir ja noch weiter unten. Nur so viel; ich probiere immer gerne was Neues.

SONO: Hat dein Vater die „Otherland“ Bücher mittlerweile gelesen oder wenigstens zur Kenntnis genommen, dass du sie ihm gewidmet hast?

Tad Williams: Auf seine typische, mich rasend machende Art und Weise hat er es dann irgendwann herausgefunden, aber keiner weiß, wann genau. Wir glauben, dass irgendein Freund von ihm in einem Buchladen ihm die Widmung gezeigt und gesagt hat: „Hey, sieh dir das an, wann hast du davon erfahren?“ Was natürlich in eben jenem Moment geschah – falls es sich so zugetragen hat. Allzu positiv hat er es dann auch nicht aufgenommen, so dass die ganze Geschichte eine ziemliche Enttäuschung war. Ich glaube, er macht das mit Absicht.

SONO: Basieren deine Figuren auf realen Vorlagen oder sind sie strikte Fiktion?

Tad Williams: Ich glaube kaum, dass es Figuren gibt, die reine Fiktion sind, einfach deshalb weil man als Autor nur über Dinge schreiben kann, die man selbst erlebt hat oder die man im Umgang mit anderen Menschen erfahren hat. Wie auch immer, die beste Antwort auf diese Frage lautet wohl, dass meine Figuren nicht auf realen Personen als ganzes basieren. Ich nehme Elemente realer Personen und füge ausgedachte Charakterzüge hinzu.

Figuren nur auf echten Menschen basieren zu lassen ist auch sehr einengend, denn dann werden sie für mich weniger flexibel und können weniger überraschende Dinge tun.

SONO: Betreibst du für deine Bücher viel Recherche (beispielsweise für die technischen Aspekte in „Otherland“ oder die historischen Elemente in „Osten Ard“) oder beugen sich diese Aspekte der Geschichte?

Tad Williams: Recherche ist gerade für Fantasy und Science-Fiction Literatur äußerst wichtig, weil wir es schwieriger haben, die Realitäten unserer Bücher glaubhaft zu machen. Wenn du eine Mainstream Geschichte über einen Briefträger schreiben willst, der in Stuttgart oder Cleveland, Ohio lebt, dann werden die Leute wohl annehmen, dass es eine solche Person geben könnte. Wenn du hingegen über Elben, Vampire oder über nicht auf Karbon basierende Lebensformen schreiben möchtest, dann muss man sich schon etwas ins Zeug legen, um sie dem Leser glaubhaft zu machen.

Darüber hinaus finde ich die Recherchearbeit ohnehin sehr nützlich, denn erstens lerne ich eine Menge neuer Sachen, was mich als Autor in meinem kreativen Prozess unterstützt und zweitens finde ich meistens an Stellen, an denen ich gar nicht gesucht hatte, Informationen, die mir später nützlich sein könnten oder die einfach interessant zu wissen sind.

Für „Otherland“ hatte ich einen gewaltigen Rechercheaufwand. Hunderte von Büchern, haufenweise Zeitungsartikel, Tonnen von Karten, ich habe Orte aufgesucht, an denen VR Equipment zum Einsatz kommt, habe mitten in der Nacht mit obskuren Städten telefoniert und habe mit Polizeistationen, Reisebüros und Handelskammern gesprochen – sag irgendetwas, ich habe es getan.

Ich glaube nicht, und dabei liebe ich Recherchearbeiten, dass ich noch einmal an einem Projekt arbeiten möchte, dass derart viel Vorbereitung verlangt. Aber selbst eine relativ simple Fantasygeschichte verlangt schon einiges an Nachforschungen. Ich meine, wie kann man über die Kriegsführung vor Einführung von Schusswaffen schreiben, wenn man sich nicht damit beschäftigt hat – es spielt dabei doch keine Rolle, ob deine Kavallerie auf Dinosauriern, Einhörner oder was auch immer reitet. Das ist alles wichtig. Aber es macht auch viel Spaß.

SONO: Einige deiner literarischen Vorbilder, wie z.B. Homers Odyssee, sind offensichtlich. Vor anderen, wie dem Krieg der Welten, verneigst du dich - welche Bücher haben dich in deinem Schaffen noch beeinflusst?

Spezial: Tad Williams Otherland

Tad Williams: Es gibt einen Unterschied zwischen Beeinflussung - ich würde sagen, „Otherland“ wurde von so verschiedenen Werken wie Farmers „Riverworld Saga“, L.M. Bostons „Green Knowe Chronicles“ oder die Bücher von T. Pynchon (Hinweis des Übersetzers; Keines dieser Bücher ist derzeit auf Deutsch erhältlich) - und die spaßigsten Elemente anderer Bücher klauen, was ich über die ganze Geschichte hinweg getan habe. Das ist etwas, was mich an „Otherland“ so gereizt hat; mit fast allem zu arbeiten, wofür ich mich entscheide, inklusive fiktionaler Universen.

SONO: Könntest du dir vorstellen, eines Tages in die Welt von Otherland zurückzukehren, vielleicht in Form von Kurzgeschichten, wie in Osten Ard oder sogar mit einem zweiten Zyklus?

Tad Williams: Tatsächlich habe ich gerade meine erste Post-Otherland Arbeit, die in der selben Welt angesiedelt ist, abgeschlossen. Es ist eine Kurzgeschichte für eine Anthologie namens „Legends II“, die von Robert Silberberg herausgebracht wird. Sie trägt den Titel „The happiest dead Boy in the World“ und handelt von einer der Hauptfiguren aus “Otherland” nach den Ereignissen des Buches. Ich sage natürlich nicht, wer es ist, um niemandem den Spaß zu verderben, der den Zyklus noch nicht durchgelesen hat. Ich hoffe, dass die Kurzgeschichte die Idee, die „Otherland“ zugrunde liegt, weiter vertieft und ihr einen neuen Aspekt hinzufügt. Es macht keinen Sinn, eine Welt noch einmal zu besuchen, wenn man dadurch keinen neuen Blickwinkel auf sie gewinnt. Was nun die weitere Zukunft betrifft ... wer weiß? Ich plane im Moment zwar nichts derartiges, aber grundsätzlich vorstellen könnte ich es mir schon. Ich mochte die Figuren und ICH LIEBE ES, mit den berühmten Werken anderer Autoren herumzuspielen...

SONO: Tanja Kinkel, eine deutsche Bestsellerautorin sagt zu "Otherland": Tad Williams hat mit Otherland aus FanFiction eine Kunst gemacht, da besagter Zyklus ja von Gormenghast bis zum Mars a la Edgar Rice Burroughs alle möglichen "klassischen" phantastischen Erzählungen einbindet.

Ist Otherland die perfekte FanFiction, oder wie stehst dr zu der Äußerung von Frau Kinkel?

Tad Williams: Ja, da ist unbestreitbar etwas davon in „Otherland“, obwohl ich mich wohl für andere Bücher entschieden hätte, wenn es nur darum ginge. Doch wie ich bereits sagte, es war unter anderem dieser Aspekt, der mich an „Otherland“ so gereizt hat und überhaupt erst auf den richtigen Weg brachte. Es ist, um ein viel zitiertes, amerikanisches Bild zu benutzen, mein eigenes, ganz privates Disneyland.

SONO: Wie bist du beim Schreiben vorgegangen, um nicht das große Ziel aus den Augen zu verlieren?

Tad Williams: Das ist eine der Fragen, die schwierig zu beantworten sind. Es ist einfach meine Art, zu arbeiten. Im Grunde ist es ein bisschen, als würde man einen Athleten fragen, wie er es schafft, so hoch zu springen. Begabung und viel praktische Erfahrung, ehrlich. Ich neige dazu, einen Großteil meiner Geschichten im Kopf zu behalten. Einerseits führt das dazu, dass die Einzelteile immer wieder zusammenknallen und so zu neuen Teilen führen, andererseits ist das Gedächtnis wie ein Muskel und man muss es benutzen, um es zu trainieren.

SONO: Wie hält Tad Williams es mit der Virtualität? Nutzt du das Internet regelmäßig? Welche Chancen siehst du hier?

Tad Williams: Was Computer, das Internet und Technik im Allgemeinen betrifft, so bin ich irgendwas zwischen einem echten „Science Boy“ und einem hoffnungslosen Zivilisten. Ich bin kein Ingenieur oder Programmierer – ich bin nicht mal in der Nähe davon – aber ich habe schon für Apple gearbeitet und benutze Computer nun schon seit vielen Jahren. Seit ungefähr 15 Jahren bin ich in den Arbeiten an Online Communities involviert – ein blutiger Anfänger bin ich also auch nicht.

Ich glaube, das Internet ist weder gut noch schlecht. Es ist einfach nur eine neue Form der Kommunikation und ein neues Medium zum Archivieren; es hat bereits eine Menge Veränderungen mit sich gebracht, aber es wird noch sehr viel mehr ändern, als bisher.

SONO: Die Bücher, die dir am Herzen liegen, scheinen auf den ersten Blick mit Virtualität nichts zu tun zu haben; wie sieht es mit Autoren wie Gibson aus? Bist du ein Fan vom "Neuromancer" oder war die Virtualität für dich weniger ein wesentliches Konzept als vielmehr Mittel zum Zweck?

Tad Williams: Natürlich bin ich ein Fan von Gibson, aber in erster Linie deshalb, weil er ein großartiger Autor ist.

Die Konzepte von Virtualität sind in der Science-Fiction Literatur schon eine ganze Weile im Umlauf und wurden auch schon von anderen vor mir verwendet. Ich habe versucht, die Idee von Virtualität zu meinen eigenen, ganz praktischen Gründen zu verwenden, nämlich eine epische Geschichte zu erzählen, die hinsichtlich der wissenschaftlichen Grundzüge eher praktisch ist, die aber zu geradezu magischen Resultaten führt, indem sie nämlich die Fähigkeit verleiht, zwischen völlig verschiedenen Welten - einige von ihnen historisch, andere frei erfunden - hin und her zu reisen. Es war dieses Ergebnis, das für mich wirklich interessant war.

Ich glaube, ich bin ein ganz anderer Schriftsteller, als Gibson. Während er sehr düstere Geschichten schreibt, sind meine doch eher in der Tradition von Schelmenromanen zu lesen, um nur zwei Beispiele zu nennen.

http://www.tadwilliams.de

SONO: In Deutschland wirst du oft mit J.R.R. Tolkien verglichen. Was hältst du von solchen Vergleichen?

Tad Williams: Wenn dieser Vergleich gezogen wird, um auf einen bestimmten Aspekt, sei er nun positiv oder negativ, hinzuweisen, dann ist das für mich in Ordnung. Tolkiens Arbeit ist ein Meilenstein in der Literatur und es ehrt mich, mit ihm verglichen zu werden. Wenn es sich nur um ein Label von faulen oder nicht informierten Kritikern in der Art von „Genau wie Tolkien!“ oder noch kürzer „Tolkienesque“ handelt, dann bin ich nicht interessiert. Leider ist das genauso üblich geworden wie das „Neu und verbessert!“ in der Werbung.

SONO: Du hast uns schon von deiner Kurzgeschichte erzählt. Auf welche anderen Projekte können sich deine Leser in der nahen und fernen Zukunft freuen?

Tad Williams: Ich arbeite gerade an einer Geschichte namens “Shadowmarch”, wieder ein mehrbändiges, episches Fantasywerk, das eigentlich als online Serienbuch angefangen hat (Ich habe der Print Version aber bereits sehr viel neues Material hinzugefügt).

Gleichzeitig arbeite ich mit meiner Frau Deborah Beale an ein paar Geschichten, die man als Jugendbücher bezeichnen könnte – obwohl ich denke, dass Leser, die meine anderen Arbeiten mochten, auch daran ihren Spaß haben werden. Sie tragen die Titel „The Dragons of ordinary Farm“ und „Urchin’s Luck“, letztere ist wieder ein Tier-Fantasyroman wie mein erstes Buch „Tailchaser’s Song“ (zu deutsch „Traumjäger und Goldpfote“).

Irgendwann will ich eine Detektivserie schreiben, in der es darum geht, was mit Menschen nach ihrem Tod geschieht. Der Arbeitstitel hierfür ist „The Choir invisible“.

Außerdem fuhrwerke ich auch weiterhin mit Filmen und Comics herum. Also nichts Konkretes im Moment, aber jede Menge interessanter Möglichkeiten.

SONO: Planst du eine weitere Zusammenarbeit mit einem anderen Autor wie für „Stimme der Finsternis“?

Tad Williams: Also geplant hatte ich das damals eigentlich nicht. Ich war einfach zu beschäftigt, um aus einer meiner Kurzgeschichten ein Buch zu machen und da hat man mir einen Co-Autor angeboten. Davon war ich überhaupt nicht begeistert – bis Ninas Name ins Spiel kam. Dann habe ich sehr schnell ja gesagt, denn Nina ist eine ebenso exzellente, wie faszinierende Autorin.

Im Moment arbeite ich an zwei Geschichten, die ich zusammen mit meiner Frau Deborah Beale schreibe; beide könnte man als Jugendbücher beschreiben, doch werden sie auch all jene begeistern, die meine anderen Arbeiten mochten. Die Arbeitstitel lauten „The Dragons of ordinary Farm“ und „Urchin’s Luck“.

Ich denke, das zählt als Zusammenarbeit, auch wenn wir verheiratet sind, oder? (Es ist jedenfalls viel leichter, als Kinder zu erziehen und kommt mir gar nicht richtig wie Arbeit vor...)

SONO: Gibt es eine Frage, auf die du in einem Interview immer gewartet hast, die aber nie kam?

Tad Williams: Es überrascht mich, dass ich nicht öfter nach meiner Vergangenheit als Pirat befragt werde. Man sollte doch meinen, dass all dieses Schiffe plündern, das Leute über die Planken schicken und vor allem auch das Schätze vergraben mehr Interesse bei den Leuten wecken würde, aber nein! Ich glaube, die heutigen Leser sind einfach alle abgestumpft.

Im Ernst, mir fällt keine Frage ein, mit der ich gerechnet hätte, die mir aber nie gestellt wurde. - Obwohl solche Sachen wie mein literarisches Verhältnis zu Tolkien, das einige weniger intelligente Kritiker als sklavische Imitation oder sogar kommerzielles Parasitentum verstehen - dann muss ich mir in der Öffentlichkeit selbst ein wenig schmeicheln und die Frage verdrehen, in dem ich Dinge sage wie: „Und wie sie sicherlich alle verstanden haben, ist das ganze weniger eine Hommage an Tolkien, sondern eher eine Diskussion einzelner Elemente in seinem Werk.“

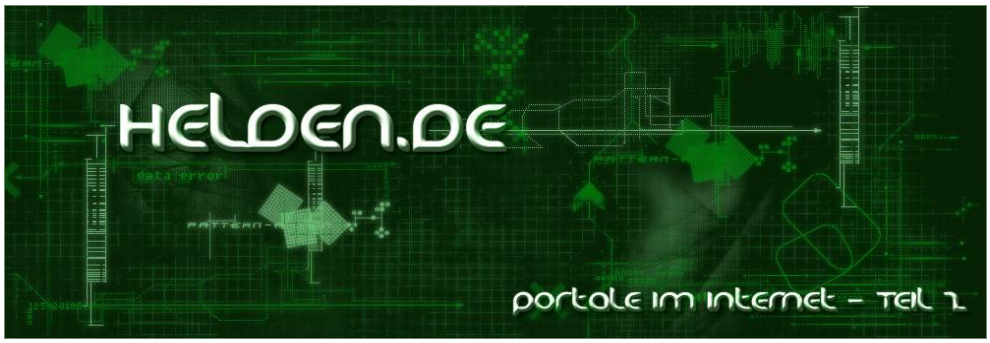
Ich setze mich mit so etwas auseinander, indem ich es in meine Geschichte einfließen lasse, nicht, indem ich eine theoretische Abhandlung zu dem Thema schreibe.

SONO: Tad, ich danke dir im Namen der ganzen SONO Redaktion!

Tad Williams: Bitte schön, ich hoffe, ihr könnt mit den Antworten etwas anfangen.

Alles Gute – Tad

Das Gespräch führte Marcel Dykiert mit der Unterstützung von Elvir Dolic



Christoph Böhler

Webmaster von http://www.helden.de

geboren am 19.01.70 in Wernigerode.

Verheiratet, einen Sohn, eine Tochter

Beruf: Krankenpfleger

Hobbys außer Rollenspiel

Lesen, selbst Geschichten schreiben, Computerspiele, Homepage basteln

In der ersten Ausgabe von SONO hatten wir mit dem X-Zine ein Portal aus dem Internet einmal von der anderen Seite, einem Menschen dahinter, beleuchtet. Dieser Artikel schien uns von Anfang an so interessant, dass wir daraus mehr machen wollten. Mit diesem zweiten Teil stellen wir euch die Webseite www.Helden.de vor, die wohl die meisten Rollenspieler längst kennen dürften. Christoph Böhler als der Hauptverantwortliche durfte sich dann auch unseren Fragen stellen. Wir freuen uns nun auf die Helden.de:

Es war einmal eine Rollenspielgruppe. Eines schönen Tages saßen die Mitglieder zusammen und spielten eine Runde DSA. Sie waren gerade an dem Höhepunkt des Abenteuers angekommen und wollten das magische Schwert Siebenstreich ins Feuer werfen, als plötzlich etwas merkwürdiges passierte! Ein Lichtblitz durchzuckte das Zimmer in dem sie alle saßen und unerwartet stand eine Licht umsäumte Person mitten im Raum. Da sie ausgebuffte Rollenspiel-Profis waren, liefen sie natürlich nicht wie die Hühner durcheinander sondern behielten einen klaren Kopf. Die in merkwürdig futuristischen Klamotten steckende Person begrüßte die Anwesenden:

"Hallo Rollenspieler, habt keine Angst" und weiter sagte sie: "Ich bin John Gygax, der Ur, Ur, Ur, Ur, Ur, Ur, Ur, Ur, Ur, Ur, Ur..." ...(klick rums)... "Sorry, Übertragungsfehler. Ich bin natürlich nur der Ur, Ur, Ur, Ur, Ur - Enkel von Gary Gygax.

Nach einem kleinen Moment der Ehrfurcht, verkündete John weiter: "Ich komme aus einer fernen Zukunft. Die Erde ist von außerirdischen Dämonen (Überlegt euch mal wie Dämonen einer außerirdischen Rasse aussehen, wenn die Rasse selbst aus 8 - 9 Augen und einer Menge tödlich scharfer Fangarme besteht. Dämonen einer solchen Rasse müssen wirklich abscheulich sein.) erobert worden. Ihr seid die letzte Hoffnung der Menschheit". Ohne auf die Reaktion der armen Rollenspieler zu warten, redete er weiter: "Um zu verstehen, wie ihr die Menschheit retten könnt, muss ich euch erzählen, was letztendlich zur Eroberung unseres Planeten führte." Er machte komische Handbewegungen in der Luft und wie herbeigezaubert erschien ein Schriftzug:

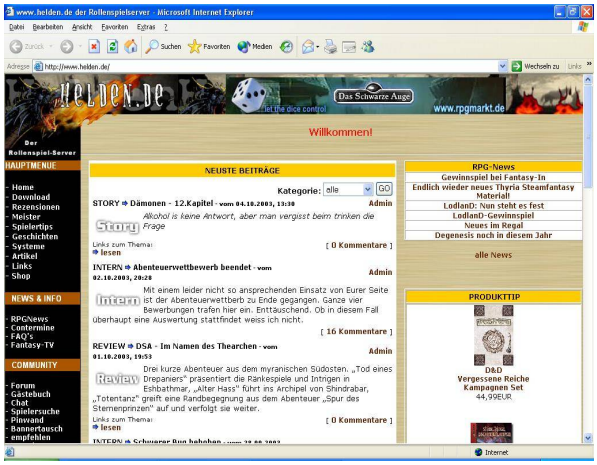
"DIE KURZE GESCHICHTE DER ZUKUNFT"

Es gab viele Jahre des zufriedenen Rollenspiels, bis eines Tages Thomas Garfield, ein Nachfahr Richard Garfields, zum ersten Präsidenten der Erde gewählt wurde. Seine erste Diensthandlung war das sofortige Verbot von Rollenspielen. Es gab nur vereinzelt Gegenwehr, die Rollenspiel-Gemeinde, durch jahrhundertelanges Spielen von D20-Produkten faul geworden, hatte zum Widerstand einfach keine Energie mehr. Sofort wurde Magic zum Pflichtspiel aller Menschen. Garfield ordnete tagelange Magic-Turniere an, an denen jeder Mensch teilnehmen musste. Wer sich weigerte oder doch Widerstand leistete, wurde eingekerkert und gefoltert.

So vergingen die Jahre in Tristesse und Langeweile.

Als die außerirdischen Dämonen kamen, die zuvor ihre Heimatwelt erobert hatten, war die Menschheit völlig verdummt. Sie eroberten die Erde in Rekordzeit und versklavten die Menschen. Thomas Garfield entpuppte sich schnell als getarnter außerirdischer Dämon, dessen Familie seit

Portale im Internet - Teil 2: Helden.de



Jahrhunderten die Verdummung der Menschheit mit Magic und D20 vorangetrieben hatte. Er wurde erster Statthalter der Erde...

Die Schrift verschwand und John schaute die Rollenspieler an: "Jetzt fragt ihr euch, wie ihr die Erde retten sollt?" Er reckte sich, um etwas Wichtiges zu sagen. "Gründet eine Internet -Seite, auf der sich alle guten und gerechten Rollenspieler treffen können, einen Sammelpunkt für die großen Spieler dieser Welt, damit diese gemeinsam der Verdummung trotzen können und der Name dieser Seite soll sein:

WWW.HELDEN.DE !"

