

# MYSTERYPRESS

Das exklusive Magazin für Zauberer

September 2011

TORN

Der Wanderer  
gelangt ans Ziel



† PZ-Autor  
Volker Krämer:  
Ein Nachruf von  
Manfred H. Rückert

## Liebe Leserinnen und Leser, liebe Hörerinnen und Hörer,



Volker Krämer  
(1955-2011)

als wäre die Einstellung von TORN – einer Serie, die immerhin neun Jahre lang im Zaubermond-Verlag lief – nicht schon einschneidend und traurig genug, traf am Nachmittag des 4. September die schockierende Nachricht vom Tod Volker Krämers im Verlag ein.

Manfred Rückert hatte die E-Mail verfasst. Dabei hatten wir noch kurz zuvor telefoniert und beratschlagt, wer an Volkers Stelle die Arbeit an PROFESSOR ZAMORRA-Hardcover Band 40 übernehmen könnte. Volker selbst war dazu nicht in der Lage, und schließlich fand sich nahezu das komplette Autorenteam bereit, in einer Gemeinschaftsaktion praktisch über Nacht für ihn einzuspringen und ihm den Band zu widmen – auch dies zeigt, wie beliebt Volker Krämer bei seinen Kollegen war.

Ich beendete das Telefonat mit den Worten, dass diese Übernahme selbstverständlich eine einmalige Sache sei und dass Man-

fred Volker gern ausrichten dürfe, ich würde ihn zum nächsten Band bitte schön gesund und munter bei der Arbeit erwarten ...

So anders kann es gehen. Angesichts dieser Umstände tritt das Serienende von TORN natürlich in den Hintergrund, und Manfred Rückert wie auch Mike Rennicke haben trotz Platzmangels – die Beiträge zu TORN waren fest eingeplant – dankenswerterweise einige liebenswürdige Zeilen zu Volker geschrieben. Mir bleibt nur hinzuzufügen, dass Zaubermond einen Autor verloren hat, der gerade nach Werner Giesas Tod der ZAMORRA-Serie die nötige Stabilität verliehen hat und darum ganz sicher für immer einen Ehrenplatz im Autorenteam finden wird.

Sich an dieser Stelle wie üblich mit den Worten »Viel Spaß mit der Lektüre ...« zu verabschieden, wäre wohl ein wenig danebengegriffen. Darum diesmal nur ein einfaches und nüchternes *bis bald*.

Dennis Ehrhardt

## Impressum

### MYSTERYPRESS

Das exklusive  
Zaubermond-Lesermagazin

**Grundlayout:** Sebastian Hopf  
**Herausgeber:** Zaubermond Verlag, D. Ehrhardt, Tempowerkring 1a, 21079 Hamburg, USt-ID: DE248314499  
<http://www.zaubermond.de>

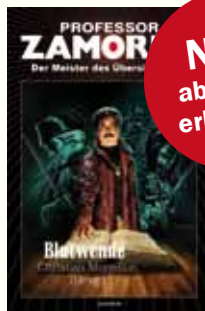
Die MYSTERYPRESS (MP) wird Buch- und CD-Lieferungen des Zaubermond-Verlags exklusiv und kostenlos beigelegt. Einzellieferungen aktueller oder früherer Ausgaben der MP ohne Buch- oder CD-Bestellung sind nicht möglich.

**Porto und Postgebühren für Buch- und CD-Bestellungen (Deutschland und europäisches Ausland)**

– bei Einzelbestellungen:  
**Warenwert bis 20 €:** 2,50 €  
**Warenwert ab 20 €:** portofrei  
– bei Abonnements: Lieferung portofrei auf Rechnung (Abonnements sind jederzeit fristlos schriftlich kündbar.)  
**Außereurop. Ausland und Übersee auf Anfrage.**

**Auslieferung und Rechnungsstellung** erfolgt durch Cornelsen Verlagskontor GmbH & Co. KG, Kammerratsheide 66, D-33609 Bielefeld

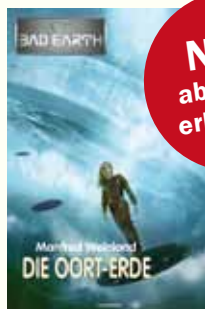
**Tel. Bestellungen, Fragen zu Lieferungen bitte an:**  
Cornelsen Verlagskontor  
Thomas Ulber  
Tel.: 05 21 / 97 19 – 1 21



**NEU**  
ab sofort  
erhältlich

Ein parapsychisches Geheimprojekt der Regierung ... Die Leiden eines Wirrwolfs namens Werner ... Bill Fleming und das Geheimnis eines Artefakts ... Sechs Kurzromane aus allen Ecken und Enden des ZAMORRA-Universums. Jeder Autor verankert in einem Vorwort seine Geschichte – in der klassischen Serienzeit, in einem What-if-Universum, in tiefster Vergangenheit ... bis sich Realität und literarische Welt vermischen.

**PROFESSOR ZAMORRA 40, »Blutwende«, 256 S., EUR 14,95**

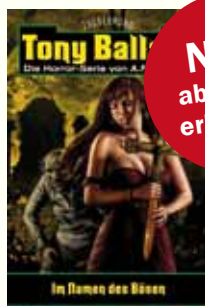


**NEU**  
ab sofort  
erhältlich

Die RUBIKON-Besatzung kommt nicht zur Ruhe. Ein Mannschaftsmitglied macht eine Veränderung durch, die seine Bindungen auf eine harte Probe stellt. Am Ende ist er der »Auserwählte« – aber wie geht er mit dieser Rolle um?

Derweil kommt es im irdischen Sonnensystem zu einer folgenschweren Begegnung. Assur trifft auf das fraktale Genie – und danach ist nichts mehr, wie es war ...

**BAD EARTH 28, »Die Oort-Erde«, 256 Seiten, EUR 14,95**



**NEU**  
ab sofort  
erhältlich

Sein Name ist Jedek. Er ist ein Gargoyle, ein Gestaltwandler, ein Critter, der vor 66 Jahren im Namen des Bösen grauenvoll gewütet hat. Ein alter Priester konnte ihn schließlich bannen. Doch leider nicht für immer. Und nun fängt alles noch einmal von vorn an – in einem Haus, das seit damals »Blut-Villa« genannt wird ...

**TONY BALLARD 29, »Im Namen des Bösen«, 256 S., EUR 14,95**

**Außerdem neu erhältlich:**

**COCO ZAMIS 28, »Palast der Knochen«, 256 Seiten, EUR 14,95**

**DORIAN HUNTER neu 32, »Seelenwahn«, 256 Seiten, EUR 14,95**

**DORIAN HUNTER Hörspiele 16, »Der Moloch« (Folgenreich), EUR 8,95**

**TORN 35, »Numquam«, 256 S., EUR 14,95**



# Leser- und Hörerbriefe

Michael Pott schreibt:

**Gibt es für MACABROS Band 7 auch einen Einband mit Nummerierung? Bei meinen fehlt nämlich die Nummer.**

Nein, leider nicht. Ein dummer Fehler, der hier im Verlag leider auch erst bemerkt wurde, als der Band frisch gedruckt im Regal landete. Asche auf alle unsere Häupter!!

