

SCIENCE FICTION TIMES

MAGAZIN FÜR SCIENCE FICTION
UND FANTASY

7/84

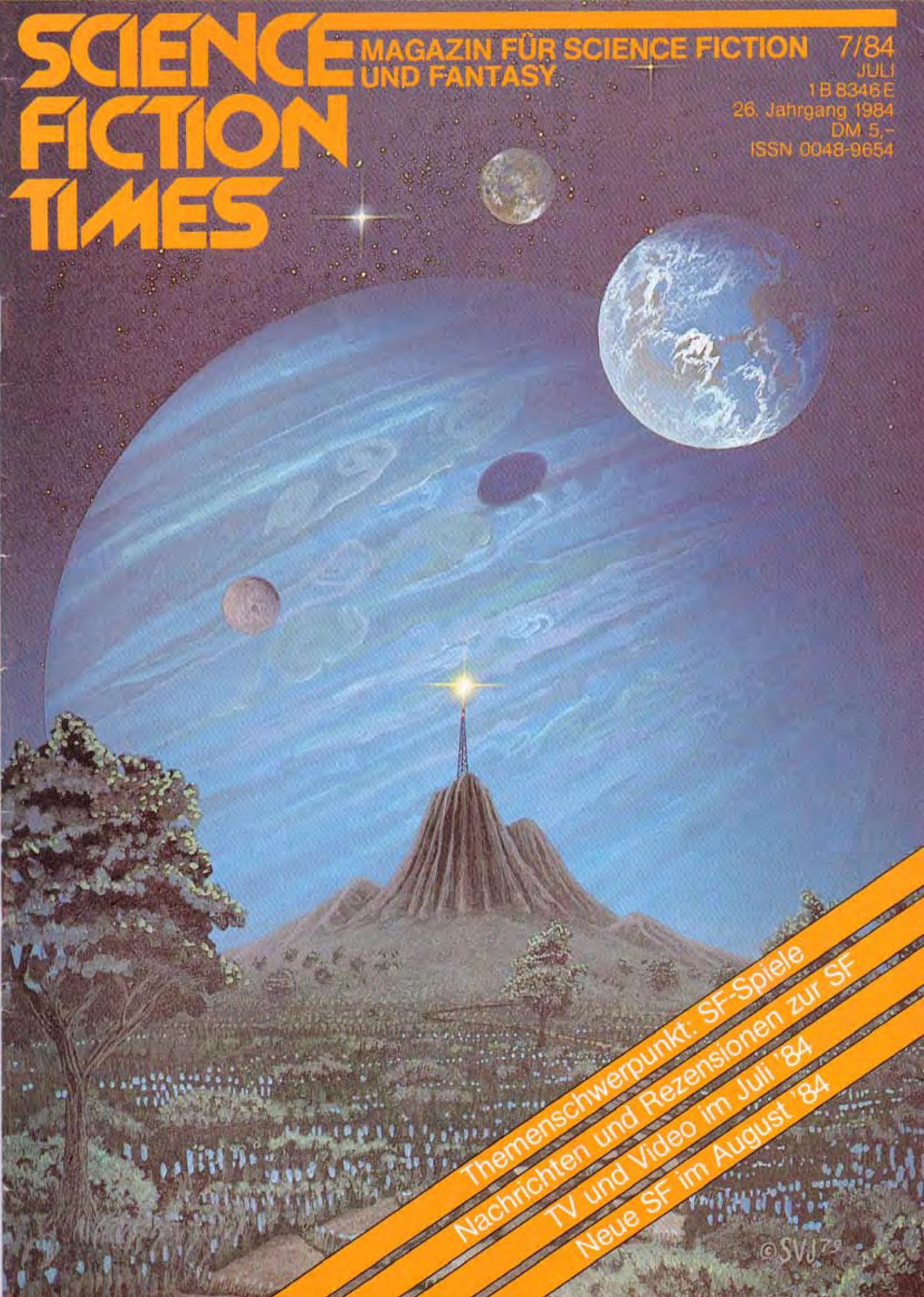
JULI

1 B 8346 E

26. Jahrgang 1984

DM 5,-

ISSN 0048-9654



Themenschwerpunkt: SF-Spiele
Nachrichten und Rezensionen zur SF
TV und Video im Juli '84
Neue SF im August '84

©SVJ 79

SCHWERTER

Das große Fantasy-Rollenspiel

UNSERE STÄRKE
IST DAS SOLITÄRABENTEUER!

- * Die Spielbox enthält neben dem Regelbuch, Abenteuerpässen und drei Würfeln das Solitärabenteuer BÜFFELBURG. Sie brauchen keine Spielerrunde, sondern können sofort anfangen! Empf. Verkaufspreis: DM 39,80.
- * Im Mai erscheinen die Solitärabenteuer MEER DER RÄTSEL und TAVERNE ZUM BLAUEN FROSCH, ferner das Gruppenabenteuer KATAKOMBEN DES BÄRENKULTS. Stückpreis: DM 16,80 (empf. VK).
- * Auslieferung/Bezugsquellennachweis:
Fantasy Productions
Postfach 3026
4000 Düsseldorf 1



&
DÄMONEN

INHALT

4	EDITORIAL
	Post und Fernsehen- Gebührengräber ohne Nutzen?
5	DER DRACHE IM SCHWARZEN AUGE
	Fantasy-Rollenspiele - eine Marktlücke wird entdeckt
11	SEBASTIAN F., 18 JAHRE, RAUMSCHIFFKOMMANDANT
	Science Fiction in der Halbwelt der Automatenspiele
15	DAS BUCH DES MONATS
	Diesmal ein „Inner Space“-Roman von Christopher Priest
16	JAGER DER VERLORENEN FILME
	Was die Filmverleihe uns vorenthalten
15	ZWIESPALTIGE KINO-RITUALE
	„Adolf Winkelmann drehte einen SF-Film -aber das Ergebnis kann sich nicht so recht sehen lassen
20	UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER SYNCHRONISIERTEN ART
	Wie man Filme auf elegante Art ruiniert
21	FILME UND BUCHER
	Durchwachsenes auf dem Film-, Fernseh- und Buchmarkt
22	ZUKUNFTSRAUME
	Ein Bericht von der SF-Ausstellung in Kassel
24	INTERVIEW MIT DR. HELMUT W. PESCH
	SFF sprach mit dem neuen Bastei-Lektor
25	REZENSIONEN
	Margret Käsbauer, DER RUF DER GÖTTER
	Michael Ende, DER SPIEGEL IM SPIEGEL
	Ronald M. Hahn, INMITTEN DER GROSSEN LEERE
	Michael Heim, AUSFLUG INS MORGEN
	Martin Eisele, DAS ARCHE NOAH PRINZIP
	H.J. Alpers (Hrsg.), SCIENCEFICTION ALMANACH 1984
	Jack Zipes, AUFSTAND DER ELFEN
	John Brunner, DAS MENSCHENSPIEL
30	TV-TIPS
	Phantastische Filme im Juni '84
31	VIDEO-TIPS
	Neu im Juni ,84
32	NACHRICHTEN
40	NEUE SCIENCE FICTION IM AUGUST 1984
41	LESERPOST
42	IMPRESSUM

EDITORIAL

Zweifellos ist den meisten unserer Leser aufgefallen, daß im Juni eine Reihe von phantastischen Filmen vom Fernsehen ausgestrahlt wurde, die in unseren *TV-Tips* nicht aufgeführt worden waren. Diese Informationslücke ist nun keineswegs darauf zurückzuführen, daß wir Filme wie *WESTWORLD* oder *ELEONORE* nicht zur Phantastik rechnen würden – Schuld hatten vielmehr die Fernsehanstalten.

Der Fernsehkrieg

Den Anfang machte die ARD mit ihrer Entscheidung, spätabends noch zusätzliche Filme ins Programm aufzunehmen. Das ZDF konterte sofort mit dem Beschluß, zur gleichen Sendezeit ebenfalls phantastische Filme auszustrahlen. Sehr zuschauerfreundlich sind derartige Doubletten natürlich nicht, aber wer hätte schon je gehört, daß sich die Fernsehsender sonderliche Gedanken um das Publikum machen!

Zu allem Übel wurden diese Entscheidungen dann auch noch so kurzfristig gefällt, daß selbst die wöchentlich erscheinenden Programmzeitschriften ihre Druckmaschinen anhalten mußten. Nun sind zwar alle, die sich mit Programmvorschaue beschäftigten, Kummer gewöhnt – es werden schließlich nicht nur laufend die Sendetermine verschoben, sondern selbst Dinge wie die Filmlängen scheinen sich von Woche zu Woche zu ändern – aber eine derart massive Programmänderung so kurzfristig zu verkünden, überraschte selbst altgediente Profis. Die Folge: in den meisten Programmzeitschriften wurden lediglich die Titel der fraglichen Filme eingefügt, weitergehende Informationen konnten nicht mehr gebracht werden – und die Monatszeitschriften (wie die SFT) waren schon längst auf dem Markt, als die Fernsehgewaltigen beschlossen, einen Programmkrieg vom Zaun zu brechen.

Schneckenpost

In letzter Zeit haben uns Klagen erreicht, die SFT würde häufig sehr verspätet erscheinen. Dazu sei folgendes gesagt: Die SFT erscheint üblicherweise so pünktlich, daß jeder Abonnent sie am ersten eines Monats in seinem Briefkasten finden mußte. Ob sie allerdings tatsächlich dort zu finden ist, hängt nicht von uns ab, sondern von der Postzustellung. Von zwei Abonnenten aus Köln wissen wir, daß der eine die letzte Ausgabe am 1. Juni erhielt, der andere jedoch erst am

8. Juni. Und das schlechteste Ergebnis erzielte ein Leser aus Darmstadt, der sein Heft erst am 12. Juni bekam!

Es dürfte ja mittlerweile hinlänglich bekannt sein, daß der Postminister weit mehr an der Verlegung seiner Kabel interessiert ist als an der pünktlichen Zustellung von Briefsendungen. Und angesichts der bekanntgewordenen Überlegungen, in ländlichen Gebieten völlig auf die Postzustellung zu verzichten und statt dessen Postfächer einzurichten, sollte es eigentlich niemanden mehr wundern, daß Briefsendungen schon heute oftmals unerträglich lange Laufzeiten haben.

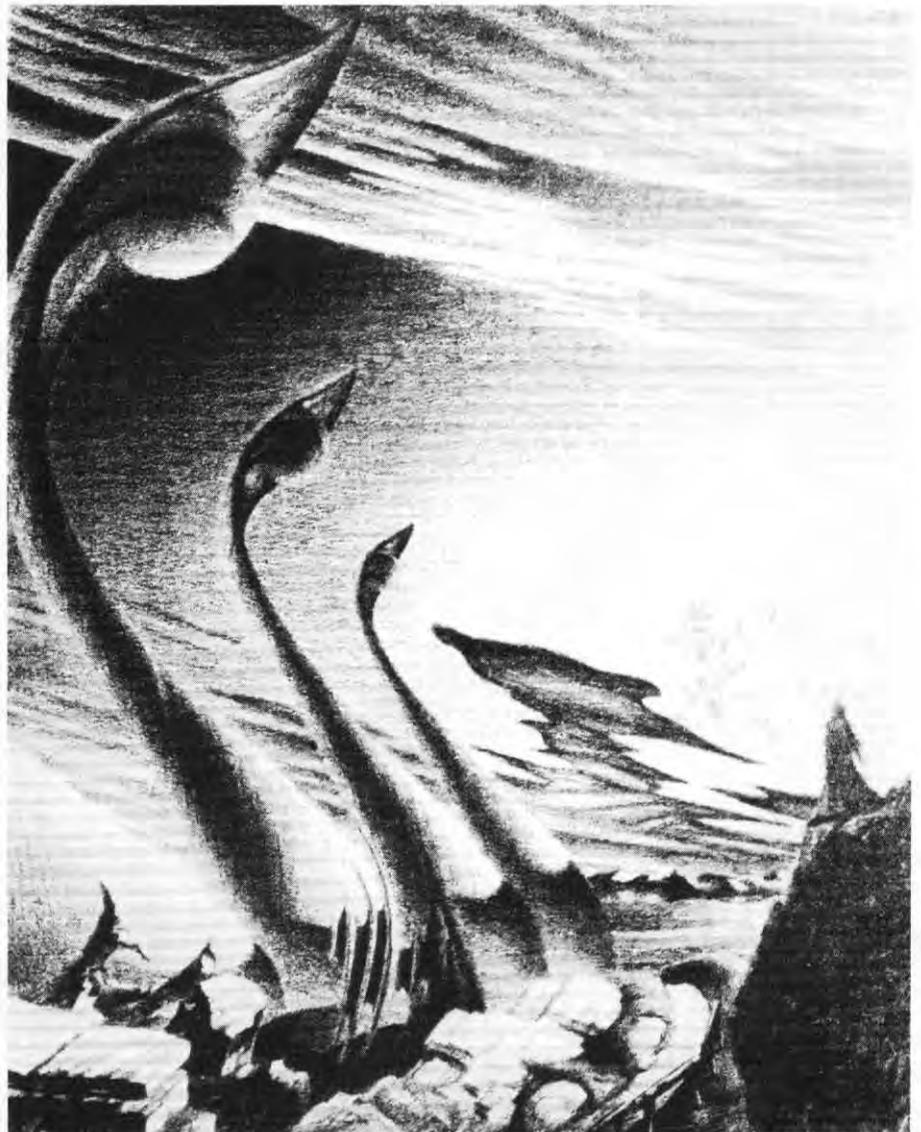
Wir können unseren Lesern da nur empfehlen, sich mit ihren Beschwerden an die Post sowie an ihre Abgeordneten zu wenden. Je massiver der Druck, desto eher besteht die Chance, wenigstens wieder den Standard der Jahrhun-

dertwende zu erreichen – damals wurden Briefe nämlich *spätestens* am nächsten Tag zugestellt.

Reaktionen

Im letzten Heft brachten wir erstmals und versuchsweise die *Science Fiction Corner*, eine Rubrik, die sich vor allem an die SF-Einsteiger unter unseren Lesern wenden sollte. Allerdings sieht es so aus, als würden selbst diejenigen, die sich auf dem Gebiet der SF noch nicht so gut auskennen, die gewohnte Rezensionsform vorziehen. Die Leserreaktionen, die wir erbeten hatten, waren jedenfalls überwiegend negativ, was uns veranlaßt, den ursprünglich für drei Ausgaben geplanten Probelauf vorzeitig abzubrechen – denn schließlich ist die SFT keine Fernsehanstalt und berücksichtigt daher die Wünsche ihrer Leser.

Harald Pusch



MARCEL BIEGER

DER DRACHE IM SCHWARZEN

“Um die Geheimtür zu öffnen, muß man den Spruch kennen, den der Kapitän auf einen Zettel notiert hat. Falls Sie ihn kennen, lesen Sie Abschnitt 16, wenn nicht, schlagen Sie Abschnitt 56 auf.”

(DAS SCHWARZE AUGE –
Das Buch der Abenteuer, Abschn. 18)

“Wenn Sie richtig geantwortet haben, können Sie den Wert aller Schätze, die Sie bei sich tragen, verdoppeln. Haben Sie die Lösung nicht gefunden, verschwinden auf der Stelle alle ihre Schätze. Die Antwort lautet ‘A’ . . . Lesen Sie nun 24.”

(DUNGEONS & DRAGONS –
Spieler Handbuch, Programmierte
Soloabenteuer, Abschnitt 82)

“Voll teuflischer Schadenfreude umtanzt der Ghul deinen Körper, legt ihn neben die anderen auf den Boden, dreht dich um und schlägt seine Zähne in dein Fleisch . . . Damit ist dein Abenteuer zu Ende.”

(DER HEXENMEISTER VOM
FLAMMENDEN BERG, Abschnitt 64)

Nicht zu Ende ist das Abenteuer der Rollenspiele, dem neuesten Medium im Freizeitsektor. Im Gegenteil, in unseren Breitengraden scheint es gerade erst zu beginnen.

Worum geht's? Fantasy-Rollenspiele sind eine neue Spieldimension und haben mit *Mensch, Ärgere Dich Nicht*, dem jahrzehntelangen Inbegriff geselliger Freizeitbewältigung, ungefähr soviel zu tun wie ein Düsenjet mit einem Fahrrad. Mehr noch, die 'Role Games' stellen die letzte Stufe dessen dar, was sich ohne zwingende Zuhilfenahme eines Computers oder Video-Recorders an Spiel erreichen läßt.

Zunächst zur Begriffsklärung: Rollenspiel sollte nicht mit einer psychotherapeutischen Selbsterfahrungsgruppe verwechselt werden und ist auch kein

AUGE VON DER WUNDERWELT DER FANTASY ROLLENSPIELE

Ichfindungs-Projekt einer alternativen Landkommune. Allerdings sind bei diesen Fantasy-Abenteuern für alle Zimmergrößen gruppenspezifische Erfahrungen und Prozesse nicht ganz auszuschließen – wie stets, wenn mehrere Menschen Stunden oder länger aufeinander hocken. Mit anderen Worten, man kann auch hier einiges über den wahren Charakter seiner lieben Mitmenschen herausfinden.

Nun denn, ein Rollenspiel kommt ohne Spielbrett, ohne Ereigniskarten und ohne Spielsteine aus. Seine Basis besteht aus einem Regelbuch, in dem allerhand von dem aufgeführt ist, an das der zukünftige Abenteurer denken sollte. Denn die Spieler übernehmen verschiedene Rollen und machen sich auf die Suche nach einem Schatz, fahren aus, eine Jungfrau (je nach Gusto nackt

SPÄRLICH BEKLEIDETE JUNGFRAUEN

oder spärlich bekleidet) aus den Klauen eines Unholds zu befreien, oder ein beliebigeres anderes Abenteuer zu erleben.

Die von den Spielern erschaffenen Abenteuer-Charaktere werden mit Umständen, Zuständen und Situationen konfrontiert, mit denen sie sich zurechtfinden müssen. In solchen Abenteuer-Szenarios findet zwischen den einzelnen Spielern kein Wettkampf statt, sondern es gilt, als Gruppe *gemeinsam* die Gefahren zu meistern und das Ziel zu erreichen. Ein Spiel zur Förderung von Kooperation und Solidarität.

Es versteht sich wohl von selbst, daß diese Abenteuer-Gemeinschaft nicht plan- und sinnlos durch die Lande hecheln kann. Um Ordnung in ein Szenario-Arrangement zu bringen, steht der Spielleiter (Game Master) bereit. Er entwickelt und entwirft den Rahmen des Abenteurers, erfindet Fallen und Gefahren, versteckt das Ziel, an dem sich der zu findende Schatz oder die zu befreiende Jungfrau befinden. Besonders beliebt sind für solche Abenteuer abgeschlossene Orte wie Höhlensysteme, Gebirgspässe, Ruinen, Schlösser, Wirtshäuser, Schiffe etc. – klar, der Game Master kann seine Truppe nicht durch die Wüste Sahara oder über den Pazifik schicken; zuviel 'Leerlauf' wäre die Folge, oder aber die Abenteurer kämen nicht recht vom Fleck. Wohlan, die Spieler müssen Türen öffnen, Fenster und andere Durchgänge ausmachen und sich überhaupt am jeweiligen Ort zurechtfinden. Dazu erteilt der Game Master von Fall zu Fall kurze Regieanweisungen nach dem Motto: Nicht zuviel geraten, aber eine gewisse Orientierungshilfe geben. Die Spieler tragen diese Indizien und Tips zusammen und notieren sie auf ihrem Plan, um gegebenenfalls festzustellen, ob sie in diesem Raum oder in dieser Höhle schon einmal waren, oder um, wie beim Puzzle, nach und nach eine Ahnung vom Gesamtrahmen zu erhalten.

Zu Vorarbeit, Ausrüstung und Hilfsmitteln:

Der *Charakter* (die Person, in deren Rolle der Spieler schlüpfen möchte) will bestimmt sein. Dazu würfelt der Spieler (es kommt dabei u. a. ein 20-seitiger Würfel zum Einsatz) dessen Eigenschaften aus wie z. B.: Stärke, Intelligenz (oder auch Klugheit), Geschicklichkeit, Weisheit, Konstitution, Glück oder Charisma. DAS SCHWARZE AUGEN weist darüber hinaus noch Lebensenergie und Astralenergie aus, andere Spiele lassen weiterhin Größe, Gewicht und Tragkraft ermitteln. DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG (s. u.) kommt mit drei Eigenschaften (Gewandtheit, Stärke, Glück) aus.

Zusätzlich stehen je nach Spiel Eigenschaften an wie: Das Erlernen von *Sprachen* (etwa das Koboldische oder andere

KOBOLDISCH UND ANDERE DIALEKTE

Halbweltdialekte), der Erwerb *besonderer Fähigkeiten* oder die Regelung der

Vermögensbildung (z. B. eine Umrechnungstabelle für zu findende Edelsteine in Hartgeld).

Weiterhin darf der Spieler sich entscheiden, ob er Krieger bzw. Held, also *Mensch*, sein will oder sich lieber in ein *anderes Wesen* verwandeln möchte. Zur Auswahl stehen Elf, Magier, Wichtel, Fee, Hobbit oder Zwerg – selbstredend ist das auch in der weiblichen Form möglich (z. B. Magierin, Kriegerin, Elfin), denn bei der abenteuerlichen Schatzsuche entfallen die geschlechtsspezifischen Vorurteile wie unterschiedliche Körperkraft, Intelligenz etc. (Leider vermißte der Autor dieser Arbeit ein Szenario, in dem ein leicht beschürz-

WO BLEIBT DER KNACKIGE JUNGSMANN?

ter, knackiger Jungmann von seinen Ketten befreit werden mußte – hat er es vielleicht übersehen?) Die Geschlechterparität mag mit ein Grund dafür sein,

daß an den Rollenspielen für Genverhältnisse überdurchschnittlich viele Mädchen und Frauen teilnehmen.

Sind die Charaktere gefunden, müssen sie sich für die *Reise rüsten*, und dazu bedarf es allerlei: Magische Gegenstände (diverse Heil- und Zaubersprüche), normale Gegenstände des alltäglichen Bedarfs (vom Ölfäschchen bis zum Notproviant) und natürlich Waffen (wo in puncto Vielfalt SCHWERTER & DÄMONEN den Vogel abschießt).

Hin und wieder ist ein *magischer Spruch* angebracht. Den kann man, den Umständen angemessen, frei erfinden, oder man verläßt sich auf Vorgaben im Regelbuch. Dort werden u. a. angeboten: "Poch-Poch", "Kawumm!", "Glupsch", "Hirnpocken", "Voodoo

HIRNPOCKEN!

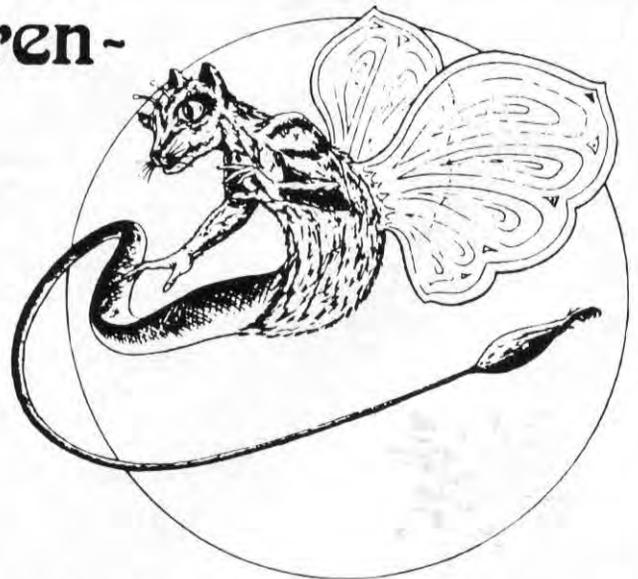
Nr. 9" und deutlicher "Zisch ab!", "Gehorche, Du Wurm!"¹ oder ganze

- Spiele · Zinnminiaturen - Bücher - US-Comics

FANTASY & SCIENCE FICTION
Buchhandlung Thomas M. Look

- * das komplette Programm aller lieferbaren Titel der Bereiche FANTASY, SF & PHANTASTIK
- * eine große Auswahl an englischen und amerikanischen Paperbacks zu günstigen Preisen durch Direktimport
- * sämtliche US-Comics aller Verlage (Marvel/DC/PACIFIC/FIRST/ARCHIE/ECLIPSE/AC usw.)
- * amerik. & engl. Magazine - u.a. CINEFEX, ANALOG, STARLOG, ISAAC ASIMOV'S, DRAGON, CINEFANTASTIQUE, MAGAZINE OF F & SF
- * alle deutschen Rollenspiele inkl. Zubehör
- * engl. Rollenspiele & Brettspiele
- * Zinnminiaturen in riesiger Auswahl
- * signierte Bücher, Filmposter, Antiquariat

KATALOOCK ANFORDERN !!!!



F&SF-Taschenbücher: PORTOFREIE LIEFERUNG
AB 4 TITELN MONATLICH IM ABONNEMENT !!
**** Nähere Informationen im KATALOOCK ****

Fantasy & Science Fiction

WANDSBEKER CHAUSSEE 45, 2000 HAMBURG 76 * Tel (040) 250 66 40

Achtung – nicht verpassen!

Das 1. offizielle

DRACHENFEST



auf Burg Lichtenberg

Am Wochenende vom 21. und 22. Juli findet auf Burg Lichtenberg das 1. offizielle Treffen aller Fantasy-Rollenspieler statt: Das Drachenfest.

Für Anfänger und Fortgeschrittene: offene Rollenspielrunden, u. a. **D&D**[®], Advanced **D&D**[®], Das Schwarze Auge, etc. Ausstellung von Fantasy-Zinnminiaturen und anderen Kunstwerken. (Hier winken Preise! Jeder ist herzlich eingeladen mit eigenen Werken teilzunehmen.)

Seminare, Workshops, Veranstaltungen, Wettbewerbe, Diskussionen, Fantasy-Flohmarkt.

Offizielle Freigabe und Vorstellung von **STERNENGARDE**
Endlich auch in Deutschland:
das Science-Fiction Rollenspiel!

Rittermahl: gemeinschaftlicher Verzehr eines ganzen, am Langschwert gebratenen Monster-Schweins.

Alle Teilnehmer sollten zum Rittermahl in Fantasy-Kostümen erscheinen.
Minnesänger und Stadtmusikanten willkommen!

Im Unkostenbeitrag sind Schwein und Salate, sowie die Teilnahme an **allen** Veranstaltungen eingeschlossen.

Als Ehrengast freuen wir uns, den Vater des Fantasy-Rollenspiels und Erfinder von **D&D**[®] begrüßen zu können: Gary Gygax!

Dies ist meine Anmeldung zum 1. offiziellen Drachenfest!
Den Unkostenbeitrag von DM 50,— lege ich als Verrechnungsscheck bei. Abendkasse (an der Burgpforte): DM 60,—
FSV Fantasy Spiele Verlags GmbH, Fasanenweg 3, 7022 Leinfelden.

Name _____

Straße _____

Wohnort _____

Unterschrift (bei Minderjährigen ein Erziehungsberechtigter) _____ Alter _____

T-Shirt Größe

- small medium
 large x-tra large

Der Veranstalter und der Burgeigentümer übernehmen keine Verantwortung für die Teilnehmer für die Dauer der Veranstaltung.

Mindestalter für Teilnehmer des Drachenfestes: 14 Jahre

Jeder Teilnehmer bekommt eine Anmeldebestätigung, sowie ein Programm zugeschickt. Dies gilt als Eintrittskarte und muß zum Fest mitgebracht werden.



Sätze wie "PARALÜ-PARALEIN – Sei starr wie ein Stein", "BANNBALADIN – Dein Freund ich bin" oder "FLIM-FLAM-FUNKEL – Bring Licht ins Dunkel"²

Endlich regeln *Tabellen* das geordnete Gegeneinander der Waffen inklusive der Anrechnung des einen Bonus oder anderen Malus, der "mörderischen Schläge", der Erfahrungspunkte und der "Schicksalswürfe"

Wichtigstes Instrumentarium für den Fortlauf des Spiels sind jedoch Spontaneität, Einfallsreichtum, Denkvermögen und Pfiffigkeit der *Teilnehmer*. Denn alles Regelwerk und jedwede Bestimmung dienen letztlich nur als Rahmen, auf und in dem der/die Wagemutige seine/ihre Persönlichkeit entfalten kann. Das Würfelglück mag zwar im Einzelfall höchst willkommen sein, spielt aber für den Gesamttablauf der Queste eher eine untergeordnete Rolle. Ein Abenteuerzenario kann die Gemeinschaft der Tapferen von zwei Stunden an bis zu mehreren Monaten in Atem halten (es hängt von der Imaginationskraft der Beteiligten ab, ob und wann ein Spiel zu langweilig wird). Und schließlich steht dem nichts im Wege, ein einmal erfolgreiches Team auf eine neue gefährvolle Suche zu schicken, wobei selbstverständlich alle im vorausgegangenen Spiel gewonnenen Erfahrungspunkte und erworbenen Fähigkeiten erhalten bleiben – Never Change a Winning Team. – Keine Bange, beim siebzehnten Abenteuer treibt man nicht eine Bande von Supermännern/frauen durch die Gegend, denn da lauert immer mal wieder etwas Vertracktes hinter einer Ecke, fährt der Tod jäh in die Reihen der Unerschrockenen, oder, schlichter, man verliert den einen oder anderen wichtigen Punkt wieder. Macht fast gar nichts: Ist der Held den selbigen Tod gestorben, erschafft man eben ein neues Alter ego im Reich der Phantasie und läßt es den Reifeprozess von vorn beginnen.

Wie so vieles andere stammt auch das Rollenspiel aus den USA – und geriet mit der gewohnten, stets nach Jahren zählenden Verspätung bei uns auf den Markt. Als Vorläufer gilt ein Ende der 50er erschienenen Spiel namens DIPLOMACY, in dem jeder Mitwirkende die Rolle des diplomatischen Korps seines zugewiesenen Landes übernimmt, hinter den Kulissen agiert, aber auch (noch) auf einem Spielbrett zieht. Die Geburtsstunde des eigentlichen Rollenspiels

schlug erst 1974, als sich Gary Gygax zusammen mit Dave Arneson nach mehreren Ablehnungsbescheiden entschloß, das selbstentwickelte Spiel in Eigenregie auf den Markt zu bringen. Es handelte sich dabei um die Zutaten zu DUNGEONS & DRAGONS, um Spielgrundlagen also, die den etablierten Spielefirmen doch zu sehr nach einem Flop rochen (fast alles, was ein normales Spiel ausmachte, fehlte ja). Und da begann der amerikanische Traum: Gygax' Firma TSR, die seitdem DUNGEONS & DRAGONS auf den Markt bringt, kann einen sagenhaften Erfolg vorweisen: 1983 einen Umsatz von 30 Millionen

30 MILLIONEN DOLLAR

Dollar. Und diese TSR kaufte ganz nebenbei auch das traditionsreiche und älteste US-SF-Magazin *Amazing Stories* (nach längerem Siechtum scheint das Blatt mittlerweile wieder auf die Beine gestellt).

Der Erfolg ließ andere Tüftler nicht ruhen, und so entstanden immer neue Rollenspiel-Systeme, von denen die bedeutendsten (bis auf RNEQUEST) mittlerweile in deutscher Fassung erhältlich sind. Wie oben schon erwähnt, fängt bei uns das Fieber mit den Rollenspielen gerade erst an. Man rechnet bis Ende 1984 mit 100.000 Käufern allein für DAS SCHWARZE AUGEN. Und das Zusatzgeschäft ist wohl ebenfalls nicht zu verachten: Um den geplagten Spielleitern, denen partout kein neues Szenario mehr einfallen will, oder den Spielern, denen irgendwie noch etwas fehlt, das Leben zu erleichtern, kommen ständig neue vorgegebene Abenteuer auf den Markt, werden Zinnfiguren u. ä. angeboten (damit man sich seine Helden und Monster – übrigens auch die angeketteten, fast nackten Jungfrauen – plastischer vorstellen kann), findet der Interessierte diverse Unterlagen, mit denen er sich sein eigenes Rollenspiel-System entwickeln kann.