Kaum hatte John dieses gesagt zuckte er zusammen. Er schaute in eine Richtung, welche die Spieler nicht sehen konnten. Voller Angst rief er denn Spielern zu: "Beeilt euch! Tut, was ich euch gesagt habe. Die Dämonen kommen und sind auf der Suche nach mir. Ich muss fliehen!" Das Bild von John wurde immer blasser und verschwand. Die Rollenspieler wussten, was sie tun mussten. Schnell schufen sie eine Internet-Seite dieses Namens. Bald sammelten sich Rollenspieler aller Fasson unter dem Banner des guten Rollenspiels.

Die Spieler selbst wussten: nur Rollenspiel kann die Erde vor der schrecklichen Zukunft retten!

© des oben stehenden Textes liegt bei Helden.de, das uns diesen freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Dafür ein herzliches Danke!

Ein Interview mit Christoph Böhler von Helden.de:

SONO: Helden.de versteht sich als Rollenspiel-Plattform, als Portal für Rollenspieler. Bist du mit diesem Ziel gestartet?

Christoph Böhler: Da weißt du ja mehr als ich. Irgendwie ist es zu dem geworden was es ist, indem die Seite über Jahre mit Inhalten und Funktionen versorgt bzw. erweitert wurde, die ich von einer Rollenspielseite wünschen würde. Am Anfang war es mehr oder weniger ein Zufall. Ich wollte eine Internetseite basteln und habe mir ein Thema gesucht, das mich interessiert.

SONO: Die Geschichte von helden.de ist doch sicherlich eine spannende. Erzähl uns einmal wie es am Anfang war. Welche Schwierigkeiten es gab?

Christoph Böhler: Spannend? Blut Schweiß und Tränen? Na ja, Schweiß auf alle Fälle jede Menge, Momente des totalen entnervt seins und wunde Finger. Aber spannend? Na ja, so richtig eigentlich nicht. Keine Ahnung, was ich da schreiben soll.

SONO: Blut, Schweiß und Tränen, das ist doch spannend genug. Was würdest du an Helden.de gerne verändern, besser machen?

Christoph Böhler: Vielleicht würde ich noch öfter Texte einpflegen. Viele Dinge, die ich ändern würde, kann ich jetzt nicht mehr ändern ohne das komplette Projekt neu zu stricken (siehe unten). Aber vom generellen Prinzip her würde ich alles so lassen wie es ist, denn ich habe Helden immer so gemacht, wie es mir gefallen würde. Offensichtlich hat das auch vielen anderen gefallen.

SONO: Seit wann spielst du selbst Rollenspiele? Welches waren/sind deine liebsten Systeme in dieser Zeit gewesen?

Christoph Böhler: Seit April 95 spiele ich Rollenspiel. Eigentlich nur DSA, wir haben aber auch eine Zeit AD&D gespielt. Ich versuche aber auch immer mal andere Systeme zu spielen. Das sind dann aber oneeveningplays meist auf Cons. So habe ich bestimmt schon 25 verschiedene Systeme angetestet.

SONO: DAS? Bist du dann eher Spielleiter oder Spieler und welche Charakterklasse bevorzugst du?

Christoph Böhler: Ich bin generell eher der Spieler und habe das Glück, mit dem besten Spielleiter beschenkt zu sein, den ich kenne. Und ich kenne einige durch die zahlreichen Testrunden und Conabenteuer.

Portale im Internet - Teil 2: Helden.de

Ich bevorzuge nichts besonders, habe schon so ziemlich alles gespielt. Seefahrer, Zwerge, Elfen, Thorwaler, Druiden, Krieger, Weismagier.. meine Lieblingscharaktere waren und sind: Thul der barbarischste Barbar wo gibt, "Thul Hunger JETZT!"

Bruder Benedict euch Praiosgeweihter und der zweite Gezeichnete und natürlich Don Julio, ein eigeborener Hexenmeister.

SONO: Es ist gut, wenn man einen guten Spielleiter hat. Oftmals scheitern Gruppen an weniger brauchbaren Spielleitern. Was ist für dich an einem guten Spielleiter wichtig? Was macht ihn aus?

Christoph Böhler: Ein guter Spielleiter kann improvisieren, seine eigenen Wünsche hinter die der Spieler zurückstellen und glänzende NSC darstellen. Das Wichtigste aber: er muss nicht mit dem Regelwerk prüfen, ob eine Aktion gelingt. Wenn sie sinnvoll ist, kann sie auch gegen die Regeln sein.

SONO: Wenn du selbst im Internet unterwegs bist, welche Seiten besuchst du gerne? Was sind sozusagen deine Favoriten?

Christoph Böhler: Erwartest du jetzt Rollenspielseiten? Die besuche ich eher weniger. Meist nur die Seiten der Verlage, um zu sehen, was es da an neuen Infos gibt. Und die ganz Bekannten aufzuzählen, die ohnehin jeder besucht, wäre auch Quatsch.

Also mal zwei "Geheimtipps" www.inspire-world.de - eine Seite zum Thema Webdesign, mit einem sehr freundlichen Webmaster, der mir schon viel geholfen hat. http://comicszene.de/ -eine Tauschplattform für alles rund um den Fantasysektor.

Ansonsten natürlich the one an only Google und außerdem bin ich ein Ebayjunkie.

Alle anderen sind FSK 18 und ich weiß nicht, ob die hier genannt werden dürfen.

SONO: Stimmt, bei den FSK 18 Seiten sollten wir lieber das Tuch des Schweigens darüber legen. Aber die anderen beiden Seiten sind doch schon interessant. Comics? Du liest Comics? Was machst du in deiner Freizeit sonst, wenn du nicht gerade an Helden.de bastelst oder ein Comic liest?

Christoph Böhler: Keine Sex-Seiten sondern Splatterfilm-Seiten, ein Filmgenre, in dem sich auch Peter Jackson seine Sporen verdient hat, bevor er HdR gedreht hat. Früher hab ich mal relativ viel Comics gelesen, jetzt eher weniger. Ja was mache ich noch? Dreimal die Woche ins Fitnessstudio Hanteln drücken, lesen (natürlich Fantasy, bevorzugt Pratchett) und in meinem Garten und an meinem Haus schaffen. Mit Frau und Kindern etwas unternehmen. DVDs gucken, Computerspiele zocken, essen.

SONO: Welche Comics hast du früher bevorzugt gelesen? Und bei den Filmen ist es dann eher Querbeet oder doch der Splatterfilm?

Christoph Böhler: Eigentlich Querbeet. Bevorzugt Aktion und Komödien und natürlich der ganze Horrorsektor.

SONO: Du spielst PC-Spiele, ein durchaus interessantes Thema. Sicherlich hast du auch damals die Sache in Erfurt mitverfolgt. Kurz darauf sollte ja das Spiel Counterstrike auf den Index gesetzt werden. Was denkst du über solche "Verbote" gerade bei PC-Spielen?

Christoph Böhler: Für mich ist das Quatsch, denn so ein Spiel, Film oder Buch verändert doch nicht die Persönlichkeit eines Menschen. Niemals ist das Medium die Ursache einer solchen Tat. Wobei es ähnlich dem Funken der ein Pulverfass zündet durchaus der Anlass einer solchen Tat sein kann. Aber wenn man das so sieht, sollte man Autos, Motorräder, Bungie Jumping, Bundeswehr und Boxkämpfe verbieten.

SONO: Bundeswehr verbieten, das gefällt mir! Denkst du, dass die Jugendschützer irgendwann auch die Rollenspiele so richtig entdekken werden und dann anfangen, sie zu verbieten?

Christoph Böhler: Ist ja teilweise schon geschehen. Man denke an "Serials".

SONO: Die Seite mit Inhalten zu füllen, das ist sicherlich nicht immer einfach. Wie denkst du über Kooperationen und Partnerschaften mit anderen themenverbundenen Webseiten?

Christoph Böhler: Mit manchen geht's, mit anderen nicht. Mal kurz auf den Punkt gebracht.

Es ist verdammt schwer, Autoren zu finden, die zum einen in ansprechender Qualität schreiben und zum anderen, was beinahe noch

wichtiger ist, die entsprechende Verlässlichkeit besitzen, regelmäßig Texte abzuliefern. Generell ist der Kooperationsgedanke ein guter, man darf sich aber nicht abhängig von den Werken anderer machen, denn das kann schnell gegen den Baum gehen.

SONO: Ja das ist richtig. Gute Autoren zu finden ist sicherlich nicht einfach. Würdest du auch denken, dass dies teilweise an der Förderung junger Talente liegt? Oder generell am eher schwachen Interesse?

Christoph Böhler: Es liegt an der allgemeinen Konsumenten-Mentalität der aktuellen 18jährigen (ja es gibt auch Ausnahmen). Die meisten lassen sich gern unterhalten und sind weniger selber daran interessiert, irgendetwas zu tun. Wie schon gesagt gibt es mehr Leute, die schreiben können, als Leute, die bereit sind, das auch zu tun. Das ist ein altes Lied, in das die Betreiber der meisten Rollenspielseiten einstimmen können.

SONO: Da würde ich dir zustimmen. Ich denke auch, dass es mit Sicherheit mehr Leute gäbe, wenn sie nur Lust dazu hätten zu schreiben. Was denkst du kann man machen, um das zu verändern? Sollte man vielleicht einfach nach außen gehen und Werbung machen? Meinst du, das würde helfen?

Christoph Böhler: Wenn ich das wüsste, hätte ich es getan. Ich meine, dass zu viele Leute versuchen, eigenständige Projekte auf die Beine zu stellen, das scheitert dann meistens an der mangelnden Motivation oder wie es von Seiten dieser Leute gesagt wird, mangelnder Zeit. Ein alter Grundsatz lautet leider, wenn du willst, dass etwas getan wird, mach es selber. Das ist nicht nur beim Homepagebau so.

SONO: Meinst du, man könnte eben diese Webmaster der "kleinen" Projekte und Seiten bewegen, sich einem solchen Projekt wie Helden.de anzuschließen? Das wäre doch für beide Seiten auf Dauer sinnvoll!

Christoph Böhler: Oftmals haben diese Angst um ihre Identität, was ich teilweise auch verstehen kann. Als Teil eines großen Projekts muss man sich eben auch stilistisch unterordnen, und das wollen viele nicht. Also kurz gesagt, das glaube ich eher nicht.

SONO: Wenn du so über Helden.de nachdenkst, würdest du ein solches Projekt nochmals auf die Beine stellen? Was würdest du von Anfang an auf jeden Fall anders machen?

Christoph Böhler: Machen würde ich es sicher wieder und mit dem, was ich jetzt weiß, natürlich auch besser, als ich es gemacht habe. Ich würde generell ein Redaktionssystem verwenden, um der Masse der Inhalte Herr zu werden und auf eine bessere Navigation achten. Inhaltlich würde es genauso aussehen.

SONO: Wie siehst du die Zukunft von Helden.de? Erzähl mal, was wir in Zukunft dort sehen werden?!

Christoph Böhler: Im Wesentlichen das, was es bisher gab. Warum bewährte Konzepte durchbrechen? Darüber hinaus arbeiten wir an einem weiteren Projekt, das insbesondere für Sammler von Interesse sein wird. Und ja, vielleicht auch etwas mehr zu allgemeinen Helden in Film Buch und Comic. Zuviel soll aber hier nicht verraten werden, denn über ungelegte Eier spricht man nicht.

SONO: Weitere Projekte machen mich natürlich neugierig, aber ich verstehe wenn du nicht zuviel verrätst, aber so eine klitzekleine Info? Was kommt beispielsweise in Kürze raus?

Christoph Böhler: Momentan gibst gerade eine Audio-CD zu gewinnen, dann kommen noch ein paar Reviews und wieder mal hervorragendes Material zu Werwolf im Downloadbereich. Alles so bis einschließlich Ostern.

Portale im Internet - Teil 2: Helden.de

SONO: Rollenspiele haben ja sehr häufig in der Öffentlichkeit keine wirklich gute Meinung. Entweder man wird als "Satanist" beschimpft oder die Leute wissen eigentlich gar nicht, was Rollenspiele sind. Meinst du, dass Helden.de hier auch einen Teil dazu beiträgt "Unwissende" aufzuklären oder würdest du eher sagen, dass man Rollenspiel nur in einem Gespräch erklären kann?

Christoph Böhler: Ich hatte das Glück, auch schon in anderen Medien und Magazinen Rollenspiel erklären zu können. Aber wirklich verstehen kann man Rollenspiel nur, wenn man mitmacht. Zum Mitmachen zu bewegen sind die Leute meist nur in einem Gespräch.

SONO: Andere Medien ist ein Stichwort. Denkst du, wir Rollenspieler sollten einfach auch etwas mehr "Öffentlichkeitsarbeit" betreiben?

Christoph Böhler: Genau das sollten sie. Aber auch hier ist leider wenig Einsehen. So habe ich beispielsweise versucht, eine Truppe Live-Rollenspieler dazu zu bewegen, ein Wochenende der Schwimmerjugend hier mitzugestalten, eben ihr Barbarenlager aufzubauen. Aber war nicht drin. Der gleiche Versuch mit einer Mittelaltertruppe scheiterte leider auch. Ich glaube, die meisten Rollenspieler mögen es, eine Subkultur zu bilden.

SONO: Das ist allerdings schade, denn ich denke auch, dass es gerade diese Öffentlichkeitsarbeit wäre, die etwas bringen würde - ob Nachwuchs oder wenigstens Verständnis. Was kann der Einzelne deiner Meinung nach tun?

Christoph Böhler: Alle, die sich potentiell dafür interessieren könnten, darauf ansprechen und dabei nicht zu abgedreht reden. Sondern bei einfachen Beispielen bleiben.

SONO: Gibt es nicht aber auch Rollenspieler, die sich wegen eben dieser Subkultur schon beinahe schämen und dann lieber gar nicht erst erzählen, was sie da machen?

Christoph Böhler: Wenn es sie gibt, sind genau die anderen Extreme dafür verantwortlich. Natürlich wird man belächelt, aber schämen? Ne, nicht wirklich. Ich antworte dann auf entsetzte Äußerungen immer mit der Gegenfrage "und was machst du so in deiner Freizeit?" Das sieht bei den meisten recht dünn aus.

SONO: Wie denkst du über den Rollenspielnachwuchs? Meinst du, dass Rollenspieler hier einfach etwas mehr tun müssen? Und würdest du in Helden.de eine solche Chance für Anfänger sehen?

Christoph Böhler: Ich versuche Helden zu solch einer Chance zu machen. Ja und Rollenspieler müssen mehr tun, um Nachwuchs zu bekommen. Um Rollenspiel lieben zu lernen ist es wichtig, es zu erleben. Und wenn man 14jährige zu Rollenspielern machen will, dann muss man ihnen keine großen Intrigen anbieten sondern eine solide Burg, ein paar Orks und einen Dungeon. Das sollten sich die Leute merken, die Einstiegsrunden planen.

SONO: Ja, der Nachwuchs. Es ist nicht einfach, vor allem für die "Alten Hasen", junge Leute zu motivieren, ein Rollenspiel zu machen. Wenn ich an meine erste Session denke... Was denkst du, kann an Helden.de junge Menschen zum Rollenspiel animieren? Was würdest du gerne noch anbieten, um das zu verbessern?

Christoph Böhler: Gern anbieten würde ich noch einen Art Expertenratgeber. Sprich Leute, die sich mit bestimmten Sachen gut auskennen und dann dazu befragt werden können. Ist jetzt nicht gerade was für Anfänger, aber sicher sinnvoll. Ansonsten kann ich nur versuchen, durch Kooperation mit Partnern jenseits des RPG-Sektors, neue Leute darauf aufmerksam zu machen.

SONO: Expertenratgeber finde ich eine gute Idee. Ich hoffe, dass wir das bald sehen werden. Und vielleicht auch noch einen Anfängerratgeber auf der anderen Seite?

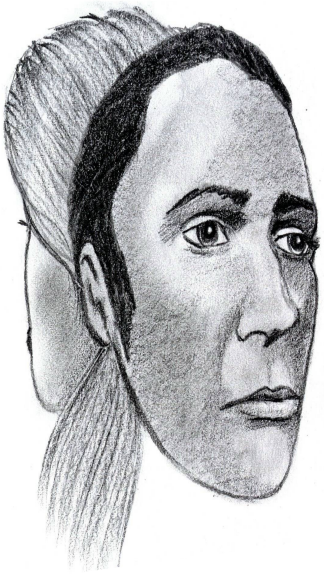
Christoph Böhler: Einen Anfängerratgeber braucht es nicht wirklich. Den hat Dogio recht sinnvoll auf den Seiten des Digest und man will ja nicht kopieren ;-)

SONO: So, dann möchte ich mich offiziell für dieses sehr interessante Interview bedanken. Ich wünsche dir weiterhin viel Erfolg mit Helden.de und vor allem Spaß daran!

Für SONO führte Matthias Deigner das Interview. Wir bedanken uns bei Christoph Böhler für das Interview und die investierte Zeit!

mammuts kolumne

53



Egal ob der Film Matrix oder die Matrix in Shadowrun. Otherland von Tad Williams ist ein weiteres berühmtes Beispiel. Bei Perry Rhodan war es Simunse.

Die virtuelle Realität.

Als Vorbild dient das Internet, das World Wide Web. Doch wie virtuell, wie unwirklich ist das neue Medium wirklich?

Als ein Freund von mir vor einiger Zeit in Australien reiste und mir eine E-mail schrieb, richtete ich seine Grüße im Bekanntenkreis aus. Die Aufregung war groß. Jeder hatte wie selbstverständlich das WWW hingenommen, als dann aber in Nullzeit die Nachricht aus Australien ankam, sah man die engstirnige Realität. Erfahrene Internetsurfer und Vielmailer gewahrten erst jetzt der Wirklichkeit. Entfernungen sind relativ und im Internet nicht vorhanden.

Das Internet nimmt Gestalt an. Anonym sei es, die Nutzer geschlechts- und konturlos.

Aber wer weiß, welche Daten Service-Provider und Internetanbieter von dir speichern. Wer weiß, welche Daten sie durch den Besuch einer Seite bekommen, wie weit sie dich verfolgen können. Es soll böse Menschen geben, die deine Festplatte durchsuchen, schlimmstenfalls den kompletten Inhalt löschen.

Fakt ist, je öfter und länger du im elektronischen Briefverkehr verweilst, desto mehr Werbung füllt dein Briefkasten. Heiße Kameras, Penisverlängerungen, Leute, die du im Chat verloren hast, oder Geschäftsführer, die dich dezent auf eine hinterlassene Nachricht hinweisen: Es gibt scheinbar nichts, was es nicht gibt, mit Ausnahme seriöser Angebote.

Auch in den diversen Foren geht es sehr anheimlich zu. Du nimmst dir einen beliebigen Nicknamen ("Spitze Sau" oder „Schröders Gewissen") und legst los. Du provozierst, beleidigst, beschimpfst, lobst, schwindelst, flirtest...und wenn es zu heiß wird, verschwindest du. Keiner weiß, wer oder was du bist. Geliebte Anonymität.

Doch dann triffst du auf ein Forum, wo du länger verweilst. Du meldest dich an, diskutierst ernsthaft, streitest mit ehrlicher Absicht und verkennst: Es ist schon lange nicht mehr anonym, denn was du Preis gibst, ist persönlicher als deine reale Postadresse und dein Name. Es ist ein Teil deiner Selbst, deiner Seele, deines Wesens.

Doch du verharrst weiter in dem Unglauben, dich in einem anonymen Medium zu bewegen. Wie dumm du doch bist.

Italienische Forscher haben andere Erkenntnisse. Sie sehen einen Ansatz an Realitätsverlust im wirklichen Leben. Vermehrt verlieren Kinder den Kontakt zur Realität und erleben den Cyberspace als eigene Wirklichkeit.

Vielleicht wird ja das reale Leben immer anonymer, wie man es seit geraumer Zeit in Großstädten beobachten kann. Und die engsten zwischenmenschlichen Kontakte knüpft man dann in der real gewordenen virtuellen Welt. Wirklichkeit ist subjektiv.

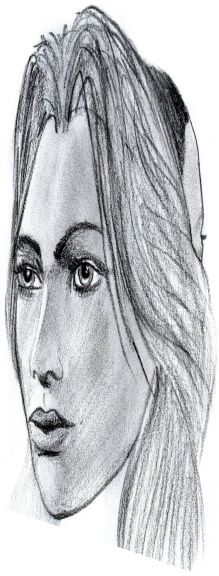
Dann hätten viele SF-Autoren Recht behalten. Doch wie immer wird es anders kommen.

Man hat den Fußball totgesagt. Man hat die Ehe totgesagt. Man hat das Buch (in Papierform) totgesagt. Doch all dies ist wieder im Trend, das ebook sogar vernachlässigbar.

Wie zu jeder Aktion gibt es eine Reaktion. Und es bleibt der Mensch. Mit einem Bedürfnis an Körperlichkeit. Und wen befriedigt schon wirklich der virtuelle Sex?

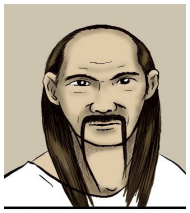
Oder können Nullen und Einsen jemanden zärtlich streicheln und in den Arm nehmen?

Michael Schmidt

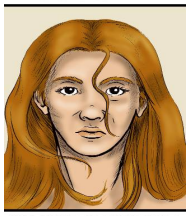


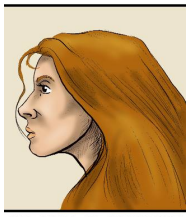
Kurzgeschichte XP

von Anna Rinn-Schad


DOS 95/ V 1.0

DOS 95/ V 1.1


XP 2002 OEM HOME


XP 2002 OEM HOME

BIOS / DOS V 3.3.1

WINDOOF XP BILL

WINDOOF XP BILL

Silvester 2002

Am 31. Dezember 2004 beschloss ich, die vergangenen beiden Jahre aus meinem Leben zu streichen. In diesen zwei Jahren war alles schief gelaufen.