Dirk Dietzel schreibt zum Ende von TORN:

**Die Serie hat mich nunmehr zehn Jahre begleitet, und ich halte sie nach wie vor für überaus gelungen; gerade wegen ihrer Mischung aus SF und Dark Fantasy. Ich kann kaum glauben, dass sich für so einen Plot nicht genügend Leser finden.**

**Bei aller Begeisterung über die Jahre habe ich dennoch ein paar (Kritik-) Punkte, die ihr sicherlich mit beiden Händen wegwischen werdet. Aber dennoch: Das TORN-Universum ist sehr komplex angelegt, kann in allen Zeiten und auf allen Planeten spielen. Ich finde, in der Heftserie hat man da wesentlich mehr experimentiert. Vor allem auch die übergeordneten Lu'cen oder gar die Mächte der Ewigkeit spielten eine große Rolle. In der Buchreihe wurden sie so gut wie nie erwähnt. Was hätte man nicht alles verbinden/erfinden können – gerade die Mächte geben doch so viel Spielraum dazu her. Warum wurde der nicht genutzt??**

**Ich habe seit ein paar Jahren auch das Gefühl, TORN wurde irgendwie »liebloser« geschrieben, die neuen Gefährten hatten meiner Meinung nach wenig Konturen, und der gesamte Plot auf Calah und Keforia gefiel mir wirklich gar nicht. Ich sehnte die Themen der Heftreihe herbei. Ja, ich weiß, Torn hat sich und seinen Charakter geändert – vom einsamen Kämpfer des Lichts zu einem verantwortungsvollem neuen Anführer des Korps. Allein: Gerade die innere Zerrissenheit wurde in den Hardcover-Bänden nicht so dominant wie in der Heftserie dargestellt. Ich bin wirklich traurig über das Ende und traure den nicht genutzten Chancen, die diese Reihe bot, echt nach.**

Das sind wir ebenso! Und entgegen deiner Vermutung kann ich versichern, dass alle beteiligten Autoren, Redakteure, Lektoren, Illustratoren stets versucht haben, das Beste aus der Serie herauszuholen. Gern würden sie TORN noch weiterführen, gern würde auch der Verlag TORN noch weiterführen, aber die Zahlen lassen es leider nicht mehr zu. Dieser Wahrheit müssen wir ins Auge sehen.

Alexander Zenkner macht sich Sorgen:

**Nachdem von DORIAN HUNTER bisher keine Folge 16 angekündigt ist ... Wird die Serie eingestellt? Hoffentlich nicht, denn DH ist das BESTE aus dem Hörspielmarkt! – gibt es**

**irgendwo Hörproben von DIE ELFEN? Wie viel wird eine CD-Folge kosten?**

Nein, DORIAN HUNTER wird nicht eingestellt. Die Ankündigung der jeweils nächsten Folge findet stets einige Wochen nach Erscheinen der vorherigen Folge statt. Der Grund sind bestimmte technische Abläufe bei Universal Music, da können wir nicht dran drehen. Die Serie läuft aber sehr gut und geht auf jeden Fall weiter. – Eine Hörprobe der ELFEN-Hörspiele gibt es auf [www.zaubermond.de](http://www.zaubermond.de), [www.folgenreich.de](http://www.folgenreich.de) sowie im aktuellen »Bücher«-Magazin (erhältlich im Zeitschriftenhandel). Im nächsten »Bücher«-Magazin wird übrigens ein großes Interview zu den ELFEN-Hörspielen mit Bernhard Hennen und meiner Wenigkeit erscheinen.

Christian Strobel fragt:

**Ich bin unlängst auf Ihre Krimi-Hörspiele SONDERBERG & CO. gestoßen und finde sie sehr gut, vor allem auch wegen der hochkarätigen Sprecherbesetzung. Beim Anhören der dritten Folge (Die Jablotschkowsche Kerze) sind mir einige Unstimmigkeiten aufgefallen: Das Mädchen Lena hat einen lockeren Ton Fremden gegenüber an sich, der wohl in unsere Zeit passt, jedoch für das 19. Jahrhundert nicht angemessen ist. Kinder in der Gründerzeit – gerade in der Bourgeoisie – pflegten weit verbreitet ihre Eltern mit »Herr Vater« und »Frau Mutter« anzureden und sie zu siezen. Das hielt im wilhelminischen Deutschland bis in den 1. Weltkrieg hinein an. Im Fall des Wunsches des inhaftierten Neffen Gregor nach Schokoladenpudding schlägt der Polizeikommissar als Alternative ein Glas Erdnussbutter vor, das er im Schreibtisch habe. Dieses USA-typische Nahrungsmittel war in Europa damals unbekannt und wurde erst durch die G.I.s nach dem Zweiten Weltkrieg bei uns eingeführt.**

Beides stimmt zweifellos. Bzgl. der Erdnussbutter habe ich damals recherchiert – und mich entschieden, diesen eigentlich unmöglichen Gag trotzdem zu bringen. Weil er einfach zu schön war, um ihn wegzulassen. Die Anrede der Personen erfolgt absichtlich nicht so förmlich wie damals, weil das beim Hören wohl sehr irritieren würde. Andererseits ist es eine interessante Anregung. Prompt wird Dr. Sonderberg in der fünften Folge auf den Rittmeister von Belvany treffen, der es mit den alten Tradition sogar etwas *zu* genau nimmt ... :-)

Das war es schon wieder für dieses Mal. Allen Lesern und Hörern wünschen wir frohe und erholsame Festtage sowie einen guten Rutsch in ein erfolgreiches, gesundes Jahr 2012!

Dennis Ehrhardt

# Volker Krämer

## Ein Nachruf

**Am 4. September 2011 hat PROFESSOR ZAMORRA seinen nach Werner K. Giesa fleißigsten und einflussreichsten Autor verloren. Mit Volker Krämer starb jedoch nicht nur ein großartiger Schriftsteller, sondern auch ein liebenswerter, warmherziger Mensch, mit dem zusammenzuarbeiten für seine Kollegen eine reine Freude war. Ein solcher Mensch verdient zwei getrennte Nachrufe. Mindestens. Mike Rennicke vom Zauberspiegel hat sich deshalb mit Volker Krämers Einfluss auf PROFESSOR ZAMORRA befasst, während Manfred H. Rückert den Werdegang und (hier und da mäandernden) Lebenslauf von Volker Krämer aus der Sicht eines Autorenkollegen betrachtet.**

Volker Krämer hat sich als Glücksgriff für PROFESSOR ZAMORRA erwiesen. Als er mit Band 735, »Tod in der Blauen Stadt«, in die Serie einstieg, war noch gar nicht absehbar, welche wichtige und prägende Rolle er zukünftig spielen würde. Werner K. Giesa hatte sich ja immer mal wieder Gastautoren ins Team geholt, die aber nicht lange geblieben waren. Volker Krämer hingegen war schnell ein fester Bestandteil von PROFESSOR ZAMORRA und nicht mehr aus der Serie wegzudenken. Vor allem Sarkana und die DYNASTIE DER EWIGEN weckte er aus ihrem Dornröschenschlaf. Dies traf ausgerechnet auf die Phase zu, in welcher Giesa immer mehr unter seiner Krankheit litt und Volker Krämer dann mehr und mehr in die Bresche sprang. Gerade in dieser Zeit – und auch lange Zeit nach dem Tod von WKG – hatte die Serie mit großen Qualitätsschwankungen zu kämpfen. Es war nicht zu erkennen, wohin man überhaupt will und was man sich zukünftig vorstellt. Zu dieser Zeit wurde Volker Krämer zum Fels in der Brandung. Er hat es immer wieder aufs Neue geschafft, die Leser an ZAMORRA zu binden.