Momentan sind in der BRD erhältlich:

SCHWERTER & DÄMONEN (Fantasy Productions) ist die deutsche Fassung der US-Systems *Tunnels & Trolls* (aufgrund einiger rechtlicher Schwierigkeiten mußte bei uns ein neuer Titel gefunden werden). Bislang liegen in der Bundesrepublik vor: das Basisspiel *Schwert & Dämonen* (die Grundlage zur Ent-

wicklung eigener Abenteuer etc.) und das Solitärspiel (Abenteuer für eine Person) *Büffelburg*. Weitere Szenarien sind geplant (in den USA liegt bereits eine zweistellige Anzahl vor). *Schwert & Dämonen* ist das erste Rollenspiel, das bei uns in deutscher Sprache auf den Markt gekommen ist. Vertrieb und Versand hat der Fantastic Shop (Postfach 3026, Kirchfeldstr. 143, 4000 Düsseldorf 1) übernommen.

DAS SCHWARZE AUGEN ist ein rein deutsches Fantasy-Rollenspiel, das sich jedoch in Machart, Spielbarkeit und Ausstattung auf dem gleichen Niveau wie die US-Systeme bewegt. *Das Schwarze Auge* ist eine Gemeinschaftsproduktion des Buchverlages Droemer Knaur und des Spielverlages Schmidt Spiel & Freizeit. Solche Kooperationen (die, wie weiter unten festgestellt wird, nicht auf diese beiden beschränkt geblieben ist) ergaben sich aus der Verwirrung sowohl in Buch- wie in Spielwarenhandel, die allein mit der Mischform des Rollenspiels nicht allzu viel anzufangen wußten. Wenn hingegen Vertreter beider Branchen vereint auftreten, lassen sich diese Schwierigkeiten beheben. Als bislang jüngstes Projekt auf dem Rollenspiel-Markt startete *Das Schwarze Auge* im Frühjahr 1984 mit enormem Werbeaufwand den Vertrieb. Bislang liegen vor: *Das Schwarze Auge* (Basisspiel), *Die Werkzeuge des Meisters* (Zubehör) und die Szenarienbücher *Der Wald ohne Wiederkehr*, *Die sieben magischen Kelche*, *Das Schiff der verlorenen Seelen*, *Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler*.

DUNGEONS & DRAGONS (Fantasy Spiele Verlags GmbH, Fasanenweg 3-5, 7022 Leinfelden-Echterdingen 1). Das Urspiel wird bei uns in Kooperation zwischen dem Spielverlag ASS und dem Buchverlag Bertelsmann verbreitet (über die oben erwähnte Tochterfirma). In deutscher Fassung liegen momentan vor: *Dungeons & Dragons* (Basisspiel), *Blizzard-Paß* (Solitär- und Gruppenspiel) die Abenteuer der Basis-Serie (sie werden Modul genannt und in einer simplifizierten Pluralbildung Module statt Moduln) *Festung im Grenzland*, *Palast der Silberprinzessin*, *Die vergessene Stadt* und ein Abenteuer der E-Serie (erhöhte Erfahrungsstufe der Charaktere, die wohl nur nach mehreren Spielen erworben werden kann) *Insel der Schrecken*, komplementär dazu ein *Experten-Set* (mit allerlei Zubehör und erweitertem Regelwerk). Weitere Szenarien sind in Vorbereitung; in den USA

nähert sich der *Dungeons & Dragons*-Katalog dem Unüberschaubaren (besonders, was die Spiele für die einzelnen Erfahrungsstufen-Abteilungen angeht). Die deutsche Verlagskooperation gibt auch *Drache* heraus, die bislang einzige professionelle Fachzeitschrift für Rollenspiele in der BRD; die zweite Ausgabe steht für den Juli 1984 an. Darüber hinaus ermuntert man von Verlagsseite die Spieler, *D&D*-Clubs (das aktuelle Kürzel) zu gründen, die von Fantasy Spiele betreut und versorgt werden sollen. Der Bertelsmann Verlag selbst präsentiert *D&D Abenteuerbücher*, von denen bereits vier vorliegen: *Der Kampf der Zwerge*, *Die Rache der Regenbogen-drachen*, *Die Säulen von Pentegarn* und *Der Berg der Spiegel*. Der Goldmann Verlag (zum Bertelsmann Konzern gehörig) will im Herbst d. J. unter dem Reihentitel EINSAMER WOLF Fantasy-Rollenspielbücher herausbringen, die, wie man hört, ebenfalls als Ergänzung zum *D&D*-System gedacht sind.

MIDGARD ist ein von deutschen Spiele-Freaks entwickeltes und vertriebenes Rollenspiel. Die Ausstattung ist nicht so aufwendig wie bei anderen Systemen, dafür zeigt sich das Spiel preisgünstiger als seine Konkurrenten. *Midgard* hält sich weitgehend an die Terminologie von *Dungeons & Dragons* und läßt sich auch ohne größere Schwierigkeiten auf dieses System umstellen. Mittlerweile liegen vor: *Midgard 1* (Das Basisspiel), *Midgard 2* (Zubehör) und *Das Hügelgrab von Caetharlach – Midgard Abenteuer Nr. 1* (2 Szenarien). *Midgard* ist nur erhältlich über: Verlag für Fantasy- und Science Fiction-Spiele, Elsa Franke, Postfach 1411, 6360 Freiburg 1.

DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG von Steve Jackson und Ian Livingstone erscheint im Thienemann Verlag. Die beiden Autoren, die in ihrem Heimatland Großbritannien eine Spiele-Zeitung herausgeben, legen hier ein Solitärabenteuer vor, für das der Spieler kaum Vorbereitungen zu treffen braucht. Etwa 13 Seiten Einführung in das Szenario plus Regelwerk, lediglich

CHARAKTER MIT DREI EIGENSCHAFTEN

3 zu ermittelnde Eigenschaften des Charakters und Würfelwerte statt Seitenzahlen (Entscheidungen werden nach dem

Prinzip des 'Daumenkinos' ermittelt) machen es möglich, die Abenteuer gegen den *Hexenmeister* auch während einer zweistündigen Eisenbahnfahrt zu bestehen. Ein zweiter Band (in England liegen bereits 5 vor) steht für die nächste Zeit unter dem Titel DIE ZITADELLE DES ZAUBERERS an.

Von diesen Spielsystemen sind lediglich DAS SCHWARZE AUGE und DUNGEONS & DRAGONS im Spielwaren- und Buchhandel erhältlich (DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG vorwiegend im Buchhandel), die anderen sind nur über die angegebenen Adressen zu beziehen. Spezialisierte SF- und Spielwarenhandlungen bieten jedoch alle Systeme an und darüber hinaus auch US-Rollenspiele oder neue Abenteuer, die in deutscher Fassung noch nicht erhältlich sind. – Die

meisten Systeme werden ständig von Spieltestern geprüft und gegebenenfalls überarbeitet. Besonders DUNGEONS & DRAGONS kann auf eine lange Geschichte von Verbesserungen und Berichtigungen zurückblicken; aber es ist ja auch das Urspiel, und wer will schon wissen, was in 10 Jahren von der Urfassung anderer Spiele übrig geblieben ist.

Andere Verlage steigen ein, um sich auch ihr Stück vom Kuchen zu sichern. Goldmann wurde bereits weiter oben erwähnt, Bastei Lübbe will zu Jahresbeginn 1985 in seiner Paperback-Reihe DAS GROSSE BUCH DER NIBELUNGEN, ein von der Entstehung und Thematik her rein deutsches Spiel, auf den Markt bringen.

Der Erfolg der Rollenspiele hat gerade erst seine Startlöcher verlassen, und



Fantasy-Fans aufgepaßt!

Wir führen eine Riesenauswahl an deutschen, englischen und amerikanischen Fantasy-Rollenspielen, Brettspielen und Büchern. Bitte fordern Sie unseren ausführlichen Katalog an.

Fantasyland
Thomas Bernecker
Postfach 109
7405 Dettenhausen

dieses Thema wird uns noch auf Jahre hinaus beschäftigen. Daß gegen DUNGEONS & DRAGONS oder DAS SCHWARZE AUGE die gewohnten SPITZ, PASS AUF oder MONOPOLY viel an Boden verlieren werden, liegt angesichts der Komplexität, der vielfältigen Möglichkeiten und der mannigfaltigen Spielerentscheidung beim Rollenspiel auf der Hand – von den schlichtweg langweiligen, dafür aber von Menschen, die zimal älter sind als das kindliche Zielpublikum, als 'pädagogisch wertvoll' eingestuften Spielen ganz zu schweigen.

Erstaunlich wirkt dieser Erfolg spätestens dann, wenn man die Rollenspiele den Computerspielen gegenüberstellt. Auch diese können eine geradezu phantastische Erfolgskurve vorweisen und gelten als das Spiel der Zukunft. Es erhebt sich damit die Frage, ob die Fantasy-Rollenspiele nun als Alternative zu den Computerspielen gelten können oder als das letzte Aufbäumen des traditionellen Spiels gegen Technisierung und Elektronik. Was unterscheidet beide: Trotz teilweiser ähnlicher Thematiken bieten die Rollenspiele entschieden mehr als Tastendruck oder eine möglichst hohe Trefferquote. Im Prinzip läuft ein Computerspiel stets auf die gleiche Weise ab, Kreativität und Einfallsreichtum haben hier nur eine periphere Bedeutung (wenn man einmal vom nicht unbedingt zum Spiel gehörenden Knacken des Sperr-Codes absieht). Die persönlichen Eigenschaften des Spielers sind hingegen beim Rollenspiel entscheidend, besonders wenn er oder sie zu denen gehört, die lieber erst fragen statt gleich zu ballern. Nicht zu vergessen Sinnseite des Problems: Im Rollenspiel manifestiert sich eine gewisse Oase der Ent-Technisierung, eine Ebene, auf der sich der Mensch als solcher beweisen muß – und das ist beim Computerspiel, wo es im wesentlichen auf den Umgang mit der Technik ankommt, gerade nicht der Fall.

Okay, auch beim Computer hat ein Schritt nach vorn stattgefunden. Bei den sogenannten 'Adventurer-Games' tritt der Spieler in eine Art von Dialog mit

DIALOG MIT DEM COMPUTER

dem Computer, muß also selbständig Entscheidungen treffen, muß sich korri-

gieren, muß 'Gehirnschmalz investieren'. Doch sind auch bei diesen Spielen die Computer bislang nur in der Lage, zwischen 8 und 500 Befehle zu verstehen – und wer hätte je von einem Computer gehört, der auf einen Witz reagieren kann (falls man nicht eben diesen Witz fest eingespeichert hat). Gerade beim Rollenspiel aber können in gewissen Situationen Humor und Pffiffigkeit ausschlaggebend sein. Solange einem Computer nicht der normale Wortschatz nebst allen Sprachkombinationen und Bedeutungsschwankungen einprogrammiert ist, bleibt ihm wahrscheinlich das menschliche Miteinander des Rollenspiels überlegen. Ein weiterer, gleichfalls wichtiger Punkt: Ein Adventurer-Computerspiel (von den normalen Ballerspielen soll hier gar nicht mehr die Rede sein) kann über noch so viele 'Bilder' verfügen (die einzelnen Abschnitte oder Stufen des Spiels), es bleibt im Endeffekt gleich. Hat man einmal die richtige Reihenfolge der einzugebenden Befehle herausgefunden (und das kann, große Bytes, manchmal Monate dauern), birgt das Adventurerspiel keinen Reiz mehr in sich (man weiß ja jetzt, wie es geht). Ein Rollenspiel-Abenteuer (hier fallen die simpleren Solitärabenteuer heraus) kann, bei gleichem Szenario, zigfach variiert und endlos verlängert werden.

Der Fairneß halber soll nicht unerwähnt bleiben, daß in neueren Adventurer-Computerspielen ein Zufallsfaktor eingebaut wird, der Mehrfachspielbarkeit und Variantenreichtum garantieren soll. Zumindest eine Annäherung.

Ein letzter Punkt, die Geschlechterfrage: Während die Beschäftigung mit den Computern eine nahezu ausschließliche Domäne der Jungen ist, nehmen an Rollenspielen in nicht zu unterschätzender Anzahl auch Mädchen teil. Es wäre sicher dumm, in diesem Zusammenhang von einer weiblichen Technikfeindlichkeit zu sprechen, denn die ist bekanntermaßen längst geschlechterunabhängig. Viel eher sind wohl der Möglichkeitenkatalog und der völlig andere Anforderungscharakter der Rollenspiele für dieses Phänomen verantwortlich.

Die Konkurrenz des Computers ist aber zu einem Großteil für den Erfolg des Genres Fantasy im Rollenspiel verantwortlich. Wie nicht anders zu erwarten wurden in den USA durchaus auch Systeme in den Bereichen Science Fiction, Western, Krimi etc. (sogar ein Dallas-Rollenspiel ist dabei) entwickelt, nur können die insgesamt der Fantasy

nicht das Wasser reichen. Und bei uns steht die Fantasy allein auf weiter Flur. Erst für den Sommer des Jahres bietet der Fantasy Spiele Verlag das SF-Rollenspiel STERNENGARDE an (die deutsche Fassung des von TSR herausgegebenen STAR FRONTIERS).

Ursache für die herausragende Stellung der Fantasy ist zum einen sicher der Umstand, daß die Rollenspiele aus dem weiten Umfeld der Science Fiction- und Fantasy-Freunde entstanden sind, und der Krimi oder der Western finden – wie auch in der Literatur zu beobachten – in solchen Kreisen wenig Liebhaber. Einerseits ein Marketing-Problem, andererseits bleibt die Frage, ob das Eigentümliche des Rollenspiels nicht eher in einer undurchschaubaren, halb mythischen Welt wie der Fantasy viel eher sein Zuhause findet. Für die Science Fiction bliebe anzumerken, daß hier die Computerspiele in puncto Realistik um Längen voraus sind, da die meisten SF-Rollenspiele gerade auf Raumschiffen, Sternenkriegen, kurz auf STAR WARS abheben. Und die hierfür erforderlichen Berechnungen von Treibstoffvorrat, Materialbelastbarkeit, Flugbahn, Ballistik, Treffsicherheit usw. lassen sich eben besser und genauer durch einen Computer als durch einen Würfel simulieren. Bleibt abzuwarten, mit welchen Besonderheiten STERNENGARDE aufwarten kann.

Zum Schluß ein Gedanke von Ian Livingstone (s. o.) zum Besonderen des Rollenspiels: "In einer passiven Gesellschaft, in der die Alltagsroutine regiert, können Rollenspiele helfen, diese Monotonie zu durchbrechen . . . Und dennoch sind es die Spieler selbst und nicht irgendwelche Romanfiguren, die die Abenteuer erleben. Ihre kollektive Welt erschafft eine Welt der Magie und der Monster, der Schätze und des Ruhms." (Aus: DICING WITH DRAGONS)

Oder die Erkenntnis von Ines Ritter aus ihrem Essay "Schwerter und Dämonen" (in: Bastei SF-Special 24054; Bergisch Gladbach 1983): "Wer von uns hätte nicht schon einmal gedacht: 'So blöd wie dieser Romanheld hätte ich mich nicht angestellt!' Ein Rollenspiel gibt Ihnen die (gefährlose) Chance, einmal selbst Ihr Glück in der Welt der Drachen und Magier zu versuchen. Vielleicht stellen Sie sich tatsächlich geschickter an . . .".

HANS D. BAUMLANN

SEBASTIAN F. RAUMSCHIFF KOMMANDANT

Stellen Sie sich eine ganz und gar phantastische Situation vor: Herr Müller muß am Sonntagmorgen nach München, zur Taufe seines Patenkindes. Sein Wagen ist fast vollgetankt, aber alle Tankstellen haben geschlossen. Um elf Uhr muß er in der Kirche sein, und er hat allen Grund, sich zu beeilen. Fährt er jedoch mit Höchstgeschwindigkeit, wird das Benzin sicher nicht ausreichen; fährt er dagegen zu langsam, kommt er zu spät an. Herr Müller befindet sich also in einer vertrackten Lage.

Sie meinen, das sei ziemlich alltäglich und nun wirklich überhaupt nicht phantastisch? Es geht ja noch weiter! Stellen Sie sich vor, Müllers Auto und die Fahrtstrecke würden auf einem Videomonitor simuliert; die Fahrgeschwindigkeit, die jeweilige Entfernung bis München und der Tankinhalt erscheinen in leuchtenden Ziffern am oberen Bildrand. Das ist nun wirklich ganz und gar phantastisch, denn mit so einer langweiligen Idee kann man kaum jemand hinter dem Ofen hervorlocken. Schon gar nicht kann man damit jemand anregen, ein paar Mark locker zu machen, um sich hinter Steuer und Gaspedal in Müllers angespannte Situation zu versetzen.

Automatenaufsteller müssen sich schon etwas Besseres einfallen lassen. München wird gegen die Mondoberfläche ausgetauscht, die horizontal gemessene Entfernung wird in die Vertikale geklappt, die langweilige Familienlimousine wird zum Mondlandefahrzeug und das Benzin im Tank angereichert. Deshalb heißt das Ganze nicht mehr: "Herr Müller fährt zur Taufe nach München", sondern "Lunar Lander". Und obwohl sich strukturell rein gar nichts geändert hat, wird aus dem Spieler an den Kontrollhebeln plötzlich ein nervöser Raumschiffkommandant, dem das Zerschellen auf der steinig-staubigen Oberfläche des

DIE SCIENCE FICTION UND DIE AUTOMATEN SPIELE



Erdtrabanten droht. Mit einem Mal wird es zur simuliert-überlebenswichtigen Frage, ob man das Fahrzeug mit dem

REICHT DER TREIBSTOFF?

verbliebenen Treibstoff rechtzeitig runterbekommt.

Wahrscheinlich ist es nicht einmal nur die bloße Geldgier der Industrie, der es zu verdanken ist, daß sich ein Großteil der Automaten Spiele mittlerweile im Vakuum des Weltalls abspielen – jedenfalls auf den Bildschirmen der Videospiele und auf den Frontgläsern der Flipper. Das "Lunar Lander"-Spiel wurde bereits Ende der sechziger Jahre begeistert von den Bedienungsmannschaften der damals noch gewaltigen Computer gespielt. Wenn auch nicht mit anschaulicher Kontrolle auf dem Bildschirm, so doch wenigstens an der Eingabetastatur, mit gespanntem Blick auf die Ausdruckbögen, auf denen die benötigten Werte erschienen. Damals ging es eher um den Spaß der Programmierer; aber auch die waren nicht auf die Idee gekommen, Herrn Müller zur Münchner Taufe eilen zu lassen (oder Mr. Miller nach Seattle). Es dürfte kein Zufall sein, daß das "Lunar Lander"-Programm zu dem Zeitpunkt zusammengebastelt wurde, als die Amerikaner ihre erste Mondlandung erfolgreich hinter sich gebracht hatten. Und wenn schon die eher für den Kollegenkreis der Programmierer gedachten Spiele von derartigen spektakulären Zeitereignissen beeinflusst werden: soll man da von den Herstellern kommerzieller Spiele erwarten, daß sie wenig clever sind?

Am Anfang war die Kugel. Klein und handlich, aus Ton gebrannt oder aus Glas, rollte (und rollt) sie aus Kinder-

hand in sanfte Vertiefungen des Sandkastens: die Murmel, der Klicker. Später befindet sie sich in einem Kasten, die Spielfläche steht senkrecht; die Kugel – nun schon aus Stahl – fällt auf eingeschlagene Stifte, mal nach rechts, mal nach links. Unten muß sie von einem beweglichen Korb aufgefangen werden oder verschwindet in einem von mehreren Löchern, die mit verschiedenen Zahlenwerten versehen sind. Der Pinball – die amerikanische Bezeichnung für das Flipperspiel (von Pin = Nagel oder Stift) – ist geboren. Im Laufe der Zeit wird das Spiel immer komplizierter und spannender, die Spielfläche senkt sich wieder zur geneigten Ebene, nach und nach werden die mechanischen Teile gegen elektrische ausgetauscht, erst batteriebetrieben, schließlich reif für die Steckdose.

Der stumm in der Ecke wartende Automat verspricht dem Spieler zwar Unterhaltung und die Möglichkeit, Selbstbestätigung in Form aufgehäufter Wertpunkte zu sammeln – für seine Her- und Aufsteller, die mit der Spielfreude ihrer Mitmenschen Geld verdienen wollen, könnte das Ganze aber etwas attraktiver sein. Die Punkte werden also nicht mehr nur zum privaten Vergnügen des jeweiligen Spielers in buchhalterischer Manier angezeigt, sondern groß und prächtig allen in der Umgebung kundgetan: auf dem senkrechten Frontglas, das mit grellbunten Bildern geschmückt ist, werden die gehorteten Werte nun zum öffentlichen Ereignis. Die Motive dieser Frontgläser, ebenso die Gestaltung der Spielfelder selbst, hat fast immer mit

der Herkunft aus dem Spiel zu tun: Gesellschaftsspiele wie Karten, Würfel oder Billard, Sportspiele wie Pferderennen, Tennis oder Boxen. Der Prozeß des Spielens und die Ästhetik des Automatengehäuses bilden noch eine Einheit.

Und plötzlich fängt in der zweiten Hälfte der fünfziger Jahre die Zukunft an. Mit ein paar Pfund Metall, mit einer glänzenden Kugel in ein paar hundert Kilometern Höhe, beginnt die großartige "Eroberung des Weltalls": die Sowjetunion startet am 4. Oktober 1957 den "Sputnik I". Für die USA ist es schwer zu verkraften, daß sie die zweiten sind. Zwar nur ein paar Monate später, aber eben später, fliegt "Explorer I" um die Erde. Mit derselben Bescheidenheit, die aus mehrstöckigen Häusern "Wolkenkratzer" gemacht hat, wird nun das "Raumfahrt-Zeitalter" eingeläutet.

Die Automatenhersteller reagieren augenblicklich. Spielkarten und Rouletteische sind von den Frontgläsern verbannt, dafür jagen pfeilschnelle Raketen durch's All: die Firma Gottlieb wirft

„SPUTNIK“ BRINGT „ROCKET SHIP“

eilig den Flipper "Rocket Ship" auf den Markt, Williams bringt "Satellite" heraus, Genco folgt mit "Rocket". Spielautomaten und die Welt der Raumschiffe haben begonnen, miteinander zu flirtieren. Aus dem eher zufälligen Rendezvous soll später einmal eine innige, dauerhafte

te und erfolgreiche Beziehung werden, aus der zahllose Nachkommen hervorgehen.

Die Beziehung zwischen dem Vorgang des Flipperspiels und der ästhetischen Gestaltung des Frontglases und des Spielfelds sind locker; die Gestaltung ist der Struktur und Funktion des Spieles äußerlich. Für das Spiel selbst macht es keinen bemerkenswerten Unterschied, ob der Flipper "Rocket Ship" oder "Riverboat" genannt wird; ob sich eine Rakete flammenspeidend durch's All oder ein Schaufelraddampfer qualmend über den Mississippi bewegt. Bedeutsam sind die Aufteilung des Spielfeldes, die Verteilung der Thumper Bumper, der Targets, der seitlichen Bahnen usw. Für den Automatenaufsteller ist aber nicht nur wichtig, daß der Spieler mit den Möglichkeiten, Punkte und Freispiele zu holen, zufrieden ist, sondern daß dieser den Automaten überhaupt erst einmal wahrnimmt; daß er auffällig genug ist, zu einem Spieldurchgang zu reizen.

Insofern entspringt das Zusammengehen von Spielautomaten und Science Fiction keiner inneren Notwendigkeit, vielmehr haben die Automatenhersteller auf das spielunabhängige Interesse an der vorgezogenen Zukunft reagiert und die Science-Fiction-Motive als wirksame Signale benutzt. In Ermangelung spektakulärer Raumfahrtereignisse in der Realität wird nun auf Weltraumabenteuer zurückgegriffen, die nicht von Cape Canaveral ausgehen, sondern aus den Filmstudios von George Lucas, Steven Spielberg und anderen kommen. Das auf dem Frontglas drohende Monster aus "Alien" hat mit dem Spielverlauf so gut wie nichts zu tun, trotzdem soll es dem kinokundigen Flipperbenutzer verdeutlichen: hier spielst du an einem brandneuen Automaten; wenn hier die Kugel rollt, wenn hier Ziele abgeschossen werden und Punkte gesammelt, dann geht's nicht bloß um's nächste Freispiel, es geht auch darum, das Grauen zu besiegen.

Liest man die Werbebroschüren, mit denen die Flipperhersteller den Aufstellern den Ankauf eines Gerätes schmackhaft machen wollen, so scheint es ohnehin, daß die Bezüge zwischen Name und Design auf der einen Seite und Spielfeldaufteilung und Verlauf auf der anderen Seite maßlos überschätzt werden. Man darf wohl ohne die Basis exakter empirischer Daten die Behauptung wagen, daß es dem Spieler in der Regel



ausschließlich darum geht, hohe Punktzahlen zusammenzubekommen, Extrabälle und Freispiele zu gewinnen. Daß er sich damit zusätzlich der Spielimmanenten – aber austauschbaren und aufgesetzten – Logik einer simulierten Realität aussetzt: dieses Bewußtsein ist für einen erfolgreichen Spielverlauf unnötig.

Mit dieser Allianz zwischen Science Fiction und Spielautomaten – die mit vielen realen, menschlichen Beziehungen gemeinsam hat, daß sie von außen als Gemeinschaft wirkt, von innen jedoch als additives Nebeneinander – hätte es wohl noch lange so weitergehen können. Doch dann kam 1971 der Amerikaner Nolan Bushnell auf die – zunächst nicht sonderlich einleuchtende – Idee, den realen Ball auf einem realen Spielfeld mit realen Flipperarmen durch einen elektronisch simulierten Ball zu ersetzen, der auf einem Bildschirm von elektronisch simulierten Spielelementen reflektiert werden kann. Das Spiel hieß "Pong" und schien so wenig marktgerecht, daß keine der großen Automatenfirmen an Bushnells Angebot Interesse

KEINER WOLLTE IHN HABEN, DA GRÜNDETE ER „ATARI“

zeigte. Bushnell gründete mit 500 \$ Startkapital "Atari" und verkaufte die Firma nach vier Jahren für 28 Millionen Dollar. Als sich zeigte, daß das elektronische Ping-Pong in Spielhallen und an allen möglichen anderen Orten ein gewaltiger Erfolg war, dauerte es nicht lange, bis die Japaner nachzogen und eine komplexere Variante von Videospielelementen produzierten: die "Space Invaders" eroberten die Spielhallen; die Verknüpfung zwischen Science Fiction und Spielautomaten war für eine neue Generation besiegelt.

Die Grundzüge eines Videospieles unterscheiden sich prinzipiell von denen eines Flipperspiels: während es beim Flippeln darum geht, den Lauf einer Kugel durch ein gesteuertes Manipulieren der Flipperarme so zu beeinflussen, daß wichtige Zielpunkte getroffen werden, geht es beim Videospielelementen zwar auch um die Erzielung von Treffern, aber meist in auslöschender Weise. Der Flipperspieler ist als betätigendes Subjekt der Flipperarme mit sich selbst als Spieler identisch – der Videospielelementen steuert jedoch meist ein simuliertes Ob-

jekt (eine Rakete o. ä.), das er als Außenstehender auf dem Bildschirm verfolgen kann, und lenkt dessen Angriffs- oder Verteidigungsaktionen. Dazu kommt, daß der Verlust der Kugel beim Flippeln, also das Ende eines Spielabschnitts, ein passiver Vorgang ist, da die Kugel stärker durch die Spielimmanenten Gesetzmäßigkeiten beeinflusst war als durch die bewußte Steuerung ihres Laufs seitens des Spielers. Vernichtung oder Beschädigung des Objektes, das den Spieler auf dem Bildschirm repräsentiert, ist aber keine Folge von unbeeinflussbaren Zufällen, sondern geschieht durch aktive Einwirkung des Spielprogramms, denen der Spieler nichts Adäquates entgegenzusetzen konnte. Der Flipper arbeitet linear: der Lauf der Kugel ist die Resultante aller Kräfte, die während des Spielverlaufs auf sie eingewirkt haben, insbesondere der jeweils letzten Reflexion oder des letzten Schusses; das Treffen eines bestimmten Zielpunktes zieht bestimmte Folgen nach sich. Das Videospielelement ist in seinen komplexeren Ausformungen der Simulation von Alltagssituationen näher, da es nichtlinear funktioniert: die Zahl der Variablen, die über Erfolg oder Mißerfolg eines Spielabschnittes bestimmen, ist größer als eins.

Im Prinzip würde es keinen großen Unterschied machen, wenn die Rakete des Spielers, die von feindlichen Raketen oder Laserbatterien angegriffen wird, durch einen Spaziergänger ersetzt würde, der unter einem herbstlichen



Kastanienbaum herumläuft und die herabfallenden Kastanien auffängt oder ihnen ausweicht. Tatsächlich haben etliche Videospiele auch solche Alltagssituationen zum Vorbild, wenn auch meist in zugespitzter Form. So gibt es bereits seit vielen Jahren ein Autofahrerspiel, das zwar nicht gerade simuliert, wie Herr Müller zur Taufe eilt, aber die – gemessen an interstellaren Kriegen – alltägliche Situation eines Autorennens vorführt. Es gilt, in Konkurrenz mit anderen, automatenseitig simulierten Wagen, eine kurvige Strecke in kürzestmöglicher Zeit zu durchfahren. Positiv daran ist, daß Verkehrsverhalten gefahrlos eingeübt werden kann. Freilich stellt diese Gefährlosigkeit zugleich die Rückseite der Medaille dar: auch wer bei Tempo 220 über den Straßenrand

TEMPO 220 UND DU ENDEST ALS EXPLOSIONSWÖLKCHEN

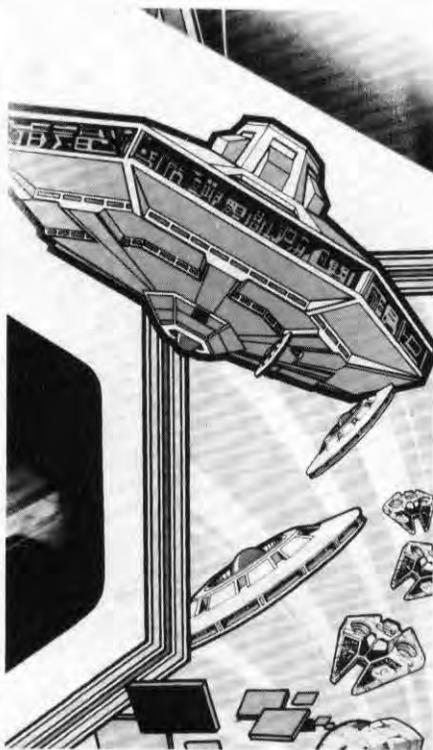
schießt, wird nur durch ein aufflackern des Explosionswölkchen und entsprechende akustische Signale gewarnt, kann jedoch anschließend unbehelligt weiterfahren. Dies zeigt, daß die simulierte Realität eben nur zum Teil ein Modell der wirklichen Welt ist und somit die Vorwegnahme möglicher Situationen nur beschränkt erlaubt. Das Unterhaltungsinteresse des Spielers rangiert über der realistischen Darstellung der Folgen fehlerhaften Verhaltens. Dabei hat für den gewöhnlichen Spieler in den USA, wo knapp 90 km/h auf den Highways erlaubt sind, dieses Spiel durchaus utopische Anklänge.