Begonnen hatte es damit, dass ich am 2. Januar 2003 Zeugin eines Banküberfalls geworden war. Der Täter entkam mit einigen tausend Euro und mit meinem Portemonnaie, in dem nur zwei Zehnmarkscheine steckten. Um diese umzutauschen, war ich nämlich in die Bank gekommen. Die Videoüber-wachung funktionierte nicht und alle Bankange-stellten wurden blind vor Schreck, als sie in die Mündung seiner Pumpgun blickten. Da er nicht auf mich zielte, behielt ich einigermaßen die Nerven und prägte mir sein Aussehen genau ein.

Er ließ sich alles Bare in der Kasse in einen weißen Toppits-Müllsack packen und knöpfte mir noch die Geldbörse ab, wohl in dem Glauben, ich hätte gerade eine Abhebung gemacht.

Am Ende war ich die einzige, die eine brauchbare Täterbeschreibung liefern konnte. Der Täter hatte eine Glatze gehabt und riesige, rote Hände, richtige Maurerpratzen. Einen Seehundschnurrbart und buschige Augenbrauen. Und auffallende Tränensäcke.

In den folgenden Monaten verbrachte ich unzählige Stunden im Polizeipräsidium und schaute mir Fotos von registrierten Bankräubern an. Es gab Tausende und Tausende. Man hätte meinen können, jeder Bankräuber ließe sich registrieren, bevor er loslegte. Das Verbrecheralbum war eine bebilderte Moritat von der Pionierzeit des Bankraubs in der Banco di Roma auf dem Forum Romanum bis heute. Doch mein Bankräuber war nicht dabei. Immer neue Fotos kamen hinzu. Aus aller Welt trafen Porträts von Bankräubern ein, mexikanischen, neuseeländischen, hawaiianischen, irischen, senegalesischen und finnischen. Meiner war nicht dabei.

„Wir dürfen nicht aufgeben“, sagte mein Kommissar immer wieder. „Jetzt haben wir schon so viele angeguckt, da wäre es Dummheit, wenn wir aufhörten, wir schauen die übrigen auch noch an.“ Das Jahr verging, das darauffolgende begann mit neuen Verbrecheralben. Nachts träumte ich von Galgenvogelgesichtern neben einer schwarzweißen Meßlatte und von edelgestylten Visagen über perfekten Krawattenknoten. Alle hielten ein Schild mit einer zwölfstelligen Registrierungsnummer vor sich hin.

Manchmal träumte ich von meinem Bankräuber. Dann nahm ich schnell einen Kugelschreiber und malte einen Rahmen um ihn herum wie eine Arrestzelle. Aber wenn ich morgens aufwachte, war er jedes Mal entkommen. Hin und wieder träumte ich auch von dem Banküberfall. Ich stand im Schalterraum und suchte in meiner Handtasche nach den zwei Zehnmarkscheinen, die ich umtauschen wollte, da kam er herein und sagte laut und höflich: „Guten Morgen, mein Name ist Heimüller, Vorname Eugen. Eugen Heimüller. 42 Jahre alt, Familienstand ledig, Religion römisch-katholisch. Ich wohne in Kassel, Beethovenstraße 108, zweiter Stock links. Ich möchte bitte diese Bank ausrauben.“

Am 31. Dezember 2004 hielt ich es nicht mehr aus. Ich ging zu einem Hypnotiseur, Spezialgebiet XP, und bat ihn, mein Leben zwei Jahre rückzusetzen.

Er nötigte mich in den Behandlungsstuhl, klebte mir Elektroden an den Kopf und leuchtete mit einem Stablämpchen in die Ohren. Wann denn die letzte Systemprüfung gewesen sei, wollte er wissen, und ob ich alle Daten gesichert hätte. Ich gab genaue Auskünfte. Den Virenscan hatte ich regelmäßig vorgenommen, die Defragmentierung aber sträflich vernachlässigt. Er rüffelte mich milde. „Aber das machen alle“, murmelte er, „es ist immer dasselbe, immer dasselbe.“

Er ließ mich sein Lämpchen fixieren und nuschelte beruhigende Worte. Nach kurzer Zeit wachte ich heute morgen wieder auf.

Ich kaufte für das Silvesteressen ein und besorgte spanischen Sekt. In der Innentasche meines alten Wintermantels fand ich zwei Zehnmarkscheine und legte sie behutsam in den Kamin.

©Anna Rinn-Schad

Ich heiße Anna Rinn-Schad, bin Jahrgang 1957 und lebe in der tiefsten Provinz in der Rhön, mit Mann und zwei Töchtern.

Meine Lesevorliebe gehört der Literatur des 19. Jahrhunderts. Außerdem mag ich alltägliche Texte mit phantastischen Wendungen und Gruselliteratur.

Weitere brotlose Künste, denen ich nachgehe: Klavierspielen, Textilkunst (Quilt) und Moderation.

Neueste Veröffentlichung : "Der tote Arm" und "Wer´s glaubt wird selig" in der Anthologie "Frauen morden sanfter" (Edition Ponte Novu)

REZENSION: FLUCH DER KARIBIK

Fluch der Karibik - muntere Mischung aus Spannung, Humor und einem kleinen Schuss Horror

Fluch der Karibik (2003)

Originaltitel: Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl

Regisseur: Gore Verbinski

Produzent: Jerry Bruckheimer / Disney

Laufzeit: 143 Minuten

FSK-Freigabe: ab 12 Jahren

Filmgenre: Abenteuer

Starttermin: 02.09.2003

Im Internet: http://www.fluch-der-karibik.de (deutsch)

Darsteller:

Johnny Depp (Captain Jack Sparrow), Geoffrey Rush (Captain Barbossa), Keira Knightley (Elizabeth Swann), Orlando Bloom (Will Turner), Jack Davenport (Norrington), Jonathan Pryce (Gouverneur Weatherby Swann), Lee Arenberg (Pintel), MacKenzie Crook (Ragetti), Damian O'Hare (Lt. Gillette), Giles New (Murtogg)

Regie: Gore Verbinski • Produzenten: Jerry Bruckheimer • Drehbuch: Ted Elliott, Terry Rossio • Filmmusik: Klaus Badelt • Kamera: Dariusz Wolski, A.S.C. • Ausstattung: Brian Morris • Schnitt: Craig Wood, Stephen Rivkin, A.C.E., Arthur Schmidt • Kostüme: Penny Rose • Stunts: George Marshall Ruge

Für zwei oder drei Stunden entspannen, einfach mal wer Anderes sein, wo anders sein, Spannung, Action, Liebe, Schmerz und Popkorn… herzlich willkommen im Kino ihrer Wahl.

Seit Generationen sind Kinofilme das Tor zur Traumwelt, unser Ticket zu den Sternen oder eine Reise zurück in die tiefste Vergangenheit.

Im Kino geht alles, neuste Techniken und gigantische Projekte z.B. „Herr der Ringe" lassen selbst Meilensteine wie Star Wars oder Jurassic Park „alt" aussehen.

Seit Jahren gibt es einen engen Schulterschluss zwischen Film und Computer Industrie, ja manche Firmen haben sogar beide Sparten unter einem Dach vereint.

Der geniale Grundgedanke, der Filmbesucher kann zuhause selbst der strahlende Held sein und die gesehenen Szenen aktiv nachempfinden, während der Computerspieler bestimmt Interesse am „Original" Filmwerk hat.

Eine scheinbar perfekte Synergie zweier Unterhaltungs-Branchen und bei dem heutigen technischen Aufwand nur eine allzu logische Entwicklung, viele Filme wären ohne die Hilfe modernster Rechner überhaupt nicht möglich.

Leider geht diese Rechnung nur in wenigen Ausnahmefällen auch wirklich auf, oft werden Millionen teure Filmrechte zu äußerst mittelprächtigen Computer Umsetzungen, oder wie im Fall von „Wing Commander" ein kultiges Game dient als Vorlage eines B-Movies.

Die wirklich gelungenen Umsetzungen kann man noch an den Fingern einer Hand abzählen, die Lara Croft Serie war so eine Ausnahme, Betonung auf WAR.

Das letzte Spiel der Serie fiel eher schwach aus und erntete reichlich schlechte Kritiken, prompt fiel auch der Kinofilm beim Publikum durch und die Film(!) Firma beklagte sich über die mindere Qualität des Spiels.

So schnell kann eine sorgfältig geplante Marketingstrategie plötzlich, statt zur Werbewirksamen Doppelspitze, zum Bumerang werden und den Medienpartner mit hinab ziehen.

Wir wollen uns in dieser Ausgabe von SONO mit dem Film und Spiel „Fluch der Karibik" beschäftigen, folgen Sie uns an Bord, wir legen sofort ab und werfen zunächst einen Blick auf die Vorgabe, den Film „Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl"

Wer den Werbe-Trailer gesehen hat, konnte leicht den Eindruck gewinnen „Fluch der Karibik" sei ein echt harter Grusel-Schocker.

Aber Disney und eine FSK-Einstufung ab 12 Jahre machen schnell deutlich, nein ein Horror Streifen ist „Fluch der Karibik" ganz gewiss nicht, außer vielleicht in einigen ganz zarten Andeutungen.

REZENSION: FLUCH DER KARIBIK

In der Karibik des 17. Jahrhunderts, als echte Piraten noch an der Tagesordnung waren, startet der Film mit der Gefangennahme von Captain Jack Sparrow (Johnny Depp).

Fast wäre an dieser Stelle schon das Ende des üblen Piraten gekommen, doch dann rettet er die Tochter des Gouverneurs die bildschöne Elizabeth Swann (Keira Knightley), was ihn jedoch nicht vor dem Gefängnis und dem Galgen bewahrt, aber den entscheidenden Aufschub bringt.

Noch in der gleichen Nacht überfällt seine alte Mannschaft unter der Leitung von Captain Barbossa (Geoffrey Rush) die Stadt Port Royal, Sie richten ein Blutbad an und entführen Elizabeth.

Spätestens jetzt wird klar, Captain Jack Sparrow ist längst nicht mehr Chef an Bord der sagenhaften BLACK PEARL, die Mannschaft hatte ihn eigentlich zum Sterben auf eine einsame Insel ausgesetzt, von der Jack jedoch fliehen konnte.

Nun greift auch „Herr der Ringe“ Elf (Orlando Bloom) hier als Will Turner ins Geschehen ein, der anfangs noch recht naive Will spielt einen Schmiedgesellen und ist unsterblich in die Gouverneurstocher Elizabeth verliebt.

Will sieht seine einzige Chance Elizabeth zu retten darin, Captain Jack Sparrow aus dem Gefängnis zu befreien, selbst Pirat zu werden und mit einem gekaperten Schiff die BLACK PEARL zu verfolgen.

Nach diesem Action reichen Start entwickelt sich eine muntere Mischung aus Spannung, Humor und einem kleinen Schuss Horror.

Der Gruselanteil kommt mit dem Mondlicht, welches das Aussehen der Crew auf der BLACK PEARL doch ziemlich verändert.

Der Film fegt über zwei Stunden lang mit vollen Segeln über die Leinwand, es gibt kaum Momente, in denen einmal „Nichts“ passiert, kaum glaubt man die Zweckgemeinschaft zwischen dem abgesetzten Captain Jack Sparrow und Will Turner hat es geschafft und das Gute obsiegt, da wendet sich das Blatt auch schon wieder.

Dieser Piratenfilm ist jedoch kein klassischer Vertreter seiner Zunft, es gibt alle Zutaten, Schwertkämpfe, Seeschlachten und (eine) sehr schöne Frau, besagte Gouverneurstocher Elizabeth.

Gerade die Hauptdarsteller Captain Jack Sparrow und Will Turner sorgen immer wieder für komische Momente und nehmen den Film seinen „ernsten“ Charakter, ich bin sogar sicher, es war nie geplant einen echten Piratenfilm zu drehen.

Die verwendeten Spezialeffekte fügen sich nahtlos in den Film ein, ohne aufdringlich oder nur Selbstzweck zu sein, gerade die Szenen, in denen die Mannschaft der BLACK PEARL als untote Zombis agiert wirken völlig „natürlich“ und nicht aufgesetzt.

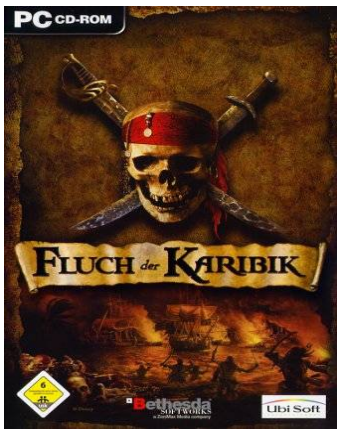
Die gewohnt hohe Qualität der Disney Produktionen, die gute Regie von Gore Verbinski und blendend aufgelegte Hauptdarsteller machen den Film zu einem echten Genuss.

Authentische Darstellungen des harten Piratenlebens sollte man jedoch nicht erwarten, dagegen sprich auch die genannte FSK ab 12 Jahre, eine Empfehlung die nach meiner Meinug genau richtig gewählt wurde.

Wer sich auf die Mischung von Komik und Spannung einlässt wird über zwei Stunden bestens unterhalten und verlässt das Kino wahrscheinlich in bester Stimmung.

Mein persönlicher Tipp: ins Kino gehen und einfach mal unterhalten lassen, oder auf die DVD warten und zuhause ansehen, fast 2,5 Stunden bester Unterhaltung erwarten Euch.

Nach der Film Rezension werfen wir als Nächstes einen Blick auf das gleichnamige PC Spiel, auch erhältlich für die Xbox.



Fluch der Karibik

Datenblatt

Zeitraum: 28.08.2003 deutsche Version

Hersteller / Vertrieb: Akella & Bethesda / Ubi Soft

Hardware min: CPU 800 MHz, 128MB RAM, 1,5 GB Festplattenspeicher,

Hardware empf.: CPU 1,2 GHz, 512MB RAM, Grafikkarte ab Geforce4 Ti / Radeon 9500 Pro

Kampfmodus: Echtzeit

Spielersicht: isometrisch (von schräg oben) und Ego-Perspektive, frei wählbar

Multiplayer: nein

USK-Einstufung: ab 6 Jahre

Angaben zum Spiel finden sich auf der Seite 56

Fluch der Karibik

Akella; Bethesda

Es gibt Spiele, die einfach Kult sind, dazu gehört ganz gewiss auch Pirates (Gold) von Sid Meyer. Ubi Soft bringt jetzt rund 15 Jahre nach Sid Meyer, eine weitere "Piraten-Simulation" passend zum gleichnamigen Kinofilm. Doch das aktuelle Spiel Fluch der Karibik ist ungleich umfangreicher und komplexer als sein früher Vorläufer. Es ist eine gelungene Mischung aus Rollenspiel, Handelssimulation, Action Game und ja Schiffe fahren gibt es auch noch. Beginnen wir unsere Rundreise, ganz untypisch für Piraten...

An Land

Na ja, fast jedenfalls, der Einstieg ins Spiel beginnt mit einem kleinen Tutorial auf unserem, im Hafen von Oxbay liegendem Schiff. Hier werden uns die ersten grundlegenden Dinge wie Gegenstände nehmen, schießen, fechten und allgemeines Handling der Spielfigur beigebracht. Das Alterego von uns, das ist der junge Kapitän Nathaniel Hawk, an dieser Stelle ein herzliches Willkommen in der Karibik und im 17.Jahrhundert. Nathaniel, also wir als Spieler, ist ein junger, unbedeutender englischer Kapitän und stolzer Besitzer eines Schiffes vom Typ Logger, dem harmlosesten aller Schiffe und Kanonenfutter für alle anderen Seefahrer. Auch wir sind eher der kleine Süßwasser-Matrose, mit dem Ziel irgendwann einmal ein richtiges Schiff zu besitzen und so richtig böse und gefürchtet zu sein.

Ganz wie im Rollenspiel müssen wir Erfahrungspunkte sammeln, in aller Regel durch siegreiche Kämpfe und die Erledigung von Aufträgen. Ist ein neuer Level erreicht, bekommen wir Fähigkeits- und Talentpunkte zur freien Verteilung, insgesamt warten 10 Talente und 35 Fähigkeiten darauf ausgebaut zu werden. Entsprechend schwierig gestalten sich die ersten Gefechte. Als Level 1-2 Charakter bekommen wir schnell was auf die Mütze, in dieser Zeit ist oft ein taktischer Rückzug der bessere Teil der Tapferkeit. Sehr schön in diesem Zusammenhang, dass fast überall abgespeichert werden darf, eine Möglichkeit von der man reichlich Gebrauch machen sollte. Nicht so toll, es gibt nur einen Schwierigkeitsgrad, dieser ist zwar im Allgemeinen zu meistern, insgesamt gesehen ist Fluch der Karibik, gerade am Anfang, jedoch ein recht anspruchvolles, herausforderndes Spiel. Die USK-Einstufung von 6 Jahren erscheint mir aus diesem Blickwinkel zu optimistisch, von der Darstellung der Kampfszenen ist die Bewertung ab 6 jedoch in Ordnung.

Die Perspektive aus der das Geschehen betrachtet werden kann, ist frei wählbar. Je nach persönlicher Vorliebe laufen wir entweder in der bekannten Ego-Perspektive durch die Gegend oder schalten um zur Verfolger-Kamera und sehen unseren Helden von hinten über die Schulter. Kommt es an Land zum Kampf wechselt die Ansicht automatisch zur Verfolgerkamera, der Kampf selbst wird mittels 3 Tasten geführt, blokken, zurück springen, zuschlagen. Nicht sonderlich anspruchsvoll, als taktische Varianten kann noch mit einer Pistole geschossen werden, oder sollte es zu Ende gehen, kann der Griff zum Heiltrank doch noch das Kampfgeschehen wenden. Reinrassige Actionspieler sind hier klar unterfordert, Fluch der Karibik ist an dieser Stelle mehr Action-Rollenspiel und weniger ein 3D Shooter Ersatz.

Doch zurück zum Tutorial: Haben wir die ersten Schritte bewältigt, begleitet uns unser Bootsmann in die Hafenstadt Oxbay. Nun erlernen wir weitere Möglichkeiten wie Warenhandel, Schiffskauf und Reparatur, besuchen eine Taverne und stehen plötzlich ziemlich allein da. Ein bestimmendes Merkmal des Spiels ist die völlige Handlungsfreiheit des Spielers, wer mag scheffelt die ersten Stunden oder auch Tage Geld und Güter, ohne sich um die im Hintergrund lauernde Geschichte zu kümmern. Auch wenn man bereits den Hauptplot begonnen hat, man darf sich jederzeit wieder ausklinken und z.B. seinen Charakter weiter entwickeln. Schon die erste von insgesamt 8 Inseln bietet eine üppige Außenwelt mit Dschungel, Verliesen, geheimen Schatzverstecken und vieles mehr. Auch die Städte sind mehr als bloße Verkaufs-, Reparatur- und Leute anheuern Punkte, es können Häuser

betreten und geplündert werden, es gibt kleinere Aufträge und pro Insel häufig sogar mehr als nur eine Ansiedlung. Man kann Stunden lang Spaß haben, ohne überhaupt das Meer und sein Schiff betreten zu haben. Super gelöst ist, dass in den Städten markante Punkte mittels Menü direkt erreicht werden können, das spart lästiges Herumlaufen und erhöht den Spielfluss deutlich.

Auf dem Meer

Doch irgendwann zieht es einen Seemann zurück aufs Meer. Wir betreten unser Schiff ,legen ab und verirren uns höchstwahrscheinlich. Die relativ großen Entfernungen zwischen den Inseln werden in einer kleinen 2D Übersichtskarte zurück gelegt, doch genau daran mangelt es bei den ersten Besuchen auf hoher See... die Übersicht.

Dem DVD Schuber liegt ein leidlich brauchbares 24 Seiten dünnes Handbuch bei, eine Seekarte vermissen wir jedoch schmerzlich. Da bleibt nur Stift und Papier nehmen oder als Leser dieser Rezension mehr wissen ;), Ubi Soft unterhält eine offizielle Produkt Webseite, dort gibt es eine Seekarte zum Download [hier], trotzdem eine bereits gedruckte Karte zum Spiel als Beilage, wäre noch ein kleines bisschen schicker gewesen.

Kommen wir in die Nähe einer Insel, gibt es analog zu den Städten, wieder die sehr komfortable Möglichkeit wichtige Punkte wie z.B. den Hafen quasi per "Teleport" direkt auszuwählen. Puristen und Segelfans dürfen selbstverständlich auf Wunsch mit vollen Segeln und von Hand gesteuert in den Hafen einlaufen, jeder so wie er gerne mag.