Aber was war es jetzt, was mich an seinen Romanen begeistert hat? Da muss ich natürlich auf seinen Schreibstil und die Qualität seiner Romane insgesamt hinweisen. Volker Krämer hat immer sehr flüssig, spannend und auch erklärend geschrieben, ohne es jemals langweilig werden zu lassen. Dies hat sich wie ein roter Faden durch seine Romane gezogen. Seine Kenntnisse der Serienhintergründe hat er immer wieder eingebracht und so die Kontinuität gewahrt. Widersprüche mit der Seriengeschichte sind kaum auszumachen. Jeder neue Handlungsstrang ließ sich reibungslos in das Gesamtgefüge einbetten. Er hat immer zielgerichtet gearbeitet und den Leser auf eine abwechslungsreiche Reise mitgenommen. Natürlich gab es auch mal einen schlechteren Roman, aber über die gesamte Zeit gesehen war das

Niveau beeindruckend hoch: Die DYNASTIE DER EWIGEN, Ted Ewigk, die Weißen Städte und die ominöse ANGST wurden von Volker Krämer mit Leben gefüllt. Vom ersten Roman an konnte mich diese Handlungsebene in ihren Bann ziehen. Sie ist spannend, geheimnisvoll und integriert Urgesteine wie Ted Ewigk in die Handlung. Volker Krämer hat es sehr gut verstanden, die Sci-Fi-Komponenten mit den restlichen Einflüssen der Serie zu verknüpfen. Nach den MÄCHTIGEN und den Meeghs, deren Aktivitäten schon lange zurückliegen, wurde diese Lücke endlich wieder geschlossen.

Dann möchte ich natürlich noch zwei Figuren erwähnen, die Volker Krämer mittlerweile fest in der Serie etabliert hat. Artimus van Zant und Dalius Laertes. Beide haben Hoch und Tiefs durchstehen müssen und entwickeln sich stetig weiter. Wobei ich vor allem Artimus van Zant mittlerweile als festen Bestandteil des Zamorra-Teams ansehe. Seine persönliche Entwicklung, die immer wieder von Selbstzweifeln und Zweifeln an der Welt angetrieben ist, macht mir als Leser viel Spaß. Er ergibt sich nicht in sein Schicksal und muss dann auch mit den Konsequenzen leben. Hier hat Volker Krämer einen sehr vielschichtigen Charakter geschaffen.

Dalius Laertes hat auch kein leichtes Leben, aber im Gegensatz zu Artimus van Zant verfügt er über gänzlich andere Möglichkeiten, um Gefahren/Konflikte zu begegnen. Er wirkt nicht so zerbrechlich, aber hat auch schwerwiegende Entscheidungen treffen müssen. Diese beiden Charaktere werden stets eng mit dem Namen Volker Krämer verbunden bleiben.

Ein weiterer Punkt hat mir bei Volker auch gefallen. Er hat sich immer wieder mit Themen beschäftigt, die uns auch im Alltag begegnen können. Es war ihm nicht fremd, Sozialkritik zu üben oder bestimmte Krankheiten zu thematisieren. Ein gutes Beispiel

ist da Band 8 der Hardcover-Ausgabe, »Dhyarra-Jäger«. Er schreibt dort über einen Jungen, der am Tourette-Syndrom erkrankt ist. Dem Leser wird diese Erkrankung näher gebracht, aber nicht so, dass es im Buch störend oder deplatziert wirkt. Am Ende des Buches findet man dann einen Nachtrag von Volker Krämer, in dem er sich ausführlicher mit der Krankheit beschäftigt und freimütig zugibt, selber unter Tourette zu leiden, wobei die Symptome bei ihm im Laufe der Zeit schwächer geworden sind. Vielen anderen Erkrankten ist dies aber leider nicht vergönnt. Nach wie vor sind psychische Erkrankungen ein Tabuthema in unserer Gesellschaft. Ich bin sehr beeindruckt gewesen von dieser Offenheit.

Mir wird Volker Krämer als Autor sehr fehlen. Ich wünsche an dieser Stelle seiner Familie und Freunden alles Gute und viel Kraft.

Mike Rennie

(Hinweis: Der ungekürzte Nachruf ist zu finden auf <http://www.zauberspiegel-online.de>.)

**Volker Krämer wurde am 12. Oktober 1955** in Gelsenkirchen geboren und wohnte dort bis zu seinem frühen Tod. Nach der Schule machte er eine Ausbildung zum Buch- und Offset-Drucker; später war er sowohl als Photosetzer als auch im graphischen Bereich tätig. Laut eigener Aussage arbeitete er etwa 12 Jahre als Selbstständiger in mindestens ebenso vielen Branchen.

1986 gründete er den Merkur-Verlag und gab dort die SF-Romanheftserie »Star Gate – Tor zu den Sternen« heraus, der aber leider nur ein kurzes Serienleben vergönnt war. Mit Band 11 war Schluss, Band 12 wurde schon nicht mehr an die Kioske geliefert. Aufgrund wirtschaftlicher Schwierigkeiten durch mangelhafte Distribution existierte der Merkur-Verlag nur kurze Zeit. »Star Gate« wurde ein Jahr später in kleinerem Rahmen im Verlag Volker Krämer weitergeführt und erreichte insgesamt 21 Bände. Ab 1998 betreute und überarbeitete Volker als Lektor die Buchausgabe zur Serie beim Blitz-Verlag, Windeck.

Durch »Star Gate« lernte er im Februar 1986 den PROFESSOR ZAMORRA-Autor Werner Kurt Giesa kennen und schätzen und wurde dessen bester Freund. Der Kontakt hielt bis zu Giesas Tod am 14. Februar 2008. Mit Band 735 – »Tod in der Blauen Stadt« – gab Krämer im Juli 2002 seinen Einstand bei PROFESSOR ZAMORRA, wobei er zunächst nur als Gastautor eingeplant war. Aus dem beabsichtigten einmaligen Auftritt wurde weitaus mehr, und bis zu seinem viel zu frühen Tod schrieb er 49 Heftrömene für diese Serie, sowie 13 PROFESSOR ZAMORRA-Hardcover für den Zaubermond-Verlag (teils in Zusammenarbeit mit Kollegen). Schon nach

kurzer Zeit wurde er aufgrund seines spannenden Schreibstils zum beliebtesten Autor der Serie.

Er schrieb Kurzgeschichten (unter anderem in der Reihe »Schattenreich« bei Bastel), aber auch immer wieder Geschichten und Liedertexte für Kinder. Unterstützt wurde er dabei von seiner Frau Bärbel – von der er immer erzählte, dass sie Erzieherin mit Leib und Seele ist –, mit der er 30 Jahre verheiratet war.