Beim gegenwärtigen Stand der technischen Entwicklung ist die Lauterzeugung der Spielautomaten mit ihrem Zischen, Brausen, Donnern, Dröhnen und Zwitschern ein Fortschritt in Richtung Naturtreue, gemessen am schlichten Klingeln und Klacken der älteren Flippergenerationen. Diese Geräusche eignen sich hervorragend zur Nachahmung der aus SF-Filmen gewohnten akustischen Kulisse wie dem Abschießen von Laserstrahlwaffen, dem Vorbeiflug von Raketen, Explosionen und ähnlichem. Es spricht jedoch wenig gegen die Annahme, daß eine Weiterentwicklung sowohl der visuellen wie der akustischen Simulation dieses Stadium eines Tages

überflüssig werden lassen könnte und auch Alltagssituationen in relativer Naturtreue so vorgeführt werden könnten, daß andere Begründungen für die Konstruktion von Space-opera-orientierten Zukunftswelten gefunden werden müßten.

Trotz einer freiwilligen Selbstkontrolle der Automatenhersteller besteht der überwiegende Teil der Spielhandlungen aus der Simulation aggressiver Konkurrenzsituationen, das bedeutet im SF-Bereich: aus dem Abschießen gegnerischer Raumschiffe oder Stellungen. Es soll hier nicht auf die unterschiedlichen Theorien über die Ursachen und Folgen des Automatenpielens eingegangen werden: ob diese Aggressionen hervorrufen oder abbauen, ob sie die Fortsetzung einer automatisierten Arbeitswelt mit anderen Mitteln sind, ob ihre Ablehnung aus dem Neid der Arbeitenden auf die aktuell Nichtarbeitenden besteht usw. Immerhin scheint klar, daß aggressive Spielhandlungen dem Interesse zahlreicher Spieler entgegenkommen. Die Nichtaufstellung extrem kriegerischer Automaten folgt nicht aus der mangelnden Nutzung durch die Spieler, sondern aus pädagogischen Erwägungen des Jugendschutzes.

Wenn aggressive Spiele einem vorhandenen Bedürfnis spielender Jugendlicher nachkommen, so ist es sicherlich besser, die simulierten Auseinandersetzungen



auf ferne Planeten zu verlegen, als böse irdische Gegner mit knatterndem Geheul abzuschießen. Bedenklich bleiben solche Modellwelten gleichwohl, zumal der Zweck der Spielhandlung immer bereits vorgegeben und nicht sinnvoll hinterfragbar ist.

Gewiß hat jedes Spiel als relativ folgenloses Probehandeln in einer Modellwelt diesen selbstbezogenen Charakter: stets gilt es, die Spielziele in den Grenzen der vorgegebenen Spielregeln zu erreichen. Auch das hochintellektuelle Schachspiel ließe sich in seinen feudalistischen Grundstrukturen ohne weiteres so in die plärrende Modellwelt eines Videoautomaten übertragen, daß jedem Jugendschützer die Haare zu Berge stehen müßten. Nicht erst das Kicker-(Tischfußball) Spiel, bei dem sich die Spielgegner mit ihren Fähigkeiten als Personen unmittelbar gegenüberstehen, hat nur spielimmanent sinnvolle Ziele – dies gilt (nimmt man die übergewichtigen wirtschaftlichen Zwecke aus) schon für das nachgeahmte Fußballspiel selbst. Beim Flipper läßt sich zwar noch gegen Mitspieler antreten, eigentlicher Spielgegner ist jedoch bereits der Apparat selbst mit seinen mechanischen Teilen und dem von ihnen mitbestimmten Spielverlauf. Beim Videospiel in seiner ausgeprägten Form sitzt der Spieler in einem Cockpit, persönliche Gegner erscheinen höchstens noch in Form von Zahlenwerten, die den größten erreichten Punktestand von Vorspielern einblenden. Das Spielprogramm simuliert Aspekte einer möglichen Welt so umfassend und erfolgreich, daß es als eigenständiger und ernstzunehmender Spielgegner befriedigend funktioniert.

Spiele im Sinne der Spieltheorie, der mathematischen Beschreibung von kombinatorischen, zufallgelenkten oder strategischen Spielen, haben als Probehandlungen in einer Modellwelt Bezüge zur wirklichen Welt. Selbst wenn es in den Spielen mit Science Fiction-Charakter um die Simulation ganz und gar phantastischer Welt und Situationen geht, so schafft sich der daran Spielende in seinen Probehandlungen Muster für mögliche Handlungen in Alltagssituationen. Je ritualisierter und wirklichkeitsfremder ein Spiel ist, um so stärker wird die Aufmerksamkeit des Spielenden auf die Elemente des Spiels selbst gelenkt und um so geringer sind die unmittelbaren Übertragungsmöglichkeiten auf die vom Spiel symbolisierten Aspekte der realen Welt. Das "Schlagen" einer

gegnerischen Figur beim Schach oder Mensch-ärgere-dich-nicht hat mit tatsächlichem Schlagen oder gar Auslöschenden kaum noch etwas gemeinsam.

Auch Science Fiction-orientierte Videospiele sind in diesem Sinne wirklichkeitsfern; seltsamerweise sind sie trotzdem höchst realistisch und ganz und gar nicht ritualisiert. Würden hier irdische Kriege simuliert, käme vielleicht der eine oder andere auf die Idee, nachzufragen, warum das Spielprogramm

ANDERS=FEIND=KEINE VERHANDLUNGEN

keine Verhandlungen oder einen Friedensschluß vorsieht. Die aus der populären SF gewohnte Fremdartigkeit der außerirdischen Gegner, die aus ihrer Andersartigkeit fast notwendig folgende Feindschaft, läßt den Gedanken nicht aufkommen, nach dem Zweck einer Spielhandlung zu fragen, die darin besteht, in immer neuen Durchgängen feindliche Ziele mit Laserstrahlen auszulöschen. Haben reale Kriege "wenigstens" noch ökonomische oder ideologische Gründe, so besteht die einzige Belohnung des Sternenkriegers vor seinem Bildschirm in dem kostenlos zugestandenem Auftrag, seinen Vernichtungsfeldzug zu wiederholen. Welche Folgen das für die Spieler haben mag, für ihre Vorgehensweisen bei der Bewältigung komplexer Situationen, für das unkritische Ausführen von Aufträgen und Befehlen, muß Gegenstand von Spekulationen bleiben.

Immerhin sollte die positive Seite nicht übersehen werden: das Erlernen eines angstfreien Umgangs mit computerähnlichen Apparaten, das Einüben einer Haltung der Maschine gegenüber, die diese nicht als selbstverständlich recht habende betrachtet, sondern als Werkzeug, das sich durch gezielte Eingaben in einer bestimmten Weise benutzen läßt. Wer Automaten handhaben kann, die mit Hilfe von Spielprogrammen und Eingaben wirklichkeitsgetreue Weltmodelle vorführen, weiß im Notfall vielleicht auch, wie man eine solche Maschine als Gegner wirkungsvoll Schachmatt setzt.

Text und Photos (c) 1984 by Hans D. Baumann

DAS BUCH DES

MONATS

Als der im vierten vorchristlichen Jahrhundert lebende chinesische Philosoph Tschuang-tse eines Morgens auf einer Schmetterlingswiese aufwachte, stellte er sich die Frage, ob er tatsächlich ein Philosoph sei, der soeben geträumt hat, ein Schmetterling zu sein, oder ob er nicht vielmehr ein Schmetterling sei, der zur Zeit träumt, ein Philosoph zu sein. Das vorliegende Buch erinnert in gewisser Weise an diese Fragestellung.

Von London nach Jethra und zurück

Im Alter von 29 Jahren verliert der im London der Jetztzeit lebende Peter Sinclair kurz hintereinander seinen Vater, seinen Job, seine Wohnung und seine Freundin. In einem heruntergekommenen Landhaus im Herefordshire, das er für einen Freund der Familie renovieren soll, will Sinclair sich von diesen Schicksalsschlägen erholen und seinem Leben wieder einen Sinn geben. Zu diesem Zweck beginnt er mit dem Schreiben seiner Autobiographie, wobei er jedoch die Feststellung machen muß, daß es zwischen den überprüfbareren Fakten und den von ihm subjektiv wahrgenommenen Geschehnissen Differenzen gibt. Da einer wirklichkeitsgetreuen Darstellung somit die Dimension der subjektiven Wahrheit abgeht, entschließt er sich endlich zu einer mehr allegorischen Darstellung seines Lebens. Dieser zufolge ist Peter Sinclair ein Einwohner von Jethra, der Hauptstadt von Faiandland. Vor kurzem hat er bei einer Lotterie den Hauptgewinn gezogen, der ihn berechtigt, auf einer Insel des Traumarchipels in einen Unsterblichen verwandelt zu werden. Bei dieser Behandlung, der aufgrund ihrer exorbitanten Kosten nur die Gewinner einer speziell dafür eingerichteten Lotterie unterzogen werden, werden auch die Gehirnzellen regeneriert, so daß sie mit einer totalen Amnesie verbunden ist. Um die anschließend notwendige soziale Rehabilitation zu erleichtern, muß Sinclair vor Beginn der Behandlung eine Autobiographie abliefern. Anstelle eines tatsächlichen Lebenslaufes gibt er aber einen fiktiven ab, in dem es von Phantasiebegriffen wie "London", "Manchester", "England" usw. nur so wimmelt. Im weiteren Verlauf des Buches wechselt Peter Sinclair mehrmals zwischen den Wirklichkeitsebenen Traumarchipel/Jethra und England hin und her, wobei ihm die Fähigkeit, zwischen diesen Ebenen unterscheiden zu können, immer mehr abhanden kommt. In beiden Welten wird

Christopher Priest
DER WEISSE RAUM
 (The Affirmation)
 München 1984, Heyne SF 06/4073
 Deutsch von Walter Brumm

er immer weniger mit seinen Problemen fertig, und das Manuskript seiner Autobiographie entpuppt sich schließlich als ein Stapel unbeschriebenen Papiers.

Modell der Wirklichkeit

Wie in vielen anderen SF-Texten auch werden in THE AFFIRMATION zwei Realitätsebenen einander gegenübergestellt; bei diesem Roman ist diese Gegenüberstellung aber nicht Selbstzweck, sondern Mittel zur Behandlung einer tiefliegenden philosophisch-psychologischen Thematik. Der Autor zeigt im vorliegenden Roman, daß eigentlich jeder Mensch mit zwei Wirklichkeitsebenen fertig werden muß. Jedes Individuum macht sich schließlich Bilder und Schablonen von seiner Umwelt und seinen Mitmenschen, da es diese andernfalls geistig gar nicht erfassen könnte. Hinzu kommt noch, daß Gegenstände oft mit subjektiv bedingten Emotionen belegt werden und daß anderen Personen häufig Motive unterstellt werden, von denen diese meist gar nichts ahnen. In gleicher Weise verfährt auch der Ich-Erzähler aus DER WEISSE RAUM; Bezugspersonen Sinclairs aus England treten in idealisierter Form in Jethra oder dem Traumarchipel wieder auf (in diesem Zusammenhang beachte man auch die Ähnlichkeit der Vokabeln Traumarchipel und Tagtraum). Das Außergewöhnliche des Protagonisten besteht also nicht darin, daß er sich eine Phantasiewelt als Modell der Wirklichkeit konstruiert, sondern ist vor allem darin begründet, daß seine Phantasiewelt immer mehr den Bezug zu seiner Umwelt verliert. So kann ihm seine geistige Konstruktion auch nicht mehr bei der Bewältigung seiner Probleme helfen; da sich seine Phantasiewelt immer mehr verselbständigt, ist Sinclair schließlich kaum noch in der Lage, seine Londoner Umgebung richtig zu erfassen, und so scheitert er schließlich vollkommen.

SF und Wahnsinn

Die geistigen Prozesse des Protagonisten wie z. B. die Konstruktion einer Phantasiewelt als Mittel zur Bestimmung seiner Position in der realen Umwelt, was hier in Form einer in doppelter Hinsicht fiktiven Autobiographie (fiktiv in inhaltlicher und materieller Hinsicht) konkretisiert wird, sind von Christopher Priest derartig einfühlsam und gekonnt gezeichnet worden, daß der Leser den Gedankengängen Sinclairs gebannt und fasziniert folgt. In der Glaubwürdigkeit dieser Schilderungen liegt auch das eigentlich Beunruhigende des Buches, zeigt es doch, wie weniger äußerer Anlässe es eventuell bedarf, um geistig abzurufen.

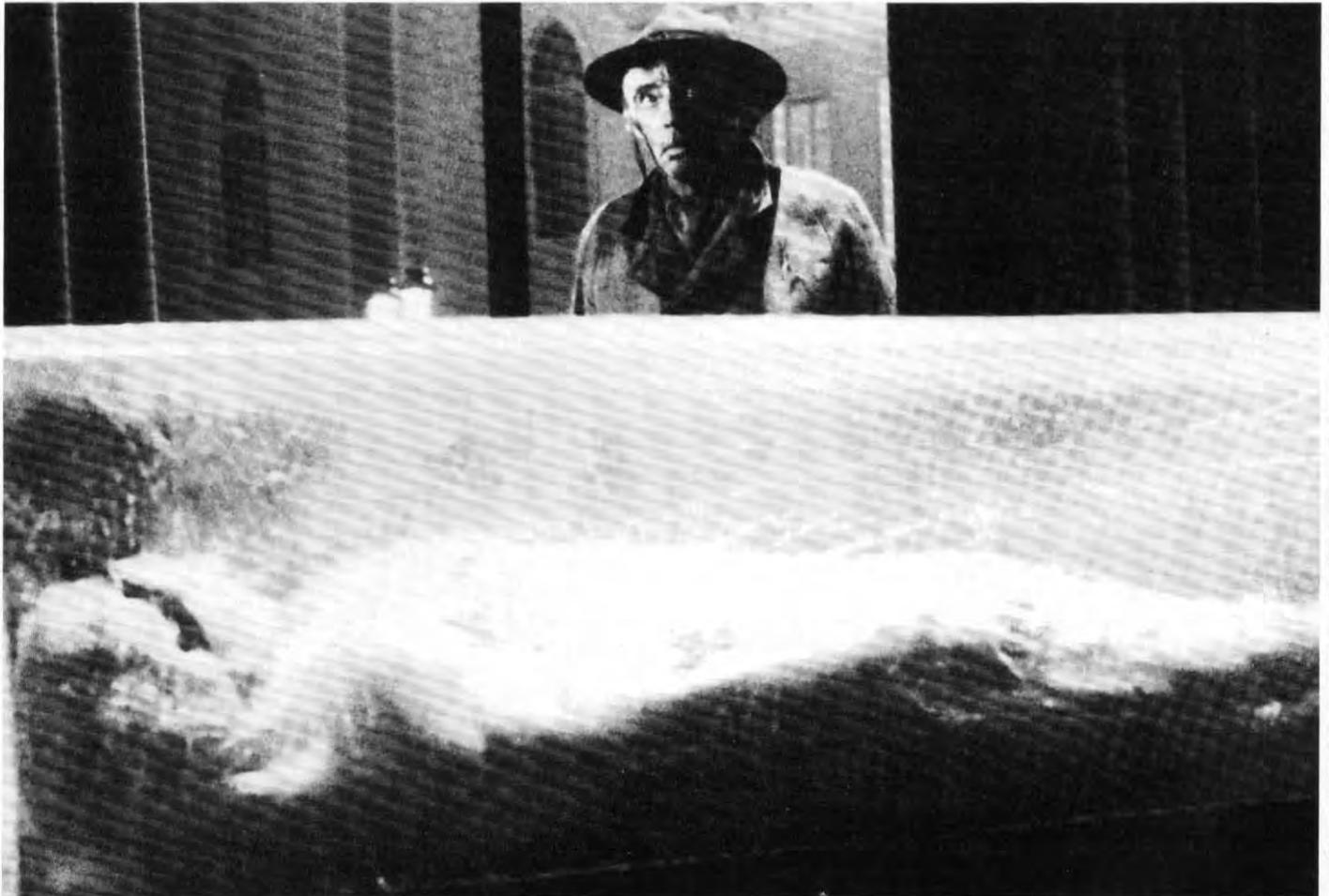
Obwohl der Roman eher handlungsarm ist, erzeugt er beim Leser eine ungeheure Spannung. Zum einen wird diese Spannung durch die eindringliche Charakterisierung des Ich-Erzählers erzielt, die diesem eine starke Anteilnahme des Lesers sichert, zum anderen hat der Autor aber auch sehr geschickt die herrschende Spannung zwischen den beiden Realitätsebenen dramatisch verwendet, die sich zwar in gewisser Weise gegenseitig ausschließen, andererseits aber gegenseitig bedingen und *bekräftigen* (daher der Originaltitel THE AFFIRMATION) und somit in einem ambivalenten Verhältnis zueinander stehen. Priest hat beide Welten – England und Jethra plus Traumarchipel – so detailliert und anschaulich geschildert, daß man fast glauben könnte, er habe in beiden mehrere Jahre lang gelebt. Mit den Übergängen Sinclairs zwischen diesen Welten bewies der Autor eine dramaturgisch glückliche Hand und auch der Schluß des Buches trifft ins Schwarze: der Roman endet mitten im Satz.

DER WEISSE RAUM ist ein blendend geschriebener SF-Roman, der beweist, daß die Science Fiction sich auch mit Erfolg um Themen bemühen kann, die unserer Alltagswelt entnommen sind. Er ist wirklich, wie der Klappentext richtig sagt, einer der stärksten psychologischen SF-Romane seit Jahren. Er ist sogar so gut, daß einige Kritiker behaupten, bei THE AFFIRMATION könne es sich aufgrund seiner Qualität nicht um SF handeln, sondern vielmehr um "Moderne Literatur". Christopher Priest hingegen möchte das Buch als SF-Roman verstanden wissen, wobei er jedoch einräumt, daß es sich mit einer in der SF ungewöhnlichen Thematik befaßt.

Hans-Ulrich Böttcher

NORBERT STRESAU

JÄGER DER VERLORENEN FILME



THE KEEP

USA 1983

Regie und Buch: Michael Mann (nach dem Roman von F. Paul Wilson)

Kamera: Alex Thomson

Musik: Tangerine Dream

mit Scott Glenn, Alberta Watson, Jürgen Prochnow, Robert Prosky, Gabriel Byrne

Es ist im Grunde erstaunlich, was so alles den Weg in die deutschen Kinos findet: Mistigste Blutspritzaction, auf Spielfilmlänge aufgeblähte Ego fürze hoffnungsfroher Jungregisseure, Zombies unter Kannibalen, Lederhosenreports aus Marischkas Sexalm-Küche, Eis

THE MAN WITH TWO BRAINS

USA 1983

Regie: Carl Reiner

Drehbuch: Reiner, Steve Martin, George Gipe

Kamera: Michael Chapman

Musik: Joel Goldsmith

mit Steve Martin, Kathleen Turner, David Warner, Paul Benedict, Richard Brestoff

am Stiel in fünf bis sechs Einheitsgeschmack-Sorten.

Noch viel erstaunlicher freilich ist, was in diesem unserem Lande so alles *nicht* läuft. Von rund 300 Genre-Produktionen pro Jahr starten runde drei Viertel nie in der BRD, neben reichlich

SOMETHING WICKED THIS WAY COMES

USA 1983

Regie: Jack Clayton

Drehbuch: Ray Bradbury (nach seinem Roman)

Kamera: Stephen H. Burum

Musik: James Horner

mit Jason Robards, Jonathan Pryce, Vidal Peterson, Shawn Carson, Pam Grier

chem Schrott fielen dabei in den letzten Jahren auch hochinteressante Filme wie David Cronenbergs VIDEODROME oder THE WATCHER IN THE WOODS dem Besucherrückgang zum Opfer. Zeit also, daß sich die SFT auch mit solchen, schmählich vernachlässigten Filmen et-

was näher befaßt. (Ohnehin – so liest man bei Herrn Bühler vom SFGD – wird sich die SFT in Zukunft mehr auf Filmgesprächen konzentrieren, da die Honorarkassen ausgeschöpft sind. Eine valentin'sche Meisterleistung an Möbius-Logik, über die sich der gut bezahlte Autor übrigens köstlich amüsiert hat.)

Der Grund für die Vernachlässigung leuchtet natürlich unmittelbar ein. UIP-Chef Fred Sorg etwa dürfte für seine Major-Kollegen sprechen, wenn er bekennt: "Ich muß kommerziell denken und für jeden Film, den ich starte, mindestens eine viertel Million DM investieren. Wir sortieren einen Film aus, wenn wir der Meinung sind, daß er nicht den Geschmack des Publikums trifft." Den Geschmack des amerikanischen Publikums wohl gemerkt, das hier in der Regel als Testgucker dient.

Daß den in punkto Horror eher blutrünstigen Amis *SOMETHING WICKED THIS WAY COMES* und der possierliche Disney-Naturfilm im Vorprogramm nicht gefallen würde, war indes abzusehen. Claytons Bradbury-Verfilmung läuft kommerziellen Mustern deutlich zuwider, ist im Grunde alles, was *DIE UNENDLICHE GESCHICHTE* hätte werden können: ein sensibles, reifes Werk über die Macht der Wünsche und Träume und die Ausnutzung derselben, das trotzdem nicht auf die so heißgeliebten Spezialeffekte verzichtet. Ein Beweis, daß man Literatur verfilmen kann – und gerade Bradbury ist dank den unsäglichen *MARS-CHRONIKEN* hier ein gebranntes Kind –, ohne zuviel aufzugeben.

Bradbury ist in erster Linie ein Stilist, und so serviert auch Clayton in erster Linie atmosphärisch dichte Stimmungsbilder, aus denen diverse Sequenzen wie die Spinneninvasion, der *WIZARD OF OZ*-Tornado, der den Karneval zum Höhepunkt davonwirbelt oder andere Szenen, in denen sich das Grauen zu deutlich manifestiert, auch prompt herausfallen. Im allgemeinen aber entwickelt der Film aus der mittelwestlichen Postkartenidylle der Einleitungsszenen langsam und zielstrebig etwas Düster-Bedrohliches. Zudem glänzt der Film durch brillante Darsteller. Der britische Theaterschauspieler Jonathan Pryce ist ein idealer Mr. Dark, die beiden Kinder schlagen Noah Hathaway um Längen, Jason Robards wiederum macht die zerstörten Illusionen seiner Vaterfigur unmittelbar einsichtig – sein klicheetriefender Chefarzt in der Film-

katastrophe, äh, dem Katastrophenfilm *THE DAY AFTER* sei ihm hiermit vergeben.

Ein geradezu mustergültiger Flop der letzten Zeit war auch *THE KEEP*. Der Film war bereits in der deutschen Staffel angekündigt, auf der UIP-Tradeshows im Januar sogar schon als Trailer zu sehen. Dann aber schien die blödsinnige Story um Jürgen Prochnow als guten Nazi, der irgendwo in Rumänien gegen einen bösen Nazi, einen Juden und ein verbündetes Karpatenschloßmonster anzutreten hat, doch etwas zu wenig Vergangheitsbewältigung zu enthalten.

Vorbild für Michael Mann (und vermutlich auch Präzedenzfall für die Ablehnung) war dabei zweifelsohne Tony Scotts durchgestylte commercial-Dramaturgie der ebenso erfolglosen *BEGIERDE*. Auch *THE KEEP* gefällt sich vornehmlich in der Komposition visuell faszinierender, schaurig-irrealer Bilder, die von Tangerine Dreams Sphärenklängen adäquat untermalt werden. Umrahmt von kryptischen Dialogen, wallenden Nebeln und kühlblauen Lichtkaskaden bannt schließlich ein unsterblicher Wächter den Spuk – ein perverser, ein elitärer Film, der die einschlägigen Konventionen grandios verachtet, und gerade deshalb so aufregend wird.

Zu amerikanisch schien den Majors schließlich der neue Film von *Saturday Night Live*-Komiker Steve Martin, dessen film-noir-Persiflage *DEAD MEN DON'T WEAR PLAID* sich bei uns inzwischen zu einem regelrechten Kultfilm entwickelt hat. *THE MAN WITH TWO BRAINS* ist eine Horror-Parodie mit Martin in der Rolle des verwitweten Gehirnchirurgen Dr. Fhuhruhurr. Doch seine Trauer währt nur kurz: Die neue Frau rennt ihm förmlich ins Auto,

und nur sein patentierter Schädelkappen-Schraubverschluß kann die Zukünftige retten. Alsbald entpuppt sie sich jedoch als rechtes Biest, das den frisch Angetrauten einfach nicht zum Zuge kommen läßt. (Der gute Steve scheint an einer Oralfixierung zu leiden. In bislang jedem Film nuckelt ein Wonneweib an seinem Daumen herum.)

All das ändert sich, als er während eines Studienaufenthalts in Wien seinem Kollegen Dr. Necessiter begegnet und sich prompt in eines dessen eingeweckter Gehirne, die telepathisch dahinsäuselnde Uumelmahaye, verliebt. Die Transplantation läßt nicht lange auf sich warten.

Entzückend doof ulkt sich Steve Martin so durch das madscientist-Genre. "Leapin' Lizards", meint er im *ANNIE*-Anklang, als er an der Tür seines Kollegen Eigentumswohnung klingelt und nach dem Öffnen verdutzt in einem gotischen Schaugewölbe steht. Gegen schnitt auf springende Eidechsen und der Kommentar "We've got those". Kein Kalauer ist Martin und seinem Hausregisseur Carl Reiner zu schwach, vergleichsweise ist selbst die deutsche Fassung von *YOUNG FRANKENSTEIN* noch ein Muster an Differenziertheit. Gerade in diesem Klamauk-Überschwang liegt aber auch der Reiz des Films.

Sei zu guter Letzt noch Fox-Generaldirektor Hellmuth P. Gattinger das Wort erteilt: "Um auf das Publikum verändernd einzuwirken und somit besonderen Filmen größere Aussichten zu schaffen, brauchen wir mehr Filmkunstkinos und eine engagierte Presse". Dem wäre eigentlich nichts mehr hinzuzufügen.



CHRISTIAN HELLMANN



ZWIESPÄLTIGE KINO-RITUALE

SUPER

BRD 1983

Regie: Adolf Winkelmann

Drehbuch: Jost Krüger, Gerd Weiss,
Adolf Winkelmann

Kamera: Mike Fallert, Reinhard Köcher

Musik: Udo Lindenberg, Dave King

Darsteller: Renan Demirkan, Udo Lindenberg, Inga Humpe, Tana Schanzara, Günter Lamprecht, Hannelore Hoger, Ulrich Wildgruber, Gottfried John, Hermann Lause

Der Film beginnt mit den Bildern einer Südseeidylle, spielt aber in einer trostlosen Endzeit-Wüste "irgendwann in nicht allzu ferner Zukunft" (Presseheft).

Regisseur Adolf Winkelmann, der mit seinen unkonventionellen, ausgeflippten Ruhrgebiets-Komödien die Gunst eines großen Publikums gewann, drehte mit SUPER (seiner dritten Produktion) einen SF-Film, wobei er seinem Stil treu bleibt.

Die Story ist einfach und entspricht durchaus gängigen Genre-Mustern. Winkelmanns Charaktere treffen sich aber nicht etwa im 'Desert Inn', einem abseits in der Wüste gelegenen Saloon, son-

dern in einem heruntergekommenen Motel inmitten einer düsteren Industrie-einöde. Inga (Renan Demirkan) hat diesen Schuppen geerbt und betreibt dort mit Kuballa (Günter Lamprecht) unter dem Kennwort 'Super' eine florierende Fluchthilfe, die solventen Interessenten angeblich den Weg in die Südsee eröffnet. Inga ist aber nicht an dem Geld interessiert, sondern wartet auf Alex (Udo Lindenberg), den sie liebt, und der sie verlassen hat. Tatsächlich taucht dieser eines Tages dort auf, allerdings in weiblicher Begleitung: Die Dreiecksgeschichte ist komplett. Das Szenario vervollständigen die Motelbedienung Tana Schanzara ("Wolln Se Kaffee oder Tee,

wir ham nämlich beides?"), ein Zahnarztgepaar sowie zwei Fahnder, die dem staatsfeindlichen Fluchthilfeunternehmen auf die Spur gekommen sind. Das Geschehen gipfelt (ganz Genre-gemäß) in einem 'feurigen' Showdown, aus dem Alex und seine beiden Frauen sowie Tana in einem Tankwagen entkommen können.

Winkelmann dreht Genre-Kino mit modernen Typen und bedient sich dabei einer Wildwest-Dramaturgie, wie sie in den zeitgenössischen Endzeitfilmen in weitaus unvollkommenerer Form anzutreffen ist. Gesten, Blicke, Körperhaltungen werden dabei mit ungeheurer Bedeutung aufgeladen und mittels entsprechender Einstellungen und Montagen geradezu zelebriert. Das Laden eines Revolvers wird zum Ereignis, wenn Patrone für Patrone in Großaufnahme die Trommel füllen. Der Fahnder Hülpert (Gottfried John) verwendet im übrigen keine der futuristischen Handfeuerwaffen, sondern einen alten Trommelrevolver (wiederum eine Reminiszenz an den Western), mit dem sein Urahn bereits die Rocky Mountains überquerte. Das Sterben in SUPER vollzieht sich theatralisch. Selbst die obligatorische Saloon/Motel-Treppe, über die der Sterbende effektiv, sich mehrmals überschlagend zu Boden stürzt, fehlt nicht.

Winkelmann beherrscht das Metier der Kino-Rituale. Die Verhaltensweisen, die er für seine Filmfiguren Gangster-, Spionage- oder Westernfilmen entlehnt, leben von parodistischen Untertönen. Sämtliche Klischees erfahren ironische Brechungen, ebenso wie die (in einem SF-Film in der Regel nicht unwichtige) Rolle der Technik. So sind den Staatsfahndern maschinell lesbare Kennstreifen einoperiert, wie man sie heute von Konsumgütern kennt. Und die Computer der Zukunft erfüllen ihre Funktion auch erst nach einem gezielten Faustschlag.

Eine weitergehende Aussagekraft, sei es in politischer oder gesellschaftlicher Hinsicht, besitzt SUPER allerdings nicht. Dafür skizziert Winkelmann seine Zukunftswelt zu schemenhaft und beschränkt sich zu sehr auf vage Andeutungen: Ständig ist der Lärm überfliegender Kampfflugzeuge zu hören; nach den Bildern zu urteilen, die der Zuschauer zu sehen bekommt, scheint die Umwelt überall weitgehend zerstört zu sein. Radiodurchsagen, die die ansonsten ständig gesendete monotone Musikberieselung unterbrechen, lassen ebenso

wie der Fluchtwille eine autoritäre Regierung vermuten. So ist Alex auch ein 'Kabelpirat', der sich mit kritischen Sendungen in das staatliche Regierungsprogramm einschaltete und deswegen von Fahndern gejagt wird. Aber um ein Lebensgefühl einzufangen oder politische Mißstände aufzudecken, reichen diese eher aufgesetzt wirkenden Einschübe und Winkelmanns Vorliebe für das Absurde (und wenn er nur eine Militärkapelle durch eine Tiefgarage marschieren läßt) nicht aus.

Das Endzeit-Motel, das eigens für den Film in einer verlassenen Kohlenhalde errichtet wurde, ähnelt einem Neon-Lokal. Die aus sich heraus leuchtende Bartheke weckt Erinnerungen an die Bar des Overlook-Hotels, in der in SHINING Jack Torrance alias Jack Nicholson seine Drinks zu sich nahm.

Trotz der widrigen äußeren Umstände sind die Menschen in SUPER unverändert geblieben. Noch immer jagen sie dem Geld oder dem Sex hinterher; noch immer wird ihr Leben durch Liebe oder Haß bestimmt. So kann sich der ständig alkoholisierte Zahnarzt Borgward (Ulrich Wildgruber) nicht von seinen Goldbarren trennen (mit seiner Frau verkörpert er das Besitzbürgertum; sie sind die einzigen, die ständig zur Hysterie neigen), während die Beziehung zwischen Inga und Alex buchstäblich in einem Liebesduell kulminiert.