Zwischen uns, der nächsten Insel und den errechneten Handelsgewinn, liegen jedoch zahlreiche Probleme, als da wären Piraten, Stürme bis hin zum Taifun und diverse andere kleine und große Probleme. Ein Highlight des Spiels sind die Seeschlachten. Anfangs noch allein, können wir später bis zu 4 Schiffe gleichzeitig ins Gefecht führen. Einschränkend ist aber zu schreiben, dass wir immer nur 1 Schiff selbst steuern, die max.3 Begleitschiffe werden mittels rudimentärer Befehle fern gesteuert. Zum Schlachtbeginn wechselt die Grafik von der 2D Übersichtskarte, zu einer spektakulären 3D "Mittendrin statt nur dabei" Ansicht, wieder hat der Spieler die freie Wahl der Perspektive. Wir sind Kapitän, Steuermann und Kanonier, geben Befehle, hissen und reffen die Segel und feuern eine Breitseite nach der Andern ab, das Spaßbarometer steht am Anschlag. So haben wir uns das schon lange gewünscht. Auch an dieser Stelle wieder daran denken, zu Beginn haben wir die kleinste Nuckelpinne. Wer meint, er könne vom Start weg alles aus dem Wasser blasen, was nicht bei 3 aus dem Weg ist, macht sich das Leben unnötig schwer und darf sich auf endlose Frustmomente "freuen". Der Simulations-Charakter trägt auch hier dazu bei, dass die Bäume nicht in den Himmel wachsen, kleine Brötchen backen ist angesagt, doch keine Frage, wir kommen wieder und dann zeigen wir den Franzosen mal, wo der Frosch die Locken hat.

Die Mannschaft

Eine richtige Heldengruppe wie vom Rollenspiel gewohnt, gibt es nicht, dennoch werden wir später von bis zu 3 NPCs begleitet. Diese Offiziere unterstützen uns im Kampf an Land und auf See, Ihre Fähigkeiten kommen der ganzen Gruppe zugute und sie steigern die Talente über den maximalen Wert von 10, welchen wir selbst erreichen können. Haben wir mehr als ein Schiff, können wir dem Begleitschiff einen Offizier als Kapitän zuweisen, was sich positiv auf dessen Kampfkraft auswirkt. Offiziere können in Tavernen gegen Bares angeheuert werden, gelangen im Laufe der Geschichte zu uns, oder sind Passagiere die sich freiwillig anheuern lassen.

Das Spiel

Ich könnte noch seitenweise weiter schreiben; es gibt so viele Möglichkeiten zum freien Spiel, dass die Geschichte fast in Vergessenheit zu geraten droht. So unterhaltsam die eigene Karriere, die Suche nach Schätzen und die Anhäufung von Gold durch den Handel sein mag, hinter allem lauert die Intrige und ein gewaltiges Geheimnis. In knapp 40 Missionen erleben wir einen Teil des Kinofilmes und geraten immer mehr in den Sog der Ereignisse. Um die 40 Stunden reine Spielzeit ist für diese Missionen einzuplanen, ungefähr die doppelte Zeit wird es dauern, wenn man die Nebenaufträge mit erledigt und das Spiel einfach in all seinen Variationen genießt. Vorsicht jedoch wenn Sie den Auftrag bekommen zur Insel Roa zu segeln, dann ist es nicht mehr weit zum Finale und ist erst... nein das wird nicht verraten, nur soviel, ist der letzte Schuss gefallen und der Pulverdampf verraucht, endet das Spiel. Es ist dann nicht mehr möglich noch ein wenig herum zu fahren und die Meere unsicher zu machen.

Einen immer wieder in den Zeitschriften angeführten Kritikpunkt möchte ich unbedingt noch widersprechen, die angeblich "fürchterliche" Steuerung. Es war sogar zu lesen, dass sich die Tastaturbelegung nicht ändern lässt, was zumindest für hier beschriebene deutsche Version, unrichtig ist. Wie in tausend anderen Spielen auch, darf man sich unter Optionen /Steuerung seine individuellen Tasten und Mausbelegungen einstellen, das Handling im Spiel ist tadellos, für mich gibt es keine "Problem-Steuerung".

Die hervorragende Grafik, sowohl an Land, wie auch auf See, benötigt eine DirectX 8.1 kompatible mindestens 32MB Video-RAM bestückte Grafikkarte. Für Auslösungen bis 1024*768 Pixel reicht dazu eine Geforce 4Ti, für noch größere Auflösungen und max. Details wird mindestens eine Radeon 9700 bzw. eine Geforce FX 5800 benötigt. Rechner die eine Geforce3, eine Radeon 9000 und ähnliche Karten eingebaut haben, müssen allerdings mit deutlichen Abstrichen rechnen und einer Auflösung von max. 800*600 Pixeln. Der Sound ist realistisch und kommt gut rüber, die Musik passend und nicht nervend, selbstverständlich sind Effekte und Musik getrennt regelbar, bzw. ganz abschaltbar.

Unbestritten ist der hohe Schwierigkeitsgrad. Die Kombination harmloser Anfänger auf harmlosen Schiffchen in Tateinheit mit fehlender Spiel-Erfahrung und typische Anfängerfehler sorgen für manchen seemännischen Fluch und lassen anwesende Familienmitglieder irritiert aufsehen. Fluch der Karibik ist ein Spiel zum Reinknien, es klappt nichts auf Anhieb und erst zahlreiche Aha Erlebnisse später macht diebische Freude über einen gelungenen Hinterhalt, offener Begeisterung Platz. Wir werden besser, die Schiffe werden besser, die Anzahl der Kanonen größer, selbst ganze Städte und Forts sind nicht mehr vor uns sicher, wir... der Schrecken der Karibik.

Reizthema Kopierschutz

Einen Kritikpunkt habe ich jedoch, welcher nur mittelbar das eigentliche Spiel betrifft: Die Installation der 2 CDs verläuft zunächst problemlos, doch statt in See zu stechen, nervt uns der heimische Rechner am Programmstart, mit der wiederholten Aufforderung, die Original CD ins Laufwerk zu legen. Frust macht sich breit, doch ein Hilferuf an Publisher Ubi Soft bringt schnell die Lösung. Der verwendete Kopierschutz zeigt dieses Verhalten, wenn ein virtuelles Laufwerk vorhanden ist, was meistens der Fall ist, sobald bestimmte Brenner

Programme z.B. Clone-CD installiert sind. Da bleibt nur das virtuelle Laufwerk entfernen und das entsprechende Programm zu deaktivieren, danach läuft Fluch der Karibik, ohne Mucken und erfreulich stabil. Eine Rezension ist nicht der richtige Ort für eine Kopierschutz Diskussion, mir persönlich geht dieses Verhalten jedoch einen Schritt "zu weit", hier wäre eine andere Lösung wünschenswert.

Fazit: Fluch der Karibik ist eine Liebe auf den zweiten Blick, anfangs noch spröde und abweisend, werden nach wenigen Stunden die inneren Werte sichtbar. Immer tiefer tauchen wir ein in die Piratenwelt des 17.Jahrhunderts, voran getrieben vom eigenen Ehrgeiz, der Gier nach Macht, Gold und dem Wunsch nach immer größeren, besseren Schiffen. Schnell vergehen Stunden, obwohl wir doch nur mal eben, einen kleinen Auftrag erfüllen wollten, nur mal schauen, was in diesem Dungeon ist und nur noch die Waren und Passagiere abliefern wollten. Erst die Zeit wird zeigen, ob Fluch der Karibik, ein Kultspiel a la Pirates werden kann, Spaß macht es bereits jetzt schon. Eine absolute Empfehlung an alle, die nur ein kleines bisschen Seemannsblut in ihren Adern haben.

Zwei wirklich unterhaltsame Produkte, ist es endlich mal gelungen Film und Computer zusammenzuführen?

Jein auch wenn es zunächst so scheint, dass die Computer Umsetzung sehr gelungen ist, das Spiel „Fluch der Karibik“ ist eine runde Sache und macht richtig Spaß, soweit so gut.

Aber …in seiner Jugend hieß das Programm „Sea Dogs 2“, die Entwickler und Publisher Akella; Bethesda und Ubisoft änderten erst kurz vor Fertigstellung des Programms den Titel, aus Sea Dogs2 wurde Fluch der Karibik.

So verwundert es auch nicht weiter, das die BLACK PEARL im Spiel zwar vorkommt, aber erst gegen Ende tatsächlich eine Rolle spielt. Die im Spiel erzählte Rahmenhandlung ist meilenweit von Film entfernt.

Die Zahl und Art der Inseln, die Charaktere, die Aufträge, das gesamte Umfeld, alles komplett anderes… doch ist das schlimm?

Ich finde eigentlich nicht!

Vielleicht haben wir deshalb 2 gute Ergebnisse und nicht noch eine tolle Filmvorlage und ein eher mäßiges Game. Was macht es da, dass ich im Spiel eine andere Figur verkörpere, als in der Filmvorlage?

Etikettenschwindel? Betrug? Oder einfach eine geniale Werbestrategie?

Ja wahrscheinlich die Strategie. Der Piratenhype war da und die Linzenz noch zu haben, aber damit kann ich gut leben, zumindest wenn die Ergebnisse entsprechend sind.

Nur Hardcore-Fans des Films werden vielleicht etwas enttäuscht sein, wenn Sie im Spiel nicht Jack oder Will Turner sind. Alle anderen freuen sich über einen tollen Film und ein sehr gutes Spiel.

Damit sind alle glücklich … nur ich habe wieder mal kein Beispiel für eine gelungene Film / Computer Symbiose gefunden, na ja vielleicht in der nächsten SONO!

Roland Heddergott

Gesucht:

Zeichner
Autoren
Layouter
Redakteure

SONO ist ein Magazin von Fans für Fans und damit unterliegt es dem typischen Problem jeden Fanprojekts. Es fehlen immer wieder Leute die dafür sorgen, dass dieses Magazin regelmässig erscheinen kann.

Willst du SONO mitgestalten?

Wir suchen dringend Zeichner und Layouter die SONO aktiv mitgestalten und optisch bestimmen!

Hast du etwas zu sagen?

Als Autor oder Hobby-Journalist kannst du zu der textlichen Vielfalt von SONO beitragen, sowohl deine geschichten, als auch deine Artikel sind gesucht!

Melde dich noch heute!

Unter den Adressen:

chris@fantasyguide.de

redaktion@x-zine.de

Wir brauchen deine Ideen!

Der Fan als potentieller Überlebenskünstler...

Was, wenn eine Serie, eine Buchreihe oder eine Trilogie im Kino endet? Wenn eine Geschichte beendet wird, die man noch nicht beendet sieht?

Der Fan sichert das Überleben seiner Serie/Buch/Film, indem er Fanfiction schreibt... manchmal sogar in Form einer virtuellen Serie...

Jeder hat vermutlich bereits einmal im Internet etwas davon gehört. Wer ist nicht schon einmal über etwas derartiges gestolpert und hat sich gefragt, was die da eigentlich machen. Wer macht sich die Mühe? Und warum? Was steckt dahinter?

Taucht mit mir ein in die Welt von Mulder & Scully, Spiderman, Buffy, Harry Potter und all den anderen Helden und erfahrt, wie eine virtuelle Serie entsteht...

Steffi Raatz

Virtuelle Serien

oder das Glück ein Fan zu sein...

In dieser Ausgabe von Sono möchte ich gern auf einen Fanfictionbereich aufmerksam machen, der gerade eine kleine Aufschwungphase und immer größerer Beliebtheit frönt. Den virtuellen Serien. Doch definieren wir zuerst einmal Fanfiction.

[Fanfiction], oftmals verpönt oder nicht ernst genommen, beinhaltet alles Geschriebene zu Fernsehserien, Büchern, Computerspielen, Kinofilmen etc. Es handelt sich um frei erdachte Geschichten rund um bereits existierende Figuren. Fans schreiben ihre Serien selbst, erfinden Harry Potter neu oder lassen neue Charaktere in Resident Evil auf Monsterjagd gehen. Fakt ist, dass diese Sparte oft unterschätzt wird, obwohl manche Fanfiction auch aus der Feder von Produzenten und Buchautoren stammen könnte. So gibt es unter den Fanfictionautoren wahre Meister und wie wir seit einem Special auf Fantasyguide.de wissen, schreiben sogar bekannte Autoren zum Zeitvertreib Fanfiction (Quelle: Special FantasyGuide.de mit Tanja Kinkel).

Doch nun zum eigentlichen Thema zurück: **virtuelle Serien**.

Was genau ist eine virtuelle Serie?

Nun ganz einfach. Man nehme eine abgesetzte oder eine ausgelaufene Serie. Vielleicht einen Kinofilm, dessen Ende einem nicht zusagt oder vielleicht sogar eine noch laufende Serie, dessen Storyline man gerne in eine andere Richtung lenken würde und schreibt drauf los. Was? Das ist alles? Nein, ganz im Gegenteil.

Von Grund auf organisiert - die Schritte zum Erfolg:

Die Idee

Zu einer virtuellen Serie gehört viel mehr als einfach das Schreiben. Zum einen muss es eine feste Idee geben. Ohne diese Grundlage macht es erst gar keinen Sinn mit Schreiben anzufangen. Doch die Idee ist nicht alles. Sicher gibt es Fanfictionautoren, die einfach frei heraus schreiben und sich über den weiteren Verlauf ihrer virtuellen Serie erst Gedanken machen, wenn eine Folge fertig ist, ich jedoch bevorzuge ein Konzept.

Die Gefahr, die bei Serien ohne Konzept meiner Meinung nach besteht, liegt in der so genannten Sackgasse. Was, wenn einem die Ideen ausgehen oder man einen Faden gesponnen hat, den man nicht weiterführen kann, ohne unglaubwürdig zu werden? Es gibt so viele Möglichkeiten ohne Konzept in eine selbstgestellte Falle oder Sackgasse zu gelangen, dass das Schreiben regelrecht zum Roulett wird.

Sicher ist auch ein Konzept nie, aber die Gefahr zu Fehlern, wie Handlungsstränge unvollendet zu lassen oder sich in Dinge zu verstricken, die man nicht mehr lösen kann, ist wesentlich geringer.

Das Konzept

Ich entwickle also ein Konzept. Nicht, eines, das mir genau vorgibt, wie sich die Figuren verhalten werden, sondern eines, bei dem mir noch genug Freiraum bleibt, um andere Wege zu gehen, ohne den berühmten "Roten Faden" zu verlieren.

Was nützt mir das beste Konzept, wenn ich es zu straff halte und meine eigene Kreativität damit einenge? Gar nichts. Denn statt mir zu helfen, führt dieses straffe Konzept eher zu Unmut und Langeweile. Ich weiß bereits, was

geschehen wird, ich kenne den Ausgang, mir bleibt nichts, was ich variieren könnte.

Ein gutes Konzept ist ein freies Konzept, dass mir nur den äußeren Handlungsring vorgibt, den Rest jedoch offen lässt.

[Beispiele]

So geschehen in meiner virtuellen Angel-Serie (http://angel-fanfiction.de.vu). Dort führe ich die Handlung über 3 Staffeln hinweg zu einem Höhepunkt. 3 Staffeln über beginnt eine langsame Annäherung zwischen Charakteren der Serie, eine Kooperation bahnt sich an, der rote Faden der Geschichte. Trotzdem ist jede Folge individuell. Sie erzählt Fälle von Angel Investigations und Schicksale, die manchmal im Zusammenhang mit dem roten Faden stehen, mal auch nicht. Sie sind das, wo ich meine Kreativität spielen lasse, etwas, dass mir die Möglichkeit gibt, die Charaktere einzeln zu beleuchten, meinen Gedanken freien Lauf zu lassen. Ein gutes Beispiel ist Folge 4 "Fieber", in der ich einen neuen Charakter einführte und mich im Laufe der Geschichte dazu entschloss, dass diese Figur dam Ende sterben würde. Eine harte Entscheidung, die andere Charaktere emotional erschütterte und sie Erfahrungen sammeln ließ. Eine Handlung, die sich jedoch nicht auf die anderen Folgen auswirkte und den "Roten Faden" nicht beeinflusste.

Ein weiteres Beispiel ist Star Wars - New Force. Eine virtuelle Serie zu Star Wars - Episode II - Angriff der Klonkrieger (http://starwars-newforce.de.vu). Auch hier existiert ein Konzept, dass mir Freiraum lässt. Jedoch ist dieses Konzept schon wesentlich straffer, so dass einzelne Episoden zu einem Krampf werden, weil vorgesehenes eingehalten werden muss, um die Handlung/das Konzept nicht gänzlich umschreiben zu müssen.

Beispiel Nr. 3 ist Enterprise: Explorers (http://enterprise-explorers.de.vu) bei dem noch nicht eine Folge vollendet ist. Kein existierendes Konzept, Verwirrung unter den zusammenarbeitenden Personen führten zu einem vorzeitigen Stopp. Jetzt soll ein vages gemeinschaftliches Konzept erarbeitet werden, damit die Serie Anfang nächsten Jahres starten kann.

Das Schreiben

Steht einmal ein Konzept, kommt die eigentliche Arbeit - das Schreiben. Ein solches Konzept muss umgesetzt werden. Wer also von vorne herein weiß, dass er dieses Projekt nicht zu ende bringen wird, sollte die Finger davon lassen. Virtuelle Serien sind oft Einzelprojekte, d.h. es wird meistens maximal mit einem kleinen Team von 2-3 Leuten geschrieben. Viele größere Projekte habe ich scheitern sehen. Und wenn ein Autor keine Lust mehr hat, kann ein ganzes Projekt sterben und all die Liebe und Mühe, die man investiert hat, war umsonst.

[Beispiele]

Gute Beispiele hierfür sind "The neXt Files" auf World of X (http://worldofx.de) - eine virtuelle 9. Akte X Staffel und Willow - the Witch (http://virtuelleserienonline.de.vu) ein bereits im Start gescheitertes Projekt.

Ersteres entstand in einer Mailingliste, scheiterte an der Umsetzung und wurde von mir erneut aufgegriffen. Zwar gab es ein umfassendes Konzept, jedoch sprangen immer wieder Autoren ab, was zu einem fürchterlichen Chaos führte und schließlich zum ziemlichen Aus. Willow - the Witch ein Projekt des DvT (Deutsche virtuelle Television) hatte weder ein Konzept, noch ein funktionierendes Team. Zwar gab es Ideen, jedoch mangelte es an der Umsetzung durch Schreiber. Nach Fertigstellung von Folge 1 wurde das Projekt gestoppt und gecancelt. Folge 1 ging nicht einmal mehr online.

Okay, genug über die negativen Seiten. So, reden wir über meinen Normalfall. Da habe ich also ein Konzept vor mir liegen. Ich bin allein, also was tu ich? Ich beginne zu schreiben. Und da beginnt es - das Glück, ein Fan zu sein.

Warum das? Die Beantwortung dieser Frage ist einfach. Weil ich in der Lage bin, meine Lieblingsserie am Leben zu erhalten, auch wenn sie nicht mehr im Fernsehen läuft. Weil ich die Möglichkeit habe, das Geschehen im Film zu verändern und tote Charaktere wieder auferstehen zu lassen, da sie in meiner Fassung nie ums Leben kamen. Ich habe die Möglichkeit, alles nach meinen Vorstellungen ablaufen zu lassen und eine "bessere" Serie zu gestalten.

Sicherlich wird man immer wieder auf den Unmut von anderen Fans stoßen, die vielleicht eine andere Sicht der Dinge haben, aber das ist ein Risikofaktor den ich, zum Beispiel, gerne eingehe.

Die "Vermarktung"

Nun gut, nun habe ich eine virtuelle Serie geschrieben. Ich habe etliche vorgeschriebene Folgen oder gar alles fertig, aber was nun?

Ich will die Folgen schließlich nicht auf meinem Rechner lassen, wo niemand sie lesen kann. Andere daran teilhaben zu lassen ist doch der Sinn und Zweck meiner ganzen Bemühungen.

Also muss ich mir Gedanken darüber machen, wie mein Projekt aussehen soll.

Da gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Ich suche mir eine Seite, die meine Serie veröffentlicht, entweder irgendein Portal wie Fantasyguide.de, X-Zine, Buffyfanfic.info, World of X oder aber

2. Ich entwerfe eine eigene Homepage. Das bedeutet zwar zusätzliche Arbeit, aber wiederum kann ich mir so den idealen Platz für meine Serie erschaffen.

Egal, was ich mache, es liegt an mir, meine Serie den Lesern nahe zu bringen und da ist die beste Möglichkeit Promotion.

Sicherlich kann man hier nicht von Promotion im Sinne von Werbung in Zeitschriften oder ähnlichem reden. Hier geht man den kleinen

[Deutsche virtuelle Serien]

Alias:

Alias - The lied Story (http://www.alias-tls.de.vu/)

Angel:

Angel Investigations (http://www.angel-fanfiction.de.vu/)

City Lights (http://vs-city-lights.de.vu)

Buffy:

Buffy - Season 8 (http://www.buffyfanfic.info/)

Slayerfanfic.de - Projekt 8 (http://www.slayerfanfic.de)

Buffy – virtuelle 8. Staffel (http://www.fanfiktionautorengilde.de/Serien/buffy/start.htm)

Dark Angel:

Dark Angel - Season 3 (http://www.darkangel-fan.com/)

Dawsons Creek:

The Creek (http://the-creek.de.vu)

Roswell:

Roswell - Season 4 (http://4.roswell-staffel.de.vu/)

Smallville:

Metropolis (http://vs-metropolis.de.vu)

Star Trek:

Star Trek - Borg (http://www21.brinkster.com/tribun/borg.html)

Enterprise: Explorers (http://enterprise-explorers.de.vu)

Voyager - Season 9 (http://www.voyagervs.keepfree.de/)

Soaps:

L.A. Models (http://www.websoapgalaxy.de)

The Beverly Secrets: Noah (http://web.soapsworld.de)

The Beverly Secrets (http://web.soapsworld.de)

Melrose Affaires (http://web.soapsworld.de)

South Beach (http://web.soapsworld.de/)

Trickfilme:

Die Gargoyles - Season 4 (http://de.geocities.com/galaxdark/Gargoyles/index.htm)

X-Files:

DvT-Akte X - Season 10 (http://virtuelleserienonline.de/x-files)

DVC - X-Files - Season 10 (http://xfiles-vs10.de.vu/)

the neXt files - season 9 (http://www.worldofx.de)

Xena:

Xena: Warrior Princess (http://www.virtuelleserienonline.de/xena/index.htm)

XWP: Subtext Virtuelle Staffel 7-9 (http://www.xenamultimedia.com/xwpsubtextvs/ge_s7epguide.htm)

Filme:

Star Wars - New Force (http://starwarsnewforce.de.vu)

Krieg der Sterne - Der Auserwählte (http://www21.brinkster.com/tribun/starw.html)

The Matrix World (http://the-matrix-world.de.ms/)

American Psycho (http://www.americanpsycho.6x.to/)

Herr der Ringe (http://www.fanfiktionautorengilde.de/Serien/herr%20der%20ringe/index.htm)

Eigenkreationen:

Heartbeat Radio (http://web.soapsworld.de)

Citydreams (http://web.soapsworld.de)

Shadows of the Past

(http://www.serge-camille.de/darkangel/sotp/index.php4?seite=index)

The Killing Secrets (http://www.websoapgalaxy.de)

Passion Island http://www.websoapgalaxy.de)

The Others (http://www.virtuelleserienonline.de/theothers/indextheoth.htm)

Falling Heaven (http://falling-heaven.de.vu)

Die Bucht (http://www.diebucht.de/)

ASC Investigations (http://www.acsinvestigation.de.vu/)

EVE - the Darkzone (basierend auf Xena)

(http://callisto2525.bei.t-online.de/evethedarkzone/index.htm)

Die Göttin (http://die-goettin.de.vu)

Virtuelle Serien

- oder das Glück ein Fan zu sein...