Volker liebte Musik über alles, egal ob es sich um Musik von Johann Sebastian Bach, Led Zeppelin, Yes oder Tom Waits handelte, er interessierte sich für alle Stile. Aber er hörte Musik nicht nur gerne, noch viel lieber sorgte er selbst für den richtigen Rhythmus. Mit seiner Frau spielte er gemeinsam in der vierköpfigen Band *Child's Dream*, wobei Bärbel sang und Volker Schlagzeug spielte. Als Autoren bevorzugte er Günter Grass, John Irving, Paul Auster, Rainer Maria Rilke und Javier Marias.

Aufgrund einer langwierigen Erkrankung musste Volker in den letzten zwei Jahren einige geplante Romane abgeben. Als er Anfang August 2011 in ein Krankenhaus in Bochum kam, hoffte er noch, dass sich sein Gesundheitszustand bessern würde. Doch nach einer Operation fühlte er sich noch schlechter als zuvor. Auch die Verlegung in ein anderes Krankenhaus half nichts, sein geschwächter Körper hatte nicht mehr die Kraft, gegen die Krankheit zu kämpfen. Volker Krämer starb am 4. September 2011, nur fünfeinhalb Wochen vor seinem 56. Geburtstag.

Manfred H. Rückert

#### **BIBLIOGRAPHIE VOLKER KRÄMER:**

(erstellt von Manfred H. Rückert und Bärbel Krämer)

*Professor Zamorra (Heftrömene):* 735, 741, 745, 758, 762, 771, 778, 791, 797, 803, 804, 811, 812, 818, 822, 826, 831, 834, 838, 840, 842, 848, 852, 855, 861, 872, 873, 877, 881, 883, 884, 887, 890, 896, 900, 904, 912, 913, 917, 922, 926, 929, 930, 939, 940, 955, 958, 962, 967

*Professor Zamorra (Hardcover):* 2, 8, 16, 20, 23, 28, 30, 31, 35 sowie in Zusammenarbeit mit Werner K. Giesa Nr. 10, 11 und 13 und in Zusammenarbeit mit Christian Schwarz und Christian Montillon Nr. 25  
*Sternenfaust (Heftrömene):* 49, 53, 63, 88

*Schattenreich (Stories):* 7 (»Das dunkle Alphabet«, wiederveröffentlicht in *Vampir-Horror Band 10 bei Zaubermond*)

*Volker Krämer als Verleger und Herausgeber (»Star Gate - Tor zu den Sternen«):*  
- 1986-88 Merkur Verlag  
- 1995 *Die verschollenen Abenteuer (EDFC)*  
- *Komplettausgabe in sechs Bänden, Blitz-Verlag*



# »Mach's gut, Wanderer!«

## Ein Abschied von TORN

Nach 50 Hefromanen und 35 Hardcovern geht eine Ära zu Ende. TORN hat mich jahrelang begleitet. Ich erinnere mich noch, wie ich einen der ersten Hefromane las (das erste Heft mit großem SF-Anteil, in der Zukunft, eine der frühen Nummern). Das war im Obergeschoss bei den Großeltern meiner Frau.

Das erste Hardcover war auch eine legendäre Sache; ich hab den Satz korrigiert, wenn ich mich nicht täusche, und ich war gleich begeistert von der Optik, die bei den HCs doch edler ist/war, als bei den Heften.

Dass ich dann selbst Autor werden würde bei der Serie, ahnte ich damals noch nicht. Für ein Nachwort im 35. Buch, dem Abschlussband, habe ich recherchiert, wie viel »Textmasse« ich für TORN verfasst habe. Eine Menge! Viele, viele Hardcover, außerdem Exposés. In dem Nachwort erfährt man auch, wie ich es anstellte, TORN-Autor zu werden.

Schließlich stand die Konzeption des Serienabschlusses an. Das hat mich schwitzen lassen, ich geb's zu. Es ist das erste Mal, dass ich eine Serie samt ihrer Charaktere zu einem bewussten, gezielten Ende gebracht habe. Farewell, Torn, Mathrigo, Carnia und die anderen ...! Ich glaube, die Lektüre des Serienendes lässt niemanden kalt. Hoffentlich! So strebt Carnias irrwitziger Plan, den

sie am Ende des 34. Bandes vor Torn und Co. skizzierte, unaufhaltsam seinem Höhepunkt entgegen. Und damit einem radikalen Ende und Wendepunkt in den Schicksalen so vieler Figuren, die uns seit Jahren begleiteten. Vor allem – logisch – Torn selbst und Mathrigo.

Wir hören aber auch etwas von langjährigen Nebenfiguren wie Drr-kim (ja, jener Dokat mit den vielen, vielen Gesichtsveränderungen, der kürzlich das Zeitliche segnete) ... aus dessen »Jugend«, um genau zu sein ... von Shizophror (dem Ursprung des Killerdämons) ... und von ... ach, aber lasst euch überraschen.

Bevor es aber so weit ist, melden sich hier noch einmal alle zu Wort, die in der einen oder anderen Form an der Serie mitgearbeitet haben: Lars Urban zum Beispiel (mit einem hinreißenden fiktiven Interview), Redakteur und Lektor Michael Jurisch (der stets auch Fan und damit zu einem Teil »Seele« des Projekts war), Illustrator Günther Nawrath (der die Titelbilder für alle 35 Hardcover-Bände gestaltet hat – und darüber hinaus ebenfalls ein treuer Leser der Serie ist) sowie natürlich Michael J. Parrish selbst.

Für mich heißt's nun aber endgültig: Macht's gut, ihr alle. Lutrikan, Wanderer – für die Mächte des Lichts!

*Christian Montillon*

Die versammelte TORN-Mannschaft, in einem unbeobachteten Moment skizziert von Carlos Feliciano: Verleger Dennis Ehrhardt, Illustrator Günther Nawrath, Christian Montillon, Michael J. Parrish, Michael Jurisch, Lars Urban, Carlos Feliciano.



# »Ahnungsloses Geschmeiß!«

Lars Urban lädt Mathrigo und andere Nebenfiguren aus der TORN-Serie zu einer (glücklicherweise) fiktiven Talkrunde

**Lars Urban:** *(wendet sich über die Schulter um)* »Sind wir dann soweit? Stehen die Transfunk-Verbindungen?« *(räuspert sich, nachdem er von einem Assistenten in den Kulissen den nach oben gereckten Daumen gezeigt bekommen hat, wendet sich dem Publikum im Saal zu)* »Sehr geehrte Damen und Herren, es ist mir eine große Freude, Sie im Konferenzsaal III des Numquam-Wellness-and-Holiday-Resort begrüßen zu dürfen.« *(wartet ab, bis der Beifall abebbt)* »Eigentlich ist das ein äußerst erfreuliches Ereignis, dem allerdings auch ein wenig Wehmut innewohnt. Grund für dieses Zusammentreffen ist nämlich das Ende der Romanserie TORN. Zu diesem Anlass habe ich ein paar Ihnen sicher nicht ganz unbekannte Gesichter zu einer Gesprächsrunde eingeladen.« *(wendet sich den vier Gästen zu, die im Halbkreis um ihn herum Platz genommen haben)* »Bitte begrüßen Sie mit mir Nara Yannick, Tattoo, Krellrim und Nroth.«