Die Filmfiguren werden nicht psychologisch fundiert charakterisiert, vielmehr handelt es sich um Typen, die vornehmlich coole Sprüche von sich geben. Schauspielerisch bleiben Inga Humpe und Udo Lindenberg farblos, nur die Neuentdeckung Renan Demirkan kann beim 'Liebes-Trio' überzeugen. Die restliche Besetzung ist glänzend.

SUPER behandelt ebenso wie die beiden vorangegangenen Winkelmann-Filme das Thema 'Abhauen'. Ob tatsächlich eine andere, bessere Welt existiert, wie sie die Protagonisten anstreben, bleibt offen. So sind die Südseeinstellungen in SUPER auch bewußt plakativ gehalten, indem sie den Werbespots einschlägiger Reiseunternehmen ähneln.

Was ist SUPER nun wirklich? Eine Dystopie, in der die Menschen sich nach einer besseren Welt sehnen? Ein pessimistischer SF-Film, der uns eine unbewohnbare Welt vorführt, in der die Menschen trotzdem weitermachen wie bisher? Ein ausgeflipptes Endzeit-Epos mit Westerndramaturgie? Oder einfach nur ein Film mit skurrilen Typen, coolen Statements und geschliffenen Kino-Ritualen? Offenbar konnte Regisseur und Co-Autor Adolf Winkelmann sich selbst nicht entscheiden. So hinterläßt SUPER, der gleichnamiges Prädikat nicht verdient, einen zwiespältigen Eindruck, ohne jedoch seinen Unterhaltungswert zu verlieren.



NORBERT STRESAU

UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER SYNCHRONISIERTEN ART

Groß ist allemal das Geschrei, wenn ein Verleih Filme wie *CREEPSHOW* oder *THE SHINING* um einige Minuten gekürzt in die heimischen Kinos bringt. Von Angriffen auf die künstlerische Vision des Regisseurs ist dann die Rede, von Zerstörung und Einstellung des Films. Nur: Es gibt da eine noch viel heimtückischere, umfassendere Waffe gegen Filme als die Schere.

Nehmen wir einmal *CHRISTINE*, den sich Yours Truly nach einem Anfall tödlicher Langeweile vor kurzem ein zweites Mal, zur Abwechslung in der deutschen Fassung, antat: Als George LeBay im Original Arnie die titelgebende Rostlaube andreht, tut er das mit dem charmanten, selbst im Four-Letter-Country ganz und gar nicht alltäglichen Ausdruck "except maybe for pussy". Als Arnie etwas später beginnt, denselben Ausdruck zu verwenden, merkt sein Freund, daß da offenbar was faul ist, und entschließt sich deshalb, zu handeln. So weit, so gut.

Für das zarte Gemüt des Synchrontexters freilich war die wörtliche Übersetzung "außer vielleicht 'ner Fotze" anscheinend zu hart. Jetzt heißt es da "außer meiner Frau" oder auch "außer, wenn ich eine Frau bumse". Nicht nur, daß hier die Diktion konfektioniert wurde, der Eindeutscher hatte zudem den Nerv, den Satz nicht immer mit denselben Worten zu übersetzen. Motivation und integraler Plotbestandteil zum Teufel, Film zum Teufel.

Ganze Lieder könnte man über Syn-

chronisation singen. Im *LETZTEN EINHORN* etwa murmelt eine Off-Stimme den deutschen Text über die schmach tenden Songs, während in den Disney-Filmen Heinrich Riethmüllers Hauruck-Lyrik jedes Zahnfleisch über Sechs aus Sympathie mitjaulen läßt.

Das schönste Erlebnis in dieser Hinsicht bescherte allerdings das ZDF vor einigen Jahren, als noch die Muppets und nicht die armseligen *Fraggles* den Samstagabend bereicherten. Als Tier, der rothaarige Anarcho-Drummer der Muppet-Band, da seine Version eines Troggs-Hits angrölte, begann es dank Eberhard Storeck mit den Worten: "Wildes Ding, du machst mein Herz ..."

Damit aber lange nicht genug: Für eine Synchronisation wird der Film gewöhnlich in kleine Schnipselchen zer-

teilt. Nicht nur im sterilen Studio-Sound, sondern auch in der Sprachmelodie fällt somit ein gewaltiger Unterschied auf. *STAR TREK 2*, der als Musterbeispiel für Synchron-Inkompetenz auch noch andere Sprecher als die TV-Serie verwendet, ist eines der anhaltenden Negativerlebnisse der letzten Synchronjahre.

Indes, eine weitere Steigerung ist möglich. Die perfekte Perversion gestatten Filme, die bereits im Original zweisprachig ablaufen. In *DAS AS DER ASSE* etwa überschüttet Belmondo einen Nazi zuerst mit einer französischen Bonmot-Tirade und versucht dann anschließend, das Ganze in Deutsch nochmal zu radebrechen. Wie sich das anhört, wenn alles komplett in Rainer Brandts bewährt-abgestandener Tschüssikowski-Manier eingedeutscht ist, kann man sich kaum vorstellen.

Warum überhaupt Synchronisation? In den USA werden synchronisierte Filme in aller Regel aus dem Kino gelacht, in der Schweiz und in Holland laufen ausländische Filme prinzipiell in OmU. In Deutschlands heimlicher Hauptstadt München aber gibt es unter 80 gerade *ein* Kino, das regelmäßig Filme in der O-Fassung bringt. Sind die Deutschen nun allesamt Analphabeten oder nur faule, bequeme Tröpfe? An den professionellen Sündenböcken des Filmgeschäfts, den Verleihern, kann's doch wohl nicht liegen. Eine Synchronfassung ist mehr als zehnmals so teuer wie eine Untertitelung.

NORBERT STRESAU

FILME UND BÜCHER

KINDER DES ZORNS

(Children of the Corn), USA 1984

Regie: Fritz Kiersch

Drehbuch: George Goldsmith (nach der Kurzgeschichte von Stephen King)

Kamera: Raoul Lomas

Musik: Jonathan Elias

mit Peter Horton, Linda Hamilton, R.G. Armstrong, John Franklin, Courtney Gains

Stephen Kings Kurzgeschichte ist vielleicht eine der dichtesten Abhandlungen des Mythos vom bösen Kind: Aus den Kornfeldern Nebraskas, der Lebensbasis der Farmer, erwächst ein pflanzenähnliches Monstrum, das die Jugendlichen einer kleinen Stadt zur Rebellion aufruft. Die töten ihre Eltern, gründen eine neue Sekte, und opfern fortan jeden Durchreisenden ihrem neuen Gott. Endet Kings Story dann folgerichtig in tödlicher Anarchie, schließt Kierschs Film jedoch mit genretypischer Bestätigung der tradierten Werte durch die Hand eines all-american guy: Benzin in die Bewässerungsanlage und Flamme an; mit den Kornfeldern vergeht dann auch das Monstrum. Ansätze in Richtung religiöse Allegorie gar verschenkt der Film zugunsten handlungsdehnender Splatter-Sequenzen dabei gleich zur Gänze. Und weil selbst die klassischen Stärken der New-World-Pictures – Farbdramaturgie und Spezialeffekte – arg im Konventionellen steckenbleiben, ist diese siebte King-Verfilmung eigentlich in jeder Hinsicht eine herbe Enttäuschung.

Per Anhalter durch die Galaxis

(The Hitchhiker's Guide To The Galaxy), GB 1981

Regie: diverse

Drehbuch: Douglas Adams

Kamera: Godfrey Johnson, Peter Hall

Musik: Bernie Leadon

mit Simon Jones, David Dixon, Sandra Dickinson, Mark Wing-Davey.

Halbe Sachen hat die BBC mit ihrer Ver-

filmung der ersten beiden Adams-Bücher bestimmt nicht gemacht. So ist die eigentliche Frage denn auch weniger jene mit der Antwort "42", sondern eher die, wie eine Serie in der einen Minute so aberwitzig komisch und in der nächsten so abgrundtief schlecht sein kann. Ein Wechselbad jede Episode: Britischer Understatement-Humor in bester Monty-Python-Manier (ein kleines Komödien-Lehrstück etwa die Szene, in der Slartibartfaß auf den Holorekorderknopf drückt und das unsagbar wertvolle Tape auf den Fußboden spickt) stand da Seite an Seite mit monumentaler Ödnis, verblüffend gute Computergraphiken umrahmten billigste Kasperletheater-Ausstattung. Konstant gelungen dagegen Klaus Lauriens Synchronisation, die den *tonque-in-cheek*-Ton exakt traf und sich gottlob recht präzise an den Buchtext hielt.

So oder so: Mittelmaß, jenes eigentliche Greuel der meisten Fernseh-Science-Fiction (Tausche fünf *Andro-Jäger* gegen einen *Anhalter durch die Galaxis!*), kann man dieser Serie auf keinen Fall vorwerfen. Man darf auf den geplanten Kinofilm gespannt sein.

Remy Eyssen

DER FILM DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

München 1984, Heyne-TB Nr. 01/6275, DM 6,80

Ulli Pfau

PHANTASIEN IN HALLE 4/5

München 1984, dtv-TB Nr. 10260, DM 9,80

Schnellschüsse zu erfolversprechenden Filmen haben für gewöhnlich den Nachteil, daß der jeweilige Film meist noch nicht mal in der Rohfassung fertig ist, wenn der Manuskriptabgabe-Termin schon längst verstrichen ist. Man merkt es auch diesen beiden Büchern zur "größten deutschen Filmproduktion aller Zeiten" deutlich an: Die so grandio-

sen Ausstattungswunder und Spezialeffekte, mit deren Erklärung und Lobpreisung beide Autoren einige, für den Kenner eher langweilig zu lesende Seiten füllen, waren in Wirklichkeit eben so toll nicht, wie selbst die Neue Constantin inzwischen zugibt.

Davon einmal abgesehen, unterscheiden sich beide Bücher jedoch wie Tag und Nacht. Eyssens Bericht von den Dreharbeiten ist wenig mehr als eine jener einschlägigen "Starlog"-Lobhudeleien, ein Presseheft in Buchform, das ohne die geringste Distanz über 190 Seiten am Klischee des waghalsigen Turnschuhmillionärs und seiner göttergleichen Equipe zimmert, minutiös *casting*-Schwierigkeiten und andere Belanglosigkeiten schildert, jede tiefere Auseinandersetzung aber sorgsam vermeidet. Liest man auf S. 137 dann noch vom Fantasy-Film *Tronn* (!), dem Eyssen schlechte Effekte (!!) und seine Sumpfszene (!!!) andichtet, disqualifiziert sich der Autor schließlich endgültig selbst.

Weitaus solider, vielseitiger und informativer da schon Ulli Pfau Buch: In einer Mischung aus Analyse und Tagebuchaufzeichnungen schildert er die Schlacht um Phantasien aus Endes Sicht und versucht zunächst, in drei durchaus plausiblen, verallgemeinerungsfähigen Thesen, den Reiz des Buches zu erklären. (Beinahe zu) allgemein gehaltene Diskurse über die filmwirtschaftliche Bedeutung des Unterfangens und die Problematik von Literaturverfilmungen schließen sich an; sehr lesenswert, da bemerkenswert frei von üblicher Polemik, auch seine Betrachtungen zur Achternbusch/Zimmermann-Fehde und der Kluft zwischen Autoren- und Kommerzfilm. Pfau gelegentliche Bemühungen, mit feuilletonistischer Diktion nach Art der Hanser-Bücher auf allerhöchstes Niveau zu machen, hätte dieses runde, vom Backgroundwissen des Autors fast erdrückte Buch eigentlich gar nicht nötig gehabt.

HANS D. BAUMANN

ZUKUNFTS RÄUME

Wenn sich die Dämmerung auf den Kasseler Auepark herabsenkt, glimmt über der Silhouette des barocken Orangerieschlusses ein rötlicher Lichtpunkt. Dem einsamen Spaziergänger scheint es, als gäukelten ihm seine Sinne eine makabre Täuschung vor, als habe sich eine der üppigen Steinfiguren auf dem oberen Sims in E. T. verwandelt, den Einstein-äugigen Kobold aus den Tiefen des Alls. Näher tretend ist die Ent-täuschung umfassend: was sich den Augen im trüben Zwielficht als steinerner Zwilling des kleinen Außerirdischen darbot, ist tatsächlich genau dieser. Die leuchtende Fingerspitze vorgestreckt, wacht die Nachbildung des schrumpfligen Filmhelden über dem Eingang zur Kunsthalle.

Den am zeitgenössischen Kunstschaufen Interessierten ist die Kasseler Orankostüme zur Theaterinszenierung von Thomas Richter-Forgach

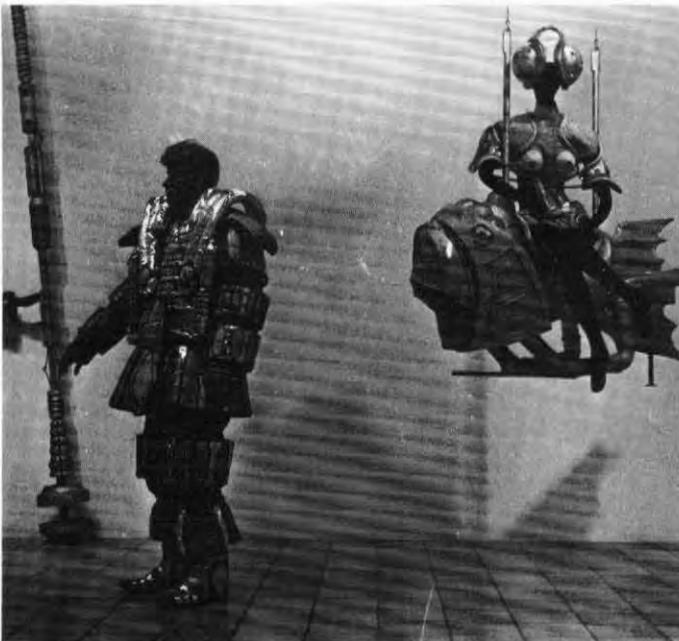


Grafik von Friedel Deventer

gerie sonst nur als eines der Gebäude bekannt, in denen die international bedeutende Ausstellung "documenta" stattfindet. Doch wo alle fünf Jahre hunderttausende von Besuchern an den Exponaten des offiziellen Kunstbetriebes vorbeigeschleust werden, wo auch in den Zeiträumen dazwischen anerkannte ästhetische Gebilde Wände und Sockel füllen, ist plötzlich der Alltag ausgebrochen.

"Zukunftsräume" ist der Titel der Ausstellung, "Weltbilder und Bildwelten der Science Fiction" steht erläuternd darunter. Auf den Plakatsäulen der Stadt lockt eine gigantische Raumstation, die über vertrautem Architekturmatsch schwebt: im Vordergrund intakte Stadtstruktur, mit Fachwerkgiebeln durchsetzt, dahinter himmelwärts ragen-

E.T. auf dem Orangerieschloß



de Wohn- und Büroklötze aus Beton, Stahl und Glas.

Veranstalter der Ausstellung ist nicht, wie man vermuten könnte, ein SF-Fanclub, der es geschafft hätte, die heiligen Hallen für ein Wochenende mit den Reißzeichnungen der Perry-Rhodan-Raumschiffe zu tapezieren, sondern ganz offiziell das Amt für Kulturpflege beim Magistrat der Stadt Kassel. Im wesentlichen für die Konzeption und Auswahl der Ausstellung zuständig sind Harald Kimpel (Leiter der Ausstellungsabteilung des Kulturamtes) und Gerd Hallenberger, der zur Zeit in Marburg seine Dissertation über ein SF-Thema schreibt.

Als der Oberbürgermeister die Ausstellung Ende April eröffnet, finden sich zur Vernissage all jene zusammen, die auch sonst stets zur Stelle sind, wenn es um "richtige Kunst" geht. Die Rede ist – natürlich – von der Symbolkraft der Jahreszahl 1984, von Orwell, Umweltzerstörung und drohender Atomkriegskatastrophe. 1984, so wird dem ansonsten mit Phantastik weniger vertrauten Publikum verdeutlicht, ist nicht die im Buch beschriebene Wirklichkeit geworden, sollte unsere Gegenwart von Jahr der Niederschrift aus, von 1948, auch nie vorwegnehmen. "1984" gibt, wie alle ernstzunehmende phantastische Kunst, nicht die Zukunft wieder, sondern spiegelt nur die Gegenwart, in der sie entsteht. (Dazu gehört wohl auch, daß die Legitimation, die Bildwelten der SF im Museumskontext zu präsentieren, auf das anerkannte Alibi von "1984" nicht verzichten kann. Man könnte sich ja dem Verdacht aussetzen, man hielte die trivialen Exponate tatsächlich für Kunst – bei den Inhabern abendländischen Bildungsgutes könnte man sich dann wohl kaum noch sehen lassen. Dies ist nicht, wie es scheinen könnte, eine bössartige Unterstellung; undankbar noch dazu, wo wir die schöne Ausstellung doch nun haben. Corpus delicti ist der Begleitband zu den "Zukunftsräumen": ursprünglich war sein Erscheinen bei einem deutschen Taschenbuchverlag vorgesehen, der sich im SF-Bereich mittlerweile einige Anerkennung verdient hat; der es auch hätte gewährleisten können, daß der Band zu einem populären Preis den SF-Lesern dort ins Auge gefallen wäre, wo sie sich mit ihrer Lektüre eindecken. Diesem niederen Ansinnen wurde von leitender Stelle eilig ein Riegel vorgeschoben: im Schundkontext von Kriminal- und Liebesromanen, so

die Begründung, wolle man ein vom Magistrat getragenes Ausstellungsprojekt nicht öffentlich verbreiten lassen. Nichts gegen den schönen Band, der nun bei der Edition 8 1/2 von Lothar Just erschienen ist. Die Glaubwürdigkeit jedoch, sich sogenanntem trivialen Kulturgut ernsthaft zuzuwenden, ist mit dieser Begründung zweifelhaft geworden.)

In der Ausstellung selbst spürt man glücklicherweise nichts von diesen Vorbehalten der Bürokratie. In der Eingangshalle sieht sich der Besucher einer weitläufigen Säulenordnung gegenüber; auf ihnen, unter Glaszylindern, streng ausgerichtet Spielzeugroboter aus den verschiedensten Zeiten und Materialien. Dieses Spiel mit der von Kunstausstellungen gewohnten Präsentation ästhetischer Gebilde zieht sich durch alle Räume. Gleichwohl wird die Ironie nicht zur Methode erhoben. Gemälde oder Grafiken anerkannter (= auch außerhalb des SF-Bereichs zur Kenntnis genommener) Künstler und Künstlerinnen hängen an den Wänden, als sei dies eine Ausstellung wie andere auch. Dazwischen Glasvitrinen, wo waffenstarrende Modellbaumonster auf dunklem Samt ruhen, als seien sie antike Fundstücke; biotechnoide Keramikskulpturen; handgemalte Kinotransparente aus den sechziger Jahren; Schallplattenhüllen mit SF-Motiven; ein volleingerichtetes Kinderzimmer mit sämtlichen Folgeproduktionen von Star-Wars, E.T. und was es da sonst noch alles gibt – in der gegenüberliegenden Raumhälfte der ganze Plastikschrott zu einem eckenfüllenden Abfallhaufen zusammengeschoben; quadratmetergroße Werbeplakate von SF-inspirierten Zigarettenkampagnen; Kostüme und Bühnenbilder futuristischer Prägung; wandbedeckend, dicht an dicht, Originalentwürfe von Johnny Bruck zu den Perry-Rhodan-Titelbildern – und eine ganze Halle, angefüllt mit piepsenden, zwitschernden und kreischenden Spielautomaten, mit Flippern und Videospiele.

250 Besucher pro Tag sind es im Schnitt. Ein gutes Drittel von ihnen setzt sich aus kühl rechnenden Schülern zusammen, die schnell gemerkt haben, daß der ermäßigte Eintrittspreis von einer Mark sich sehr schnell amortisiert, wenn man dafür stundenlang umsonst flippeln kann. Die Spielgeräte zeigen ausschließlich Motive aus dem SF-Bereich – den begeisterten Spielern freilich dürfte das egal sein. Zwar nehmen sie auch die anderen Exponate bei ei-

nem Durchgang zur Kenntnis, sprechen über die Zeichnungen zum Thema "1984", die im Unterricht einer Kasseler Schule entstanden sind, gehen mit erfreulich alltagsbezogenen Kriterien auch an jene Stücke heran, die sie wohl kaum freiwillig angeschaut hätten, wäre dies eine richtige Kunstausstellung – die endgültige Besucherstatistik bedarf wohl der Korrektur, wäre mit jener der "documenta" nur zu vergleichen, wenn dort Freibier ausgesetzt würde.

Der von den beiden Ausstellungsmachern herausgegebene Begleitband versteht sich ausdrücklich nicht als Katalog, der die Exponate abbildend und beschreibend eine Westentaschenausstellung für's Bücherregal wäre. Einiges taucht zur Erläuterung von Thesen wieder auf. Ansonsten liefern die Beiträge auf den 220 Seiten den notwendigen theoretischen Hintergrund, ohne den die Ausstellung selbst kaum angemessen zu verstehen ist. In der Abteilung "Bildwelten" geht es um SF-Kunst, um SF im Fernsehen, in der Werbung, auf Schallplattenhüllen, beim Kinderspielzeug, bei Spielautomaten und auf dem Jahrmarkt; in der Abteilung "Weltbilder" werden, analog zur Gliederung der Ausstellung, die Bereiche Stadt, Krieg, Mensch und Maschine sowie Alltag erläutert. Bei alledem wurde versucht, Orwells Methode zugrunde zu legen, "der die Zukunft zum Zerrspiegel seiner Gegenwart machte . . . : wir wollen den Bildern der Gegenwart nachgehen, wie sie in ihren populären Zukunftsbildern durchscheinen; wir wollen die Entstellung von Realität, die in Science Fiction praktiziert werden, als Ent-Stellungen kenntlich machen. Denn ebensowenig wie die Science Fiction von gestern die Gegenwart von heute ist, kann die Science Fiction von heute die Zukunft der Gegenwart sein. In den von der Science Fiction entworfenen Zukunftsbildern erscheint stattdessen die Gegenwart lediglich im Gewand der Zukunft." (aus dem Vorwort)

Den ausführlich bebilderten Begleitband gibt es für 30 DM in der Ausstellung, im Buchhandel ist er etwas teurer. Die Ausstellung hat ihre Pforten in Kassel am 17.6. geschlossen; vom 3.8. bis 26.8. ist sie in der Städtischen Galerie im Palais Stutterheim in Erlangen zu sehen.

Text und Fotos © 1984 by Hans D. Baumann

INTERVIEW MIT

DR. HELMUT W. PESCH

Frage: Du bist jetzt im Bastei Lübbe-Verlag als Lektor in der SF- und Fantasy-Redaktion tätig. Wie bist du dorthin gelangt, und hast du dich bereits dort eingelebt?

Antwort: Ich bin jetzt seit einigen Wochen hier und habe mich doch schon einigermaßen eingelebt. Nun ja, zu Michael Kubiak (SF-Redakteur beim Verlag) hatte ich seit längerer Zeit Kontakt, und ich sollte etwas fürs Festival machen.

Frage: Du warst aber vorher an der Universität zu Köln beschäftigt. Läuft in dieser Hinsicht denn nichts mehr?

Antwort: Bislang hatte ich an der Uni einen Zeitvertrag. Der ist mittlerweile ausgelaufen und nicht verlängert worden. Ich habe sozusagen die Branche gewechselt.

Frage: Du hast dann ja auch auf dem Bastei-Festival einen Workshop geleitet. War das der Einstieg in den Verlag?

Antwort: Von Verlagsseite ist man nach dem Festival an mich herangetreten und fragte mich, ob ich als freier Mitarbeiter die Fantasy-Reihe betreuen wolle. Aber da war gerade mein Vertrag an der Uni ausgelaufen, und da habe ich dann gesagt, ich würde die Sache lieber als fester Mitarbeiter machen. Nach einigen Vorgesprächen sind wir uns dann einig geworden.

Frage: Natürlich die Fantasy . . .

Antwort: Mir war schon seit langem klar, daß ich von der Fantasy nicht mehr loskomme. Seit nunmehr 15 Jahren beschäftige ich mich mit der Materie. Ich brauche nur an meine Dissertation zu erinnern . . .

Frage: Normalerweise kann man nach einer solchen wissenschaftlichen Arbeit für lange Zeit nichts mehr von dem Thema hören und sehen.

Antwort: Ja, normalerweise ist das so, aber bei mir wohl offensichtlich nicht. Mir macht die Fantasy weiterhin Spaß. Deshalb bin ich auch ganz froh um diesen Job. Außerdem habe ich Familie. Ich bin seit 1980 verheiratet, und seit

kurzem haben wir eine Tochter.

Frage: Was treibst du so bei Bastei Lübbe?

Antwort: Ich bin hier angestellt als Redaktionsassistent im Bereich Fantasy, arbeite aber auch bei der SF und beim Horror mit.

Frage: Und wie sehen deine besonderen Pläne und Vorhaben in puncto Fantasy aus?

Antwort: Nun, dieser Programmbereich wird wohl bald einen größeren Stellenwert erhalten, dafür will ich schon sorgen. Meine Lieblingsprojekte sind zum Beispiel das Werk von James Branch Cabell . . .

Frage: Willst du auch JURGEN wieder auflegen, das ja schon bei Heyne erschienen ist (München 1981, HSF 3801)?

Antwort: Nein, nicht JURGEN, aber Cabell hat ein ziemlich großes Werk hinterlassen, das es für Deutschland zu entdecken gilt. Ich will seine Bücher selbst übersetzen und mit einem Nachwort versehen. Ein weiteres Lieblingsprojekt von mir ist DIE INSEL LITERARIA von John Myers Myers (erscheint im September 1984). Ich habe es teilweise übersetzt und ebenfalls mit einem Nachwort versehen.

Frage: Die Nachwortpraxis ist seit Hans Joachim Alpers nicht mehr ganz neu, aber immer noch viel zu wenig verbreitet. Willst du sie zum festen Bestandteil der Fantasy-Reihe machen?

Antwort: Ja, ich möchte sie so weit wie möglich durchziehen. Zumindest immer dann, wenn mir ein Nachwort für das entsprechende Werk angebracht erscheint. Außerdem will ich die Informationspapiere wieder aufleben lassen, die Michael Görden (Stellvertretender Chefredakteur im Bereich Spannungsroman) eine Zeitlang herausgegeben hat, und die wohl aufgrund seiner Überlastung eingeschlafen sind. — Ich bringe als Kapital in den Verlag ein, daß ich mich in der Fantasy auskenne, wie kaum sonst jemand in Deutschland. Ich will mich noch lan-

ge mit der Fantasy auseinandersetzen, aber auch eigene Vorstellungen verwirklichen und nicht mehr nur darüber schreiben.

Frage: Wie siehst du den Standort der Fantasy in der Bundesrepublik?

Antwort: Die Fantasy hat sich bei uns quantitativ und zu Ungunsten der SF erweitert. Ich sehe für die Zukunft die Tendenz, daß sich die Genre Grenzen weiter verwischen — wie das ja zum Beispiel bei der Science Fantasy der Fall ist —, andererseits aber eine Abgrenzung stattfindet von den Leuten, die nur noch reine Fantasy machen wollen. Ich sehe als weitere große Tendenz die bedeutende Zukunft der Fantasy-Rollenspiele in Deutschland. Auch wir halten da mit und präsentieren im Februar das Rollenspiel DAS GROSSE BUCH DER NIBELUNGEN in der Paperback-Reihe (siehe Meldung in diesem Heft).

Frage: Du hast ja mit dem Spiel Erfahrungen gemacht, wie wir es gerade im Augenblick erleben.

Antwort: Ja, ich habe das *Mythor-Spiel* entworfen, das in den Juni-Heften der Serie abgedruckt wurde. Aber dabei handelt es sich um ein strategisches Spiel mit Spielbrett und Spielfiguren, nicht um ein Rollenspiel. Natürlich muß ich seit meinem Eintritt in die Redaktion des Bastei Lübbe-Verlags die Mitarbeit an *Mythor* einstellen — mit Band 156. Ich war ja dort lange als Kartenzeichner dabei.

Frage: Vor seinem Aufstieg hat Michael Görden die Fantasy-Reihe betreut. Wirst du auch seine anderen Projekte übernehmen?

Antwort: Im Zuge der Zeit werde ich sicher auch die Phantastische Reihe betreuen. Als wichtigstes für meine Arbeit sehe ich es jedoch an, dem Leser über den reinen Text hinaus noch mehr Informationen an die Hand zu geben.

REZENSIONEN

Margret Käsbauer

DER RUF DER GÖTTER

München 1984, Heyne TB 4068, 172 S.,
DM 5,80

Wer von den Göttern gerufen wird, muß das idyllische Eden verlassen, um nach Hades, dem Land der Götter und Toten, zu ziehen. Orka befolgt den Ruf nur zögernd – in Begleitung von seinen Geschwistern Igne und Skor, die ihm verbotenerweise nach Hades folgen. Orka stirbt dort, und die Geschwister müssen entdecken, daß ihr überliefertes Wissen über das tabuisierte Reich auf Legenden beruht, die schreckliche, ihnen kaum verständliche Wahrheiten verhüllen: Eden und Hades sind künstlich geschaffene unterirdische Kontinente, die von weitsichtigen Wissenschaftlern vor vielen Jahrhunderten kurz vor der atomaren Katastrophe geplant und aufgebaut wurden, um der Menschheit eine Überlebenschance zu geben. Eden ist das Land der Lebenden, der Gesunden, die nichts von all diesen Zusammenhängen ahnen; Hades ist Krankenhaus für die Strahlenkranken und Versuchslabor zur Erhaltung der Arten – hier leben nur wenige Ärzte und Wissenschaftler, die die riesigen Computer- und Energieanlagen bedienen; die Erdoberfläche ist verseucht und wird von einigen Mutanten bewohnt.

Käsbauer hat sich an ein sehr schwieriges Thema gewagt: die Erde nach dem Atomkrieg. Es gelingt ihr in vieler Hinsicht nicht, dieser Herausforderung gerecht zu werden. Stellenweise ähnelt RUF DER GÖTTER eher einem etwas geschmacklosen Abenteuerroman ohne große Spannung, eine sowohl verharmlosende als auch unnötig dramatisierende Darstellungsform für ein im wörtlichen Sinne todernstes Thema. Zum Beispiel: Die Erde, bevölkert von sich gegenseitig fressenden uralten Gruselwesen, ist ein Hohnbild auf die Schrecken von Mutation und Verseuchung. – Das unterirdische Labor/Krankenhaus Hades funktioniert nur durch genau die Technologie, die die atomare Vernichtung mitverursacht hat, und wird von solchen Wissenschaftlern bedient, die sich durch ihren bedingungslosen Glauben an "den Fortschritt" immer wieder aufs Neue schuldig machen. Im Roman ist ihre Entscheidungsbefugnis wie selbstverständlich eine über Leben und Tod, Wertvolles und Unwertes, Gut und Böse,

denn sie allein bestimmen, wer in Eden angesiedelt wird und sich dort vermehren darf. Das erinnert oftmals an Rassismus, wird aber nie problematisiert – die Unwissenheit des Volkes von Eden stellt hier die andere Seite dieser Machthierarchie dar. Eine einleuchtende Begründung fehlt.

So erscheinen trotz guter Absicht wesentliche Voraussetzungen der Handlung als widersprüchlich, und die Leserin/der Leser fühlt sich auch nicht durch einen wenigstens spannenden Handlungsaufbau entschädigt. Der Prozeß der Entschlüsselung der Legenden ist allzu durchsichtig, man/frau vermutet sogleich, worauf alle Andeutungen hinauslaufen werden. Die Auflösung der Geheimnisse bleibt teilweise nebulös. Tatsächlich müßte der Roman aber genau hieraus seine Spannung beziehen.

Betroffenheit über das Schicksal der Menschheit stellt sich beim Lesen selten ein. Das liegt, neben der Handlungskonstruktion, am einfallslosen Stil, einer häufig pathetischen Sprache mit standardisierten Bildern, die wenig überzeugen.