Weg, indem man sich in Suchmaschinen einträgt oder in Foren Werbung für seine Serie macht. Die wirklich effektivste Werbung ist jedoch ein so genannter "virtueller Sender" - eine Seite, die sich auf virtuelle Serien spezialisiert hat und einer Fernsehzeitschrift ähnlich ein Programm führt, auf dem man erkennen kann, wann welche virtuelle Serie läuft.

Diese Sender verlinken einen und führen so den Leser zu der Serie, die er möchte.

sich Arbeit machen, die ihnen nie etwas einbringen wird, da die Rechte bei anderen liegen, so ist dieser Bereich doch einer der meist frequentierten im Internet, was zeigt, dass Fanfiction beliebt ist und eine Gemeinschaft bildet, die sogar zu Freundschaften und mehr führt.

Der Erfolg

Erfolg haben mit einer virtuellen Serie? Warum nicht? Der Erfolg ist nicht grundlegend anders, wie der, den man als Produzent einstreicht. Nicht, dass man Geld mit seiner "Produktion" verdienen könnte! Es wäre überheblich, daran zu denken.

Man macht sich diese ganze Arbeit, um Spaß zu haben. Um sich daran zu erfreuen, dass andere ihr Vergnügen haben und vielleicht nicht mehr ganz so traurig sind, weil ihre Serie abgesetzt wurde oder beendet ist. Es ist der größte Erfolg, wenn man die Besucherzahlen auf seiner Seite sieht und das Feedback, was man erhält.

Wenn Leser darüber diskutieren, was geschehen könnte, wenn sie sich Gedanken machen, wer der Bösewicht ist, oder schlicht ergriffen sind.

Fans sind das schönste Geschenk, das einem eine virtuelle Serie verschaffen kann. Fans und der Gedanke, dass man gut genug ist, um Menschen zum Lachen oder Weinen zu bringen. Das ist es, was zählt. Das ist der Erfolg einer virtuellen Serie.

Und auch wenn viele Fanfictionautoren müde belächelt werden, weil sie

Fanfiction mag in vielen Augen lächerlich wirken, doch wer sich die Geschichten oder virtuellen Serie einmal genauer betrachtet, wird feststellen, dass dort wahre Talente schlummern und wird vielleicht auch nicht wieder davon los kommen...

Steffi Raatz

Serien Promoter/ virtuelle Sender:

DvT - Deutche virtuelle Television (http://virtuelleserienonline.de)

DVC - Deutscher virtueller Channel (http://virtuellerchannel.de.vu)

Websoap-Galaxy

(http://www.websoapgalaxy.de)

Websoap-Central

(http://web.soapsworld.de)

FanFiktionAutorenGilde

(http://www.fanfiktionautorengilde.de)

Nadia Volkrodt

Interview mit der Webmasterin von The Creek

SONO: Wir kennen uns jetzt schon seit knapp zwei Jahren und du hast in dieser Zeit eine Menge Fanfiction geschrieben, doch immer nur Stand-Alone Stories. Wann hattest du das erste Mal die Idee eine virtuelle Serie zu schreiben oder an einer mitzuschreiben?

Nadia: Oh je. *lach* Das erste Mal hatte ich die Idee, nach der achten Staffel Akte X, doch das verlief im Sande. Aktiv habe ich ehrlich gesagt noch nie an einem Projekt dieser Art mitgewirkt. Bis jetzt…

Ich wollte es immer, aber sobald ich anfing zu schreiben, verlor ich die Lust. Diesmal ist das ganz anders. Ich habe das Projekt The Creek in wenigen Tagen von einer kleinen Idee zu einer Präsenz im Internet entwickelt und inzwischen haben sich auch zusätzliche Autoren gefunden, die voller Eifer dabei sind Episoden zu schreiben.

SONO: Ich weiß, dass du mir schon vor einiger Zeit erzählt hast, du würdest gern im Star Trek Bereich eine virtuelle Serie aufziehen, doch keine Mitstreiter fandest. Jetzt haben wir ein kleines Projekt in der Anlaufphase, bei der wir erstmal sehen müssen, wohin es führt. Aber was ich eigentlich fragen wollte, warum bist du damals von Star Trek abgekommen und hast nichts wie The Creek aufgezogen? Was ist an Dawsons Creek so anders?

Nadia: Damals, nach dem Ende von Voyager, meinst du das?

SONO: Ja.

Nadia: Ich denke, dass ich abgeschreckt war. Nicht von der Serie, sondern von der Community, in der ich mich vorwiegend aufhielt. Es war, als gäbe es nur ein Pairing Janeway/Chakotay. Und ich fürchtete, dass eine virtuelle Serie nicht den entsprechenden Anklang finden würde. Offenbar habe ich mich getäuscht, da es ja verschiedene gut laufende Voyager Serien gibt, die nach dem Ende der eigentlichen Serie angesiedelt sind. An Dawsons Creek ist vieles anders. Zum einen ist der Fanfiction Markt noch nicht übersättigt. Es gibt vielleicht 60 oder 70 deutsche Stories, wenn überhaupt. Ein solches Projekt findet demnach mehr nicht so übersättigte Autoren und vor allem auch Leser. Ich persönlich kann mich sehr gut mit einigen der DC Charaktere identifizieren. Die Charaktere sind alle etwa in meinem Alter. Und DC ist näher an der Realität als jede andere Serie, die ich sonst kenne.

SONO: Wenn ich deine Antwort richtig deute, dann schreibst du nicht nur für dich, sondern willst auch unterhalten. Was bewegt dich dazu für andere zu schreiben? Und bereust du es manchmal, dass du nicht bei Voyager eingestiegen bist?

Nadia: Nein, ich bereue es nicht, niemals bei Voyager eingestiegen zu sein. Denn was umgesetzt wurde, entsprach nie meiner Vorstellung eines würdigen Endes dieser ST Serie.

SONO: Aber in einer virtuellen Serie hättest du das Ende verändern können.

Nadia: Ja, aber allein hätte ich das nicht geschafft. Dazu fehlt mir die notwendige Kenntnis über die Star Trek Technik, um auch spannende Episoden zu schreiben.

Nadia Volkrodt

Fanfictionautorin, Webmasterin und Mutter…

1978 geboren, Webmasterin diverser führenden FanFiction-Sites wie unter anderem Word of X, Deutscher Akte-X FanFiction Index, TrekNation und vielen mehr.

Hobbys: FanFiction, Artworks, Wallpapers und Musikvideos.

Lieblingsserien: Beverly Hills 90210, Akte X, Star Trek Voyager, Emergency Room, Buffy, Angel, Dawson's Creek, Deep Space Nine, Enterprise, Alias und DS9.

The Creek (http://the-creek.de.vu)

The Creek, die Homepage für die virtuelle Dawson's Creek Staffel 7.

STARTTERMIN der virtuellen Staffel: 19.November 2003

Um auf deine andere Frage von eben zurück zu kommen: Was bewegt mich für andere zu schreiben? Gute Frage… ich mag es anderen eine Freude zu machen. Und ich weiß, wie schwer es sein kann, wenn die Lieblingsserie endet. Ich kann in The Creek einfach sehr viel eigene Erfahrung einbringen, dadurch fällt das Schreiben deutlich leichter als bei einer virtuellen Star Trek Serie.

SONO: Nur warum schreibst du Dawsons Creek weiter? Weil dir das Ende nicht gefiel oder gibt es andere Gründe?

Nadia: Dawsons Creek hatte das beste Serienfinale, das ich je gesehen habe. Und gleichzeitig eines der traurigsten. Ich habe einfach das Bedürfnis aufzuzeigen, wie es nach diesem Ende weitergehen könnte. Es hat mich enorm inspiriert. Und ich wollte schon immer, dass jemand anderes als Dawson im Mittelpunkt steht. Denn der ist bei The Creek nur noch ein Nebencharakter.

SONO: Mh... ein interessanter Grund. Nun zu einem anderen Punkt. So ein Projekt bringt viel Arbeit mit sich. Der Aufbau einer neuen Homepage, Erstellung von Grafiken, Werbebanner etc. - ich weiß, dass du mehrere Seiten hast, die dich auf Trab halten und dass du einen kleinen Sohn hast und jetzt auch noch umziehst. Wie konntest du beim Start des Projektes sicher sein, dass du das hinkriegen wirst? Es ist schließlich alles andere als einfach jede Woche eine Folge online zu stellen. Ich kenne das selbst.

Nadia: Ich wusste nichts von dem Umzug, als ich das Projekt auf die Beine stellte. Und da die Premiere erst Mitte Oktober ist, bin ich sehr zuversichtlich. Und ab da geht es bei mir auch wieder ruhiger zu. Es geht ja jetzt vor allem nur noch um das Erstellen von Covers und das Schreiben der Episoden. Eine Episode wird im Schnitt 15-20 Seiten haben (Verdana/10), also nicht so viel. Und mit mehreren Charakteren wird es niemals langweilig und man läuft nicht Gefahr 5 Seiten lang über einen kleinen Gedanken zu schreiben. Man konzentriert sich darauf, prägnant zu schreiben, was letztlich auch den Leser bei Laune hält. Und online ist so eine Episode ja letztlich recht schnell. Es sei denn, dass einem der Beruf in die Quere kommt, wie das meist bei dir der Fall ist. *g*

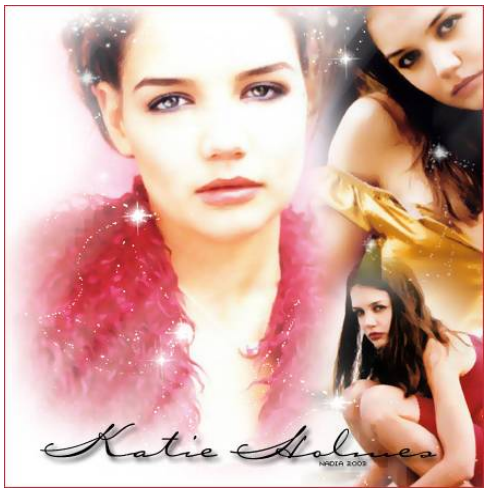
Und keines meiner anderen Projekte nimmt mich so sehr ein, dass da nicht immer noch Platz für ein weiteres wäre.

SONO: Unterschätze 15-20 Seiten nicht. Vor allem nicht, wenn du jede Woche eine Folge online setzen willst. Was, wenn mal eine Folge nicht fertig ist?

Nadia: Ich schreibe die Serie ja nicht allein. Und ich habe einige Autoren, die in weniger als einem Monat 50 Seiten und mehr ganz locker aus dem Ärmel schütteln. Und wir haben einen Vorsprung. Zudem schreibe ich die ersten drei Episoden, die anderen haben auch schon angefangen und geplant sind bisher knapp 13 Episoden, vielleicht auch ein paar mehr. Mal sehen…

SONO: Wobei wir auch beim Thema Teamwork wären. Wir haben schon genug Projekte sterben sehen, weil die Autoren davon liefen. Wie kannst du dir sicher sein, dass es diesmal klappt? Und was würde aus dem Projekt werden, stündest du plötzlich allein davor? Schon mal darüber nachgedacht? Gibt es so was wie einen Notfallplan?

Nadia: Nein, einen Notfallplan gibt es nicht. Ich müsste dann eben alles allein schreiben. Ich denke, dass ich dafür andere Projekte in meiner



Prioritätenliste nach hinten schieben müsste, stünde ich irgendwann allein da.

Sicher sein kann man denke ich nie, wenn es um so ein Projekt geht. Selbst richtige Produzenten können sich nie sicher sein, ob ihre Ideen beim Publikum ankommen. Nur wenigstens schleudern wir nicht gleich mehrere tausend Dollar raus.

SONO: Hast du nicht manchmal Angst, dass es dann keinen Spaß mehr machen könnte und es mehr zu einer "Muss-Sache" wird jede Woche eine Folge online zu stellen, wenn du alleine wärst?

Nadia: Natürlich habe ich davor Angst, aber wenn ich das nicht ignorieren würde, dann bräuchte ich bald nichts mehr online stellen. Keine Fanfics, FanArts oder was auch immer. Angst davor, dass etwas zu einer Muss-Sache wird, ist ein wesentlicher Bestandteil der Sache. Aber ich denke einfach, dass ich mich vor einem *Job* auch nicht so einfach drücken kann. Und als solchen will ich dieses Projekt diesmal sehen. Ich hoffe, das beantwortet deine Frage?!

SONO: Ja, das tut es. Eine sehr professionelle Einstellung. Ich weiß, dass du sehr gut schreibst und andere Fanfiction Autoren auch. Ich habe bessere Fanfics als Bücher gelesen. Ärgert es dich da gerade bei dieser Einstellung nicht manchmal, wenn Fanfictionautoren und ihre Werke nicht ernst genommen werden?

Nadia: Oh ja, und wie mich das ärgert. *lach* Ich wünschte, ich würde so ernst genommen – auch von Familie und Freunden hier zu Hause – wie ich die Sache ernst nehme.

Kaum jemand hier konnte meinen Zwang verstehen, sonntags die Updates auf World of X vorzunehmen, sie vorzubereiten, mich dafür richtig einzusetzen. Es wurde als Wahn belächelt und dabei bedeutete es mir so viel wie für manch anderen der Traumjob.

Ich vermisse das. Ich suche eine solche Liebe wieder, habe sie aber noch nicht gefunden. Ich suche nicht das Lob, das ich für WoX bekam, sondern allgemein die Resonanz. Bei TrekNation oder anderen Projekten kommen die Leute (vergleichsweise wenig Leute), doch sie alle sind nicht vom gleichen Schlag. Bei Dawsons Creek ist das wieder etwas anderes, was vielleicht auf das Alter der Autoren/Leser zurückzuführen ist. Zudem habe ich in letzter Zeit beobachtet, wie DC Fanfictions an Beliebtheit gewinnen. Ich denke das liegt an dem bevorstehenden Serienfinale. Die Fans suchen etwas, an das sie sich klammern können, etwas, dass ihnen Trost gibt. Und mit The Creek können wir das schaffen.

SONO: Also ein wenig die Suche nach Aufmerksamkeit mit einem Schuss guter Ideen und Spaß daran, andere zu erfreuen? Ein virtueller Cocktail sozusagen. Habe ich das richtig formuliert?

Nadia: Ja, so kannst du es nennen. *lacht*

SONO: The Creek ist nun nicht die einzige virtuelle Serie/Staffel im Internet. Hast du ein Vorbild im Bereich virtuelle Serien oder Autoren? Eine Serie? Ein Team? Etwas, dass du auch erreichen willst?

Nadia: Ich habe außer Star Wars – New Force noch nie eine virtuelle Serie von Anfang an verfolgt, deshalb kann ich die Frage nur schwer beantworten. An sich als Vorbild habe ich das amerikanische Voyager Virtual Season 8 Projekt, das sogar eine neunte Staffel hervorgebracht hat. Das alles sah sehr professionell aus, wirkte sehr wohl durchdacht. Nur manchmal waren mir die Episoden einfach viel zu lang… 70 – 80 Seiten.

Was ich erreichen will… ich möchte ein paar Gleichgesinnte glücklich machen und mit ihnen Spaß daran haben, DC weiterleben zu lassen.

SONO: Was denkst du darüber, dass es momentan so bei den virtuellen Serien boomt? Es scheint fast, dass täglich neue entstehen. Nicht alle werden umgesetzt und doch ist es eine Menge? Ist die "virtuelle Serie" ein Phänomen oder gar ansteckend?

Nadia: Nun ja, nicht alle virtuellen Serien sind wirklich gut. Oft mangelt es den Autoren an Schreiberfahrung, sie haben keine Betaleser. Ich habe schon ein paar angefangen zu lesen, dann aber sehr schnell die Lust verloren, weil der Schreibstil oftmals grausam ist.

Dass es eine Art "Boom" ist, kann gut sein. Es werden durch Links einfach viele Leute auf die virtuellen Kanäle aufmerksam, das Ganze ist wie eine Art Kettenreaktion. Es breitet sich aus und ich denke, dass vielen Fans der Gedanke gefällt etwas an einer Serie zu verändern oder eine zu Ende gegangene fortzuführen, wie in meinem Fall.

Man sollte das Schreiben von Fanfics zu einem richtigen Berufszweig machen. Mit allem, was dazu gehört. *lacht*

Es ist schade, dass man so was nicht drucken und in Buchläden zum Verkauf anbieten darf. Ich glaube, das könnte wirklich gut bei Lesern ankommen. Vor allem auch bei den Leuten, die sonst nur ungern auch einmal ein Buch zu Hand nehmen, anstatt den Fernseher einzuschalten.

SONO: Du solltest das vielleicht mal dem Arbeitsministerium vorschlagen. *grinst*

Nadia: Ja, wenn ich die Lachnummer des Jahres werden will. Das nimmt doch kaum ein normaler Mensch ernst. Obwohl ich denke, dass einige Autoren wirkliches Schreibtalent haben. Allerdings, so geht es mir, reizt sie

vor allem das Schreiben zu Serien/Filmen. Ich habe ausschließlich durch Fanfictions die Liebe zum Lesen und Schreiben entwickelt. Davor hat es mir keinen Spaß gemacht. Wenn das nicht der Beweis ist…

SONO: Eine Marktlücke sozusagen.

Nadia: Definitiv, ja.

SONO: Wir reden jetzt von Serien, Filmen etc. und virtuellen Serien/Staffeln, die dazu geschrieben werden. Was denkst du über Eigenkreationen?

Nadia: Ich bin ein Fanfiction Autor. Etwas ganz von allein zu schreiben, Charaktere zu entwickeln, ist nicht wirklich mein Ding. Ich mag es, mir Gesichter dabei vorzustellen, die vorgegeben sind und die ich kenne. Ich experimentiere gerne mit Vorlagen. Selbst etwas erfinden lockt mich wenig. Deshalb meine ich ja, dass man Fanfictions vermarkten sollte. Stinknormale Romane und ebenso normale Autoren gibt es mehr als genug. Was viele – vor allem Jugendliche – dazu bringt zu lesen, sind meiner Ansicht nach Fanfictions. Das ist einfach so herrlich "unnormal", dass es cool ist und es wirkt nicht so, als versuche man sich weiterbilden. Hinten herum gesehen muss man doch einiges können und auch dazu lernen, wenn man ein guter Fanfic Autor sein will. Auch diese Medaille hat zwei Seiten.

SONO: Mh… ich schreibe eine Eigenkreation. Ich habe schon vor der ersten Folge reichlich Zulauf. Ich denke, es kommt auf das Thema an. Bekannte Themen locken natürlich viele Leser an. Aber wenn man eine Sache gut aufzieht, kann alles funktionieren. Nun will ich mit meiner Serie nicht nur Jugendliche ansprechen, sondern auch Erwachsene. Warum nicht ein breites Publikum ansprechen?

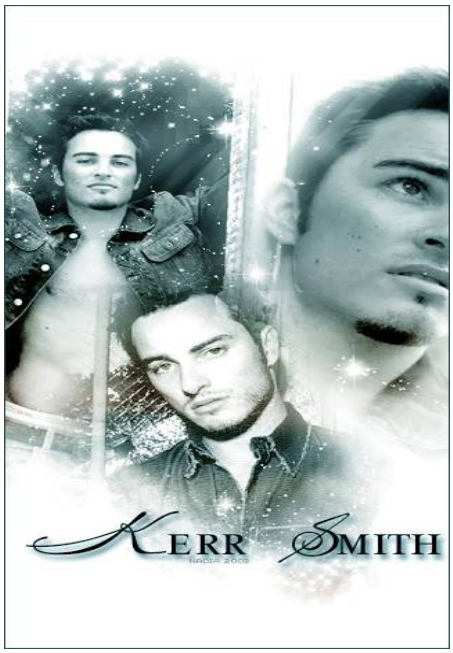
Nadia: Das ist bewundernswert, ehrlich.

SONO: Oh danke!

Nadia: Ich könnte das nicht. Vielleicht habe ich auch nur Angst, dass etwas, das ich erfinde, floppen könnte. Und je breiter das Publikum desto besser, da stimme ich zu. Ich glaube, dass es nichts gibt, vor dem ich so große Angst habe, wie davor zu versagen. Das war schon immer so…

SONO: Kommen wir jetzt langsam zum Schluss des Interviews, obwohl ich noch stundenlang weitermachen könnte. Hast du noch eine Empfehlung für die Leser? Eine Serie, eine Seite, etwas, dass man nicht verpassen sollte im Bereich virtuelle Serien?