*(Applaus setzt ein, den die Vorgestellten mit einem freundlichen Kopfnicken entgegennehmen.)*

**LU:** »Wie Sie sehen, ist ein Platz nicht besetzt. Wir hoffen aber, dass wir im Lauf des Abends noch einen weiteren Gast willkommen heißen dürfen.«

**Nroth:** »Vielen Dank, Lars. Ich glaube, ich kann für jeden von uns sprechen, wenn ich sage, dass wir uns über die Einladung sehr gefreut und sie auch mit Vergnügen angenommen haben. Ich soll dir auch – genauso wie dem ganzen Publikum – die besten Grüße von meinem Vater und Callista ausrichten. Sie bedauern sehr, heute hier nicht dabei sein zu können. Aber leider haben sie andere Verpflichtungen.«

**LU:** »Das ist zwar sehr schade, gibt uns aber auch die Möglichkeit, den Schwerpunkt unserer Unterhaltung auf ein Thema zu legen, das oft ein wenig vernachlässigt wird. Ich spreche von der Rolle der Nebenfiguren in einer groß angelegten Saga wie TORN. Wie war es für euch, wenn ihr feststellen mussten, dass andere stärker im Rampenlicht stehen, als ihr selbst?«

**Tattoo:** »Also, ich hatte kein Problem damit.« *(lehnt sich zurück)* »Genaugenommen konnte ich mich nie über einen Mangel an Aufmerksamkeit beklagen. Seht mich doch an. Wenn man aussieht wie aus dem Bilderbuch für gut gebaute Männer, zieht man, wo man auch auftaucht, die Blicke ganz

automatisch auf sich. Da ist es sogar ganz erholsam, wenn man mal seinen Frieden hat. Ich denke, dieses Problem kennst du ebenfalls, Nara? Du bist schließlich in einer ähnlichen Situation – wenn auch noch nicht so lange wie ich.«

**Nara:** »Da ist was dran.« *(Ein Raunen geht durchs Publikum, als sie den Schlangenleib um den Sessel windet und dabei kurzzeitig die beeindruckenden Giftzähne entblößt.)* »Ich denke, dass in dieser Form der Reduktion auch eine Chance liegt. Aber ich finde, in dieser Frage gibt es mehrere Aspekte zu beachten. Nicht bloß das Aussehen.«

**LU:** »Welche Aspekte meinst du?«

**Nara:** »Dramaturgische Attribute, wie sie dem Titelhelden kaum zugeordnet werden können. Zum Beispiel unsere ganz spezielle Verfügbarkeit. Oder vielleicht sollte ich es auch Einsatzbereitschaft nennen – das hört sich besser an. So können wir über mehrere Episoden sehr präsent sein, dann aber wieder für geraume Zeit von der Bildfläche verschwinden. Bloß, um dann mit einem Knalleffekt wieder aufzutauchen. So wie ich es getan habe. Ich war auf Calah verschollen – bis ich mich schließlich sogar zur Herrscherin dort aufgeschwungen habe. Als Schlangenmutantin. Ich glaube kaum, dass das für Torn möglich gewesen wäre.«

**LU:** »Weil man ihm diese Entwicklung nicht zugetraut hätte?«

**Nara:** »Nicht unbedingt. Aber als Hauptfigur trägt man nun auch einmal auch das größte Identifikationspotential in sich. Wenn es dort Veränderungen gibt, dürfen die eben nicht zu radikal sein. Der Leser muss sich emotional darauf einstellen und auch einlassen können. Sonst könnte es passieren, dass er die persönliche Bindung – und somit auch das Interesse – verliert.«

**Nroth:** »Das kann ich nur zu gut verstehen.« *(mustert das Reptil neben sich mit einem langen Blick)* »Mir ging es ganz ähnlich. Wenn ich ehrlich bin, hast du mir früher auch besser gefallen. Dein neuer Look ist ... ziemlich gewöhnungsbedürftig.«

**Nara:** »Also, ich fühle mich sehr wohl in meiner neuen Haut.« *(lässt ihre gespaltene Zunge hervorschnellen)* »Aber eigentlich bestätigt das nur meine These: Extreme Veränderungen können problematisch sein. Besonders für Hauptfiguren. Oder könnt ihr euch vorstellen, dass der Leser sich wirklich mit einer Schlange identifizieren würde? Oder einem Affen?«

**Krellrim:** »Was soll denn das nun schon wieder heißen?« (Seine wulstigen Augenbrauen ziehen sich zusammen.) »Auf mich und meine Schlagkraft hat sich jeder von euch im Lauf immer wieder gerne verlassen. Weshalb sollte ich mich dann nicht als Identifikationsfigur eignen?«

**Tattoo:** *(lacht auf)* »He, alter Junge, hast du in der letzten Zeit mal in den Spiegel geschaut? Du bist nicht gerade ein Augenschmaus. Klar, mancher Leser wird dich bestimmt um deine Kraft beneiden. Aber ob er deshalb selbst gerne als zweibeiniger Teppich unterwegs wäre, wage ich zu bezweifeln. Torn ist da schon ein ganz anderes Kaliber.«

**Krellrim:** *(stößt mit gefletschten Zähnen ein missmutiges Grollen aus)*

**Tattoo:** »Immer mit der Ruhe.« *(klopft dem Gorilla freundschaftlich auf die Schulter)* »Für mich gilt doch dasselbe. Also, reg dich ab. Ich spendiere dir nachher an der Hotelbar einen Bananen-Shake – dann ist die Sache schnell wieder vergessen.«

**LU:** »Ich möchte jetzt wirklich keinem zu nahe treten, aber in einem Punkt kann ich Tattoo recht geben: Ein humanoides Aussehen macht die Identifikation für den Leser auf jeden Fall leichter. Wobei exotische Gestalten für eine Reihe wie TORN natürlich erst für das interessante Ambiente sorgen.«

**Nara:** »Wobei wir selbstverständlich auch mehr als lebende Kulissen sind. Wir vertreten Charaktereigenschaften oder sogar Phi-

Spruch auf den Lippen dahergekommen wäre. So wie Tattoo das getan hat.«

**LU:** »Ganz genau. Und erst wenn so viele unterschiedliche Charaktere miteinander agieren, wird es interessant. Sowohl für den Leser, als auch für den Autor. Wobei in dieser Serie die Nebenfiguren nicht nur unterschiedliche Mentalitäten oder optische Erscheinungsformen repräsentieren, sondern auch verschiedene Zeitalter. Du, Nara, stammst ursprünglich aus dem 23. Jahrhundert gängiger irdischer Zeitrechnung. Cassius dagegen – den ich an dieser Stelle herzlich grüßen möchte – kommt aus dem antiken Rom. Zwei äußerst unterschiedliche Epochen. Dann haben wir noch einen Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg ... und ... und ... und ... Die Liste ließe sich noch beliebig fortführen.«