Das optimistische Ende mit einer Hoffnung auf den Neubeginn für "die Rasse" erklärt diesen bedenkllicherweise allein zu einem Problem der richtigen Zuchtauswahl, nicht zu einer Frage der Gesellschaftsorganisation. Was es bedeuten könnte, wenn die Menschheit erneut auf die Natur losgelassen wird, ohne aus ihren tödlichen Fehlern gelernt zu haben – darüber schweigt sich die Autorin aus.

Barbara Holland-Cunz

Michael Ende

DER SPIEGEL IM SPIEGEL: EIN LABYRINTH

Stuttgart 1984, Edition Weitbrecht
K. Thienemanns Verlag

Es ist tröstlich, daß Anlage und Inhalt des neuen Buches von Michael Ende eine Verfilmung wohl ausschließen; die UNENDLICHE GESCHICHTE dürfte vorerst auch völlig genügen. Zwar bleibt Ende wieder im Bereich der phantastischen Literatur, aber die Ansprüche an sich selbst und an die Leser liegen erheblich höher als bei seinen bekannten Kinderbüchern. Hier geht es nun um die großen metaphysischen Probleme des Lebens, um (mit den Worten Clemens Brentanos) "Lieb, Leid und Zeit und

Ewigkeit".

Brentano wurde nicht von ungefähr zitiert, denn die 30 Geschichten des vorliegenden Bandes verdanken der Romantik ihre schlichte, lyrische Sprache und die wehmütig-sehnsüchtige Stimmungslage. Die Behauptung des Klappentextes, es handle sich bei diesem Buch um eine "völlig neue Form von Literatur", vergißt man am besten gleich wieder, sonst gerät man in Versuchung, unter Rückgriff auf verschiedene Traditionen vom Manierismus bis Surrealismus einen ausführlichen Gegenbeweis anzutreten. Ende selbst ist bezüglich seiner Einflüsse aufrichtiger, wie etwa die Hommage an Borges, den "blinden Herrn der Bibliothek von Buenos Aires", zeigt (S. 205).

Wenn auch Gegenwartsprobleme wie Abtreibung, totalitäre Herrschaft, Sex, Technologie etc. nicht gänzlich fehlen, so vermitteln diese Erzählungen doch einen zeitentrückten und unwirklichen Eindruck. Zum einen liegt dies an Themen wie z. B. Sinnverlust und Suche nach Sinn, die Macht – aber auch die Gebrechlichkeit – der Imagination, die Frage nach dem Wesen der Realität und der Ewigkeit. Zum andern aber begünstigt auch die allegorische und parabelhafte Darstellung die Tendenz zur ahistorischen Allgemeinverbindlichkeit und unterstützt das didaktische Anliegen des Verfassers, das leider des öfteren zum Wink mit dem moralischen Zaunpfahl ausartet.

Am sichersten bewegt sich Ende dort, wo er auf ein vertrautes Metaphern- und Typeninventar zurückgreift: auf Motive, Bilder und Figuren der klassischen Mythologie (Labyrinth, Spiegel, Ikarus, Minotaurus etc.) und deren verspielt manieristischen Einsatz, oder auf gefühlsträchtige Symbolgestalten wie Bettler, Seiltänzer und Clowns. Wo er aber versucht, eigene Wege zu gehen und Banalität und Pathos vereinigen will, läuft er ständig in die Gefahr der Sentimentalität und Geziertheit, oder er flüchtet sich aus seinen lyrischen Bildern in eine bemühte Dunkelheit und Bedeutungsschwere, die dem Inhalt nicht angemessen ist.

Natürlich sind die Erzählungen des SPIEGEL IM SPIEGEL von sehr unterschiedlicher Qualität, insgesamt aber der durchschnittlichen Fantasy-Kost vorzuziehen, wenn auch Ende nur selten an seine großen Vorbilder heranreicht. Wer für eine Literatur obskurantistisch-metaphysischer Höhenflüge (und auch Bruch-

landungen) nichts übrig hat, wird dieses Buch ohnehin meiden.

Ludwig Rief

Ronald M. Hahn
INMITTEN DER GROSSEN LEERE
 Berlin 1984, Ullstein TB 31074
 157 Seiten, DM 6,80

Gemeinsam ist den vier Stories dieser Collection, daß sie von Gestrandeten erzählen, die ihrer ursprünglichen Umgebung entfremdet sind. Keiner liegt eine völlig neue Idee zugrunde, vielmehr übernimmt Hahn alte Themen und bemüht sich, ihnen neue Aspekte abzugewinnen.

Dem ist er jedoch nicht immer gewachsen, wie "Drei Menschen im Schnee" und ganz krass "Operation Vergangenheit" zeigen. Die erste Geschichte wärmt alten Kaffee wieder auf, wenn sie von einem einsiedlerischen Bewohner der mittelalterlich-feudalistischen Welt Darkover erzählt, der eine alte Jugendliebe wiedertrifft. Diese ist ihrem Fürsten mit einem Terraner durchgebrannt. Bereitwillig setzt der Raumfahrer seine überlegene Technik gegen ihre Verfolger ein, unterliegt ihnen am Ende aber dennoch. Die Story ist nur durch Hahns geschliffenen Stil unterhaltsam, der stellenweise Kenntnisse der englischen Sprache vom Leser verlangt, inhaltlich bietet sie nichts neues.

In "Operation Vergangenheit" setzt sich ein herrschsüchtiger amerikanischer Präsident nach Verlust der Macht in die Urzeit ab, um dort ein faschistisches Regime zu errichten. Damit bietet der Autor eine interessante Ausgangssituation, doch man merkt der Geschichte an, daß sie bereits als Heftroman im Kelter-Verlag erschien. Fauna und Flora der Vergangenheit werden mit einigen leichtfertigen Bemerkungen abgetan, die Charakterzeichnungen und Dialoge bleiben klischeehaft und oberflächlich. Nach einigen mißglückten Anschlägen unterwerfen die meisten Zeitreisenden sich dem "Führer", eine entscheidende Wendung tritt – nach bewährtem Deus-ex-machina Muster – erst ein, als sie Hilfe aus der Gegenwart erhalten. Hahn spart nicht mit Kampfszenen, und seine Wortwahl läßt eine nicht eben große Distanz zu dem Geschehen erkennen. Hier wäre eine sehr gründliche Überarbeitung nötig gewesen, denn die geschilderte Gefahr ist heute ebenso ak-

tuell wie 1976, als der Kurz-Roman erstmals erschien.

Unwiderrprochen kann auch nicht die Aussage des Werkes hingenommen werden, die besagt, daß der Kampf gegen ein faschistisches Regime nur mit Hilfe von außen erfolgreich sein kann. Diese Einstellung ist man von Hahn nicht gewöhnt. Amüsant ist eigentlich nur, daß er nach dem Namen des Protagonisten sein TERRANAUTEN-Pseudonym Conrad C. Steiner wählte.

Die restlichen Stories sind beide um Klassen besser. Die Titelgeschichte erschien bereits vor zwei Jahren in der Heyne-Anthologie ARCANÉ und belegte bei der Endabstimmung um den Laßwitz-Preis 1983 den fünften Platz. Hahn erzählt von den bizarren Bewohnern eines Generationsschiffes, die ihre Herkunft und ihr Ziel längst vergessen haben. Auf hohem stilistischem Niveau beschreibt er plastisch die surrealistische Umgebung, die das Schiff bietet. Diese Erzählung stellt den eindeutig besten Part der Collection dar und lohnt in jedem Fall auch ein wiederholtes Lesen.

Interessant ist auch "Auf unbekanntem Stern", eine engagierte Geschichte, die sich um politischen Tiefgang bemüht und dabei nicht so oberflächlich bleibt wie "Operation Vergangenheit". Nach sechzehn Jahren werden terranische Schiffbrüchige auf einem unbewohnten Planeten entdeckt. Doch ihre Rettung läuft anders als erwartet ab. Die Erde ist völlig überbevölkert, die Männer werden als Kanonenfutter für einen imperialistischen Krieg gegen aufständige Kolonien benötigt. Dem stellen sich die auf dem Planeten geborenen Kinder entgegen, indem sie in die Wildnis flüchten, um dort ein neues Leben zu beginnen.

Die Geschichte erschien bereits in der für Jugendliche konzipierten Anthologie PILOTEN DURCH RAUM UND ZEIT im Ensslin & Laiblin Verlag, und es sind auch gerade die Kinder, auf die Hahn seine Hoffnung stützt. Die Erwachsenen lassen sich von Lügen täuschen, die Kinder erkennen die Wahrheit und ziehen die Konsequenzen. Sie wählen ein Leben in Freiheit und bilden die Keimzelle für eine bessere Menschheit.

Insgesamt betrachtet gefiel dem Rezensenten Hahns erste Ullstein-Collection EIN DUTZEND H-BOMBEN wesentlich besser. Ihr beißender Sarkasmus und die düstere Darstellung einer zukünftigen Medienwelt waren engagierter und kritischer, sie regten häufiger zum Nachdenken an und sparten auch nicht

mit dem "hahntypischen" geistreichen Witz.

Es bleibt anzuwarten, was Ronald M. Hahn als nächstes vorlegen wird. In dieser Hinsicht kann der Rezensent sich dem Nachwort von Horst Pukallus voll anschließen; er wird sich bestimmt auch Hahns nächste Bücher kaufen, denn der Autor kann mehr, als es nach der Lektüre dieses Buches den Anschein hat.

Frank Rehfeld

Michael Heim
AUSFLUG INS MORGEN
 Bergisch Gladbach 1984
 Bastei-Lübbe 28116, DM 19,80

Wenn der Autor in der Vorbemerkung ausführt, das Buch sei nicht so sehr für sein Kind geschrieben, sondern für uns, die Väter, liegt er damit nicht so ganz richtig. Im wesentlichen versucht Heim, die Studie "GLOBAL 2000" in Szenarios umzusetzen, denen er im Text populärwissenschaftliche Kurzartikel beifügt.

Szenarios sind Modellsituationen, in denen bestimmte Abläufe, gegebenenfalls unter Veränderung Variabler durchgespielt werden. Nun bieten gute Szenarios dem sachlich Interessierten im allgemeinen genügend Spannung. Dennoch sah sich der Autor veranlaßt, in seinen Szenarios Einzelfiguren agieren zu lassen. In der durch menschliches Fehlverhalten gigantisch zum Schlechten veränderten Welt wird allerdings nur allzu deutlich, daß der Einzelne selbst mit heroischer Anstrengung wenig oder nichts zur Rettung des Ganzen vermag.

In 13 Kapiteln zeigt der Autor: 1. was Außerirdische von irdischer Raumfahrt halten (auf den Müll mit dem Schrott!), 2. daß die gelbe Gefahr eigentlich eine schwarze Gefahr ist, 3. daß das Weltklima sich entweder zur Eiszeit oder zur Warmzeit entwickelt (wenn der Hahn kräht auf dem Mist . . .), 4. daß auch Forscher mit grünem Daumen der Rache versklavter Sonnenblumen nicht entgehen, 5. daß der deutsche Wald durch genetische Forschung giftresistent wieder aufstehen wird, 6. daß Wale endgültig aussterben (es lebe der Krill!), 7., 8., 9. daß Desinformation (über angebliche Ressourcenknappheit, über Präkognition) und Verdummung durch Massenmedien sich vorzüglich zum Geldverdienen eignen, ohne daß man zu Gewaltmaßnahmen greifen

müßte. Im 10. wird gezeigt, daß es keinen noch so schwachsinnigen Krieg gibt, an dem nicht irgendwer gut verdient (hier der Betreiber einer Organbank), 11. daß es eine deutsche Art der Endlösung auch für die bösen Plastikfresser gibt, 12. daß auch männliche Astronauten ihre Tage kriegen, und 13. wie man biblische Plagen (hier: Heuschrecken) mit modernen Mitteln steuern kann. Im außerordentlich dunklen 14. Kapitel scheint der Autor andeuten zu wollen, daß es auch mit der Unversehrtheit des Copyrights nicht so ganz weit her ist.

Leider gehört auch die Lektüre dieses Buches zu den oben dargestellten heroischen Anstrengungen. Obwohl einige der Szenarios mit bissigem Humor geschrieben sind, wirken sie reichlich bemüht, geradezu schulbuchhaft. Ein Kultusministerium wird das Werk dennoch nicht empfehlen. Die Hoffnung, es dem Hörfunk andienen zu können, scheint den Autor auch getrogen zu haben, obwohl einige der Szenarios einen ganz ausgezeichneten Eindruck als Exposés für Hörspiele machen. So scheint die Veröffentlichung in Buchform leider das einzige Mittel geblieben zu sein, das Werk überhaupt unter die Leute zu bringen.

Dem SF-Leser bietet es wenig Neues. Man könnte sich aber vorstellen, daß diese Art der Darstellung Pädagogen, die der fantastischen SF ja eher abgeneigt gegenüberstehen, ein geeignetes Arbeitsmittel an die Hand gibt.

Berthold Giese

Eisele, Martin

Das Arche Noah Prinzip

München 1984, Heyne-SF 4026, 298 S., DM 6,80

Beschränkt sich ein 'Buch zum Film' in der Regel darauf, ohne größere Ambitionen oder gar Experimente die Handlung eines Films brav nachzuerzählen und so an der Auswertung des durch diesen geschaffenen Teilmarktes zu partizipieren, so will der 1954 geborene Eisele - Übersetzer einiger Romane von Farmer, K.E. Wagner, Brunner - mehr: den Film adäquat in das andere Medium, in Buchtext zu transformieren, durch Nutzung der Möglichkeiten des Romans (wie Rückblenden, innere Monologe etc.) Eigenständiges schaffen. Soweit es die Form betrifft, gelingt ihm das (etwa im Aufbau kleinerer Spannungsbögen, deren

Fehlen den Film bisweilen recht betulich wirken lassen). Auch die Charakterzeichnung von Hayes und Marek ist stimmig, wird ohne Brüche durchgehalten. Abgesehen von Eiseles Vorliebe für die Wiedergabe von Bildschirmanzeigen, die er mit Emmerich teilt, ein soweit sehr gelungenes Buch. Nachhaltig zerstört wird dieser Eindruck aber wieder durch eine oft penetrante Neigung zur sprachlichen Exaltation, zur künstlichen, effektehaschenden Hysterie: Konstruktionen wie ". . . wenn er noch länger ins Schwarze starrte und Gedanken und Gedanken und Gedanken wälzte und wälzte und wälzte, sich den Schädel zermarterte . . . dann drehte er durch" als Gestaltungsmittel anzuwenden, erfordert neben einer großen Sensibilität für die Möglichkeiten der Sprache auch die Beherrschung eines ausdrucksstarken Wortschatzes, um den Leser nicht mit ständigen Wiederholungen ermüden zu müssen. Zumal gewisse Bilder - "Er strahlte eine Aura von Tod und Verderben und Moder aus . . ." - bei Poe sehr effektiv sein mögen, hier aber ganz einfach nur albern wirken.

Walter Udo Everlien

H.J. Alpers (Hrsg.)

SCIENCE FICTION ALMANACH 1984
Rastatt 1983, Moewig 3628, DM 7,80

Spiel, Video und Computer, das sind die Themen des SCIENCE FICTION ALMANACH 1984. Leider erfüllt der Almanach die Ansprüche nicht, die an eine gute Themenanthologie gestellt werden sollten. Zum einen sind viele der insgesamt 17 Stories unbefriedigende Lektüre, zum anderen geht aufgrund des vagen und unverbindlichen Themenbereiches der rote Faden fast verloren. So reicht die inhaltliche Bandbreite der Anthologie von einer Story um einen Militärcomputer (George R. R. Martin, "Der Computer befahl: Angriff!") bis zu Gerd Maximovics poetischer Geschichte vom König, der beim Kartenspielen übers Ohr gehauen wird ("Das Reich über den Sternen"). Jörg Weigand ("Der Jäger") und Malte Heim ("United Nations im Orbit") versuchen sich mit mäßigem Erfolg an dem alten Thema der Realitätssimulation. Das Computertema mit dem Spiel-Thema zu verbinden gelingt einzig Herbert Somplatzki in seiner Satire "Spiel-Zeit". Die restlichen Autoren beschäftigen sich mehr oder

weniger direkt mit der Spiel-Thematik.

Es finden sich auch zwei Stories, die mit dem Thema 'Spiel etc.' gar nichts zu tun haben: "Bunkerstory" von Barbara Rosenberg und Horst Pukallus' "Katonien, 2. Mai 1926", ein satirischer, als Psycho-Test aufgemachter Schund-SF-Krimi, der in einer bürgerlich-bürokratischen Parallelwelt spielt. Dieser und Maximovics Text sind die beiden besten Beiträge der Anthologie und durchaus preisverdächtig.

Ein voller Reinfluss dagegen sind zwei Stories aus der Rubrik 'Klassische Erzählungen'. Was Carl Grunert in "Nitakers Erwachen" an hölzernem Amtsdeutsch und kitschigen Phrasen zu Papier bringt, ist wirklich unlesbar und nicht einmal mehr komisch. Kaum besser ist Adolf Mays "Die Marsreise". 'Klassisch' steht hier anscheinend für 'alt' und nicht für 'klasse'.

Den Schluß der Anthologie bilden H.J. Alpers Artikel über Richard Koch und "Sechzehn Stichworte zur deutschen Science Fiction" von Jörg Weigand. Manche Behauptungen Weigands sind nicht akzeptabel und sogar lächerlich ("Was wir . . . brauchen, sind die Simmels und Marie Louise Fischers . . . im SF-Genre"; S. 236), aber wenigstens noch diskutierbar.

Insgesamt gesehen ist der SCIENCE FICTION ALMANACH 1984 eine durchschnittliche Anthologie. Die wenigen guten Beiträge drohen in der großen Zahl mittelmäßiger Stories unterzugehen.

Rainer Kuchler

Jack Zipes

AUFSTAND DER ELFEN

Köln 1984, Diederichs Verlag
256 Seiten

Neun phantastische Erzählungen aus dem viktorianischen England hat der Herausgeber in dieser Originalausgabe gesammelt, eingeleitet und durch ein sehr informatives Nachwort historisch eingeordnet. Es handelt sich allesamt um Geschichten, die den Lebensgeist jener Epoche widerspiegeln und das phantastische Element in erster Linie als Ausweg benutzen; die Autoren sind so bekannt wie George MacDonald oder Oscar Wilde, aber auch so unbekannt wie Lucy Lane Clifford, Kenneth Grahame, Evelyn Sharp oder Mary de Morgan. Hier zeigt sich die heutige Fantasy

(der es allzu oft an obigen Mitteilungsbedürfnissen mangelt und die zu einer reinen Fluchtlektüre geworden ist) in einer Art Urform, vergleichbar mit den Kunstmärchen: "Für viele spätviktorianische Autoren kam das Schreiben von Märchen dem Erschaffen einer *anderen* Welt gleich, in der sie und ihre Leser reelle soziale Alternativen erforschen konnten. Dieser soziale Antrieb hat ihre Märchen lebendig und anregend werden lassen, und die Ästhetik dieser Märchen öffnet immer neue Horizonte, die auch in der Wirklichkeit des 20. Jahrhunderts noch zu realisieren sind, denn es scheint, als ob wahre 'Aufklärung' immer noch in den phantastischen Vorstellungen der Märchen am besten aufgehoben sei." (Aus dem Nachwort, S. 254).

Somit verschafft die vorliegende Sammlung nicht nur einen beträchtlichen Lesegenuß, sondern auch einen Einblick in die inhaltlich erfüllten Grundlagen einer Literatur, die heute zum größten Teil inhaltlich völlig leer *en vogue* ist; aus den Mitteilungsbedürfnissen der literarischen Vorgänger ist (erneut: zum größten Teil) bloße Realitätsflucht geworden.

Uwe Anton

John Brunner
DAS MENSCHENSPIEL
 (Players at the Game of People)
 München 1984, Heyne 4056, DM 6,80
 Deutsch von Hans Maeter

In der Regel kann man von John Brunner zwei Arten von Romanen erwarten: zum einen die kritisch-engagierten wie *SCHAFE BLICKEN AUF* oder *DIE PLÄTZE DER STADT*, zum anderen die thrillerähnlichen wie *WARNUNG AN DIE WELT* oder *MEHR DINGE ZWISCHEN HIMMEL UND ERDE*. Mitunter aber durchbricht Brunner diese Regel mit Romanen, die – wenn überhaupt – nur noch mit Mühe der SF zuzurechnen sind. Bislang bestes Beispiel hierfür war *TREIBSAND*, die Geschichte eines Psychologen, der letztlich seinen eigenen Wahnvorstellungen erliegt.

Ganz ähnlich verhält es sich auch mit dem vorliegenden Roman. Godwin Harpinshield führt ein Leben ganz nach seinem Geschmack. Seine Wohnung ist stets so luxuriös, wie es seinen jeweiligen Wünschen entspricht, und wenn es ihn danach gelüstet, kann er jeden belie-

bigen Ort der Erde ohne Zeitverlust erreichen. Überdies wird sein Körper in regelmäßigen Abständen regeneriert, was ihn *de facto* unsterblich macht. Der Preis, den er für diese Vorteile zahlen muß, besteht darin, daß er hin und wieder seinen Körper einer unbekanntem Macht überlassen muß, die ihn nach eigenem Gutdünken benutzt. Als zusätzliche Belohnung für diese Überlassung werden ihm fiktive Erlebnisse geboten, die seinem Ego schmeicheln. Doch eines Tages begegnet Harpinshield einer Frau, die er aus diesen (fiktiven?) Abenteuern her kennt, und die sein schmarotzerhaftes Leben in Frage stellt . . .

Es bleibt dem Leser überlassen, zu entscheiden, ob Harpinshield und seine "Leidensgenossen" von Außerirdischen benutzt werden oder ob es Engel sind, die ihre Körper gewisse Zeitperioden benutzen. Als dritte Möglichkeit klingt aber auch das Motiv des Dr. Faustus an, der schließlich auch seine Seele verkaufte, um sich so alle seine Wünsche zu erfüllen.

Als letzte – und im Grunde wahrscheinlichste Möglichkeit deutet sich aber an, daß Harpinshield ein Psychopath ist, der sich seit vielen Jahren in seinen eigenen Wahnvorstellungen gefangen hat.

SF-Puristen werden Brunner vermutlich die vielfältigen Deutungsmöglichkeiten dieses Romans vorwerfen, obgleich gerade Bücher dieser Qualität die Möglichkeiten der SF besser aufzeigen, als es den Heinleins oder Pournelles jemals gelingen wird.

Harald Pusch

Suzy Mc Kee Charnas
TOCHTER DER APOKALYPSE
 (Walk to the End of the World)
 München 1983, Knaur SF 5770, 249 S.,
 DM 5,80

An der feministischen Science Fiction ist bei allem Engagement zu bemängeln, daß sich die Autorinnen noch viel zu selten mit konkreten gesellschaftlichen Gegebenheiten auseinandersetzen (wie es etwa John Brunner in ganzgesellschaftlicher Hinsicht getan hat) und die Möglichkeiten des Genres eher dazu nutzen, moralische Anklagen auszusprechen oder den Helden der herkömmlichen SF weibliche Alternativcharaktere gegenüberzustellen. So trägt auch der vorliegende Roman recht wenig dazu

bei, die Ursachen des Patriarchats zu klären, gegen das die Autorin sich mit ihrer Polemik wendet. Ungewöhnlich ist allerdings, *wie* die Stellung der Frau in einer männerbeherrschten Welt hier thematisiert wird.

Nach der großen Verheerung durch Kriege, Umweltverschmutzung und Raubbau an der Natur lebt der Rest der Menschheit in einem schmalen Flußtal unter streng patriarchalischen Verhältnissen. Während die Männer sich mit den Widrigkeiten einer hierarchischen Gesellschaftsform auseinanderzusetzen haben, führen die Frauen, denen man die Schuld an der Katastrophe anlastet, ein Sklavendasein. Frauen, die sich in irgendeiner Weise widersetzen, werden getötet. Der Verkehr mit Frauen gilt als pervers und wird nur zu Fortpflanzungszwecken geduldet, die Gesellschaft fußt auf Homosexualität.

Vor diesem Hintergrund erzählt der Roman die Geschichte vier sorgfältig ausgearbeiteter Charaktere, darunter drei Männer, von denen jeder auf seine Weise mit der bestehenden Gesellschaftsform hadert.

Die Heldin Alldera, auf deren Auftritt der Leser bis zur Mitte des Romans warten muß, wird erst gegen Ende zur Hauptfigur, was für die Darstellungsweise dieses Romans bezeichnend ist. Trotz dem in Allderas Charakterisierung angedeuteten Unwillen vieler Frauen, sich weiterhin dem Terror zu beugen, bleibt das Frauenproblem über weite Strecken nur indirekt das Thema. Die Unterwerfung der Frauen geht der detaillierten Darstellung dieser Männergesellschaft als eine fast selbstverständliche Prämisse voraus und fällt dem Leser gerade aus diesem Grund umso krasser ins Auge. Im Vordergrund der kaum sonderlich ungewöhnlichen Handlung stehen die rivalisierenden Machtkämpfe zwischen den Sippen und deren Auswirkungen auf Männer, die sich gegen die vorgeschriebene Anonymität des Einzelnen sträuben. Die Handlung ist hier also – ungewöhnlich für einen Fantasy-Roman – Aufhänger für eine sehr provokative Darstellung der Situation der Frau.

Hierin liegt zuletzt auch ein bedenklicher Zug des Romans. Suzy Mc Kee Charnas bezieht zu wenig Stellung zu dem Geschilderten. Als Frau, die sie ist, kann sie sich das sicher erlauben, wäre dasselbe Buch jedoch von einem Mann geschrieben worden, hätte die Kritik – vor allem die weibliche Kritik – es wohl

weniger eindeutig als feministische Science Fiction interpretiert. Aus dem selben Grund bleibt allerdings noch eine Menge thematisches Potential für die Fortsetzung übrig, die unter dem Titel ALLDERA UND DIE AMAZONEN ebenfalls in diesen Monaten in der Knaur-SF-Reihe erschienen ist. Wenn die Autorin darin ein normadisches Amazonenvolk außerhalb der im ersten Band geschilderten Gesellschaft, also eine Welt ganz ohne Männer beschreibt, so wird deutlich, daß man beide Bücher nicht getrennt voneinander bewerten kann. Wie die Fortsetzung beweist, ist der Autorin an mehr als an einer bloßen Provokation gelegen. Dennoch stellt sich bei diesen wie bei anderen Büchern die Frage, ob die Science Fantasy das richtige Medium für eine Behandlung der Frauenfrage ist. Das Patriarchat gegenwärtiger Prägung hat seine Ursachen nicht zuletzt auch in den besonderen Gesellschafts- und Wirtschaftsstrukturen der heutigen Gesellschaft. Diese Verhältnisse sollten in der feministischen SF nicht unbeachtet bleiben. Zu wünschen wäre, daß die Autorinnen künftig mehr auf die extrapolativen Möglichkeiten des Genres zurückgreifen.

Immerhin ist Suzy Mc Kee Charnas, die bisher vor allem durch ihren Roman THE VAMPIRE TAPESTRY und die Nebula-Story "Unicorn Tapestry" bekannt wurde, mit diesem Buch – und auch der Fortsetzung – ein sehr brisanter Science Fantasy-Roman gelungen, dessen eigenwilliger Stil sich deutlich von der gängigen Massenware absetzt. An der deutschen Ausgabe stört allerdings, daß Thomas Ziegler mit zum Teil recht freien Übersetzungen und trockenen Redewendungen die fantasiehafte Atmosphäre nicht immer einwandfrei herüberbringt.

Michael K. Iwoleit

Charles L. Harness
FEUERVOGEL
(Firebird)

Rastatt 1984, Moewig TB 3631, 224 S.,
DM 6,80

Deutsch von Rosemarie Hundertmarck

Die ultimative Space Opera: Die Mächte des Bösen und des Guten liegen im Wettstreit, der Preis ist das Universum selbst. Harness verwendet für seinen Plot die verschiedenen Theorien über die Natur des Universums: Ein offenes Universum würde sich auf ewig ausdehnen, bis alles

Leben erstarrt, da sich die gleiche Materie auf immer mehr Raum verteilt und somit fast auf die absolute Nulltemperatur abkühlen würde: das Ziel der Wesenheit "Kontrolle", die dann die Unsterblichkeit gewinnt. Ein geschlossenes Universum würde mit aller Materie in sich zusammenstürzen und letztendlich zu einem neuen Urknall führen, ein neuer Lebenszyklus entsteht; "Kontrolle" müßte sterben, aber das Leben ginge (für andere Wesen) weiter.

Vor diesen Hintergrund mischt Harness: Raumfahrt; Zeitreise und Zeitparadoxa; Wissenschaft; Magie; ein Mann und eine Frau, die sich lieben (müssen); bizarre Charaktere; eine rasante Handlung; clevere Nebenplots; kluge Dialoge; gelungene Stimmungen; überraschende Handlungswendungen etc. pp.

It's just fun!

Uwe Anton

Alpers, Hans Joachim (Hrsg.)
Marion Zimmer Bradley's "Darkover"
Meitingen 1983, Corian
(Edition Futurum Band 3)

Die "Darkover"-Romane ungekürzt dem deutschsprachigen Publikum zugänglich zu machen, ist offensichtlich eines der Hauptanliegen des Herausgebers der Science Fiction-Reihe bei Moewig, der mit diesem schmalen Bändchen nun Auskunft geben will über 'seine' Autorin. Ob diese Sammlung allerdings den Fragen "Wer (ist) nun diese Marion Zimmer Bradley . . . und was (hat) es mit ihrer populären 'Darkover'-Serie auf sich . . .?" gerecht wird, muß bezweifelt werden.

Ronald M. Hahn, dessen Beitrag "Die Welt der roten Sonne" (ein unveränderter Nachdruck aus dem Science Fiction-Almanach 1981, erschienen als Moewig-SF 3506) den Auftakt bildet, liefert neben einem chronologischen Abriss der Handlung dieser "Nicht-Serie" auch eine kurzgefaßte Biographie ihrer Verfasserin und weist auf einige den Darkover-Romanen zugrundeliegenden Gestaltungsprinzipien hin (etwa den Konflikt zwischen technologieorientierter – und damit 'künstlicher' – terranischer und stark naturverbundener darkoverianischer Kultur). Von Heidi Staschen erfährt man aus feministischer Sicht einiges über den amerikanischen Fan-Club "Friends of Darkover", dessen literarische Aktivitäten Anlaß bieten

zu einigen Gedanken über Möglichkeiten zur Beseitigung der permanenten Diskriminierung der Frauen: Bradley sei – so Staschen's Fazit – eine "Schriftstellerin, in deren 'Welt' sich vorwiegend Frauen aufhalten, eine, die andere – auch durch ihr gelebtes Beispiel – zum Schreiben anregt", was besonders bedeutsam sei, "denn die eigenen Wünsche und Träume müssen oft erst einmal formuliert und verbalisiert werden, bevor zu ihrer Ausführung . . . geschritten werden kann."

Im Mittelpunkt dieses Bandes stehen jedoch – neben drei hier erstmals in deutscher Übersetzung vorliegenden Darkover-Stories, die eindeutig bezeugen, daß Bradley's Talente nur dort zum Tragen kommen können, wo ihr viel Platz zum Erzählen gegeben ist – zwei autobiographische Texte der Autorin, deren erster aus der Entstehungsgeschichte der bis 1980 erschienenen Darkover-Romane berichtet, während sich der zweite mit dem überproportional großen weiblichen Interesse an "Darkover" beschäftigt, das Bradley wesentlich aus dem Umstand ableitet, Frauen würden "in dieser Gesellschaft nicht ermutigt, ihre eigene Phantasiewelt zu schaffen", weshalb sie auf bereits bestehende Hintergründe (neben Darkover wird noch auf das "Star Trek"-Universum verwiesen) zurückgreifen müßten, falls sie über eine fiktive Welt schreiben wollten.