Nadia: Ich kann jedem vor allem Star Wars – New Force empfehlen. Es ist extrem gut geschrieben, professionell aufgezogen und so spannend, dass ich nach jeder neuen Episode keine Fingernägel mehr habe, weil ich kaum erwarten kann, wie es weitergeht. Und das Beste daran ist, dass ich vor dieser virtuellen Serie kein Star Wars Fan war und es jetzt bin.



SONO: Schön zu hören. Das klingt ja fast nach Werbung für mich… nicht dass ich das noch raus schneiden muss - Wieder zu deiner Serie. Wann genau startet sie und was können wir erwarten?

Nadia: Wehe du schneidest das raus. *lacht*

The Creek startet am 15. Oktober und läuft von da an in einem wöchentlichen Takt, immer mittwochs.

Was zu erwarten ist, ist ein weiteres spannendes Jahr, in dem unser Augenmerk auf Joey und Pacey auch sehr stark auf Jack und Doug gerichtet sein wird. Und es werden neben neuen Charakteren altbekannte Gesichter auftauchen. Natürlich steht bei uns auch Liebe im Mittelpunkt und Angst. Einer der Charaktere wird ein sehr schweres Jahr haben, mehr will ich aber wirklich nicht verraten. Auch um Rücksicht auf alle Fans zu nehmen, die noch nicht wissen, wie die 6. Staffel endet.

SONO: Dann danke ich dir für das Interview und wünsche dir viel Erfolg bei The Creek und natürlich einen regen Zuspruch.

Vielen Dank!

Das Gespräch für SONO führte Steffi Raatz

Cyberpunk 2020:

Von Wolkenkratzerfestungen aus kontrollieren die Konzerne mit ihren Cyborg-Armeen die Welt. Unten auf der Straße ziehen Boostergangs plündernd durch den in Trümmern liegenden Betondschungel der Städte. Und der Rest der Welt feiert seine Parties. Superschicke Models mit biogeformten Körpern hängen mit schwergepanzerten Söldnern in den heißesten Clubs herum und ziehen durch die verrufensten Kneipen, die verkommensten Gassen diesseits des Postholocausts. Nie zuvor hat die Zukunft so finster ausgesehen.

Aber du kannst sie ändern. In deinen Handgelenken sitzen die Interfacekontakte. In deinen Armen ruhen die Waffen. Die Laser blitzen in deinen Augen, und Biochip-Programme zischen durch dein Hirn. Du bist verdrahtet und mit Cybersystemen aufgemotzt. Nur Typen wie du, nur die härtesten und die coolsten, können es wagen, raus auf die Straße zu

Virtuelle Welten in Rollenspielen

Das ist ein Thema mit dem sich vor allem Cyberpunk-Rollenspiele auseinandersetzen müssen. Das Grundprinzip ist bei allen Rollenspielen ähnlich und fußt auf den Ideen des Romanautors William Gibson. Die Daten, die Programme liefern und heute auf dem Bildschirm dargestellt werden, werden in der Welt des Cyberpunks von einem Cyberdeck in Sinnesreize umgewandelt und an die entsprechenden Sinneszentren im Gehirn geleitet. Es werden so alle Sinne angesprochen und es entsteht eine virtuelle aber doch greifbare Welt aus Daten und Programmen, die aber auch Gefahren für den User bereithält. Wer den Film Matrix gesehen hat, hat schon eine ganz gute Vorstellung, wie das Prinzip funktioniert. Um im sogenannten Cyberspace etwas zu machen benötigt der User Programme. Diese sind im Prinzip seine Werkzeuge oder auch Waffen.

Wie wird das nun spieltechnisch in den einzelnen Rollenspielsystemen umgesetzt? Nachfolgend möchte ich ein paar der bekannteren Systeme vorstellen.

Cyberpunk 2020 2. Edition

Um im Universum von Cyberpunk 2020 die Erfahrung des Cyberspace zu machen benötigt man ein Cyberdeck und sogenannte Interface Plugs (Datenbuchsen, neurales Interface). Das Cyberdeck wird über ein Glasfaserkabel an die Datenbuchse im Kopf des Users angeschlossen. Die Datenbuchse ist mit den Sinneszentren im Gehirn des Users „verdrahtet“. Über dieses Kabel werden die Sinnesreize geleitet. Eine Tastatur ist jetzt überflüssig und für die Bedürfnisse eines Netrunners (Hacker) viel zu träge. Aktionen, wie Programme aufrufen, werden jetzt einfach gestartet, in dem man an sie denkt. Ein Monitor ist ebenfalls überflüssig.

Es gibt auch noch sogenannte Trodes. Das sind Sensoren, die man sich an den Kopf klebt. Man spart sich dadurch eine Operation, wie sie bei Datenbuchsen notwendig wäre. Dafür sind diese Sensoren aber auch nicht so schnell. Der User erhält einen Malus, wenn er über Trodes sich im Netz bewegt.

Die Cyberdecks sind vollwertige Computer inklusive einem Cybermodem. Diese Cyberdecks sind nur noch so groß wie ein Taschenbuch.

Ein Cyberdeck hat 3 Werte, ähnlich der Attribute eines Charakters.

Memory bestimmt wie viele Programme der Netrunner bei seinen Ausflügen im Cyberspace zur Verfügung hat.

Speed bestimmt die Initiative bei einem Hackerkampf im Cyberspace.

Data Wall Strength ist eine Art Rüstung gegen Angriffe von Programmen, die gegen die Hardware des Netrunners gerichtet ist und das Cyberdeck beschädigen könnte.

Diese Attribute können natürlich mit Geld aufgerüstet werden bis zu einem bestimmten Maximum.

Wie schon erwähnt benötigt der Netrunner noch Programme um im Cyberspace etwas zu bewegen. Auch die Programme haben Attribute:

Strength ist die Stärke des Programms im Vergleich zu anderen Programmen. In einem Kampf im Cyberspace gegen andere Programme oder Netrunner wir die Strength des Programms zum Angriffswurf des Netrunners addiert.

Class beschreibt den Typ des Programms.

Intrusion-Programme sind dafür gedacht die äußere Verteidigung eines Systems zu überwinden. Manche

gehen und auf des Messers Schneide zu tanzen. Denn du bist ein Cyberpunk.

Cyberpunk: Dark-Future-Rollenspiel - das Beste aus realistischer Action und Spielbarkeit. In diesem Buch findet man alles, um den ersten Schritt auf die düsteren Straßen der 2020er zu wagen. Straßen einer harten und unbarmherzigen Welt.

Shadowrun:

Wir schreiben das Jahr 2060. Magie ist so real wie die finsteren Straßen der Megasprawls. Konzerne halten die wahre Macht in den Händen und haben den Begriff Konkurrenz neu definiert: Sie versuchen, sich gegenseitig mit verdeckten Operationen an die Gurgel zu gehen. Fleisch und Maschine sind verschmolzen und haben den neuen Menschen hervorgebracht: Den Straßensamurai mit übermenschlichen Reflexen, sein Gehirn mit der Waffe verbunden; den Decker, der seinen Geist direkt in das weltweite Computernetz einstöpselt oder den Rigger, dessen

Programme dieser Class sind eher subtil andere setzen auf rohe Gewalt sind aber dafür schneller am Ziel.

Decryption-Programme sind dazu gedacht Code Gates (Passwortprogramme) zu überwinden.

Detection/Alarm-Programme erkennen und melden Eindringlinge. Manche Programme verfolgen das Signal bis zu seiner Quelle zurück und stellen so fest, wo sich der Hacker gerade in der Realwelt aufhält.

Anti System-Programme greifen die Hardware eines Netrunners an und beschädigen diese.

Evasion/Stealth-Programme sind Programme mit denen sich der Netrunner tarnen kann und an anderen Programmen oder Netrunnern vorbeischleichen kann.

Protection-Programme sind virtuelle Rüstungen, mit denen ein Netrunner sich gegen Angriffe schützen kann.

Anti-IC-Programme sind Programme, mit denen man andere Programme zerstören kann.

Anti-Personnel-Programme sind Programme, die auf die reale Person des Netrunners zielen und ihm ernste Schäden zufügen können.

Controllers sind Softwareschnittstellen mit denen man Peripheriegeräte jeglicher Art ansteuern kann.

Utilities sind vergleichbar mit den heutigen Utilityprogrammen also nützliche Programme für eine ganze Reihe von Anwendungen.

Memory Units stellt die Größe des Programms dar und gibt an, wie viel Memory des Cyberdecks von dem Programm belegt wird.

Cost erklärt sich von selbst. Wie teuer ist das Programm.

ICON ist eine Beschreibung des Programms, wie das Programm im Cyberspace aussieht.

Natürlich gibt es auch noch eine Beschreibung, was das betreffende Programm bewirkt.

Und nun zum Objekt der Begierde der Netrunner, den sogenannten Datenfestungen. Eine Datenfestung ist im Prinzip jedes System, das seine Daten mit Programmen und Datenwänden (Data Walls s.u.) schützt. Diese Datenfestungen zu kreieren ist Aufgabe des Spielleiters und ähnelt etwas dem Planen eines Dungeons in einem Fantasy-Rollenspiel. Diese Datenfestungen werden auf kariertem Papier gezeichnet. Jedes Teil besetzt dabei 1 Kästchen auf dem Blatt.

Die Datenfestung besteht aus folgenden Elementen:

CPU: Die Anzahl der CPUs bestimmt das Hauptattribut, das die Basis für die „Fertigkeiten“ des Systems darstellt. Je mehr CPUs im System vorhanden sind, desto größer ist dieses Attribut.

Memory: Die primären Ziele von Netrunnern. In den Memories sind Daten jeglicher Art gespeichert.

Datenwände: Datenwände sind die äußeren Begrenzungen des Systems.

Code Gates: Die legalen Zugänge zur Datenfestung.

Defenses: Alle Verteidigungsprogramme der Datenfestung

Remotes: Peripheriegeräte, die über das System angesteuert werden.

Durch das platzieren dieser Elemente entsteht eine Art Gebäude, ein Dungeon, durch den sich der Netrunner durcharbeiten muss. Trifft er dabei auf ein Verteidigungsprogramm, dann kommt es zum Kampf.

Bewusstsein sich mit Fahrzeugen verbindet und eine Haarnadelkurve mit Höchstgeschwindigkeit nimmt. Und Sie sind Teil dieser verdrahteten Gesellschaft, in der die Wolkenkratzer der Konzerne auf die Schatten herabstarren, die sie werfen. Sie leben in diesen Schatten. Sie sind ein Shadowrunner. Sie können ein Mensch oder ein Troll sein, eine Zwergin oder eine Elfe. Sie können Feuerbälle werfen, auf Ihre Maschinenpistole vertrauen oder Computersicherheitssysteme mit einem Programm durchdringen, das so elegant und tödlich ist wie ein Stilett. Wie auch immer der Auftrag lautet: Sie erledigen ihn. Sie sind ein Shadowrunner, ein Profi. Sie leben nicht nur in den Schatten, sondern Sie beherrschen Sie. Für jetzt..

Der Kampf im Cyberspace wird genauso abgehandelt wie der Kampf zwischen Charakteren in der normalen Spielwelt. Es kommen nur andere Attribute und Fertigkeiten zum Einsatz.

Der Ablauf der Runde ist genau derselbe. Zuerst Initiative auswürfeln, danach die Aktionen nach der ermittelten Initiative abhandeln.

Shadowrun 2. Edition

Bei Shadowrun wird der Cyberspace Matrix genannt. Die hat aber nichts mit dem gleichnamigen Film zu tun. Die Matrix besteht aus Milliarden sogenannter Nodes. Diese Nodes sind mit Datalines miteinander vernetzt. Eine Gruppe von Nodes die zusammenarbeitet bildet ein System. Ein System ist dann z.B. der Mainframe eines Konzerns. Jede dieser Nodes hat ein Security Rating und es können sich IC (Verteidigungsprogramme) darin aufhalten.

Die Vorraussetzungen in die Matrix zu gelangen sind dieselben wie bei Cyberpunk, Datenbuchse im Kopf, ein Cyberdeck und ein paar Programme.

Es gibt 6 Grundtypen von Nodes und in jeder Node sind bestimmte Systemoperationen möglich. Diese Systemoperationen sind im Regelwerk genau beschrieben.

CPU (Central Processing Unit): Das Herz eines Systems und üblicherweise sehr gut durch ICs gesichert.

DS (Datastore): Die Schatzkammer. Hier werden die ganzen Daten gespeichert. Ist in der Regel ebenfalls gut gesichert.

I/OP (I/O Ports): Anschlussstelle für Peripheriegeräte wie z.B. Drucker, Bildschirme usw.

SPU (Sub Processor Unit): Eine Art kleiner Computer der Anweisungen der CPU selbstständig bearbeitet. Hier sind keine Systemoperationen möglich.

SAN (System Access Node): Der Eingang in das System.

SN (Slave Node): Eine SN steuert eine Maschine irgendeiner Art wie z.B. Fahrstühle, Kaffeemaschinen usw.

Um die Systemoperationen in den Nodes zu auszuführen sind keine Programme notwendig. Der Netrunner muß nur einen Wurf auf seine Computerfertigkeit gegen das Security Rating der Node schaffen. Der Netrunner kann mehrere Versuche durchführen, wenn er es beim ersten Mal nicht schafft aber die Chancen steigen, dass er einen Alarm auslöst. Der erste ausgelöste Alarm ist ein passiver Alarm und hat zur Folge, dass das System aufmerksamer ist und die Sicherheitsmaßnahmen verstärkt. Wird danach ein zweiter Alarm ausgelöst, dann wird aus dem passiven ein aktiver Alarm. Das System benachrichtigt den Systemoperator. Dieser entscheidet dann, welche Gegenmaßnahmen zu ergreifen sind.

Cyberdecks

Wie bei Cyberpunk 2020 haben auch bei Shadowrun die Cyberdecks Attribute:

Hardening: Die Rüstung in der Matrix.

Active Memory: Der Speicher der für aktive Programme zur Verfügung steht.

Storage Memory: Das 2053er Äquivalent zur guten alten Festplatte.

Load Speed: Die Geschwindigkeit mit der Daten und Programme vom Storage Memory in den Active Memory geladen werden.

I/O (Input/Output) Speed: Die Download- oder Uploadgeschwindigkeit.

Auch das Abbild des Netrunners in der Matrix, die sogenannte Persona hat Attribute:

Bod: Das Äquivalent zum Body Attribut „echter“ Charaktere in Shadowrun. In der Regel die Schwierigkeit für Programme der Persona Schaden zuzufügen.

Evasion: Basis für den Resistance-Test bei Angriffen.

Masking: Die Fähigkeit sich in der Matrix unbemerkt zu bewegen.

Sensors: Die Fähigkeit Dinge in der Matrix zu bemerken.

Die Programme kann man folgendermaßen unterscheiden:

Combat Utilities: Die Waffen in der Matrix, dazu gedacht Angriffe auf andere Programme oder Netrunner durchzuführen.

Defense Utilities: Programme mit denen man sich vor den Angriffen in der Matrix zu schützen kann.

Sensor Utilities: Programme um Daten oder Nodes zu analysieren.

Masking Utilities: Programme um andere Programme oder Netrunner zu verwirren bzw. um eigene Persona zu tarnen.

Der Verlauf eines Hackerangriffs verläuft bei Shadowrun genauso wie bei Cyberpunk 2020. Der Hacker arbeitet sich Node für Node durch das System bis zu seinem Ziel und versucht dabei keinen Alarm auszulösen und die ICs auszuschalten. Der Matrixkampf bei Shadowrun entspricht dem normalen Kampf. An die Stelle der Fertigkeiten der Charaktere rücken die Attribute des Cyberdecks und der Programme. Dazu kommt dann noch der Hackingpool des Charakters, der ähnlich eingesetzt wird, wie der Kampfpool bei normalen Kämpfen.

Die Regeln für Netrunner oder Konsolencowboys, wie immer man Hacker auch nennen möchte, haben natürlich ihren besonderen Reiz. Sie haben aber auch einen großen Nachteil wie ich finde. Bis man einen Hackerangriff mit diesen Regeln durchgespielt hat, vergeht eine gewisse Zeit. Die anderen Spieler haben in dieser Zeit nichts zu tun und langweilen sich möglicherweise. Abhilfe können Simulationsprogramme schaffen, die die Matrix auf Computern simulieren. Für Shadowrun gibt es solche Simulatoren. Man kann dann den Spieler, der einen Netrunner spielt, einfach vor den Computer setzen und ihn machen lassen, während man sich um die anderen Spieler kümmert. Der Spielleiter muss natürlich vorher die Daten des zu hackenden Systems und die Daten des Spielercharakters samt Cyberdeck einpflegen.

GURPS Transhuman Space

Transhuman Space ist ein relativ neues Setting für das Universalregelsystem GURPS und spielt im Jahr 2100. Es gibt im Grundbuch keine Regeln in der Art wie sie bei Cyberpunk 2020 oder Shadowrun zu finden sind. Trotzdem möchte ich es hier erwähnen da VR-Technologie in diesem Setting einen großen Stellenwert hat.

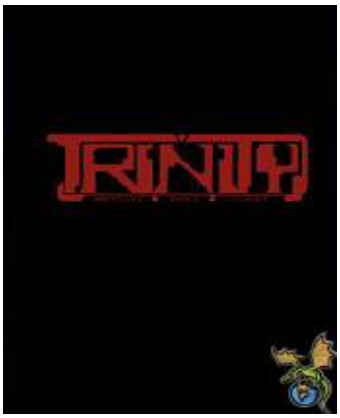
Bei Transhuman Space wird von sogenannter „Augmented Reality“ gesprochen. Kernstück ist dabei eine Art Hightech-Brille genannt Smart Glasses. Diese Brille ist bei Transhuman Space so weit verbreitet wie heutzutage digitale Armbanduhren. In dieser Brille ist ein Computer, eine Digitalkamera, ein Head-Up Display, optische Erkennungssoftware, ein Funkmodem, Lautsprecher. Das alles wird von einer künstlichen Intelligenz gesteuert. Auf diese Brille werden nun Informationen jeglicher Art projiziert. Die reale Welt wird durch Daten aus der virtuellen Welt praktisch überlagert. Nehmen wir an man geht in der Stadt spazieren. Die

Transhuman Space:

Was bedeutet „menschlich“?

Im Jahr 2100 muss sich die Menschheit der größten Herausforderung stellen – der Besiedlung des Sonnensystems. Multinationale Konzerne drängen in den Weltraum und entwickeln Technologien, die Regierungen fürchten zu erforschen, während bizarre Kulturen genetisch weiterentwickelter Menschen wie exotische Blumen aufblühen. Wird der Begriff „menschlich“ in einer Welt aus Genmanipulation und digitalem Bewusstsein eine Bedeutung haben?

Es ist eine Zeit des Reichtums und der Abenteuer, der Veränderung und des Terrors – das Zeitalter des Transhuman Space!



AI prüft nun während des Spaziergangs alle Gesichter der Personen denen man begegnet. Erkennt die AI eine Person so werden sämtliche Daten auf die Brille und somit in das Sichtfeld des Trägers projiziert.

Keyboards, Mäuse und Lichtgriffel sind vollkommen überflüssig geworden. Benötigt der Anwender ein solches Gerät um zum Beispiel eine Graphik zu zeichnen, dann wird von der AI ein solches Gerät in das Sichtfeld des Anwenders projiziert. Der Anwender kann dieses Gerät bedienen und die AI analysiert diese Bewegungen und setzt das entsprechend um. Natürlich kann man die reale Welt durch eine komplette Projektion vollkommen verschwinden lassen und so würde dann eine vollkommen virtuelle Umgebung entstehen.

Eine weitere Anwendung sind Virtual Tags oder kurz V-Tags. Das sind virtuelle Informationen die bestimmten Orten oder Plätzen zugeordnet sind. Kommt eine Person mit Smart Glasses in die Nähe eines Ortes an dem ein V-Tag platziert wurde so kann er die Informationen herunterladen. Das könnte zum Beispiel Werbung sein oder Informationen über ein Ausstellungsstück in einem Museum. Auch Gegenstände können mit V-Tags versehen werden.

Die Möglichkeiten, die diese Technologie bietet sind nahezu unbegrenzt.

Trinity

Auch bei Trinity findet kein Eintauchen in den Cyberspace wie bei Cyberpunk oder Shadowun statt. Informationen aus dem weltumspannenden OpNet besorgen findet auf die klassische Art oder mittels Agenten statt. Agenten sind elektronische Diener. Programme denen der Anwender gesprochene Anweisungen gibt, die dann der Agent ausführt. Dabei stellt der Agent unter Umständen noch Fragen, wenn ihm die Anweisungen zu vage sind. Der Agent arbeitet dann selbstständig den Auftrag ab.

Agenten gibt es verschiedene. Sie unterscheiden sich in ihrem Fachgebiet und natürlich in der Leistungsfähigkeit und somit auch im Preis. Ein weiteres Unterscheidungsmerkmal ist ihr Erscheinungsbild.

Bei Trinity haben alle Computer oder Minicomps Holoprojektoren als optisches Ausgabegerät. Sie sind also in der Lage dreidimensionale Bilder zu projizieren. Somit wären bei Trinity durchaus primitive Holodecks wie in Star Treck möglich. Man müsste eine Halle mit tausenden solcher Projektoren ausstatten und könnte so eine Virtuelle Umgebung entstehen lassen. Sie wäre allerdings nur auf Hören und Sehen beschränkt.

Das war ein kleiner Rundgang durch gängige Rollenspiele und ihre Art mit dem Thema Virtuelle Welten umzugehen.