**Krellrim:** »Trotzdem hört sich das für mich so an, als wären wir nichts weiter als Torns Wasserträger gewesen. Das ist mir zu wenig.« *(trommelt sich auf die Brust)* »Immerhin ist der Untertitel der Serie »Der Erbe der Wanderer«. Und wir sind diese Wanderer. Dies ist unsere Geschichte. Deshalb lasse ich mich nicht zu einem Statisten degradieren. Von keinem. Klar?«

**LU:** »Das hat auch niemand vorgehabt.« *(hebt besänftigend die Hände)* »Wir dürfen hier auch nicht die Nebenrollen mit Statisten verwechseln. Nebenrollen haben einen gewissen Spielraum, in dem sie agieren können und die Handlung entscheidend vorantreiben. Ihnen gegenüber hat der Autor eine Verantwortung. Statisten dagegen sind relativ beliebig einsetzbar. Um es böse zu formulieren: Sie sind das Kanonenfutter, wenn es bei Actionszenen richtig krachen soll. Man hasst sie oder leidet auch mit ihnen. Aber im Grunde genommen ist der Grak'ul, dem mit dem Lux der Schädel gespalten wird, genauso schnell wieder vergessen, wie die arme Sklavin, die als Treibstoff für eine Blutgaleere herhalten muss. An Statisten gibt es ein nahezu unerschöpfliches Reservoir. Die Masse macht's. Da kann man schon mal etwas heftiger zur Sache gehen. Bei einer Nebenrolle muss man als Autor schon vorsichtiger sein.«

**Tattoo:** *(grinst)* »Dann müssen wir uns wohl bei dir dafür bedanken, dass wir alle nochmal mit relativ heiler Haut davongekommen sind.«

**LU:** »Nicht nur mir. Vor allem Michael J. Parrish und Christian Montillion hatten da ihre Finger im Spiel.«

**Tattoo** *(will zu einer Erwiderung ansetzen, wird aber von einem Rumpeln unterbrochen, das hinter den Kulissen einsetzt. Ein flackerndes, orangefotes Leuchten ist dort zu erkennen. Das Publikum verzieht angewidert die Gesichter, als ein bestialischer Gestank in den Saal weht. Der Ekel weicht blankem Entsetzen, denn ein Re'thruk'ul*



losophien, die dem Haupthelden verwehrt bleiben. Verwehrt bleiben müssen. Denn sonst könnte er an Glaubwürdigkeit verlieren. So steht Krellrim beispielsweise für das animalische Prinzip. So impulsiv wie er hätte Torn niemals reagieren dürfen. Zumindest nicht über längere Zeit.«

**Nroth:** *(nickt)* »Ich verstehe, was du meinst. Mein Vater hatte schon immer den Hang zum tiefsinnigen Grübler. Man hätte ihm die innere Zerrissenheit wohl kaum abgekauft, wenn er ständig mit einem lockeren



kommt auf die Bühne gestapft. Ihm folgt dichtauf eine respekteinflößende Gestalt.)

**Mathrigo:** »Geh mir aus dem Weg, du unbedeutendes Stück Dreck!« (packt den verwehenden Dämonenkrieger, reißt ihn in Stücke, bevor er den Großteil der Überreste in den Zuschauerraum schleudert) »Hier bin ich.« (lässt sich auf den freien Platz fallen) »Von mir aus können wir loslegen.«

**LU:** (wechselt mit Tattoo einen langen Was haben-wir-gerade-zum-Thema-Statistengesagt-Blick, bevor er sich dem Neuankömmling zuwendet) »Hallo, Mathrigo, schön, dass du es auch noch einrichten konntest. Herzlich willkommen. Wir befinden uns gerade mitten in der Diskussion ...«

**Mathrigo:** (brüllt) »Ihr habt schon ohne mich angefangen? Unverschämtheit! Das werdet ihr furchtbar bereuen!«

**Nroth:** »Spar dir deine leeren Versprechungen. Wenn du pünktlich gewesen wärst, hättest du jetzt keinen Grund dich zu beschweren.«

**Mathrigo:** (feuert einen hasserfüllten Blick auf ihn ab, wendet sich dann aber dem Gastgeber zu) »Über was redet ihr gerade?«

**LU:** »Wir befassen uns gerade mit dem Thema »Die Rolle der Nebenfiguren in TORN und ihre Bedeutung für die Serie«. Wir sind schon sehr gespannt darauf, was du zu diesem Punkt zu sagen hast. Immerhin bist du ...«

**Mathrigo:** (fällt ihm ins Wort) »NEBENFIGUR?!?« (springt von seinem Platz auf) »Willst du lächerlicher sterblicher Wurm mich etwa als Nebenfigur bezeichnen?«

**LU:** »Also, ich ...«

**Mathrigo:** »Hör zu, du ahnungsloses Geschmeiß!« (baut sich drohend vor LU auf.) »Ich war in dieser Serie Torns mächtiger Gegenpart. Der omnipotente Gegner, an dem er seine Kräfte messen konnte. Durch mich wurde Gut und Böse erst definiert. Nur mit einem solchen Gegenpol erhielt er überhaupt erst so etwas wie Bedeutung. Ich war der Kontrapunkt. Der Gegenentwurf zu einem Ideal. Er brauchte mich wie die Luft zum Atmen. Denn nur vor einem tiefen Schwarz kommt helles Weiß richtig zum Leuchten. Ohne mich wäre er ein Niemand gewesen. Ein Nichts. Geht das in deinen erbärmlichen Schädel?«

**LU:** »Ja, aber ...«

**Mathrigo:** »Kein Aber. Dasselbe gilt übrigens genauso für den Rest dieser sogenannten Helden. Was hätten die Wanderer denn getan, wenn es mich und meine Truppen des Subdämoniums nicht gegeben hätte? Raumschiffen, die falsch in die Umlaufbahn einbiegen, einen Strafzettel verpasst? Dann wäre das eine sterbenslangweilige Serie gewesen. Ich empfinde es als unsagbar impertinent, als Nebenfigur bezeichnet zu werden. Ich habe es nicht

nötig, mir das noch länger anzuhören. Außerdem verbitte ich es mir, in Zukunft auf diese Weise diffamiert zu werden. Deshalb werde ich jetzt meinen Anwalt einschalten. Ich warne dich: Der ist ein ganz ausgekochter Slag'horr'tak und mit allen Wassern gewaschen. Du solltest also besser keinen Unsinn mehr machen.« (rammt LU mehrmals den Zeigefinger gegen die Brust) »Merkt



euch das! Jeder von euch!« (schüttelt drohend die Faust in Richtung der restlichen Gesprächsrunde) »Noch ein falsches Wort, und ihr seid dran! ALLE!« (kickt den Kopf des getöteten Re'thruk'ul ins Publikum, bevor er wutschnaubend die Bühne verlässt. Vereinzelt Entsetzensschreie werden im Auditorium laut.)