Eine präzisere, über die Skizzierung der großen Linien hinausgehende Analyse eines der großen Romane der Autorin etwa oder eine Darstellung der Rezeption "Darkovers" durch die amerikanische Kritik – 'mehr' also, als schon in den kenntnisreichen Nachworten Alpers zu seinen Bradley-Ausgaben steht, wird man hier vergebens suchen, womit der Informationsgehalt dieses dritten Bandes der "Edition Futurum" nicht seinem Preis entspricht.

Walter Udo Everlien



TIPS

Phantastische Filme im Juli 84

Sonntag, 1. Juli

20.15, ZDF: *Wunschfilm*

Zur Auswahl steht – neben dem englischen Krimi "Mord mit kleinen Fehlern" und dem Western "700 Meilen westwärts" auch der Horror-Klassiker ROSEMARIES BABY (*Rosemary's Baby*), USA 1967.

Regie: Roman Polanski; Mit: Mia Farrow, John Cassavetes.

ROSEMARIE'S BABY ist wohl Polanskis bekanntester Film, der auch schon wiederholt im Fernsehen ausgestrahlt wurde.

Montag, 2. Juli

20.15, ZDF: DR. MABUSE: DIE TODESSTRAHLEN (*Les rayons mortels due Docteur Mabuse/I raggi mortali des Dr. Mabuse*) BRD, Frankreich, Italien 1964

Regie: Hugo Fregonese; Mit: Peter van Eyck, O.E. Hasse, Yvonne Furneaux; 88 Minuten

Der Geist Dr. Mabuses hat von einem Prof. Pohland Besitz ergriffen, der seit geraumer Zeit im Irrenhaus sitzt. Nachdem der Professor auf geheimnisvolle Weise verschwunden ist, erhält der britische Geheimdienstmajor Ken Anders den Auftrag, einen gewissen Professor Larsen und dessen Erfindung, einen Todesstrahl, zu schützen. Mabuse will sich der Todesstrahlen bemächtigen und die Welt beherrschen.

Mit diesem Werk präsentiert das ZDF abermals einen jener zweitklassigen Mabuse-Filme, bei denen die Titelgestalt nur für die Konstruktion einer dünnen Krimi-Story mißbraucht wird.

Freitag, 6. Juli

23.50, ZDF: *Der Phantastische Film*: DIE FRAUEN VON STEPFORD (*The Stepford Wives*), USA 1976

Regie: Bryan Forbes; Mit: Katherine Ross, Paula Prentiss, Peter Masterson; 115 Minuten.

Joanna, die erst kürzlich mit ihrem Mann von New York ins idyllische Städtchen Stepford gezogen ist, sucht Anschluß an die Nachbarinnen. Nach einiger Zeit fällt ihr auf, daß die Frauen in Stepford allesamt ideale Hausmütterchen sind, dümmliche Puppen, die sich bedingungslos den Wünschen ihrer Männer unterordnen.

Zunächst vermutet Joanna, man(n) habe das Trinkwasser mit Drogen vergiftet, um die Frauen gefügig zu machen. Doch dann kommt sie hinter das Geheimnis: Die Männer von Stepford haben ihre Frauen durch völlig gleich

aussehende – und perfekt 'funktionierende' – Roboter ersetzt. Auch Joannas Double ist schon angefertigt.

DIE FRAUEN VON STEPFORD ist über lange Strecken eine Studie über das Rollenverhalten der Frau in einer konservativen ländlichen Gemeinde. Bis es zur Auflösung des Rätsels, zum Schock kommt, dauert's reichlich lange.

Sonntag, 8. Juli

20.15, ARD: UNTERNEHMEN CAPRICORN (*Capricorn One*), USA 1978

Regie: Peter Hyams; Mit: Elliot Gould, James Brolin, Karen Black, Brenda Vaccaro; 123 Minuten

Kurz vor dem 1. bemannten Flug zum Mars wird die Mannschaft des Raumers CAPRICORN 1 heimlich von Bord geholt, da man entdeckt hat, daß ein Sicherheitssystem fehlerhaft arbeitet.

Um die Schlappe vor dem Präsidenten und der Öffentlichkeit zu verbergen, haben die NASA-Bosse entschieden, die Marslandung in einem geheimen Filmstudio stattfinden zu lassen.

Die Katastrophe tritt ein, als die echte CAPRICORN 1 während des Rückflugs in der Erdatmosphäre verglüht. Den Astronauten wird klar, daß ihr Leben nun in Gefahr ist, denn offiziell sind sie ja jetzt tot.

Leider hält der Film nicht, was er verspricht: das Thema wird nur recht oberflächlich abgehandelt und der zweite Teil des Films rutscht ab in eine lange Verfolgungsjagd. Zudem enthält die Handlung diverse wissenschaftliche Unmöglichkeiten.

Samstag, 14. Juli

22.20, ARD: WIEGENLIED FÜR EINE LEICHE (*Hush, Hush, Sweet Charlotte*), USA 1964

Regie: Robert Aldrich; Mit: Bette Davis, Olivia de Havilland, Joseph Cotten. 110 Minuten

In einem Herrenhaus der amerikanischen Südstaaten lebt Charlotte Hollis mit ihren düsteren Erinnerungen. Für die Leute im nahen Ort ist sie eine verückte Mörderin. Als sie wegen eines Straßenbaus enteignet wird und von ih-

rem Besitz vertrieben werden soll, erhofft sie sich Hilfe von ihrer Cousine Miriam.

Sie ahnt nicht, daß Miriam zusammen mit ihrem Arzt, Dr. Drew, ein Komplott geschmiedet hat, um sie in den Wahnsinn zu treiben und dadurch an das Vermögen der reichen Erbin heranzukommen. Ohne zu zögern, beginnen die beiden gleich nach Miriams Ankunft ihr teuflisches Spiel.

Robert Aldrichs Film, der trotz der rationalen Auflösung zum Horror-Genre gerechnet werden kann, ist ein ungewöhnlich effektvoller Psycho-Thriller. Aldrich war aber nicht nur ein Meister reißerischer Unterhaltung, sondern auch ein aggressiver Kritiker, der die Widersprüche der amerikanischen Gesellschaft oft mit hartem Zugriff angeprangert hat.

Häufig waren Rebellen, Opfer und Ausgestoßene seine Helden. Das gilt auch für die Figur, die Bette Davis hier spielt. Zugleich liefert der Film ein beklommend genaues Portrait amerikanischer Kleinstadmentalität.

Dienstag, 24. Juli

22.05, ZDF: *Neuer Deutscher Film*: NOSFERATU -- PHANTOM DER NACHT (BRD 1978); *Buch und Regie*: Werner Herzog; *Mit*: Klaus Kinski, Isabelle Adjani, Bruno Ganz; *Wdhlg.* vom 28.3.1983. *Nach dem Roman "Dracula" von Bram Stoker und dem Film "Nosferatu - eine Symphonie des Grauens" von F.W. Murnau (1922)*

Klaus Kinski ist als "Nosferatu" eine recht tragische Figur, Isabelle Adjani spielt sein schönes Opfer – und das Ganze ist herzlich langweilig.

Freitag, 27. Juli

23.15, ZDF: EKEL (*Repulsion*), England 1965; *Regie*: Roman Polanski; *Mit*: Catherine Deneuve, Yvonne Furneaux, Ian Hendry, John Fraser; 104 Min.

Ein Mädchen wird von seiner neurotischen Männerfurcht schließlich zu einem Mord getrieben.

Thematisch gehört EKEL zwar nicht zur Phantastik, doch dürfte bei diesem Film interessant sein, daß Polanski die Methoden des Phantastischen Films benutzt, um dem Zuschauer die spezielle Problematik der Schizophrenie nahezu-bringen.

Dienstag, 31. Juli

23.55, ZDF: *THRILLER*

Inhaltsangabe lag bei Redaktionsschluß noch nicht vor.

Edith Nebel

VIDEO

TIPS

Neu im Juli '84

ATLANTIS INFERNO (Atlantis Interceptors, I 1983), Regie: Ruggero Deodato, mit Christopher Connelly, Ivan Rassimov, Mike Miller.

Eine Handvoll Wissenschaftler kämpft gegen wiederaufgetauchte Atlantiden. Hanebüchener Mist. (92 Min. – Thorn EMI)

CONQUEST (Conquest, I/E/Mexiko 1983), Regie: Lucio Fulci, Buch: Gino Capone, Jose Antonio de la Loma sr., Carlos Vasallo, mit Jorge Rivero, Andrea Occhipinti, Sabrina Siani.

Zwei Krieger gegen die Monsterhorden der Dämonin Ocron.

„Schwachsinniger Horror-Fantasy-Unfug zwischen CONAN und AM ANFANG WAR DAS FEUER“ meinte *Variety*, erwähnte dann aber noch, daß Sabrina Siani ihre ganze Rolle nackt spielt. (89 Min. – VCO)

DAS DING AUS EINER ANDEREN WELT (The Thing, USA 1982), Regie: John Carpenter, Buch: Bill Lancaster, mit Kurt Russell, Wilford Brimley, T. K. Carter.

Der Film, mit dem Carpenters Niedergang begann: ein restlos öder Monsterfreß-Abzählreim nach John W. Campbell, dessen einziger Existenzgrund eigentlich Rob Bottins grandiose Effekte sind. (104 Min. – CIC Video)

DIE EXPERIMENTE DES DOKTOR S. / TÖDLICHE BEDROHUNG

Auf dem einen Hüllenmuster linst ein Zombie in einem Swimming-Pool, auf dem anderen kurvt ein UFO. Mehr war trotz gründlicher Recherchen nicht rauszubekommen. Wer mag sie angucken und uns dann Stab, Besetzung und Inhalt mitteilen? (beide Filme Thorn EMI)

DER FLUCH DES SCARABÄUS (Scarab), Regie: Steven Charles Jaffe, mit Rip Torn, Robert Ginty, Christina Hachuel.

„Auf der Suche nach des Rätsels Lösung gelangen sie in das Reich der Gottheit Khepera. In einer phantastisch-bizarren Welt, jenseits aller Vorstellungskraft, in der Schwarze Magie und geheimnisvolle Rituale ihre Opfer fordern, kämpfen sie um ihr nacktes Leben.“ Klingt gut, was? (94 Min. – VCL)

FREITAG, DER 13. – TEIL 2 (Friday the 13th – Part 2, USA 1981), Regie: Steve Miner, Buch: Ron Kurtz, mit

Amy Steel, John Furey, Adrienne King. Camp Crystal Lake zum zweiten. Besprechen wir im nächsten Heft zusammen mit dem im Kino anlaufenden vierten Teil, der den vielversprechenden Untertitel „Das letzte Kapitel“ trägt. (85 Min. – CIC Video)

DER GHUL (The Ghoul, GB 1975), Regie: Freddie Francis, Buch: Anthony Hinds, mit Peter Cushing, John Hurt, Alexandra Bastedo.

Ein paar verirrte Reisende, ein einsames Haus, ein menschenfressender Unhold. Leicht staubiger Grusel aus der PSYCHO-Ecke. Nur hatte Alfred mehr narrativen Drive als Freddie. (87 Min. – Thorn EMI)

HEXENSABBAT (The Sentinel, USA 1976), Regie: Michael Winner, Buch: Winner und Jeffrey Konvitz, mit Chris Sarandon, Cristina Raines, Martin Balsam.

Mannequin zieht in ein altes Haus und merkt nach einigen Begegnungen mit laufenden Leichen, daß sie die nächste Wächterin am Hölleneingang sein soll. „Der perfekte Film für all jene, die bei Verkehrsunfällen immer bremsen und genau hingucken“ schrieb *Newsweek* seinerzeit. (88 Min. – CIC Video)

DAS LETZTE EINHORN (The Last Unicorn, USA/GB/Japan 1982), Regie: Arthur Rankin jr. und Jules Bass, Buch: Peter S. Beagle.

Ein bißchen kitschig zwar, und auch animationstechnisch nicht sehr befriedigend, dennoch der seit EXCALIBUR gelungenste Fantasy-Film der letzten Zeit. Muß man gesehen haben, (86 Min. – CBS-Fox)

MAKING MICHAEL JACKSONS THRILLER (USA 1983), Regie: John

Landis, Jerry Kramer.

Der Backgroundbericht zum Gruselvideo. Wir glauben aber nicht, daß Rick Baker da sehr aus dem Nähkästchen plaudert. Wär' ja auch schön blöd von ihm. (60 Min. – EuroVideo)

MIRAKULUS UND SUPERMAUS 2

Wer könnte diesem Titel widerstehen? (57 Min. – ITT Contrast)

PANIK IM ECHO PARK (Panic in Echo Park, USA 1977), Regie: John Llewellyn Moxey, mit Dorian Harewood, Robin Gammell, Catlin Adams.

Junger Arzt gegen mysteriöse Epidemie. Ein mittelprächtiger Fernsehfilm. (74 Min. – VCL)

SCHRECKEN (The Scarecrow, Neuseeland 1981), Regie: Sam Phillips, mit John Carradine, Tracy Mann, Jonathan Smith.

Die Geschichte von Hubert, dem hypnotisch begabten Sexmonster. Sonst machen sie „Down Under“ eigentlich immer ganz ordentliche Filme. (84 Min. – VCL)

DIE UNGLAUBLICHEN ABENTEUER DES HERKULES (Le Fatiche di Ercole, I 1957), Regie: Pietro Francisci, Buch: Francisci, Ennio de Concini, Gaio Fratini, mit Steve Reeves, Sylva Koscina, Gianna Maria Canale.

Herkules als Jasons Berater in allen Sagenlagen. Als Film, mit dem die Cinecittà-Fantasy so richtig anfing, genrehistorisch auf jeden Fall interessant. Mario Bavas Kameraarbeit ist auch nicht ohne. (83 Min. – TopPic)

ZOTTI, DAS URVIECH (The Shaggy D.A., USA 1976), Regie: Robert Stevenson, Buch: Don Tait, mit Dean Jones, Tim Conway, Suzanne Pleshette.

Fortsetzung zu DER UNHEIMLICHE ZOTTI: Ein Rechtsanwalt findet einen magischen Ring, der ihn mitunter in einen sprechenden Hund verwandelt. Ein weiteres, brav-schwachbrüstiges Beispiel für die kreativen Nöte des Disney-Studios nach des Meisters Tode. (88 Min. – EuroVideo)

2020 – TEXAS GLADIATORS, Regie: Kevin Mancuso, mit David Green, Sabrina Siani, Harrison Muller.

Post-Doomsday-Gerangel um eine neuartige Waffe. Strickmuster wie gehabt. (91 Min. – GF-Video)

Norbert Stresau

NACHRICHTEN

THOMAS FRANKE-AUSSTELLUNG IN BONN

Der bekannte Grafiker und Kurd Laßwitz-Preisträger Thomas Franke präsentierte vom 11. Mai bis 18. Juni 1984 im Bonner Deutschland-Haus seine erste Solo-Ausstellung nach der Übersiedlung aus der DDR.

Franke war zusammen mit seiner Frau Gabriele Anfang März 1984 nach längeren Pressionen, verbunden mit Arbeits- und Ausstellungsverböten, in die Bundesrepublik gekommen und wohnt jetzt in Bonn.

In der Ausstellung, an deren Eröffnung Leute aus der Kunst-Szene, Journalisten und Bonner SF'ler wie Jörg Weigand und Karl-Heinz Schmitz teilnahmen, wurden "Miniaturen" aus den Jahren 1979 bis 1983 gezeigt. Es handelt sich zum größten Teil um Bleistiftminiaturen und Farbstiftzeichnungen, die für die Titelbildgestaltung der "Phantastischen Bibliothek" bei Suhrkamp verwendet wurden.

Gabriele Franke verlas bei der Vernissage "Drei Bitten an das verehrte Publikum", die Johanna und Günter Braun, das in der DDR lebende Schriftsteller-Ehepaar, übersandt hatten. Darin wurde "das verehrte Publikum" zum "Hineinsehen, Verstehenwollen" und "Selbsterkennen" anhand der Arbeiten von Thomas Franke aufgefordert. Weiter: "Der Leviathan liegt auf der Lauer, den Menschen zu zerstören. Gepanzerte Insekten, Krustentiere erscheinen, anorganisch Mechanisches bricht in den Organismus des Lebendigen - es sind die Ängste unserer Zeit, in denen schon die Zukunftsängste warten".

jd

FÜNF WOCHEN SF

Gleich fünf Wochen sollen die "Internationalen SF-Tage Erlangen" dauern - vom 20. Juli bis zum 26. August. Als Veranstalter zeichnet das Kulturamt der Stadt Erlangen in Zusammenarbeit mit dem Arbeitskreis SF und dem SFGD. Geboten werden neben den üblichen Vorträgen, Diskussionen etc. auch eine Reihe von Ausstellungen, darunter die in Kassel gestartete unter dem Titel "Zukunftsräume" (vgl. Artikel in diesem Heft), sowie ein vom 28.7. bis 10.8. andauerndes Filmfestival im Kinozentrum 'Manhattan'. Zu den Ehrengästen zählen Autoren wie Cherry Wilder, Michael Moorcock, Georg Zauner und Wolfgang Hohlbein, sowie auch Regisseure wie Rainer Erlen und Roland Emmerich.

Nähere Auskünfte über das Festival erteilt Dietmar Wagner, Anderlohstr. 51, 8250 Erlangen, Tel.: 09131/56678.

hp

HELPRIN UND ZIMMER BRADLEY BEI LÜBBE

Mark Helprins Bestseller A WINTER'S TALE wird im September dieses Jahres als Hardcover bei Lübbe erscheinen. Für WINTERMÄRCHEN - so der deutsche Titel - hat der Verlag einen Werbeetat von DM 150.000 bereitgestellt, und die Startauflage soll nach Verlagsauskunft nicht unter 50.000 Exemplaren liegen (das ist für einen Leinenband sehr viel). Im August 84 erscheint bei Lübbe DAS LICHT VON ATLANTIS (WEB OF LIGHT) von Marion Zimmer Bradley.

hub

STEPHEN KING WECHSELTE BRD-VERLEGER

Die deutschen Rechte an seinen vier neuesten Büchern hat der Horror-Bestsellerautor Stephen King an **Hoffmann und Campe** (Hardcover) und **Heyne** (Taschenbuch) verkauft. Erster King-Titel bei diesen Verlagen wird PET CEMETARY sein, der wochenlang Spitzenreiter der US-amerikanischen Bestseller-Listen, bei uns soll die Buchausgabe im Frühjahr 85 herauskommen. Außerdem werden bei **HoCa** und **Heyne** erscheinen: THE ID (auch in den USA bislang noch nicht veröffentlicht) und die King/Peter Straub-Kollaboration THE TALISMAN. Ein Storyband soll dagegen ohne vorherige Hardcoverausgabe im Sommer des nächsten Jahres gleich bei **Heyne** erscheinen. Außerdem wird **Heyne** im Januar 85 den Roman BRENNEN MUSS SALEM! (SALEM'S LOT), der bereits bei Zsolnay und dtv verlegt wurde, ins Programm nehmen. Gerüchte, wonach die beiden Verlage für die King-Bücher insgesamt 500.000 Dollar gelöhnt haben sollen, wurden von **Hoffmann und Campe** sowie **Heyne** als "völlig unrealistisch" zurückgewiesen.

Den Verkauf der deutschen Rechte machten Stephen King und sein Agent Ralph Vicinanza davon abhängig, daß die neuen Werke Kings als Hardcover und nicht - wie bisher - lediglich als großformatige Paperbacks erscheinen. Da Kings bisheriger BRD-Verlag **Bastei-Lübbe** dazu nicht bereit war, sahen sich der Autor und sein Agent zum Verlagswechsel gezwungen, obwohl Stephen King in der BRD vor allem durch die Bastei-Paperbacks bekannt geworden ist und sich diese Ausgaben auch blendend verkauft haben sollen.

hub

DER BUNTE HUND EMPFIEHLT

In jedem Monat empfiehlt *Der Bunte Hund*, ein Magazin für Kinder- und Jugendbücher, sieben Titel, die aus einer Umfrage bei 50 Verlegern entsprechender Bücher ermittelt werden. Zu den dabei genannten Titeln gehörten Steve Jacksons Fantasy-Rollenspiel-Buch DER HEXENMEISTER VOM FLAMMENDEN BERG (THE SHAMUTANI HILLS) aus dem Thienemann Verlag (April) und Horst Heidtmanns Anthologie AUF DER SUCHE NACH DEM GARTEN EDEN aus dem **Signal Verlag**, die im Juni empfohlen wurde.

hub



Thomas Franke (rechts) und Frau Gabriele im Gespräch mit Detlef Kühn, Präsident des Gesamtdeutschen Instituts

HEYNE-VERLAGSVORSCHAU**Bibliothek der Science Fiction Literatur****November 84 - April 85**

- 06/39 Sterling E. Lanier HIEROS REISE (Hiero's Journey)
 06/41 Christopher Priest DER STEILE HORIZONT (Inverted World)
 06/42 Edgar Pangborn DAVY (Davy)
 06/43 Ursula K. Le Guin PLANET DER HABENICHTSE (The Dispossessed)
 06/29 Karl Michael Armer/Wolfgang Jeschke (Hrsg.) ZIELZEIT (Originalausgabe) *die schönsten Zeitreisegeschichten, zweiter Band*
 06/44 Theodore Sturgeon BABY IST DREI (Baby Is Three)

Jeden Monat erscheint ein Band.

Science Fiction & Fantasy & Phantasia**November 84**

- 06/4125 John Brunner VON DIESEM TAGE AN (From This Day Forward), *Erzählungen*
 06/4126 Aleksandr Kazancev DIE KUPPEL DER HOFFNUNG (Kupol Nadezhdy)
 06/4127 Ronald M. Hahn (Hrsg.) WILLKOMMEN IN COVENTRY, *Magazine of Fantasy and Science Fiction*, 70. Folge
 06/4128 D.G. Compton SCUDDERS SPIEL (Scudder's Game)
 06/4141 Frank Herbert DIE KETZER DES WÜSTENPLANETEN (Heretics of Dune), 5. *Roman des Dune-Zyklus*
 06/4130 Henry Rider Haggard SIE (She) (F)
 06/4131 Henry Rider Haggard ALLAN QUATERMAIN (Allan Quartermain) (F)
 06/4080 Vera Chapman KÖNIG ARTHUS' TOCHTER (King Arthur's Daughter) (PH)

Dezember 84

- 06/4129 David Bischoff MANDALA (Mandala)
 06/4139 Lothar Streblov SUNDERA (Originalausgabe) *Erzählungen*
 06/4140 Friedel Wahren (Hrsg.) ISAAC ASIMOV'S SCIENCE FICTION MAGAZIN, 23. FOLGE
 06/4142 Frank Herbert DIE ENZYKLOPÄDIE DES WÜSTENPLANETEN BAND 1 (The Dune Encyclopedia, vol. 1)

- 06/4143 Frank Herbert DIE ENZYKLOPÄDIE DES WÜSTENPLANETEN BAND 2 (The Dune Encyclopedia, vol. 2)
 06/4092 Lyon Sprague de Camp DER GEFANGENE VON ZHAMANAK (The Prisoner of Zhamanak), 7. *Roman des "Krishna-Zyklus"* (F)
 06/4132 Henry Rider Haggard AYESHA – SIE KEHRT ZURÜCK (Ayesha – The Return of She) (F)
 06/4158 John Norman DER SCHURKE VON GOR (Rogue of Gor), 15. *Roman des Gor-Zyklus* (F)
 06/4144 Marion Zimmer Bradley DER BRONZEDRACHE (The Brass Dragon) (PH)

Januar 85

- 05/4000 Wolfgang Jeschke (Hrsg.) 25 JAHRE HEYNE SCIENCE FICTION & FANTASY. EIN LESEBUCH (Originalausgabe) *Erzählungen*
 06/4100 Wolfgang Jeschke (Hrsg.) 25 JAHRE HEYNE SCIENCE FICTION & FANTASY. DAS PROGRAMM (Originalausgabe) *Bibliographie mit farbigen Abbildungen alter Original-Cover*
 06/4159 Isaac Asimov, Martin Henry Greenberg & Charles G. Waugh (Hrsg.) ISAAC ASIMOV PRÄSENTIERT DRACHENWELTEN (Dragon Tales), *Erzählungen*
 06/4160 Alan Dean Foster AUCH KEINE TRÄNEN AUS KRISTALL (Nor Crystal Tears)
 06/4161 Wolfgang Jeschke (Hrsg.) DAS DIGITALE DACHAU (Originalausgabe) *Erzählungen*
 06/4162 Michel Jeury DIE INSEL IM MONDE (Les iles de la lune)
 06/4133 Henry Rider Haggard SIE UND ALLAN (She and Allan) (F)
 06/4163 Robert Jordan CONAN DER VERTEIDIGER (Conan the Defender), 22. *Band des Conan-Zyklus* (F)
 06/4164 Sydney J. Van Scyoc STERNENSEIDE (Starsilk) (PH)

Februar 85

- 06/4151 Paul O. Williams DIE ZITADELLE VON NORDWALL (The Breaking of the Northwall), 1. *Roman des Pelbar-Zyklus*
 06/4152 Paul O. Williams DIE ENDEN DES KREISES (The End of the Circle), 2. *Roman des Pelbar-Zyklus*
 06/4165 Terry Carr (Hrsg.) DIE SCHÖNSTEN SCIENCE FICTION STORIES DES JAHRES Nr. 3 (The Best Science Fiction of the Year Nr. 12)
 06/4166 Edgar Pangborn EIN GLOR-

- REICHER HAUFEN (The Company of Glory)
 06/4167 Wolfgang Jeschke (Hrsg.) HEYNE SCIENCE FICTION MAGAZIN 12 (Originalausgabe)
 06/3521 John Norman DIE MARODEURE VON GOR (Marauders of Gor), 9. *Roman des Gor-Zyklus in Neuauflage* (F)
 06/4134 Henry Rider Haggard KÖNIG SALOMONS DIAMANTEN (King Solomon's Mines) (F)
 06/4145 L. Frank Baum OZMA VON OZ (Ozma of Oz) (PH)

März 85

- 06/4153 Paul O. Williams DIE KUPPEL IM WALDE (The Dome in the Forest), 3. *Roman des Pelbar-Zyklus*
 06/4168 Anne McCaffrey DINOSAURIER-PLANET (Dinosaur Planet)
 06/4169 Ronald M. Hahn (Hrsg.) KRYOGENESE, *Magazine of Fantasy and Science Fiction*, 71. Folge
 06/4170 Andrzej Krzepkowski & Andrzej Wojcik DISKRETE ZONE (Obszar nieciagosci)
 06/4171 Brian W. Aldiss & Wolfgang Jeschke (Hrsg.) TITAN 23 (Evil Earths, part 2), *Erzählungen*
 06/4200 Wolfgang Jeschke DER LETZTE TAG DER SCHÖPFUNG
 06/4135 Henry Rider Haggard DIE HEILIGE BLUME (The Holy Flower) (F)
 06/4172 Robert Jordan CONAN DER UNBESIEGBARE (Conan the Invincible), 23. *Band des Conan-Zyklus* (F)
 06/4173 Tanith Lee DER BESESSENE (Shon the Taken) (PH)

April 85

- 06/4154 Paul O. Williams DER FALL DER MUSCHEL (The Fall of the Shell), 4. *Roman des Pelbar-Zyklus*
 06/4174 C. J. Cherryh DIE LETZTEN STÄDTE DER ERDE (Sunfall)
 06/4175 Ursula K. Le Guin & Virginia Kidd (Hrsg.) GRENZFLÄCHEN (Interfaces), *Erzählungen*
 06/4176 Serge Brussolo DER SCHLAF DES BLUTES (Sommeil de Sang)
 06/4177 Joe Haldeman UNENDLICHE TRÄUME (Infinite Dreams), *Erzählungen*
 06/4178 Friedel Wahren (Hrsg.) ISAAC ASIMOV'S SCIENCE FICTION MAGAZIN, 24. FOLGE
 06/4136 Henry Rider Haggard DAS HALSBAND DES WANDERERS (The Wanderer's Necklace) (F)
 06/4179 John Norman DER LEIBWÄCHTER VON GOR (Guardman of

Gor), 16. Roman des Gor-Zyklus (F)
06/4180 Phyllis Eisenstein ALARIC
(Born to Exile) (PH)

(F) = Fantasy, (PH) = Phantasia

Chronik der Zukunft

November 84

06/1001 CHRONIKEN DER ZUKUNFT BAND 1: Robert Silverberg DIE STERNE RÜCKEN NÄHER (Starman's Quest), John Brunner DIE PIONIERE VON SIGMA DRACONIS (Bedlam Planet), C.J. Cherryh BRÜDER DER ERDE (Brothers of Earth)

06/1002 CHRONIKEN DER ZUKUNFT BAND 2: Robert A. Heinlein REVOLTE AUF LUNA (The Moon Is a Harsh Mistress), Ben Bova DIE DUNKLEN WÜSTEN DES TITAN (As on a Darkling Plain), Poul Anderson DAS LETZTE RAUMSCHIFF (Orbit Unlimited)

06/1003 CHRONIKEN DER ZUKUNFT BAND 3: Philip José Farmer DAS TOR DER ZEIT (The Gate of Time), Brian W. Aldiss FEINDE AUS DEM KOSMOS (Equator), Robert Silverberg MACHT ÜBER LEBEN UND TOD (Master of Life and Death)

Februar 85

06/1004 CHRONIKEN DER ZUKUNFT BAND 4: Chad Oliver DIE AFFENSTATION (The Shores of Another Sea), Philip José Farmer DIE IRRFAHRTEN DES MR. GREEN (The Green Odyssey), John Brunner BÜRGER DER GALAXIS (Into the Slave Nebula)

06/1005 CHRONIKEN DER ZUKUNFT BAND 5: A.E. van Vogt KINDER VON MORGEN (Children of Tomorrow), Robert Silverberg DER GESANG DER NEURONEN (Thorns), Philip José Farmer WENN DER STEINGOTT ERWACHT (The Stone God Awakens)

06/1006 CHRONIKEN DER ZUKUNFT BAND 6: John Brunner DIE ZEITSONDE (Timescoop), Chad Oliver DAS GROSSE WARTEN (The Winds of Time), Robert Silverberg KINDER DER RETORTE (Tower of Glass)

Von dem Aldiss-Roman in Band 3 abgesehen, handelt es sich um Titel, die früher in der SF-Reihe des Verlags als Einzelbände veröffentlicht worden sind.

hub

TREFFEN DER SF-SCHAFFENDEN AUS NRW

Am 14.4.1984 kamen in Köln gut 20 Übersetzer, Graphiker, Autoren und Herausgeber zum 8. Treffen der SF-Schaffenden aus NRW zusammen. Rainer Zubeil hielt einen kurzen Nachruf auf William Voltz, über seine Arbeit an der *Perry Rhodan*-Serie und über die Probleme der Nach-Voltz-Zeit. Helmut W. Pesch erläuterte i. f. seinen Eintritt als Lektor in die SF-Redaktion des Bastei Lübbe-Verlages.

Zum Schwerpunktthema des Treffens referierten Marcel Bieger und Horst Pukallus über den Standort des SF-Übersetzers, seine Arbeitsschwierigkeiten und den Stellenwert des Übersetzers im Produktionsprozeß. Schließlich berichtete Thomas Franke, der kürzlich aus der DDR in die BRD übergesiedelt ist und seitdem in Bonn lebt (s. SFT 4/84), von seinen Arbeitsbedingungen im anderen Deutschland und seinen Plänen, im Westen Fuß zu fassen.