Michael Knörzer

Von: kokomo

An: hiroito

Betreff: Sie

Ich sitze gemütlich auf der Terrasse meiner Inselhütte, beobachte den Mond und starre in das leuchtende Rechteck des Notebookmonitors. Im Hinterzimmer höre ich Sie vor Qual stöhnen. Ab und an schreit Sie kurz auf. Das geht nun schon seit Stunden. Ich nehme es kaum mehr wahr. Es ist im Laufe der Wochen zu einem Hintergrundgeräusch geworden wie das Rauschen des Meeres, das Rascheln der Palmenblätter im Wind hoch über mir. Kannst du dir vorstellen, wie ich mich anfangs fühlte? Wie ich Sie umsorgte, umgarnte mit meiner Fürsorge, Sie mit meinem Mitleid erstickte?

Aber das ist nun schon lange vorbei.

Der Strand liegt wie ein weißes Band vor mir. Die Schwärze der See leckt nach ihm, beißt Stück für Stück ab, und speit es wieder aus.

Als wir beide, Sie und ich, vor zwei Jahren hier ankamen, haben wir das nächtliche Schauspiel jeden Abend gemeinsam bewundert. Wir saßen auf der Hängeschaukel aus Bambusrohr und hielten uns fest umschlungen. Auch das kommt nicht mehr vor. Nun sitze ich Abend für Abend allein auf der Veranda, große Totenkopfkäfer umschwirren die Petroleumlampe auf der Brüstung.

Ihre Krankheit kam schleichend wie ein Dieb in der Nacht. Zuerst war es nur ein Schmerz in den Gliedern, wie bei einer starken Grippe. Dann folgte das Fieber. Schweiß brach ihr aus allen Poren des Körpers. Immer wieder erschien Sie gesund zu werden. Keine roten Flecken mehr auf Hals und Gesicht. Doch stets kam die Krankheit wie ein Bumerang zurück, jedes Mal ein wenig stärkere Schmerzen, jedes Mal länger andauernd. Nun ist Ihre Existenz ein einziges Leiden.

Kannst du dir vorstellen, wie das ist, wenn du Tag für Tag das Stöhnen aus Ihrem Mund hörst? Wenn die Lippen sich verzerren, wenn die Zähne ausfallen und wie schimmernde Porzellanstückchen auf dem Kopfkissen liegen?

Ich werde nun wieder hineingehen und mich in der Küche auf dem Boden zum Schlafen niederlegen.

Auf bald,

kokomo

Von: kokomo

An: hiroito

Betreff: Sie schläft

Wie friedlich Sie daliegt. Fast ist es so, als würde Sie gesund sein. Doch die dunklen Ränder unter Ihren Augen sprechen die deutliche Sprache des kriechenden Siechtums. Ich betrachte Sie durch den Gazevorhang, den ich über dem Bett aufgehängt habe, dass das Nachtgeschmeiß sich nicht an Ihrem Blut laben kann. Wenn ich ehrlich zu mir bin, geschah das nicht aus Fürsorge für Sie. Nein, ich fürchte mich vor der Ansteckung mit der Krankheit, die Sie in sich trägt und welche die Moskitos zu mir bringen könnten.

Ach, es wird immer unerträglicher ihren schwindenden Körper zu sehen. Er ist fast nur noch ein Schatten des früheren Selbst unter der Bettdecke, ein Hauch von Knochen, durch Sehnen am Auseinanderfallen gehindert.

Ich trete zurück und die Tritte meiner leichten Sohlen sind kaum auf den Bodenbrettern hörbar. Ich muss raus. Die Atmosphäre vergiftet mein

Steckbrief:

Markus K. Korb wurde 1971 in Werneck (Unterfranken/Bayern) geboren, ist verheiratet und hat zwei Kinder. Er veröffentlichte bislang in deutschen und englischen Literaturmagazinen und Anthologien. Als Einzelpublikation liegt "Träume vom Abgrund. Verstörende Geschichten" im Rough Art Verlag vor. Das Werk erschien im Dezember 2002 und beinhaltet sechs Phantastik - Erzählungen, welche die Frage nach dem wahren Wesen der Realität stellen. Neustes Werk ist "Grausame Städte" beim Blitz-Verlag.

Denken. Jetzt, auf der Veranda, atme ich tief durch, sauge die Nachtluft in meine Lunge. Der Wind schmeckt nach tropischen Blüten und nach Salz. Es könnte das Paradies sein. Könnte.

bald,

kokomo

Von: kokomo

An: hiroito

Betreff: Sie schläft nun ...

Seit gestern wohne ich im Nebenhaus. Es ist mittels einer Holzbrücke mit dem Haupthaus verbunden. Ich habe Ihr Schreien nicht mehr ausgehalten. Mitten in der Nacht schrecke ich hoch, höre Ihr unmenschliches Gekreische und weiß doch, dass ich Ihre Pein nicht lindern kann. Es gibt keinen Arzt auf der Insel. Niemanden gibt es hier. Nur mich und dieses farblose Abbild von Frau, die einst meine Geliebte war.

Hab ich dir von den Plänen geschrieben, die wir damals hatten? Wir wollten fernab von der Zivilisation leben. Weg vom Lärm der Städte, vom Smog, vom Gewusel der Menschen auf den Straßen. Wollten das Paradies erleben. Natur in ihrer unbefleckten Schönheit genießen. Dazu kauften wir von unserem Ersparten ein Boot und diese abgelegene Karibikinsel. Wir landeten und versenkten als erste Aktion unseren Kahn. Noch immer liegt das Wrack draußen vor der Küste. Der Mast ragt wie ein Fanal unser Blauäugigkeit aus dem Wasser. Sicher haben sich schon Muscheln und Algen am Rumpf breitgemacht. Fische bewohnen es jetzt, während wir Gefangene sind auf diesem Eiland fernab der Welt. Wir sind vergessen von allen, denen wir unsere Abneigung ins Gesicht gespuckt haben, die wir mit Verachtung straften, weil sie unseren Traum nicht teilten. Kaltschnäuzig haben wir uns von ihnen abgewandt, wollten unser persönliches Paradies leben. Was ist nun daraus geworden?

Ein wunderschöner Albtraum aus schwülwarmen Nächten, sonnendurchwirkten Tagen mit einem azurblauen Meer. Wie ich das alles hasse!

Es gibt keine andere Insel weit und breit. Das war uns wichtig. Damals. Wir wollten keinen Kontakt – mit niemandem. Doch nun stehen wir allein da. Wir haben nur noch uns. Kein Funkgerät, kein Warennachschub von außen, nichts. Wir sind autark, ernähren uns von dem, was die Natur uns bietet. Leider gewährt sie uns kein Heilmittel für die schleichende Krätze, die meine Geliebte befallen hat. Und einen Arzt kann ich nicht holen...

Adieu,

koko

Von: kokomo

An: hiroito

Betreff: Sie schläft nun sanft ...

Es ist wieder Nacht. Selbst im Schlaf finde ich keine Ruhe mehr. Deshalb sitze ich wieder auf der Veranda, das Notebook auf den Knien. Wenn vom Haupthaus her die Schreie zu mir herüberdringen, brülle ich meine hoffnungslose Traurigkeit hinaus in die Karibiknacht. Sollen sich die Tiere doch erschrecken – was kümmert es mich? Alles ist mir so egal geworden. So sinnentleert ist das Leben hier. Sehe ich die Schönheit der Natur, entdeckte ich doch die darrunterliegende Fäulnis, die in allem steckt. Die Saat der Verwesung, des Dahinsiechens befindet sich in allem. In meiner Geliebten schaue ich sie. Selbst in mir.

Blicke ich auf meine Hände, sehe ich schwarze Flecken, wo sich das Fleisch aufbäumt, abfallen will von den Knochen. Ich muss mich beeilen, bald kann ich nicht mehr das tun, was ich tun will. Tun muss!

Ich weiß, dass die Batterie meines Notebooks nicht aufgeladen werden kann auf dieser gottverdammten Insel.

Ich weiß auch, dass du, Hiroito, gar nicht existierst. Mir ist bewusst, dass ich die Emails vergeblich

schreibe, denn es gibt auch auf diesem Weg keine Verbindung nach außen. Dennoch tut es mir gut, den Frust von der Seele zu schreiben.

Ich hasse dieses Eiland. Wenn ich es mir genau überlege, hasse ich einfach alles. Die gesamte Existenz auf diesem mit dem Fluch des Lebens beladenen Gesteinsbrocken, der ohne Sinn durchs All torkelt.

Ach wären wir doch niemals aus dem Urschlamm herausgekrochen!

Ich gehe jetzt hinüber zum Haupthaus. Dort werde ich das Kissen nehmen. Nicht das Raue, Harte, sondern das Weiche. Damit werde ich Ihr das Leben aus dem Gesicht drücken, bis Ihr Körper zuckt. Wenig nur. Und dann still liegt.

Dann wird Sie schlafen...für immer. Und ich werde mich neben Sie legen, das rostige Messer tief in meine Kehle gesenkt. Röchelnd den Saft verspritzen, der wiederum Nährmilch ist für die Kreaturen der Nacht, welche um das Bett hocken und darauf warten, dass ich nicht mehr atmen werde.

Lebe nicht wohl!

kokomo alias Richard Franke

PS: Ich soll dir keine schönen Grüße von meiner Geliebten ausrichten!

Autor: Markus K. Korb

Werbung

WERBUNG IM MAGAZIN SONO

kostet kein Geld.

Wir schalten Werbeanzeigen zu exklusiven Artikeln, wie Werkstattberichte, Leseproben oder ähnliches. Kontaktieren Sie uns mit Ihrer Werbeidee und einem Artikel für unser Magazin.

chris@fantasyguide.de

redaktion@x-zine.de

Rezension: BRAWL

Eine Alternative zu den bekannten Trading Card Games

Endlich gibt es zu den ganzen Trading Card Games eine Alternative. Von den komplexen Regeln, die diese Kartenspiele bieten, hat nun der Mario Truant Verlag ein Spiel herausgebracht, das mit ganz einfachen Regeln aufwartet, jedoch mit genauso viel Spielespass. Brawl ist ein Kartenspiel, welches sich sehr gut für zwei Spieler eignet, aber auch mit mehreren Leuten gespielt werden kann.

Insgesamt verfügt die Reihe über sechs unterschiedliche Kartendecks, die in drei Gruppen unterteilt sind: Anfänger, Spezialisten und Profis. Die Anfängerbox, welche wir hier vorstellen, besteht aus zwei Decks, das von Hale und Chris.

Hale ist ein Kraftpaket. Er ist der größte und stärkste Kämpfer der Serie. Seine Technik ist sehr einfach, was ihn manchmal in Schwierigkeiten bringt.

Vorteile: Stark. Viele Hit- und Hit-2-Karten in allen Farben.

Schwächen: Einstieg. Wenig Block-Karten

Chris ist eine Dickköpfige und ruhige Kämpferin. Sie schlägt einen Gegner niemals im Zorn und wartet ungeduldig auf jede Herausforderung.

Vorteile: Ausgeglichen. Gute Mischung von Hit- und Block-Karten

Schwächen: Vorhersehbar. Wenige ungewöhnliche Karten

Spielaufbau:

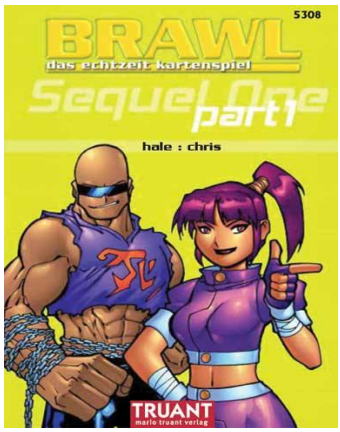
Das Spiel ist sehr einfach zu verstehen. Die beiden Kartendecks bestehen aus folgenden Karten:

Hale: Basiskarten, Hit-2 und Hit-Karten in den drei Farben blau, grün und rot, Block-Karten, Clear-Karten und Freeze-Karten.

Chris: Hit-Karten in allen drei Farben, Block-Karten, Clear-Karten und Freeze-Karten.

Jeder der beiden Spieler sucht sich zunächst aus mit wem er spielen möchte, ob nun mit Hale oder mit Chris. Dann werden aus den Stapeln die Freeze Karten herausgenommen und der Rest wird gut gemischt. Die Freeze-Karten werden unter den Stapel gelegt und dieser wird dann zugedeckt vor den Spielern positioniert. Nun kann man sich aussuchen, ob man mit oder ohne Runden spielen will.

Für Anfänger ist natürlich erst einmal mit Runden geeignet, damit sie das Spielprinzip richtig verstehen, denn ohne Runden kommt es auf die Schnelligkeit an. Der beginnende Spieler zieht eine Karte. Ist es keine der Basiskarten, auf den jeweils einer der Charaktere drauf ist, wird die Karte aufgedeckt und auf einen Stapel daneben gelegt. Nun wäre der nächste Spieler an der Reihe. Dieses geht so lange, bis einer der Spieler eine Basiskarte gezogen hat und diese auf die Mitte des Tisches legt. Nun ist wieder der andere Spieler dran. Er kann auf seinen Stapel schauen, die oberste Karte darf von dem abgelegten Stapel wieder gespielt werden. Wenn es eine Hit-Karte ist, sollte diese auf die Basiskarte gelegt werden. Hierbei ist es relativ egal, wie die Karte draufgelegt



Brawl 1 / chris:hale

von James Ernest

Ein Kartenspiel für 2 und mehr Spieler

BRAWL ist ein Echtzeit Kartenspiel, das ohne Runden gespielt wird.

ISBN: 3-934282-28-8

Copy: 1999.2002 Cheapass Games

Copy: 2002 Deutsche Ausgabe Mario Truant Verlag. Unter Lizenz von

Cheapass Games

Jede Box enthält zwei Kartendecks, die beliebig mit den anderen Sets der Serie kombiniert werden können:

Jedes Deck repräsentiert einen einzigartigen Charakter mit einem unterschiedlichen Kartensatz.

Rezension: BRAWL

Eine Alternative zu den bekannten Trading Card Games

wird, Hauptsache ist, dass man nur die Hälfte der Karte verdeckt, denn die andere Hälfte gehört dem Gegner.

Nun ist wieder der andere Spieler dran. Auch er kann die oberste Karte von seinem abgelegten Stapel benutzen oder aber, wenn diese nicht passt eine neue Karte ziehen. Wenn es sich wieder um eine Hit-Karte handelt darf er diese auf seiner Seite der Basiskarte legen.

Man darf nun alle seine Karten ablegen, wie es der Spielverlauf erlaubt.

Allerdings muss man drauf achten, das grüne Hit-Karten auch nur auf grüne Hit-Karten gelegt werden dürfen. Genauso ist es auch mit den blauen und roten Karten. Es dürfen auch nur insgesamt drei Basiskarten auf dem Tisch liegen. Sobald ein Spieler eine vierte zieht muss diese auf den abgelegten Stapel gelegt werden.

Die Block-Karten:

Die Block-Karten dienen dazu dem Gegner einen Spielzug zu vermiesen. Sobald der Gegner einen Stapel an Hitkarten abgelegt hat kann man eine Block-Karte darauf legen. Natürlich muss auch diese die passende Farbe haben. Auf diesen Stapel – natürlich nur auf der Spielseite auf der die Karte liegt – dürfen keine Hit-Karten mehr abgelegt werden.

Die Clear-Karten:

Die Clear-Karten dienen dazu, um wieder etwas mehr Platz auf dem Spielfeld zu schaffen. Sobald man recht viele Karten abgelegt hat und sich ein Stapel füllt kann man, wenn man so eine Karte gezogen hat,

diese auf den Stapel legen und diesen dann in sein „Archiv“ packen. Es ist dann wieder Platz für eine neue Basis-Karte. Die Clear-Karten sind nicht Farbabhängig und können nur auf äußere Stapel gelegt werden. Sobald drei Stapel auf dem Tisch liegen, kann man den in der Mitte nicht mehr ins „Archiv“ verschieben.

Die Freeze-Karten:

Die Freeze-Karten kommen zuletzt ins Spiel, sie sind ja auch ganz unten auf dem Stapel. Sie werden auf einen Stapel gelegt, der dann „eingefroren“ ist und auf den man keine Karten mehr ablegen kann, diesen

auch mit Hilfe von Clear-Karten nicht mehr ins „Archiv“ verschieben kann.

Sobald alle Freeze-Karten (drei Karten pro Spieler) abgelegt sind werden die Punkte gezählt. Hierbei ist es wichtig welche Karten sich im „Archiv“ befinden und wie viele es sind. Die Freeze-Karten kommen bei

einem Rundenspiel immer zur selben Zeit ins Spiel, wenn man jedoch nicht rundenbasiert spielt kommt es auf die Schnelligkeit an. Sobald ein Spieler keine Karten mehr auf seinem Hauptstapel hat ist das Spiel vorbei.

Ende des Spiels:

Sobald das Spiel vorbei ist können Punkte gezählt werden. Hierbei gelten besonders die, die im Archiv sind. Auf jeder Hit-, Hit-2-, Block-, Clear- und Freeze-Karte stehen Punkte drauf. Diese müssen zusammengezählt werden und derjenige mit den meisten Punkten ist Sieger.

Also kommt es nicht nur auf die Schnelligkeit an, denn es hat nicht immer der gewonnen, der zuerst seine Karten losgeworden ist.

Soviel also dazu wie das Spiel funktioniert.

Man liest selbst, es ist recht einfach und macht auch noch Spaß. Für eine Runde zwischendurch findet sich auch immer die Zeit und selbst für Turniere ist das Spiel sehr gut geeignet. Da es noch weitere Decks gibt kann man auch etwas komplexer spielen. Hale und Chris sind die Anfänger-Charaktere, es gibt auch noch zwei weitere Paare, die etwas schwieriger zu spielen sind und mehr Möglichkeiten und Karten bieten.

Ein Kartenspiel das ein wenig Abwechslung auf Conventions bringen könnte und um einiges einfacher zu spielen ist wie die meist verbreiteten Trading Card Games. Schön ist auch, dass Truant aus den originalen Einzeldecks immer zwei in ein Packet gelegt haben, so ist es sofort spielbar und man muss nicht erst noch ein zweites Deck dazu kaufen.

Joanna Lenc

Fantasy Art

http://www.ricsattler.de

Seit einigen Jahren ist durch das verstärkte Interesse an dem Genre Fantasy auch die Szene der deutschen Fantasykünstler im Aufbruch. Wo Anfangs für Buchcover, Illustrationen in Rollenspielwerken und Bilder der Markt der amerikanischen und englischen Künstler dominierte, finden sich heute auch immer mehr deutsche Künstler mit ihren fantastischen Werken wieder und machen sich durch ihre sehr guten Werke verdienterweise einen Namen.

So sind mittlerweile Künstler wie z.B. Björn Lensig (www.lensig.de), Marko Djurdjevic (www.djurdjevic.de), Tobias Brenner (www.tobiasbrenner.de), Thomas (Hank Wolf) Steininger (www.hankwolf.de), Sylvia Polster (www.drachenbande.de) und Ric Sattler (www.ricsattler.de) aus den unterschiedlichen künstlerischen Bereichen des Genre Fantasy nicht mehr wegzudenken und bereichern die deutsche Szene mit ihren beeindrukkenden Arbeiten.

Einen der genannten Künstler möchten wir euch hier vorstellen: **Ric Sattler**

Ric Sattler legt als Künstler den Schwerpunkt seiner Werke auf Menschen und deren Erlebnisse in Fantasywelten. Die Bandbreite seiner Werke reicht von Fantasy über ScienceFiction bis geheimnisvoll oder romantisch verträumt und einem Hauch von Erotik.

Vertrau mir, Februar 2002, Acryl und Airbrush auf Hartfaserplatte

Wir waren neugierig auf den Menschen hinter dem Künstler Ric Sattler und wie seine Bilder entstehen.

SONO: Ric, was fasziniert dich an Fantasy so, dass du dem Thema in deinen Bildern einen großen Platz gewidmet hast?

Ric Sattler wurde am 3.7.1966 in einer Kleinstadt in Rheinland Pfalz geboren und malte schon als Kind sehr gerne. Später entwikkelte sich aus seinem Interesse für Fantasyliteratur und realistische Malerei sein persönlicher Stil der Fantasymalerei, den er bevorzug mit Pastellkreiden auf Velourspapier oder Acryl/Airbrush auf behandelten Hartfaserplatten umsetzt. In seinen Bildern stehen Menschen und deren Erlebnisse in Fantasywelten im Vordergrund. Während des Studiums der Informatik war er Mitorganisator von Cons für Rollen- und Brettspieler. Anschließend arbeitete er zunächst als Softwareentwickler, dann als Berater für UNIX-Betriebssysteme und gründete später mit Kollegen die Firma Xtelligent IT Consulting GmbH im Rhein-Main-Gebiet, bei der er seither als Geschäftsführer tätig ist. Seit 2001 nutzt er seine spärliche Freizeit wieder für die Fantasymalerei und stellt seine Werke im Internet (http://www.ricsattler.net) und bei verschiedenen Veranstaltungen aus, wo er auch gerne den Besuchern Rede und Antwort steht. Einige der aktuelleren Bilder sind auch als limitierte Kunstdrucke erhältlich.

Ric Sattler: Ich habe schon als Jugendlicher SF und Fantasy Literatur richtiggehend verschlungen und außerdem gerne gezeichnet. Da bot es sich an, Aspekte dieser Fantasywelten in eigenen Bildern aufleben zu lassen. Da ich in meinem "realen" Beruf aber (zu) viel mit Technik zu tun habe, beschränke ich mich in meinen Bildern auf die Bereiche Fantasy und Modern Fantasy. Außerdem finde ich es reizvoll, Dinge zu malen, die es so in der realen Welt nicht gibt.