**LU:** (tritt an den Bühnenrand) »Sehr geehrte Damen und Herren, ich bitte Sie vielmals, diesen kleinen Zwischenfall zu entschuldigen.« (macht eine bedauernde Geste) »Obwohl es sicher noch eine ganze Menge zu diesem interessanten Thema zu sagen gäbe, möchte ich die Runde an dieser Stelle auflösen. Ich bedanke mich recht herzlich bei meinen Gästen und auch bei Ihnen, liebes Publikum. Kommen Sie gut nach Hause. Und denjenigen von Ihnen, die das Pech hatten, das ein oder andere Leichteil abbekommen zu haben, möchte ich noch folgenden Tipp ans Herz legen: Flecken von Dämonenschleim lassen sich am besten entfernen, indem man das betroffene Kleidungsstück vor dem Waschen mit Lucium behandelt. Ansonsten wünsche ich Ihnen an dieser Stelle noch einmal alles Gute, Ihr Lars Urban.« (verbeugt sich) (Verhaltener Applaus setzt ein, dann streben die Zuschauer eilig den Ausgängen entgegen.)

Lars Urban, Oktober 2011

# »Torn, du wirst mir fehlen!«

Ein persönlicher Rückblick von Günther Nawrath auf neun Jahre TORN als Illustrator

TORN wird eingestellt. Schade! Aber nicht zu ändern. Die Gründe dafür muss man akzeptieren. Immerhin neun Jahre mit 35 Abenteuern des Wanderers im Hardcover – von der Textmenge her mehr als die damalige Heftserie. Das ist doch schon was!

Ich kann mich noch gut daran erinnern, als Ende des Jahres 2002 die Heftserie eingestellt wurde. Ich war ja als aktiver Leser selbst davon betroffen. Enttäuschte und auch entrüstete Postings der Fans überschwemmten das TORN-Forum. Einige User wetterten wütend gegen die Verlagspolitik von Bastei, wollten einfach nicht wahrhaben, dass der Verlag sich den wirtschaftlichen Zwängen beugen musste – und das waren halt die Verkaufszahlen. Aber auch Vorwürfe gegen den Zaubermond-Verlag wurden laut, der, wie nun bekannt wurde, die Serie fortführen wollte. Statt sich zu freuen, dass die Saga um den Wanderer weiterging, kursierten abstruse Verschwörungstheorien im Netz. Bastei stecke mit dem Zaubermond-Verlag unter einer Decke, würde Serien nur aufbauen, damit der Zaubermond-Verlag sie dann übernehmen

kann. Schon kuriose Vermutungen, die einem heute nur noch schmunzeln lassen, doch der Umgangston ging damals teilweise schon unter die Gürtellinie. Letztlich aber waren viele TORN-Leser einfach nur froh, dass sie ihren Helden noch ein Stück weiter begleiten konnten. Und das, wie gesagt, noch 35 Ausgaben lang. Wer hätte das gedacht.

Für mich hieß das 35 mal ein weißes Blatt Papier, das nach Farbe düsterte oder eine leere Datei, die darauf gierte, mit Pixeln gefüllt zu werden. 35 mal E-Mail-Wechsel mit Michael J. Parrish. Mal mehr, mal weniger ausführlich. Brainstorming, Ideen und Inspirationen. Warten auf Antwort. Gefällt ihm mein Entwurf? Doch bis auf Band 5 »Kampf um die Erde« und Band 18 »Blutrache«, wo ich einige Änderungen vornehmen musste, sind meine Arbeiten durchweg gut angekommen. Gern erinnere ich mich übrigens noch an unser Frage/Antwort-Spiel, das sich aus Cover 15 »Auge in Auge« entwickelte, wo ich Torn in Conan-Pose darstellte (siehe Abbildung rechts). Michael outete sich als profunder Kenner des Filmes »Conan der Barbar« mit Arnold Schwarzenegger. Ich selbst kenne den Film in- und auswendig, auch viele Dialoge sind mir sehr gut im Gedächtnis. Also zitierte ich prägnante Sätze aus dem Film – und Michael beschrieb mir die passende Szene dazu. Das hat wirklich Spaß gemacht. Michael hat übrigens ausnahmslos alle Fragen richtig beantwortet. Besonders amüsiert hat er sich über das Zitat von Conan kurz vor dem Kampf auf dem Grabhügel, »... und wenn du mir nicht hilfst, dann scher dich zum Teufel!« Ich habe mich immer gefragt, meinte Michael, woher eine heidnische Gottheit plötzlich wissen soll, wer der Teufel ist ...?





Der Roman »Ein neuer Wanderer«, Band 9 der Serie, stellte einen Wendepunkt für die Cover dar. Bis dahin sollten die Bilder eher atmosphärisch gestaltet werden, weil man nicht Gefahr laufen wollte, diese teils trahigen Motive aus der Heftserie zu wiederholen, die oft den dunklen, mystischen Inhalt der Romane unzureichend widerspiegelten. Und auf keinen Fall sollte wieder das »Glühwürmchen« aus den Heftromanen auftauchen. Aber der Wanderer erhielt eine neue Rüstung – und die sollte visualisiert werden. Für dieses Cover glühten die virtuellen Drähte zwischen mir, Michael und Dennis. Als das Bild dann (zur Zufriedenheit aller) fertig war, wurde beschlossen, in Zukunft auch andere Charaktere der Serie auf den Covern zu präsentieren.

In Band 13 »Vortex«, der rechten Seite des Doppelcovers von Band 12 und 13, hatte ich damals ein kleines Gimmick eingebaut, das, bis auf Michael Jurisch, mit dem ich immer mal wieder in Kontakt war, wohl keiner entdeckt hat. Die drei vorderen T-Flügler tragen an der Seite Bezeichnungen, die die Kosenamen meiner Familie in verdrehter Form darstellen. Ich gebe zu, auf

dem Cover ist das wirklich schwer zu erkennen, aber mir hat es eine diebische Freude bereitet, die Namen einzubauen. Inzwischen müsste ich übrigens noch einen vierten T-Flügler hinzufügen ;-)

Tja, und nun Enden die Reisen des Wanderers. Ein bisschen traurig bin ich schon. Die Arbeit hat mir immer Spaß gemacht, auch wenn es manchmal nicht einfach war, zu einem Motiv zu finden. Vielleicht taucht Torn ja auch irgendwann aus den Tiefen des Immansiums wieder auf – ich jedenfalls wünsche es ihm.

Günther Nawrath



# Torn: Cubed – Mission in virtuellen Welten

von Michael Jurisch

Normalerweise jage ich in meiner Tätigkeit als Lektor meist Fehler, die die wehrten Herren Autoren in schöner Regelmäßigkeit einzuflügen pflegen. Doch Anfang 2010 musste ich meine eigenen Fehler ausmerzen; genauer gesagt, versuchte ich, so viele Bugs wie möglich aus einem Computerspiel zu beseitigen, welches ich programmiert hatte.

Moment, was hat das aber mit Torn, dem Wanderer der Zeiten und Welten zu tun? Ich schätze, ich muss nun etwas ausholen:

Im Jahre 2010 studierte ich noch Medieninformatik an der Hochschule für Technik und Wirtschaft in Dresden [1] und war kurz davor, mein Studium mit der Diplomarbeit abzuschließen.

Das Thema lautete »Multimedia- und Spieleprogrammierung mit .NET und XNA«. Bei .NET handelt es sich um eine von Microsoft entwickelte Laufzeitumgebung und Programmierschnittstelle. XNA, ebenfalls von Microsoft entwickelt, ist ein Framework, welches hauptsächlich zur Spieleprogrammierung eingesetzt wird und auf .NET aufsetzt.