Das 9. Treffen soll im September d.J. in Bonn stattfinden und unter den beiden Schwerpunkten SF-Übersetzung (Fortsetzung) und SF-Film stehen.

mb

3 MILLIONEN DM

Mit einem nach Verlagsauskunft mehr als 3 Millionen DM teuren Nachschlagewerk trat jetzt der **Bertelsmann Buchclub** an die Öffentlichkeit. Zur Präsentation des ersten der auf acht Bände angelegten Reihe "Natur und Wissen" hatte man den Bochumer Professor Heinz Kaminski bemüht, der vor den anwesenden Journalisten über die Notwendigkeit referierte, das "Wissen um die Gesetze der Natur" auch breitesten Bevölkerungsschichten zugänglich zu machen.

Der mit DM 24,80 erstaunlich preisgünstige erste Band der Reihe trägt den Titel *Das Weltall*, ist reich bebildert und stellt den derzeitigen Wissensstand von Astronomie und Astrophysik dar, enthält allerdings auch einige Schnitzer wie etwa die Darstellung des *Kilogramms* als *Gewichtseinheit*. Besonders bemerkenswert ist freilich, daß die einzelnen Titel dieser neuen Reihe trotz der von Bertelsmann breit angelegten Werbekampagne nur für Clubmitglieder erhältlich sind.

hp

Prof. Kaminski (Mitte) und der Geschäftsführer des Bertelsmann Buchclubs (rechts) präsentieren den ersten Band der neuen Reihe



**BASTEI-LÜBBE-
VERLAGSVORSCHAU**

November 84 - April 85

FANTASY

- 20065 Piers Anthony ZENTAURENFAHRT (Centaur Aisle)
 20066 Robert E. Howard DIE SAGE VON BRAN MAK MORN – KÖNIG DER PIKTEN (Worms of the Earth)
 20067 Orson Scott Card DIE HIRSCHBRAUT (Hart's Hope)
 20068 Robert E. Howard DIE SAGE VON BRAN MAK MORN – LEGION DER SCHATTEN (Legion of the Shadows)
 20069 Piers Anthony NACHT-MÄHRE (Night Mare)
 20070 Robert E. Howard DIE SAGE VON BRAN MAK MORN – DIE NEBELHEXE (For the Witch of the Mists)

SCIENCE FICTION ACTION

- 21181 John Brunner SONNENBRÜCKE (Manshape)
 21182 C.L. Moore DIE NACHT DES GERICHTS (Judgement Night)
 21183 Philip K. Dick HAUPTGEWINN: DIE ERDE (Solar Lottery)
 21184 Jack Vance DIE KRIEGSSPRACHEN VON PAO (The Languages of Pao)
 21185 E.E. "Doc" Smith DIE JAGDHUNDE DER IPC (Spacehounds of the IPC)
 21186 Harry Harrison DER TAG, ALS DIE ERDE BESETZT WURDE (Invasion: Earth)

SCIENCE FICTION BESTSELLER

- 22074 Frank Herbert DAS GRÜNE HERZ (The Green Brain)
 22075 Brian W. Aldiss DIE UNENDLICHE REISE (Non-Stop)
 22076 Samuel R. Delany EINSTEIN, ORPHEUS UND ANDERE (The Einstein Intersection)
 22077 Robert Shekley DAS ZEHNTE OPFER (The Tenth Victim)
 22078 Cyril M. Kornbluth NICHT IN DIESEM AUGUST (Not this August)
 22079 Michael Kubiak (Hrsg.) KONTAKTE (Originalausgabe)

SCIENCE FICTION ABENTEUER

- 23038 Andreas Weiler DER STERNENFÄNGER (Originaltitel), *Terranauten-Taschenbuch*
 23039 E.E. "Doc" Smith DIE STÄHLERNE FESTUNG (Imperial Stars),

1. Roman mit dem Weltraumzirkus D'Alembert

- 23040 Andreas Weiler SPEKTRUMJAGD (Originaltitel), *Terranauten-Taschenbuch*
 23041 E.E. "Doc" Smith DER KILLER-MOND (Strangler's Moon), 2. Roman mit dem Weltraumzirkus D'Alembert
 23042 Andreas Weiler DER WEISSE STERN (Originaltitel), *Terranauten-Taschenbuch*
 23043 E.E. "Doc" Smith DIE ROBOTBOMBE (The Clockwork Traitor), 3. Roman mit dem Weltraumzirkus D'Alembert

SCIENCE FICTION SPECIAL

- 24062 Joan D. Vinge DIE SPUR DER SCHNEEKÖNIGIN (World's End)
 24063 Tanith Lee TAGTRAUM UND NACHTLICHT (Day by Night)
 24064 Larry Niven GESCHICHTEN AUS DEM RINGWELT-UNIVERSUM (Tales of Known Space)
 24065 John Varley MILLENIUM: EINE JAHRTAUSEND-LIEBE (Millenium)
 24066 Andreas Brandhorst PLANET DER WANDERNDEN BERGE (Originaltitel)
 24067 Piers Anthony ORN (Orn)

"Dreizehner-Reihe"

- 13001 Stephen King FEUERTEUFEL (Firestarter), *das Buch zum Film*
 13002 Lisa Goldstein DER RABBI UND DER MAGIER (The Red Magician)
 13003 Susan M. Schwartz (Hrsg.) HEXENGESCHICHTEN (Hecate's Cauldron)
 13004 Brian W. Aldiss ES BRENNT EIN LICHT (The Primal Urge)
 13005 Michael Görden (Hrsg.) DIE SCHÖNSTEN PHANTASTISCHEN GESCHICHTEN DER WELTLITERATUR (Originalausgabe)

BASTEI-LÜBBE-PAPERBACK

- 28124 NN ES WAR EINMAL IN AMERIKA (Once Upon a Time in America), *das Buch zum Film von Sergio Leone*
 28125 Joy Chant KÖNIGE DER NEBELINSEL (The High Kings)
 28126 Stephen King DAS LETZTE GEFECHT (The Stand)
 28127 Gebrüder Hildebrand und Jerry Nichols URSHURAK (Urshurak)
 28128 NN DAS GROSSE NIBELUNGEN-SPIELBUCH
 28121 Rolf Tobias DAS VIKTORIANISCHE LESEBUCH (Originalausgabe)

In jedem Monat erscheint in jeder Subreihe ein Band, lediglich im Dezember gibt es keine Neuerscheinung in der "Dreizehner-Reihe".

hub

JUNG SIEGFRIED KAM VON XANTEN . . .

Nachdem der Fantasy-Rollenspiel-Boom auch auf uns übergeschwappt ist und zu greifen sich anschickt, und seitdem sich immer mehr Verlage an diesen Trend anhängen, will auch **Bastei Lübbe** nicht zurückstehen. Für den Februar 1985 steht in der Paperback-Reihe des Hauses DAS GROSSE NIBELUNGEN-SPIELBUCH von Robert Wulf an. Das deutsche Spiel (die meisten Rollenspiele bei uns kommen immer noch aus den USA) mit der ebenso deutschen Thematik (wenn wir schon einen National-Mythos haben, dann diesen) nennt sich 'Entscheidungsbuch' und soll nach Verlagsangaben 'etwas schwieriger als (das traditionelle) DUNGEONS & DRAGONS' ausfallen.

mb

NEUE TASCHENBUCHREIHE BEI BASTEI-LÜBBE

Im November 1984 erscheint bei **Bastei Lübbe** der erste Band einer neuen Taschenbuchreihe, die keinen Reihentitel tragen wird. Da die Bandnummern mit den Ziffern 13 beginnen, wird die Reihe verlagsintern auch die "Dreizehner-Reihe" genannt. In der neuen Reihe werden SF- und Fantasytitel veröffentlicht, die jedoch vor allem nach dem Kriterium ausgewählt werden, daß sie auch für Nicht-SF-Leser eine lohnende Lektüre darstellen. So sind für diese Reihe, die ab Januar 85 monatlich erscheinen soll, u. a. Romane von Stephen King, Brian W. Aldiss und Lisa Goldstein sowie Anthologien von Susan M. Schwartz und Michael Görden vorgesehen. Nähere Einzelheiten sind unserer Verlagsvorschau zu entnehmen.

hub

CARL AMERY ERHÄLT BAYERISCHEN FRIEDENSPREIS

Der auch als SF-Autor hervorgetretene Carl Amery ist der erste Preisträger des Bayerischen Friedenspreises, der von dem Landesverband Bayern der **Deutschen Friedensgesellschaft – Vereinigte Kriegsdienstgegner (DFG-VK)** gestiftet wurde.

hub

KNAUR-VERLAGSVORSCHAU**Oktober 84**

5785 David Eddings **DAS AUGES ALDURS I: DIE PROPHEZEIUNG DES BAUERS** (Pawn of Prophecy)

5786 Cynthia Felice/Connie Willis **DIE WASSERHEXE** (Water Witch)

November 84

5787 Jo Clayton **DUELL DER MAGIER I: UNTER DEN MAGISCHEN MONDEN** (Moongather)

5788 Brian Stableford **VORSTOSS IN DIE HOHLWELT** (Journey to the Center)

Dezember 84

5789 Alan Dean Foster **DUNKLE MISSION** (The Man Who Used the Universe)

5790 Werner Fuchs (Hrsg.) **DAS FEST DES HEILIGEN DIONYSOS** (Originalausgabe)

5791 Fred Saberhagen **DAS ERSTE BUCH DES SCHWERTES** (The First Book of Swords)

Januar 85

5792 David Eddings **DAS AUGES ALDURS II: DIE ZAUBERMAGIE DER DAME** (Queen of Sorcery)

5793 Mike Resnick **DAS ZEITALTER DER STERNE** (Birthright)

Februar 85

5794 David Brin **STERNENFLUT** (Star-tide)

5795 Jo Clayton **DUELL DER MAGIER II: DIE BAHN DER MAGISCHEN MONDE** (Moonscatter)

März 85

5796 Marta Randall **DIE REITER VON JENTESI** (The Sword of Winter)

5797 Nicholas Yermakov **DER SYMBIONT** (Journey from Flesh)

hub

JOHN CROWLEY BEI FISCHER

Im Verlag **S. Fischer** erscheint im Herbst dieses Jahres John Crowleys Fantasy-Roman **LITTLE BIG ODER DAS PARLAMENT DER FEEN** (LITTLE BIG), der 1982 mit dem World Fantasy Award als bester Fantasy-Roman des Vorjahres ausgezeichnet wurde.

hub

SF- UND FANTASYPAPERBACKS BEI DROEMER

In der Paperbackreihe "Droemer-T.I.P." des Verlags **Droemer-Knaur** werden demnächst auch Bände phantastischen Inhalts erscheinen. So soll im November 1984 der Darkover-Roman **HERRIN DER FALKEN** (HAWKMISTRESS) von Marion Zimmer Bradley herauskommen, und für den Mai 1985 sind die Bände **UNREASONING MASK** (Philip José Farmer), **DRAGON WINTER** (Niel Hancock) und **LYONESSE** (Jack Vance) vorgesehen. Die T.I.P.-Paperbacks werden nur einmal in der Menge gedruckt, die den Vorbestellungen des Buchhandels entspricht, Nachbestellungen und Nachauflagen sind laut Verlagsprospekt ausgeschlossen. Daher wird der oben erwähnte Zimmer-Bradley-Roman bereits jetzt in den Verlagsverzeichnissen als "vergriffen" bezeichnet!

hub

SF BEI DROEMER-KNAUR

Folgende SF-Titel erscheinen Ende des Jahres bei **Droemer-Knaur** in der allgemeinen Taschenbuchreihe: Alan Dean Foster, **RETTUNG DER GALAXIS** (THE LAST STARFIGHTER), Oktober 84 (ein Buch zum Film); David Lynch/Tony Masters, **DER WÜSTENPLANET – DIE ENTSTEHUNG EINER FILMS** und Joan D. Vinge **DER WÜSTENPLANET – DAS BUCH ZUM FILM**, beide im Dezember. Bei den zuletzt genannten Büchern geht es natürlich um den Film **DUNE** nach dem SF-Roman **DER WÜSTENPLANET** (DUNE) von Frank Herbert, der im Dezember in der BRD anlaufen soll.

hub

SCHWARZES AUGES ERFOLGREICH

Obwohl das Rollenspiel **DAS SCHWARZE AUGES** des Buchverlags **Droemer-Knaur** und des Spieleproduzenten **Schmitt** erst ein paar Monate auf dem Markt ist, wird es im September 1984 bereits in die dritte Auflage gehen. Mittlerweile konnten auch schon ausländische Interessenten an diesem Spiel gefunden werden; die Rechte an **DAS SCHWARZE AUGES** in englischer Sprache sind bereits weltweit verkauft worden.

hub

ULLSTEIN-VERLAGSVORSCHAU**Oktober 84**

31085 Barry N. Malzberg/Edward L. Ferman (Hrsg.) **BRENNPUNKT ZUKUNFT 3** (Final Stage, 2. Teil)

31086 Cyril Judd **AUSSENSTATION MARS** (Outpost Mars)

November 84

31087 Barrington J. Bayley **DIE SAAT DES BÖSEN** (The Seed of Evil)

31088 Arthur Sellings **SCHROTTWELT** (Jung Day)

Dezember 84

31089 Bruce Sterling **VIDEO-KID** (The Artificial Kid)

31090 Michael K. Iwoleit **RUBIKON** (Originaltitel)

Januar 85

31091 Barry N. Malzberg **DER LETZTE KRIEG** (Gather in the Hall of the Planets/Final War and other Fantasies)

31092 Barrington J. Bayley **DER VERNICHTUNGSFAKTOR** (Annihilation Factor)

Februar 85

31093 Thomas Ziegler **NUR KEINE ANGST VOR DER ZUKUNFT** (Originalausgabe)

31094 Manuel van Loggem **DIE LIJNEN DER ZEIT** (De Lijnen van de Tijd)

März 85

31095 Ronald M. Hahn (Hrsg.) **VISIONEN VON MORGEN** (Originalausgabe)

31096 Angus McAllister **DER COMPUTERMENSCH** (A Variety of Sensations)

April 85

31097 Michael Shea **FISCHZUG IM DÄMONENMEER** (Niff the Lean, 2. Teil)

31098 Horst Pukallus **SONGS AUS DER KONVERTERKAMMER** (Originalausgabe)

hub

ALSO SPRACH (GO)LEM

Schon im Frühjahr ist im **Insel Verlag** das Buch **ALSO SPRACH GOLEM** des polnischen SF-Autors Stanislaw Lem erschienen.

hub

MOEWIG-VERLAGSVORSCHAU**Terra Taschenbuch**

363 Jack Vance **DAS GEHIRN DER GALAXIS** (The Worlds of Jack Vance), teilweiser Nachdruck des Moewig-Hardcovers **DIE BESTEN SF-STORIES VON JACK VANCE** (1979)

364 Harry Harrison **DER DALETH-EFFEKT** (In Our Hands the Stars)

365 Frederik Pohl **SIGNALE** (Digits and Dastards)

Perry Rhodan Planetenromane

259 Hans Kneifel **DER STEIN DER WEISEN**, ein *Atlan-Zeitabenteurer*

260 H.G. Ewers **SIEDLER FÜR GOLCHRONA**, ein *Raumkapitän Nelson-Abenteurer*

261 Klaus Fischer **DIE SCHWARZE MACHT**

262 W.K. Giesa **WELTRAUMFALLE STERNENLAND**

263 H.G. Ewers **DAS GALAKTISCHE SYNDIKAT**, ein *Raumkapitän Nelson-Abenteurer*

264 Horst Hoffmann **HERR DER TRÄUME**

Utopia Classics

70 H.G. Ewers **INTRIGE AUF CHIBBU**, 1. *Roman über den Weltraumscout Lester Velie in Neubearbeitung*

71 Lin Carter **DIE MAGIER VON BARGELIX** (Outworlder), *zweiter Roman um das Galaktische Imperium*

72 Kurt Mahr **DER NEBEL FRISST SIE ALLE** (Neubearbeitung)

73 Lin Carter **MANN OHNE PLANET** (Man Without a Planet), *dritter Roman um das Galaktische Imperium*

74 Hal Clement **EXPEDITION ZUR SONNE** (Small Changes), *Erzählungen*

75 Hans Kneifel **DIE MÄNNER DER RAUMSTATION** (Neubearbeitung)

Clark Darlton Taschenbuch

16 Clark Darlton **GEHEIME ORDER FÜR ANDROMEDA**, *viertes und letztes "Starlicht"-Abenteurer*

17 Clark Darlton **RAUM OHNE ZEIT**

18 Clark Darlton **ÜBERFALL AUS DEM NICHTS**

E.C. Tubb Taschenbuch

13 E.C. Tubb **RIVALEN DER MACHT** (Veruchia), *Dumarest of Terra Band 8*

14 E.C. Tubb **FLUCH DER UNSTERBLICHKEIT** (Death Wears a White Face)

15 E.C. Tubb **PLANET IM NICHTS** (Mayenne), *Dumarest of Terra Band 9*

17 E.C. Tubb **DER HORROR-PLANET** (Jondelle), *Dumarest of Terra Band 10*

16 E.C. Tubb **FREIHEIT OHNE SCHRANKEN** (Atomwar on Mars)

18 E.C. Tubb **DIE GLÜCKSMASCHINE** (The Luck Machine)

Andre Norton Taschenbuch

1 Andre Norton **MERLINS SPIEGEL** (Merlin's Mirror)

2 Andre Norton **OPERATION VERGANGENHEIT** (The Time Traders)

3 Andre Norton **DIE ALPTRAUMWELT** (Here Abide Monsters)

4 Andre Norton **SPÄHTRUPP IN DIE VERGANGENHEIT** (Galactic Derelict)

Die aufgeführten Bände erscheinen (von einem Norton-Titel abgesehen) zwischen Oktober 84 und März 85; die Darlton-Bände erscheinen in ungeraden Monaten, die Terra-Bände und die Norton-Taschenbücher in den geraden Monaten.

hub

NEUN SF-TITEL IM MAI IN MOEWIGS SF-REIHE

Neben den bereits vorher angekündigten Bänden Hans Joachim Alpers (Hrsg.), **KOPERNIKUS 11** und Philip K. Dick, **KINDER DES HOLOCAUST** (s. "Neue Science Fiction im Mai 1984" in der **SFT 4/84**, S. 40 f.) wurden zusätzlich noch die folgenden sieben Titel der Reihe "Moewig SF" im Mai ausgeliefert: Robert Silverberg, **DIE STADT UNTER DEM EIS** (TIME OF THE GREAT FREEZE) (3647), Gordon R. Dickson, **DER WOLFLING** (WOLFLING) (3648); Philip K. Dick, **VALIS** (VALIS) (3649); Philip K. Dick, **DIE GÖTTLICHE INVASION** (THE DIVINE INVASION) (3650); Gregory Benford, **DIE ASCHE DES IMPERIUMS** (THE STARS IN SHROUD) (3651); Gregory Benford, **ZEITSCHAFT** (TIMESCAPE) (3652) und Marion Zimmer Bradley, **LANDUNG AUF DARKOVER** (DARKOVER LANDFALL) (3653). Von dieser Verlagsentscheidung wurde sogar **Moewigs SF-Herausgeber Hans Joachim Alpers** überrascht, der davon ausgegangen war, daß die sieben genannten Titel auf die Monate Mai bis September verteilt werden würden.

hub

ZU DEN NEUEN REIHEN BEI MOEWIG

Werner Müller-Reymann, Leiter des SF-Programms (und mehr) im Rastatter Verlagshaus hat die ersten 18 Titel der *Moewig Phantastica* zusammengestellt (Erscheinungstermin April 84 - März 85 - s. **SFT 6/84**), will sich aber nicht als Redakteur dieser Reihe sehen. Für die Zeit nach dem März des kommenden Jahres soll Hans Joachim Alpers, Herausgeber der **Moewig SF**, die Betreuung der neuen Reihe übernehmen, die überwiegend lange vergriffene Phantastik-Titel präsentiert, im zunehmenden Maß aber auf deutsche Erstveröffentlichungen und uralte Klassiker umsteigen will. - Die Reihe *Exotische Welten*, die sich auf besonders farbige Abenteuer konzentriert (s. **SFT 6/84**), soll zusätzlich zu den 2 Titeln der **Moewig SF** im Monat als Subreihe erscheinen. Bei einem Erfolg wird möglicherweise eine eigene Reihe daraus.

mb

PERRY RHODAN NACH VOLTZ

Nach dem Tod von William Voltz Ende März 1984 (s. **SFT 5/84**), dem Autoren, der wie kein anderer *Perry Rhodan* geprägt hat, ist nun für die Serie in Form eines Triumvirats die Nachfolgeregelung gefunden: Thomas Ziegler, der bereits vorher Voltz vor allem bei den Exposés unterstützt hatte, erstellt diese nun gemeinsam mit Ernst Vlcek, während Horst Hoffmann ab dem 14.5.1984 im Verlag sitzt und dort sowohl die LKS wie auch die Koordination zwischen dem Haus, den Fans, den Clubs und den Autoren übernimmt. Werner Müller-Reymann, Leiter des gesamten SF-Programms, sprach in diesem Zusammenhang von einem Generationswechsel. Hoffmann soll von der Verlagsseite her stärker die Betreuungsarbeit übernehmen, als das bisher bei dieser Serie der Fall war, und ein solcher Aufwand rechtfertige eine eigens zu diesem Zweck geschaffene Stabsstelle im Hause. Hoffmann bearbeitet auch die PR-Hardcover. Nach Müller-Reymann sei ursprünglich für dieses Triumvirat Kurt Mahr vorgesehen gewesen, der aber aufgrund seines Wohnorts in den USA nur unter größten Schwierigkeiten den nötigen Aufwand in Deutschland hätte betreiben können.

mb

PARCON '84

Der SF-Klub bei der Hochschule für chemische Technologie in Pardubice zählt zwar zu den kleineren unter mehr als 20 Klubs zwischen Aš und Košice, trotzdem hat er bereits seine feste Stelle an der Sonnenseite der künftigen Geschichte des tschechoslowakischen Fandoms errungen, da er 1982 den allerersten Con in der CSSR veranstaltet hat und seitdem diese SF-gefällige Tätigkeit fortsetzt.

Vom 6. - 8. April 1984 ist die Einwohnerzahl dieser zweitgrößten ostböhmischen Stadt mindestens um 250 gestiegen. Es kamen auch Vertreter des polnischen und ungarischen Fandoms und ebenso der DDR-Autor Erik Simon.

PARCON '84 unterschied sich von den zwei vorherigen nicht nur durch größere Buntheit des Programms, sondern auch durch eine geringere Anzahl verrückter Fans und durch größere Teilnahme des schönen Geschlechts, so daß man auch im tiefsten In-SF-Versinken gedachte, daß ein Fan nicht von der SF allein lebt.

PARCON '84 wurde mit der Vernissage der Gemäldeausstellung des bulgarischen Malers Dimitri Jankow eröffnet. Der Genuß an Gemälden wie "Galaktischer Weg", "Gegenseitigkeit" oder "Kosmische Zukunft" wurde mit dem Sound des Country-Bands "Zwerge" untermalt. Zur Augenweide ein Ohrenschaus.

Danach ging man ins Kino und nach den Filmen debattierte man in Zimmern oder unterzog sich dem nächtlichen Video-Marathon. Am besten hatten es vielleicht die Vertreter des Prager SF-Kinderklubs Spectra, die ihr Leiter unbarmherzig ins Bett getrieben hat.

Samstag vormittag verlief beim schwarzen Kaffee und beim zweistündigen Vortrag über Asimov, gehalten vom unverwüchtlichen Theoretiker und Autor Ondřej Neff. Noch vor dem gemeinsamen Mittagsschnitzel mußten einige junge Autoren dem Rundfunk Interviews gewähren, wobei sie solche Fragen wie z. B. "Warum schreiben Sie die SF?" "Was ist die SF eigentlich?" oder "Was kann die SF der Gegenwart sagen?" geistvoll zu beantworten hatten. Das Fernsehen befriedigte sich glücklicherweise nur mit einer globalen Aufnahme der Versammlung.

Nach dem Nachmittagsvideoprogramm (Tron und Star Wars), nach verschiedenen Seminaren und Vorträgen

kam endlich der Clou des Parcons: Die Verleihung des Karel-Čapek-Preises für die beste Fanerzählung des Jahrs 1983. Dieser Preis ist ein schwarzer, Männchen machender Moloch, der allen gefällt, besonders denen, die ihn noch nicht erworben haben. Zum Sieger wurde wieder der Prager Chemiker Ivan Kmínek. Sein Vorjahrsmolch war wahrscheinlich trüchtig.

Zum erstenmal verlieh man auch den Profi-Preis für die 1983 erschienenen 38 SF-Titel – LUDVÍK, nach dem 1978 verstorbenen SF-Autor Ludvík Souček benannt. Es handelt sich um einen Sockel mit Anschrift Ludvík und aus diesem Sockel ragt ein Brett mit einem kleinen Knorren (tschech. "souček").

Einen Ludvík hat Herausgeber Vojtěch Kantor für eine zweibändige Anthologie der tschechischen SF und den anderen Herausgeber Ivo Železný für eine ausländische Anthologie bekommen, mit dem letzten sind auch u. a. Strugazkis, Le Guin, Zelazny, Prokop, Kornbluth preisgekrönt.

Die allgemeine Freude konnte man leider im Bier nicht ertränken, da die Bedienung nicht imstande war, alle Durstigen zu befriedigen.

Am Sonntag war die Müdigkeit schon bemerkbar, und gegen Mittag wurde Pardubice wieder zur Pumpnickel- und Pferderennen-Stadt, allerdings nur bis April 85.

Jan Hlavička



**SF-PAPERBACK-SERIE IM EIGEN-
VERLAG**

Schon auf vier Bände hat es eine SF-Serie gebracht, die von Frank Westermann geschrieben und im Selbstverlag (unter Zusammenarbeit mit **Anares-Medien/Ems-Kopp/Dröhmel-Vertrieb**) herausgebracht hat. Beschrieben werden die Abenteuer von Speedy und Lucky, die sich mit der einen oder anderen Diktatur herumschlagen müssen; der erste Band, **KONTROLLE**, erschien bereits 1978/79 und liegt mittlerweile in der dritten Auflage vor (250 S., DM 8,50); es folgten **INSELN DER MACHT** (176 S., 1980, DM 6,-), **STERNENTAGE** (220 S., 1982, DM 8,50 incl. 1,- DM Spende für politische Prozesse) und schließlich **MUSTER FÜR MORGEN** (361 + 31 S., 1984, DM 14,-). Bis auf den dritten Band verfügen die Paperbacks über keine ISBN-Nummer und sind daher auch nicht im normalen Buchhandel zu beziehen. Autor und Verleger Westermann, der seine Brötchen nicht mit dem SF-Schreiben verdient, wäre sich wegen der Inhalte seiner Geschichten als auch wegen der 'Form der Literaturproduktion in dieser Gesellschaft' nicht als SF-Profi geheuer; wer sich in seine alternative Produktion einlesen will, informiere sich direkt bei ihm selbst: Auf der Kuhlen 22, 2800 Bremen 1.

ua

**INTERNATIONALE NEW AGE TAGE
IN ZÜRICH**

Vom 16. - 18.11.1984 findet in Zürich das International New Age Symposium im Stadthof 11 statt. Die Veranstaltung wird durchgeführt von der Sauter-Organisation in Zusammenarbeit mit dem **Sphinx-Verlag**. Über "Wege in unsere Zukunft" referieren u. a. Sergius Golowin (Ethnomythologe und Autor), Marilyn Ferguson (DIE SANFTE VER-SCHWÖRUNG), Stanley Krippner (Parapsychologe und Autor) u. a. Wer Vorträge über Science Fiction erwartet, wird enttäuscht sein: Die Themenbreite reicht von "Der notwendige Durchbruch zum Geistigen" über "Lebensfreude als Mittel der Alpenmedizin" bis hin zu "Feindbilder". Eine Simultanübersetzung Englisch/Deutsch wird das Verständnis erleichtern.

Die Generalkarte für alle Vorträge und Rahmenprogramme kostet 295,- Fränkli; Anmeldung und Zimmerreservierungen über das Reisebüro Kuoni, Postfach, CH 8037 Zürich.

ua

NEBULA AWARDS 1983

Auf dem traditionellen Nebula Award Bankett, das in diesem Jahr am 28. April in Long Beach (Kalifornien) stattfand, wurden die Nebula Awards 1983 für die besten Leistungen des Jahres 1983 verliehen. Über den Nebula stimmen alljährlich die Mitglieder der Science Fiction Writers of America (SFWA) ab. Die Preisträger und weiteren Nominierungen sind:

Best Novel

David Brin, STARTIDE RISING; weitere Nominierungen: Gregory Benford, **AGAINST INFINITY**; R. A. MacAvoy, **TEA WITH THE BLACK DRAGON**; Norman Spinrad, **THE VOID CAPTAIN'S TALE**; Jack Vance, **LYONESSE**; Gene Wolfe, **THE CITADEL OF THE AUTARCH**.

Best Novella

Greg Bear, "Hardfought"; weitere Nominierungen: Michael Bishop, "The Gospel According to Gamaliel Crucis";

COMPTON CROOK AWARD 1984

Den Compton Crook/Stephen Tall Memorial Award 1984 gewann Christopher Rowley für seinen Roman **THE WAR OF ETERNITY**. Der Preis wird seit 1983 von der Baltimore SF Society für den besten SF-Romanerstling vergeben; der Sieger, der von einer Jury gewählt wird, erhält 500 Dollar und die Kosten für die Anreise zum Balticon, wo der Preis überreicht wird. Mit dem Preis soll an den 1981 verstorbenen SF-Autor Compton Crook erinnert werden, der unter dem Pseudonym Stephen Tall mehrere SF-Erzählungen veröffentlicht hat. Preisträger Rowley hatte sich gegen die folgenden Konkurrenten durchgesetzt: Don Henderson, **PARADISE**; M. Bradley Kellogg, **A HUMOR OF ANGELS**; R. A. MacAvoy, **TEA WITH THE BLACK DRAGON**; John C. McLoughlin, **THE HELIX AND THE SWORD** und Timothy Zahn, **THE BLACKCOLLAR**.

hub

"SIEBTER WEG" AUCH ALS BUCH

Im Verlag **Beltz & Gelberg** erschien der phantastische Roman **DAS GEHEIMNIS DES SIEBTEN WEGES** des niederländischen Autors Tonke Dragt. Der Pappband enthält auch Illustrationen

Michael Bishop, "Her Habiline Husband"; Avram Davidson, "Eszterhazy and the Autogondola-Invention"; Vonda N. McIntyre, "Transit"; Robert Silverberg, "Homefaring".

Best Novellette

Greg Bear, "Blood Music"; weitere Nominierungen: Jack Dann, "Blind Shemmy"; George R.R. Martin, "The Monkey Treatment"; Kim Stanley Robinson, "Black Air"; Bruce Sterling, "Cicada Queen"; Ian Watson, "Slow Birds"; Connie Willis, "The Sidon in the Mirror".

Best Short Story

Gardner Dozois, "The Peacemaker"; weitere Nominierungen: Leigh Kennedy, "Her Furry Face"; Jack McDevitt, "Cryptic"; Chad Oliver, "Ghost Town"; Hilbert Schenck, "The Geometry of Narrative"; William F. Wu, "Wong's Lost and Found Emporium".

Grand Master Award: Andre Norton

hub

des Verfassers. Der Stoff läuft vom 17. 6. bis zum 2.9.1984 als Fernsehserie im Sonntagsnachmittag-Programm der ARD, außerdem werden die einzelnen Folgen am Spätnachmittag des folgenden Montags wiederholt.

hub

PERRY RHODAN IM AUSLAND

Man überlegt im Hause **Pabel Moewig**, in Zukunft für ausländische *Perry Rhodan*-Ausgaben nicht mehr die Heft-, sondern die Hardcover-Serie zur Grundlage zu machen; sie sollen aufgesplittet in zwei Taschenbücher erscheinen. Als weiteres Land kommt Spanien zu PR-Ehren. Ab Juni 1984 erscheint dort im Verlag **Brughera** (Barcelona) die weltgrößte SF-Serie.

mb

Neue Science Fiction-Taschenbücher im August 1984

Aldiss, Brian W.: DER ENTFESSELTE FRANKENSTEIN (Frankenstein Unbound), Heyne 06/4103, DM 6,80. Ein Politiker des Jahres 2020 wird ins Genf von 1816 verschlagen und begegnet nicht nur der Frankenstein-Autorin, sondern auch dem Doktor und seinem Monster; ein genüßlicher Umgang mit dem Frankenstein-Motiv.