Modern Witch, Oktober 2002, Acryl/Airbrush auf Hartfaserplatte, ca. 40x55cm

SONO: In jedem Bild ist auch ein Stück des Künstlers. Welches Stück von dir ist in deinen Bildern und was empfindest du, wenn du dir deine fertigen Werke anschaust?

Ric Sattler: Manchmal fließen Dinge, die mich oder Freunde beschäftigen, in meine Bilder ein. Ein Beispiel ist das Bild "Vertrau mir" („Trust me“), das entstanden ist, nachdem ich eine sehr problematische Vertragsverhandlung mit einer Großbank durchstehen musste. Das Bild drückt ziemlich genau das Gefühl aus, das man bei solchen Verhandlungen hat. Auf der Oberfläche geht alles recht freundlich zu, aber darunter sind die Waffen schon gezückt. Solche Ereignisse versuche ich dann in eine Fantasywelt zu übertragen. An diesem Bild finde ich es übrigens interessant (und erschreckend), wie viele Leute sich in das Thema hineinversetzen können.

Neben Teilen von mir fließt aber auch so manches vom Wesen des jeweiligen Models mit in das Bild ein, da ich oft mit Models zusammenarbeite, mich also naturgemäß während der Fotoshootings und dem Malen des Bildes sehr intensiv mit dem Model beschäftige.

Wenn ich mir die fertigen Bilder ansehe, denke ich oft an das, was mich dazu gebracht hat, das entsprechende Bild zu malen. Auf technischer Ebene sehe ich allerdings auch oft Fehler, die ich bei der Ausführung gemacht habe.

SONO: Gibt es ein Bild vor deinem inneren Auge, welches du unbedingt noch in deinem Leben malen möchtest und wenn welches?

Ric Sattler: Wenn es da nur ein einziges solches Bild gäbe, wäre es ja ganz einfach und auch irgendwie langweilig: ich würde es malen und mich anschließend einem anderen Thema als der Fantasy-Malerei zuwenden. Aber glücklicherweise sind da sehr viele (manchmal zu viele) Bildideen, die mir durch den Kopf gehen und zu denen meistens schon Skizzen oder zumindest eine Geschichte existieren. Aber die Frage nach dem einen, speziellen Bild, das mir vorschwebt, kann ich dennoch teilweise beantworten: Es müsste ein Bild sein, das den Betrachter anzieht, weil es einfach gut aussieht und auf den ersten Blick eine einfache Geschichte erzählt. Wenn der Betrachter sich anschließend die Details des Bildes oder dessen Titel ansieht, sollte diese Geschichte aber in einem anderen Licht erscheinen und den Betrachter zum Nachdenken bringen. Wenn das Bild den Betrachter also länger als nur ein paar Augenblicke fesselt, dann habe ich mein Ziel erreicht.

Shadowrun 2061 (Version 2.0), Februar 2002, Acryl/Airbrush auf Hartfaserplatte, ca. 50x35xcm

SONO: Ric, auf deiner Seite schreibst du: Malen bedeutet für dich Entspannung. Ist es wirklich "nur" Entspannung, oder auch eine Zuflucht und ein "Sein mit der Kreation"?

Ric Sattler: Wenn ich mich in mein "Atelier", das aus einem vollgestopften Dachzimmer besteht, zurückziehe, ist das sicher eine Zuflucht. Wenn ich dann Musik höre, meine Skizzen durchsehe oder an einer neuen Skizze arbeite, dann blende ich damit sicherlich auch die Realität aus. Dabei kann ich mich wunderbar entspannen. Beim eigentlichen Malen der Bilder lasse ich allerdings meistens meine Gedanken schweifen, durchdenke aktuelle Probleme, aber eben ohne den Zeitdruck, dem man normalerweise unterworfen ist. Aber bei jedem Bild gibt es Phasen, bei denen

ich komplett in dem Bild aufgehe, nichts mehr von meiner Umgebung mitbekomme und anschließend auch nicht sagen könnte, was in dieser Zeit in meinem Kopf vorgegangen ist. Ich könnte mir vorstellen dass du das unter "Sein mit der Kreation" verstehen könntest.

Harlekins Traum: 2001, Acryl auf Leinwand

SONO: Was fasziniert dich an den Werken deiner Vorbilder Larry Elmore, Clyde Caldwell, Luis Royo, Keith Parkinson, Tim Hildebrandt und Boris Vallejo?

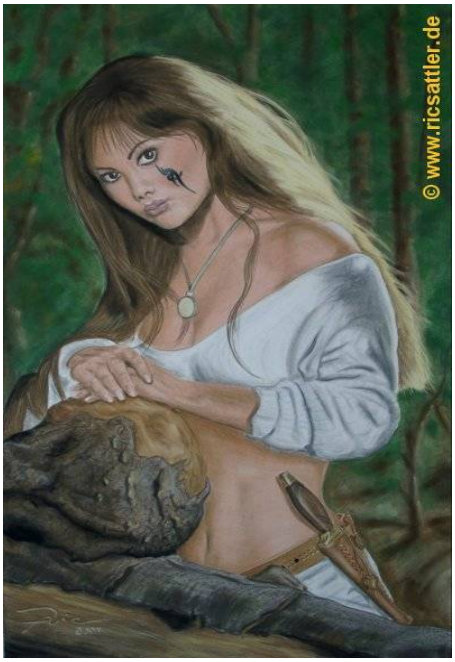
Ric Sattler: Das ist schwer zu beantworten, da mich je nach Maler unterschiedliche Dinge faszinieren. Luis Royo's Maltechnik finde ich einfach sehr beeindruckend, während mir seine Bildinhalte teilweise nicht so richtig gefallen. Ähnlich sieht es bei Boris Vallejo aus. Halbnackte Schwertkämpferinnen machen für mich irgendwie nur begrenzten Sinn. Die anderen Maler gehören eher zu den Illustratoren, die wir von Rollenspiel-Regelwerken, Spielkarten und Buchillustrationen der 70er bis 90er Jahre kennen. Daher haben sie mich natürlich mit geprägt. Larry Elmore kenne ich als einzigen dieser Maler persönlich und muss sagen, dass mich hier auch der Mensch extrem beeindruckt hat.

SONO: Mich persönlich begeistert dein Bild "The Witch" sehr. Es hat eine unheimlich anziehende und dabei geheimnisvolle Ausstrahlung. Wie kam es zu diesem Bild?

Ric Sattler: Ich hatte mit einem Model Fotoaufnahmen gemacht und sie dabei mit einem Umhang und düsterer Beleuchtung experimentieren lassen. Als ich dann später eine Vampirin malen wollte, kamen mir diese Fotos wieder in den Sinn und es entstand das Bild "Witch". Die Vampirin sollte dabei neben dem Umhang modernere Kleidung tragen und ich dachte mir, dass ein dunkles Wesen wie ein Vampir vielleicht Gefallen an Lack und Leder haben könnte. Später habe ich einige Fehler in der Pose korrigiert und daraus ist das Bild "Modern Witch" entstanden, weniger eine Vampirin, sondern eher eine moderne Hexe.

SONO: Könnte es dich auch reizen, düstere unheimliche Bilder zu malen, oder magst du lieber reine "freundliche" Fantasy?

Ric Sattler: Anfangs habe ich nur nette, freundliche Fantasybilder gemalt. Mittlerweile sehen einige der Bilder immer noch ganz nett aus, aber sie entwickeln langsam einen Hang zu der dunkleren Seite der Fantasy. Und wenn du wüsstest, wie die aktuellen Skizzen aussehen, würdest du diese Frage nicht stellen müssen: Ja, dunkle und düstere Fantasywelten reizen mich und es wird im nächsten Jahr weitere Bilder aus diesem Bereich geben.



Rückkehr in den Elfenwald: 2001, Pastell auf Velourpapier, ca. 50x80cm

SONO: Du konzentrierst dich bei deinen Bilder vordergründig sehr auf die Darstellung der Personen. Landschaftliche, fantasievolle Weiten wie z.B. bei Bildern von Alan Lee oder John Howe sind weniger zu finden. War noch nicht das passende Motiv da oder ist es dir einfach wichtiger, das Hauptaugenmerk auf die Person im Bild zu lenken?

Ric Sattler: Ich muss zugeben, dass ich ursprünglich fast nur Portraits gemalt habe und obwohl die Landschaftsmotive der genannten Künstler mir sehr gut gefallen, mich eher die kleinen und großen Geschichten interessieren, die hinter einer Person stehen können. Landschaften üben da nur einen geringen Reiz auf mich aus und dienen "nur" als Kulisse. Eine Landschaft wird durch den jahreszeitlichen Wechsel, die Witterung und Naturkatastrophen verändert. Bei Menschen treten die meisten Veränderungen und damit Erkenntnisse nach Erlebnissen mit anderen Personen auf. Dies trifft

z.B. auch auf das Bild „Zwischenstopp“ zu, das den Moment des Innehaltens darstellt, eben den Moment vor einem Ereignis, das eine Person verändern wird, oder kurz danach. Den Moment, in dem man überlegt, ob man etwas Bestimmtes tun will, oder es besser bleiben lässt. Oder auch den Moment, wenn man sich fragt, ob das, was gerade passiert ist, denn wirklich gut war. Es sind Erlebnisse, die Freunde und Bekannte gemacht haben, die ich aber auch selbst gemacht habe. Diese Erlebnisse oder ihre Wirkung in einem Bild darzustellen, ist fast unmöglich und ich tue mich auch sehr schwer damit. Aber versuchen kann ich es ja und wenn es mir gelingt, können sich auch relativ viele Menschen mit dem Bild identifizieren. Oft versuche ich aber auch, einfach nur etwas Interessantes darzustellen, wie z.B. in "Modern Witch"

Du erinnerst Dich nicht an mich, aber ich erinnere mich an Dich!, Oktober 2002 und Mai 2003, Pastell auf Velourpapier, ca. 48x64cm

SONO: Wie siehst du persönlich die Szene der deutschen Fantasykünstler und deren Unterstützung?

Ric Sattler: Wenn man mir vor ein paar Jahren die Frage gestellt hätte, ob es deutsche Fantasykünstler gibt, hätte ich diese an einer Hand abzählen können. Natürlich gab es damals auch schon viele Fantasymaler hierzulande, aber nur wenige waren bekannt oder sogar international erfolgreich. Das Internet, Fanzines wie Sono (danke an dieser Stelle) und Webringe geben vielen Fantasykünstlern die Möglichkeit, ihre Werke zu zeigen und durch Diskussionen oder Kritik an ihren Bildern zu lernen. Auf Conventions sind Fantasykünstler mittlerweile gerne gesehene Gäste, wie man an Ausstellungen wie auf dem FeenCon (http://www.feencon.de) oder dem BuchmesseCon (http://www.buchmessecon.de) sehen konnte. Auch werden immer mehr deutsche Verlage auf dieses Potential aufmerksam, so dass z.B. auf der "Spiel" in Essen etliche Fantasy- und SF-Künstler bei den Verlagen zu sehen sind.

SONO: Ric, dein größter Wunsch für die Zukunft?

Ric Sattler: Das ist einfach: Viel mehr Zeit zum Malen und für die Leute, denen meine Bilder gefallen.

Das Gespräch führte Chris Weidler

Entstehung der Zentaurin

Die meisten Zentauren in Fantasybildern sind entweder muskelbepackte Männer oder nakkte Frauen. Aber müssen Zentauren immer nackt herum laufen/reiten? Aus dieser Frage entstand die Idee, eine bekleidete Zentaurin zu zeichnen, die sich gerade zurecht gemacht hat um auszugehen bzw. auszureiten. Wie ich beim Zeichnen eines solchen Motivs vorgehe, zeigen die folgenden Abschnitte.

Als Zeichenmaterial verwende ich für dieses Bild Pastellkreiden, die je nach Härtegrad irgendwo zwischen einer Schulkreide und einem Buntstift liegen können. Als Papier dient Velourspapier, dessen Oberfläche aus einer dünnen Schicht von Veloursfasern besteht, die sich äußerst gut für "samtige" Bilder von Haut, Haaren, Fell und Kleidung eignen. Der Papierbogen hat übrigens eine Größe von 70cm x 100 cm!

Bild 1

Nachdem die Skizze des geplanten Bildes fertig gestellt ist, übertrage ich sie auf das Velourspapier. In Bild 1 sieht man die Umrisse der Zentaurin und ihr schon fertig gemaltes Gesicht, an dem man erkennen kann, in welche Richtung sich das Bild entwickeln soll.

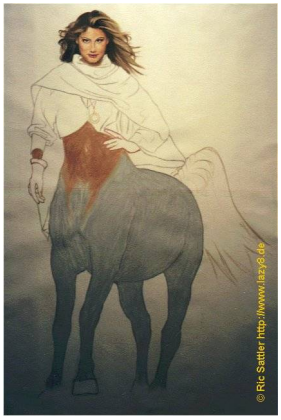


Bild 2

Anschließend werden große Partien des Bildes grundiert, indem sie mit einem mittelhellen Farbton gleichmäßig eingefärbt werden. Ausgehend von diesem Farbton wird das Bild später in Richtung von helleren (Highlights) und dunkleren (Schatten) Flächen ausgearbeitet. Bild 2 zeigt die Grundierung für Haut und Fell.

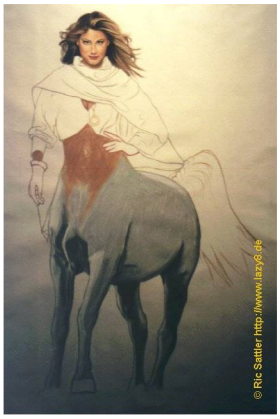


Bild 3

In den grundierten Flächen werden zunächst nur grob Schatten und Highlights eingearbeitet. In Bild 3 sieht man, wie der Pferdekörper langsam an Plastizität gewinnt. Hier wird auch zum ersten Mal der Bauchnabel der Zentaurin sichtbar (heller Fleck), über den es nach Fertigstellung des Bildes einige Diskussionen in Foren gab, bei denen es darum ging, ob und wo eine Zentaurin ihren Bauchnabel hat. Meine Entscheid-ung, den Bauchnabel am menschlichen Teil des Körpers zu platzieren, hatte übrigens ausschließlich ästhetische Gründe.

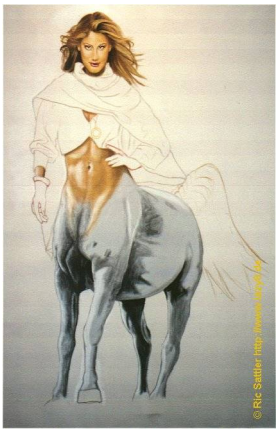


Bild 4

Nachdem Lichter und Schatten angelegt sind, wird die Form des Körpers so ausgearbeitet, dass er möglichst natürlich aussieht. In Bild 4 sieht der (Menschen-) Bauch der Zentaurin schon recht vernünftig aus.

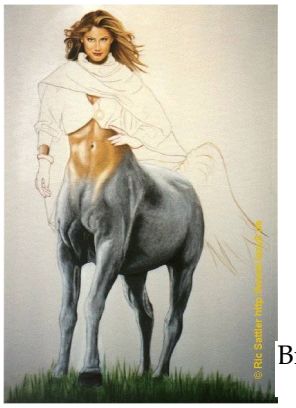


Bild 5

Ähnlich wie bei der Haut, wird in Bild 5 auch das Fell herausgearbeitet, wobei es aber natürlich fleckiger aussieht. Wichtig ist es jetzt, den Übergang zwischen Fell und Haut so zu gestalten, dass er natürlich wirkt. Am Boden erscheinen die ersten Grashalme, in denen die Hufe versinken.

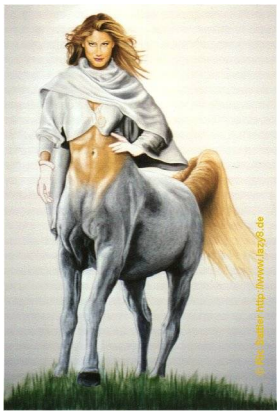


Bild 6

Beim Schweif der Zentaurin habe ich die gleiche Haarfarbe verwendet wie in den Kopfhaaren und das Grau von Bluse und Umhang an das des Felles angelehnt. Damit fehlen in Bild 6 nur noch einige Feinheiten: Die Wiese sieht noch etwas eintönig aus und wird durch ein paar Halme und Kräuter lebendiger gestaltet. Schmuck, Knöpfe und Handschuhe vervollständigen das Bild. Am Ende werden dann noch die letzten Feinheiten eingezeichnet, Übergänge sanfter gestaltet und tiefe Schatten und Highlights gesetzt. In Bild 7 ist die Zentaurin dann bereit, um als Blickfang auf einer Party aufzutreten ;-)

Ric Sattler

Zentaurin: 1999, Pastellkreide auf Velourpapier, 69cm x 99cm

VORSCHAU 84

Inhaltsangabe zu den Produktvorstellungen in dieser Ausgabe von SONO:

Sex, Love, Cyberspace.....11
Ghost in the Shell.....14
Avalon.....17
EVE Online.....21
Shadowrun Vers. 3.01D...30
Flynns Weg.....31
Fluch der Karibik (Film & Spiel).....55
Brawl.....77

Und noch ein Danke Schön, so am Rande:

Dieser besondere Dank ist nun auch einmal "fällig". Wir wollen uns bei den Eigentümern von www.Travar.de dafür bedanken, dass dieses tolle Projekt uns auch die Möglichkeit gibt SONO zu schaffen. Denn dort liegen die Foren in denen wir den Aufbau von SONO besprechen, einzelne Artikel durchgehen und auch Dateien zur Korrektur stellen. Dies alles ist natürlich nur ein kleiner Teil den uns Travar.de ermöglicht, aber es ist ein wichtiger Teil der unsere Arbeit an SONO effektiv macht und wir die Möglichkeit bekommen uns eben nur darum zu kümmern!

Also vielen Dank an:

www.Travar.de

Die SONO Redaktion

Fertig! Nun gut für diese Ausgabe von SONO, denn wir kommen wieder, versprochen!

Noch während ich an dem Layout dieser Ausgabe gearbeitet habe wurde der 1000. Download der Nummer 1 erreicht. Dafür ein Danke Schön, aber auch und vor allem will ich den Kritikern danken, also all jenen Leuten die nicht nur gelesen, sondern auch das eine oder andere Wort darüber verloren haben, was ihnen an SONO 1 gefallen hat und was nicht! Ich denke, nein ich weiß, dass wir einige der guten und konstruktiven Ideen in dieser Ausgabe schon umgesetzt haben, aber ich weiß auch, dass wir mit Sicherheit noch lange nicht am Ende der "Verbesserungen" angelangt sind!

Und deshalb will ich euch liebe Leserin und auch lieber Leser auffordern uns zu sagen was euch *nicht gefällt*, aber auch gerne was euch *gefallen hat*! Denn wir machen das Magazin SONO für euch!

Apropos für euch, vielleicht habt ihr den kleinen und dezenten Hinweis auf Seite 60 gelesen, wir suchen nach wie vor Leute die dieses Heft mitgestalten, mitverändern und vor allem auch die Seiten befüllen wollen. Es gibt hier soviel zu tun, dass ihr mit Sicherheit genug zu tun bekommt! Wer also Interesse hat sollte sich einfach bei den angegebenen Kontaktadressen melden. Und hiermit sei es von mir versprochen: WIR beissen nicht!

Natürlich planen wir schon jetzt in diesem Moment an der 3. Ausgabe von SONO, das Thema dort wird sein:

Drachen

Dabei werden die Aspekte sowohl in der Fantasy, als auch in anderen Richtungen beleuchtet. Auch suchen wir zu diesem Thema noch die eine oder andere Hilfe, wer also Talent hat, ob das zeichnen oder schreiben ist, der sollte sich doch einfach melden!

Und auch bei der darauf folgenden Ausgabe haben wir schon einen Themenschwerpunkt ausgeschaut:

Die dunkle Seite

ist es mit der wir uns befassen wollen. Ein Thema das sicherlich vielen zusagen wird, vielleicht auch dir? Dann solltest eben du dich melden und dein Interesse bekunden!

Wir haben in unseren Foren einen Bereich eingerichtet auf dem du deine Kommentare, aber auch dein Interesse an SONO bekunden kannst. Gerne kannst du dich auch dort mit uns in Verbindung setzen! Wie du in das Forum kommst? Geh einfach auf eine der Webseiten (siehe rechte Spalte unten) und dort ins Forum, dann solltest du es schon sehen können! Nun ist auch diese Seite voll, schön, denn meine Worte sind aufgebraucht, also wir lesen uns

Matthias Deigner

HINWEISE

Sono ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Grafiken, Texte und sonstigen Inhalte zu beachten, von Sono erstellte Grafiken, Texte und sonstige Inhalte zu nutzen oder auf lizenzfreie Inhalte zurükkzugreifen. Alle innerhalb des Magazins genannten und ggf. durch Dritte geschützten Bild- und Textzitate, Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluß zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind. Das Copyright für veröffentlichte, von Sono selbst erstellte Objekte liegt allein bei Sono. Eine Vervielfältigung oder Verwend-ung von Inhalten in anderen elektronischen oder gedruckten Medien ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sono nicht gestattet.

Verzicht der Garantie. Die Redaktion übernimmt keine Verantwortlichkeit für Fehler oder Auslassungen.

Textbeiträge verbleiben im Urheberrecht und Copyright der Autoren. Sono übernimmt lediglich das Recht, die Beiträge in diesem Magazin und den angeschlossenen Webseiten (fantasyguide.de, x-zine.de und wodportal.de) zu veröffentlichen.