Attanasio, A.A.: RADIX (Radix), Bastei 24059, DM 14,80. "Die Saga einer fernen Zukunft – Abenteuerroman um einen modernen Odysseus", vermeldet der Bastei-Katalog zu diesem umfangreichen, in den USA von der Kritik vielbeachteten Roman.

Brandhorst, Andreas: MONDSTURMZEIT. Goldmann 23458, DM 8,80. Originalroman. Wir werden ihn rezensieren.

Chandler, A. Bertram: ABENTEUER RANDWELT 8: GRIMES UND DAS SCHIFF AUF GOLD (The Far Traveler), Goldmann 23763, DM 5,80. Deutsche Erstausgabe in den kompletten Chroniken der Abenteuer-Serie um Grimes.

de Camp, L. Sprague: CONAN VON AQUILONIEN (CONAN OF AQUILONIA), Heyne 06/4113, DM 5,80. Auch chronologisch einer der letzten Conan-Titel. Deutsche Erstausgabe.

de Camp, L. Sprague: DIE GEISEL VON ZIR (Hostage of Zir), Heyne 06/4089, DM 5,80. 4. Band des humoristischen Krishna-Zyklus; deutsche Erstausgabe.

Donaldson, Stephen R.: DAS VERWUNDETE LAND (The Wounded Land), Heyne 06/4108, DM 9,80. 1. Band der 2. Trilogie um Covenant den Zweifler. Dicker Fantasy-Schinken; die beiden restlichen Bände erscheinen in den darauffolgenden Monaten.

Galouye, Daniel F.: DER UNENDLICHE MANN (The Infinite Man), Ullstein 31082, DM 7,80. Kosmische Kräfte konzentrieren sich in einem Drogenabhängigen, den Ami-Wissenschaftler daraufhin zu manipulieren versuchen. Ein überaus spannender Thriller ohne großes futuristisches Umfeld.

Grant, Charles L. (Hrsg.): DAS GROSSE GRUSELKABINETT (The Dodd/Mead Gallery of Horror), Heyne 11/16, DM 7,80. Von einem der derzeit besten amerikanischen Horror-Anthologisten zusammengestellte Anthologie.

Görden, Michael (Hrsg.): GRABGEFLÜSTER. GESPENSTERBUCH

BAND 2, Bastei 72502, DM 6,80. Von einem der beschäftigsten deutschen Anthologisten zusammengestellte Sammlung mit teilweise schon in der BRD erschienenen Horror-Stories.

Harness, Charles R.: DIE IN DER TIEFE (Wolfhead), Moewig 3544, DM 6,80. Übermensch Wolfhead wird zur Figur in einem politischen Spiel auf einer kaputten Erde. Spannend, stilistisch recht gut und sehr komplex. Empfehlenswert.

Harrison, Harry: DIESEITS VON EDEN (West of Eden), Goldmann 8409, DM 14,80. Parallelweltroman als "positive Utopie" in der Edition '84.

Hogan, James P.: DER SCHÖPFUNGSCODE (Code of the Lifemaker), Knauer 5781, DM 7,80. Neuer Roman des großen neuen Hard-Science-Talents der SF.

Kurtén, Björn: DER TANZ DES TIGERS (Den svarta tigern), Heyne 06/4104, DM 6,80. Lizenzausgabe (Knaus) um einen Cromagnon-Vorzeitmenschen.

Laumer, Keith: DER KRIEG MIT DEN HUKK (The Glory-Game), Moewig-Terra-TB 362. Neuer Roman des amerikanischen Autors nach langer Krankheit und Rekonvaleszenz.

London, Jack: DIE EISERNE FERSE (The Iron Heel), Ullstein 20454, DM 7,80. 1908 erstmals erschienener politischer Roman des Abenteuerschriftstellers in der "Ozeanischen Bibliothek 1984"; die verwendete Übersetzung ist eine DDR-Lizenz und damit nicht identisch mit den auf Deutsch vorliegenden Ausgaben bei Universitas und Heyne.

Mahr, Kurt: DER FALL OBERON, Moewig-PR-TB 183. Zweite Auflage. *Mahr, Kurt*: SKLAVEN DES ORIONNEBELS, Moewig-PR-TB 257. Erste Auflage.

Maximovic, Gerd: DAS SPINNENLOCH, Suhrkamp 1035, DM ?? Zweite Kurzgeschichtensammlung des deutschen Autors.

Moorcock, Michael: LEGENDEN VOM ENDE DER ZEIT (Legends of the End of Time), Ullstein 31083, DM 6,80. Letzter Band des fünfbandigen "Dekadenzler-am-Ende-der-Zeit"-Zyklus bei Ullstein.

Piper, H. Beam: DAS ZEITVERBRECHEN (Paratime, 2.), Moewig UC-TB 68, DM 5,80. Zweiter Teil der "Parazeit"-Stories des amerikanischen Autors; der erste Teil erschien in der gleichen Reihe als Band 66.

Ray, Jean: DIE GASSE DER FIN-

STERNIS (OA), Suhrkamp 1032, DM ?. Nachdruck der unter gleichem Titel in der "Bibliothek des Hauses Usher" erschienenen Sammlung von Horror-Stories des flämischen Autors.

Resnick, Mike: HERR DER BÖSEN WÜNSCHE (The Soul Eater), Bastei 23035, DM 4,80. "Ein Psi-Thriller", vermeldet der Verlagskatalog.

Scyoc, Sydney J. van: KIND DER DUNKELHEIT (Darkchild), Heyne 06/4111, DM 5,80. Phantasia. Erster Band einer Trilogie der Autorin.

Scyoc, Sydney J. van: VERGESSEN UNTER FREMDE SONNE (Sunwaifs), Knauer 5782, DM 6,80. Religiöse Auswanderer landen auf einem paradiesischen Planeten. Und dann geht etwas schief . . . Beachtenswert der prägnante deutsche Titel.

Shaw, Bob: ANDERE TAGE, ANDERE AUGEN (Other Days, Other Eyes), Heyne 06/36, DM 6,80. Der wohl beste Roman des Autors in der "Bibliothek der Science Fiction"; 1974 unter dem Titel AUGEN DER VERGANGENHEIT bereits als Goldmann 0172 erschienen.

Shaw, Bob: VERTIGO (Vertigo), Heyne 06/4106, DM 5,80. Neuer Roman des irischen Autors. Fällt gegenüber "ANDERE TAGE . . ." stark ab.

Sheekley, Robert: DER SEELENTOURIST (Mindswap), Bastei 22071, DM 5,80. Ein Bewußtsein in einem fremden Körper; der Roman ist in den USA bereits 1966 erschienen.

Tucker, Wilson: DIE LINCOLN-JÄGER (The Lincoln Hunters), Heyne 06/4105, DM 5,80. Zeitreise-Roman eines in Deutschland leider noch viel zu wenig bekannten Autors. Gute Sache.

Tubb, E.C.: TECHNOS (Technos), Moewig-E.C.T.-TB 11, DM 5,80. Dumarest-Roman; 1973 als Terra Astra 87 erschienen.

van Vogt, A.E.: PLANETEN ZU VERKAUFEN (Planets for Sale), Bastei-21178, DM 5,80. Neuübersetzung von Utopia-Großband 42 (Sterne der Macht, 1956). Daß van Vogts Frau Edna Mayne-Hull bei diesem interstellaren Gigantofetzer kräftig mitgemischt hat, verschweigt die Bastei-Ankündigung.

Voltz, William: IM AUFTRAG DER MDI. Moewig-PR-TB 72, DM 5,80. Dritte Auflage.

Wahren, Friedel (Hrsg.): ISAAC ASI-MOV'S SF-MAGAZIN 22, Heyne 06/4107, DM 5,80. Neue Stories aus dem amerikanischen Magazin.

(Fortsetzung auf Seite 41)

LESERPOST

Blasierte Dummlichkeit

Die Ausführungen von Herrn Prof. Dr. Herbert Mainusch in seinem Gutachten über Norman Spinrads "Die Bruderschaft des Schmerzes" (zitiert in SFT 5/84, S. 15 f.) bestätigen den ärgerlichen, ja unerträglichen Zustand, mit welcher Unbekümmertheit, mit welcher Unverfrorenheit und Unverantwortlichkeit die Bundesprüfstelle die schiere Ignoranz über Science Fiction befinden läßt. Es wird an einigen Hochschulen über Science Fiction gearbeitet, es gibt ausgewiesene Fachleute in Deutschland, die über SF promoviert und publiziert haben. Ich halte es für äußerst bedenklich und unverantwortlich, wenn die Bundesprüfstelle es nicht für nötig hält, sich gründlicher zu informieren, welche Fachleute dafür in Frage kämen, wenn es um so schwerwiegende Entscheidungen wie die Indizierung von Büchern geht.

Freilich zeigt der Tatbestand auch, wie wenig bisher – bei allen erfreulichen und dankenswerten Ansätzen der literaturwissenschaftlichen Aufarbeitung des Genres – von der Stelle bewegt wurde, welche Bollwerke an Uninformiertheit und Mißverständnis, an Vorurteil, Beserwisserei und blasierter Dummlichkeit da noch allenthalben in der akademischen Landschaft aufragen.

Mit besten Grüßen

Euer

Wolfgang Jeschke

APPARATSCHIK

Es ist Jörg Weigand unbenommen, einem Schützenverein oder dem Science Fiction Club Deutschland fernzubleiben, doch es genügt nicht, ein Ding nicht zu kennen, um sich so abwertend darüber äußern zu dürfen, wie er es mit dem SFCD in SFT 5/84 tat.

Beginnen wir mit einem unbedeutenden technischen Detail: im SFCD e. V. gibt es keinen "Herrn Präsidenten", der "das Sagen hat", sondern einen sechsköpfigen Vorstand mit einem Vorsitzenden. Jörg Weigands Behauptung, daß "nicht der Fan das Wort" habe, "sondern der Apparatschik", ließe sich durch einen Blick in die Clubpublikationen widerlegen. Im AN-"Forum" kann jedes Mitglied über alles reden (nur nicht über 1 Seite), in der Rubrik "Zeitthemen" sind auch längere Kommentare möglich; wer damit nicht auskommt, darf sogar auf Clubkosten eine Nummer des Magazins "ANDROME-

DA" unzensuriert und in eigener Verantwortung herausgeben. Daß von diesen Möglichkeiten Gebrauch gemacht wird, zeigt die 24seitige Diskussion über "SF – Hobby oder Profit" in den letzten ANDRO-Nachrichten. Der Film spielt in diesen Publikationen keine "große Rolle". (Zahlenbeispiel: in den letzten vier ANDROMEDA-Ausgaben insgesamt 3 von 264 Seiten.) Ob Herr Weigand wirklich "die Publikationen des SFCD sorgfältig durchsieht"?

Zu seiner Klage, vom SFCD würden nur "minimale Impulse" für die deutsche SF ausgehen, eine kleine Gedächtnisauffrischung: zur Vorbereitung einer Podiumsdiskussion auf dem SFCD-Con '83 führte der Club eine Umfrage "Haben wir eine eigenständige Deutsche SF?" unter den deutschsprachigen Autoren durch, die auch von auflagenstarken Magazinen wie "STAR" und "HSFM" aufgegriffen wurde. Immerhin gab sie Jörg Weigand den Impuls, in einem Aufsatz "Der lange Weg zur Eigenständigkeit" im Festival-Almanach der "Ersten Internationalen Tage der SF und Phantastik" Werbung für die von ihm anthologisierten deutschen Autoren zu machen und bei dieser Veranstaltung eine Podiumsdiskussion zu dem bekannten Thema, zumindest zeitweise, zu leiten.

Lutz Reimers

1. Apparatschik

Science Fiction Club Deutschland

MINIMALE IMPULSE

Ob wir einfachen Sterblichen den Ersten Apparatschik eines Vereins oder Clubs nun "Präsident", "Chef", "Retter der Menschheit" oder "Hochwohlgeboren" zu nennen haben – das dürfte letztlich auf dasselbe hinauslaufen. Dennoch korrigiere ich meine falsche Titulatur gerne; einen Irrtum, der während eines Interviews, das über mehrere Stunden geführt wird, leicht einmal unterlaufen kann. Sei's drum, ich korrigiere mich, wenn's der Eitelkeit und dem bürokratischen Gewissen des Herrn Ersten Vorsitzenden entgegenkommt.

Im übrigen war ich selbst einmal Mitglied des SFCD (wer hätte das gedacht!), den entsprechenden Ausweis mit Lichtbild kann ich immer noch vorweisen; aber ich bin es eben seit langem nicht mehr. Vor gut zwanzig Jahren bin ich wieder ausgetreten – habe aber dabei immer den Club im Auge behalten. Von daher, aus dieser langen Beobach-

tungszeit, ist meine Bewertung des SFCD zu verstehen, und nicht aus der Lektüre der letzten vier Ausgaben von "Andromeda".

Zur Korrektur: Mein Aufsätzchen "Der lange Weg zur Eigenständigkeit" erschien bereits – in einer etwas kürzeren Fassung, aber unter gleichem Titel – im Juni 1982 in den Verlagsmitteilungen des Bastei-Verlages "Nachrichten aus der Zukunft", die an Zeitungsredaktionen, aber auch z. B. an Fan-zines verschickt wurden, und zwar auf Seite 2 bis 4. Soweit zum angeblichen "Impuls", den ich dafür vom SFCD erhalten haben soll. Na ja, vielleicht sollte der SFCD einmal sein Archiv aktivieren bzw. auf den neuesten Stand bringen.

Ich sehe im Augenblick keine Möglichkeit, von meiner Behauptung, vom SFCD seien minimale Impulse für die positive Entwicklung der deutschen SF ausgegangen, abzurücken. Man möge mir das Gegenteil beweisen, ich lasse mich sehr gerne belehren!

Jörg Weigand

(Fortsetzung von Seite 40)

Wilfert, Peter (Hrsg.): GOLDMANN FANTASY-FOLIANT III, Goldmann 23844, DM 9,80. Welterstveröffentlichungen von Aldiss, Sturgeon, Shaw, Stories von Russ etc.

Williamson, Jack: DIE WELTRAUM-LEGION: WÄCHTER DES ALLS (Legion of Space), Moewig 3543, DM 6,80. Erster Band der "Weltraumlegion-Edition" bei Moewig; Neuübersetzung des Utopia-Großbands 83 und von Terra Extra 82.

Ziegler, Thomas: SARDOR, Bastei 20062, DM 5,80. Fantasy-Roman des deutschen Autors um einen Jagdflieger aus dem 1. Weltkrieg. Wir werden ihn rezensieren.

Kleinanzeigen

Verk. US-Comic-Mag. "HEAVY METAL" Nr. 1-80 (Zust. 0-1) zus. für 400,-. Manfred Lafrentz, Charles-Roß-Ring 7, 2300 Kiel 1.

ComFan 21 – Fanzine für SF & Ulk
48 S. 3 DM Vorkasse Spk BLZ
76251020 Nr. 416131 Best. bei J.
Steininger Seilergasse 7 8530 Neustadt/
Aisch

SF + Fantasy-Verkaufsliste (ca. 3000
Titel) anfordern: Martina Berg, Postf.
1229, 4924 Bartrup

Science Fictionromane: Hefte, Bücher,
Taschenbücher, Comics, Abenteuer, Kri-
minal + Westernromane usw. große Be-
stände – faire Preise – Liste gegen 1,-
Rückporto bei: Roman + Comicantiqua-
riat Helmut Lemp, Scherzachstr. 18,
7987 Weingarten

Folgende ältere SFT-Ausgaben sind
noch lieferbar:

140/1976	DM 4,00
141/1977	DM 4,00
143/1977	DM 4,00
145/1977	DM 4,00
147/1979	DM 5,00
148/1980	DM 5,00
149/1980	DM 5,00
150/1981	DM 7,50
1/1982	DM 4,50
3/1982	DM 4,50
4/1982	DM 4,50
5/1982	DM 4,50
6/1982	DM 4,50
7/1982	DM 4,50
8/1982	DM 4,50
10/1982	DM 4,50
12/1982	DM 4,50
1-12/1983	je DM 4,50
ab 1/1984	je DM 5,00

Lieferung erfolgt nur, solange der (teil-
weise sehr geringe) Vorrat reicht. Ras-
che Bestellung ist angezeigt.

Bestellvorgang: Schriftliche Bestellung
mit Nennung der bestellten Nummern
an

CORIAN-VERLAG Heinrich Wimmer
Postfach 11 69
D-8901 Meitingen

Gleichzeitig den Rechnungsbetrag (Wa-
renwert + DM 3,- Versandkosten) über-
weisen auf Postscheckamt München,
Konto 39 98-800. Sofort nach Geldein-
gang wird Ihre Bestellung ausgeliefert.



**So können Sie an dieser Stelle Kleinan-
zeigen aufgeben:**

Der Preis für eine Zeile à 35 Anschlägen
beträgt DM 4,-.

Schicken Sie Ihren Text an folgende
Adresse:

CORIAN-VERLAG
Postfach 1169
D-8901 Meitingen

Bezahlen Sie Ihre Anzeige durch Über-
weisung auf Postscheck München, Kon-
to 39 98-800 (BLZ 700 100 80) oder
durch Übersendung eines Schecks. An-
zeigen werden nur veröffentlicht, wenn
der Anzeigenpreis bezahlt ist.

IMPRESSUM

SCIENCE FICTION TIMES
Magazin für Science Fiction
und Fantasy

HERAUSGEBER

Hans Joachim Alpers, Uwe Anton,
Hans-Ulrich Böttcher, Werner Fuchs,
Ronald M. Hahn, Walter Jost, Joachim
Körper

REDAKTION

Redaktionsleitung: Harald Pusch, Bun-
desstr. 66, D-5107 Simmerath

Feature-Redaktion: Marcel Bieger,
Wilh.-Mauser-Str. 8, D-5000 Köln 30

Rezensions-Redaktion: Uwe Anton,
Gemarker Str. 10, 5600 Wuppertal 2

Nachrichten-Redaktion: Hans-Ulrich
Böttcher, Qualenbrink 7, D-4780 Lipp-
stadt

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Dr. Hans D.
Baumann, Berthold Giese, Edith Nebel,
Norbert Stresau, Christian Hellmann,
Dr. Joseph Dolezal, Jan Hlavička, Barba-
ra Holland-Cunz, Ludwig Rief, Frank
Rehfeld, Walter Udo Everlien, Rainer
Kuchler, Michael K. Iwoleit

Grafische Gesamtgestaltung: Bruno
Stiegler, Augsburg

Titelbild: Vincent Steven Johnson

VERLAG

CORIAN-VERLAG Heinrich Wimmer
Bernhard-Monath-Str. 24 a
D-8901 Meitingen
Tel. 08271/5951

Anzeigen: siehe Verlag

Vertrieb: siehe Verlag

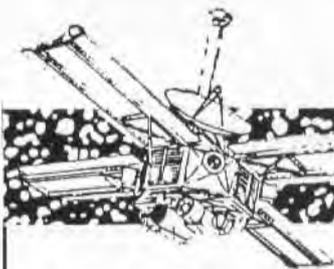
Einzelpreis: DM 5,-

Abonnementpreis: DM 54,- einschl.
MWSt. und Porto (Inland), DM 54,-
plus Porto (Ausland)

Für unverlangte Manuskripteinsendun-
gen wird keine Gewähr übernommen.
Rücksendung im Regelfall nur bei bei-
gefügttem Freiumschlag. Nachgekenn-
zeichnete Beiträge geben nicht zwangs-
läufig die Ansichten der Redaktion
wieder. Alle Beiträge sind, soweit nicht
anders vermerkt, Copyright (c) 1984 by
SCIENCE FICTION TIMES.

Satz: Composersatz Christine Spitko,
Meitingen

Druck: Schoder, Gersthofen



Vom 20. Juli - 26. August veranstaltet der Arbeitskreis SF mit Unterstützung des Kulturamts der Stadt Erlangen und des SFCDs die Ersten Internationalen Science Fiction-Tage.

Für fünf Wochen wird die Science Fiction im Zentrum des öffentlichen Interesses stehen. Zu Ausstellungen in privaten und städtischen Galerien sowie in Banken werden tausende Besucher erwartet. Autorenlesungen und Signierstunden mit bekannten deutschen und internationalen Autoren werden von Verlagen und Buchhandlungen organisiert. Außerdem findet ein „Festival des Phantastischen Films“ statt.

Der Höhepunkt der Veranstaltungen wird der SF-Congress vom 3. - 5. August sein. Erwartet werden Autoren wie Cherry Wilder (Australische SF-Autorin, ausgezeichnet mit dem Ditmar-Award), der bekannte Schriftsteller Michael Moorcock (England), die deutschen Autoren Georg Zauner (Laßwitz-Preis),

Wolfgang Hohlbein, K.K. Doberer (Mitglied des deutschen PEN-Club) und Michael Morgental (Ehrenmitglied des japanischen PEN-Club) sowie die Künstler Nicolai Sarafov (Bulgarien), Franz Berthold, Eduard Söllner, Christoph Sandek, Bernard Stoessel (alle Deutschland) und die Regisseure Rainer Erler (Das Blaue Palais) und Roland Emmerich (Das Arche-Noah-Prinzip).

Im Verlauf des Congresses findet unter anderem ein SF-Tauschtag sowie eine kleine SF & Fantasy-Buchmesse statt. Dazu werden alle namhaften Verlage erwartet.

In Gesprächsrunden, Podiumsdiskussionen und Talk-Shows mit Ehrengästen und weiteren Prominenten aus der SF-Szene werden aktuelle Themen aus dem SF-Geschehen zur Sprache kommen.

Programm

SFCD-CON 3. - 5. August

EHRENGÄSTE:

MICHAEL MOORCOCK
CHERRY WILDER

GEORG ZAUNER
WOLFGANG HOHLBEIN
RAINER ERLER
ROLAND EMMERICH

PROMINENTE BESUCHER:

K. K. DOBERER
WOLFGANG JESCHKE
CHARLOTTE FRANKE
ROLAND ROSENBAUER
HELMUT W. PESCH
MICHAEL MORGENTAL
MICHAEL KUBIAK
ARNDT ELLMER
UWE LUSERKE
JURGEN GRASMUCK
ALFRED TILP
JURGEN MERCKER

Orwell Jahr	Diskussionsrunde mit allen Anwesenden nach kurzer Einführung von <u>SF-Autor Arndt Ellmer</u> (Freitag, 19.00)
Fantasy	Vortrag von <u>Dr. Helmut Pesch</u> , der über dieses Thema promovierte. (Sonntag, 14.30)
Zensur im Orwelljahr	Gesprächsrunde mit betroffenen Verlegern und Verleihern, mit anwesenden Autoren, Politikern und „Staatschützern“ (Samstag, 17.00)
Film	<u>Herr der Fliegen</u> nach dem Roman des Nobelpreisträgers <u>William Golding</u> (Freitag, 20.30)
Atombombenwinter	Referat über die Auswirkungen eines Atomkriegs auf Natur, Wetter, Ökologie von <u>Dr. Gert Vogel</u> (Freitag, 17.30)
SF-Non-Stop	Talkshow am Samstag Abend (20.00) mit allen Ehrengästen
Endlösung Atlantis	Eine Endzeitsatire in Multivision und Neuer Deutscher Welt von <u>Jürgen Lautner</u> (Sonntag, 11.45)
Japanische SF	Ausführungen von <u>Michael Morgental</u> , der für seine Verdienste um die japanische SF in Deutschland Ehrenmitglied im Japanischen PEN wurde (Samstag, 14.30)
COSMONAUT SF-Magazin	Mitarbeiter und Autoren geben Auskunft. Anschließend Signierstunde (Samstag, 11.00)
Uni Tübingen	Das Geheimnis der ewigen Jugend. Über Science Fiction-Leser und Science Fiction-Lesen (Rolf Kellner, Uni Tübingen) (Samstag, 11.45)
Kontrovers	Ist die Science Fiction am Ende? <u>Walter Bühler</u> . (Freitag, 14.00)
Außerdem	SF-Tauschtag, SF & Fantasy-Buchmesse, Beiträge von Ehrengästen, Diskussionsrunden, Autorenlesungen, Signierstunden, Woche des Phantastischen Films im Kino Manhattan, Video-Experimentalfilme, und vieles andere

SF-BEZOGENE AUSSTELLUNGEN:

OFFENES ATELIER WESTLICHE STADTMAUER-STRASSE

20. JULI (Freitag)

Franz Berthold Science Fiction Grafiken, SF-Illustrator für Heyne, Moewig
Christoph Sandek Space Art

STADTSPARKASSE ERLANGEN, HAUPTSTELLE HUGENOTTENPLATZ SCHALTERHALLE

Bernard Stoessel „Welten der Phantasie“, SF- und Fantasy-Studien
Konrad Karbe „Futuristischer Schmuck“, Goldschmiedemeister

BUCHHANDLUNG SONJA HEINLEIN, Schulstr. 12, KELLERGALERIE

Eduard Söllner Kosmische Kunst, Grafik-Designer

2. AUGUST (Donnerstag)

GALERIE IN DER FRIEDRICHSTRASSE

Nicolai Sarafov (Bulgarien) „Aktionen, Infusionen, Konvulsionen, Illusionen“ - Arbeiten aus dem Gebiet des Baganalismus. Professor für Illustration an der FHWS FB Gestaltung.

KULTURTREFF HELMSTRASSE

Gesichte der Zukunft - Ungewöhnliche Möglichkeiten zur Präsentation utopisch-phantastischer Literatur. Umschlaggestaltung mit Videografie, Cartoons, Illustrationen, Poster.

3. AUGUST (Freitag)

PALAIS STUTTERHEIM

Zukunftsräume - Bildwelten und Weltbilder der Science Fiction. Wanderausstellung der Stadt Kassel

Conlokal

Redoutensaal, Theaterstr. 3, 8520 Erlangen
Tel.: 0 91 31/8 62 62 (nur an Con-Tagen!)

Romanbörse/SF-Buchmesse

Verbestellung für Tische und Stände bei Herrn Wagner

Auskunft und Anmeldung:

Dietmar Wagner, Aderlahrstr. 51, 8520 Erlangen
Tel.: 0 91 31/5 66 78

Eintrittspreise/Conbeitrag

(Im Beitrag sind Con-Report und Ausstellungskatalog enthalten)
3 Tage DM 27,- bei Anmeldung bis zum 31. 6. 84, danach DM 30,-
Tagespreis DM 11,- bei Anmeldung bis zum 31. 6. 84, danach DM 12,-
Fördermitgliedschaft (nur Publikationen) DM 12,-

Veranstalter

Arbeitskreis SF, Kulturamt der Stadt Erlangen, Science Fiction Club Deutschland e.V.

Zimmerbestellungen

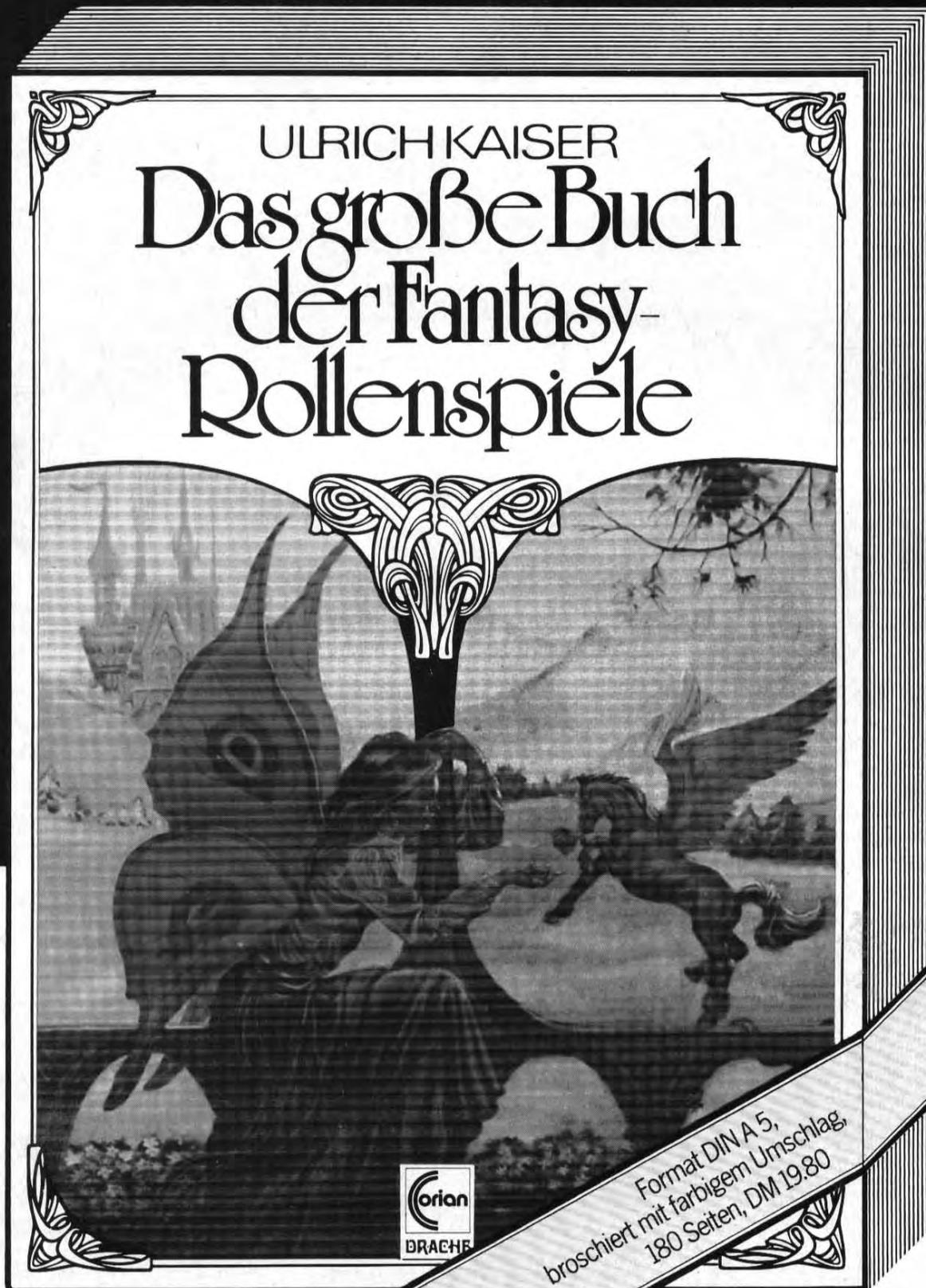
Direkt über die Hotelliste/Fremdenverkehrsamt oder:
Zwei Hotels haben den Con-Teilnehmern Vergünstigungen eingeräumt. Bestellungen über Dietmar Wagner (siehe Auskunft und Anmeldung):
Hotel 1 Einfache Zimmer mit fließend Warmwasser für 2 - 3 Personen. Pro Person DM 25,- (ohne Frühstück. Frühstück DM 5,- Aufpreis)
Hotel 2 Auf alle Zimmer ca. 20% Nachlaß
EZ ohne/mit Dusche DM 35,-/55,- DZ ohne/mit Dusche DM 60,-/80,- alles mit Frühstück

Das Buch zum Trend von **CORIAN und DRACHE!**

Die Fantasy-Rollenspiel-Welle hat auch Deutschland erfaßt.

Hier ist das Buch für alle künftigen Rollenspieler.

- Mit ausführlicher Vorstellung aller Spiele.
- Mit einem großen Fototeil.
- Mit einem Rollenspiel-Lexikon.
- Mit Anleitungen für Anfänger und erfahrene Spieler.



Erhältlich in allen Buchhandlungen
und Spielwarengeschäften.