Laufzeitumgebung? Framework? Aufsetzen? Wie bitte? Viele der Begriffe, die ich in diesem Artikel verwendet habe und noch verwenden werde, sind für manche vielleicht nicht verständlich. Zum einen möchte ich den Artikel aber bewusst etwas technischer gestalten, um damit etwas ungewöhnlichere Kost für die MYSTERYPRESS parat zu haben, zum anderen würde eine detaillierte Beschreibung den Rahmen sprengen. Wer sich also tiefergehend mit den angesprochenen Themen beschäftigen möchte, empfehle ich Google – oder um im Microsoft'schen Bild zu bleiben – Bing [2].

Multimedia- und Spielprogrammierung klingt natürlich etwas ungewöhnlich für ein Diplomthema, aber auch sehr interessant. Ich bin meinem betreuenden Professor wirklich sehr dankbar dafür, dass ich die Möglichkeit erhielt, mich in diesem Betätigungsfeld zu tummeln und nicht die x-te Arbeit über die Erstellung einer neuen Webseite oder das Optimieren eines neuen Datenbanksystems verfassen zu müssen.

Nach einer ausführlichen Einleitung,



in der ich zum einen meine Motivation beschrieb, warum ausgerechnet dieses Thema gewählt wurde, und zum anderen grundlegende Begriffe wie Multimedia und Framework erklärt habe, ging ich direkt zum ersten großen Teil der Arbeit über: dem Technologievergleich. Dieser stellte ein Hauptanliegen meines Professors dar, und ich hoffe, er verwendet die Ergebnisse in seiner Lehrveranstaltung. :-) In diesem Teil verglich ich die drei Technologien DirectX [3], Windows Presentation Foundation [4] und XNA [5] anhand von ausgewählten und für die Multimediaprogrammierung relevanten Bereichen wie z.B. 2D- und 3D-Unterstützung sowie Unterstützung für verschiedene Eingabegeräte wie Tastatur und Joypad/Controller.

Ich kann von Glück sagen, dass das von mir favorisierte XNA diesen Vergleich (knapp) gewann, weswegen ich mir dieses



Framework wie Torn sein Lux schnappte, um damit den zweiten großen Bereich der Diplomarbeit umzusetzen: die Implementierung eines prototypischen Spiels. Über den Inhalt des Spiels musste ich nicht lange grübeln, schließlich spukte mir schon lange die Idee im Kopf herum, mich mal an ein Spiel zu wagen und dieses im Torniversum spielen zu lassen. Dass ich nun während meiner Diplomarbeit die Gelegenheit dazu bekam, kann gern in die Kategorie »Berufliches mit dem Hobby verbinden«

eingeorndet werden.

Da ich nur alleine an der Programmierung des Spiels arbeiten konnte und durfte, musste ich es so aufbauen, dass ich mehr oder weniger zu jedem Zeitpunkt aufhören und dennoch einen spielbaren Prototypen abliefern konnte. Schließlich wusste ich nicht, wie viel Zeit ich wirklich für den theoretischen Teil benötigen würde. Deswegen war meine Idee, das Spiel in mehrere Minispiele aufzuteilen (die separat programmiert werden können), die aber in einem losen Zusammenhang zueinander stehen. Von meinem Professor holte ich mir zusätzlich die Genehmigung, Grafikdateien (3D-Modelle, Texturen, ...) sowie Audiodateien (Musik, Soundeffekte) – dazu später mehr – von Dritten anfertigen zu lassen, um Zeit zu sparen und mich auf die Programmierung konzentrieren zu können.

In meiner Planung sah ich weiterhin vor, die Minispiele wirklich einfach zu gestalten, damit sich auch der programmiertechnische Aufwand in Grenzen hält. Leider korreliert ein Minispiel nicht zwangsweise mit gerin-

gem Aufwand, wie ich in der Implementierungsphase feststellen musste. Angedacht war, zwei dieser Minispiele zu implementieren: Sokoban [6] und Pac-Man [7], und alles in 3D.

Doch wie sollte ich die oben angesprochene Kopplung herstellen? Ganz einfach: Torn reist auf eine würfelförmige Welt und muss sich dort der Grah'tak erwehren. Jede Seite des Würfels präsentiert dabei eines dieser Minispiele. Und durch einen festgelegten Mechanismus kann Torn das Vortex benutzen, um auf eine andere Seite des Würfels zu wechseln, um das dortige Spiel zu spielen. So war von mir angedacht, dass Torn von der Sokoban-Seite aus zum Pac-Man-Spiel wechseln kann, um dort Numquam-Kapseln aufzusammeln, die dafür sorgen, dass ihm in der Sokoban-Welt zusätzliche Zeit zur Rätsellösung zur Verfügung steht.

Leider war dieses Ziel zu hoch gesteckt, sodass es nur den Sokoban-Teil im Spiel zu sehen gibt. Glücklicherweise wurde die Implementierungsphase so angelegt, dass nur ein Prototyp und kein fertiges Spiel abgegeben werden musste. Dennoch konnte ich ein paar nette Kleinigkeiten implementieren: So nutzte ich beispielsweise Force-Feedback-Effekte bei Kollisionen mit dem Grah'tak (einfach ausgedrückt: das Gamepad wackelt und rüttelt in der Hand) oder reduzierte die Geschwindigkeit der Torn-Spielfigur, sobald sie einen Stein vor sich herschiebt, um einen Hauch von physikalischer Realität ins Spiel zu bringen. :-)

Apropos »im Spiel zu sehen gibt«: Während des Studiums lernten wir, mit 3D-Modellierungsprogrammen wie 3D Studio Max umzugehen, um Objekte im dreidimensionalen Raum erstellen zu können. Des Weiteren lernte ich dabei, dass dies mir zwar prinzipiell Spaß bereitet, ich allerdings kein besonderes Händchen dafür habe. Deswegen bin ich sehr froh, dass



sich zwei talentierte Freunde dazu bereitklärten, mir die wichtigsten Modelle zu erstellen. Torn, also die Figur, die der Spieler steuert, wurde von Erik Servadio erstellt; den grimmigen Grah'tak, Torns Gegner, fertigte Josef »Distrigor« Brandt an (siehe Screenshots) – beides Fans der Serie, die sich auch im TORN-Forum engagieren [8]. Ich danke beiden sehr für Ihre Arbeit! Ich kümmerte mich schlussendlich noch um die Texturierung der Umgebungsgegenstände wie Steine, des Himmels (Skysphere), etc.

Doch auch offizielle TORN-Grafiken ha-

ben den Weg ins Spiel gefunden. Günther Nawrath, seines Zeichens Haus- und Hofgestalter der TORN-Titelbilder, stellte mir dankenswerterweise umfangreiche Grafiken in hoher Auflösung zur Verfügung. So findet sich beispielsweise das fantastische Titelbild zu Band 9, »Ein neuer Wanderer«, ohne störendes Logo und Schriftzüge im Intro des Spiels wieder.

sehr spannend, dass es prinzipiell möglich ist, fast ohne umfangreiche Änderungen am Quellcode ein Spiel sowohl für PC als auch Xbox 360 und sogar Microsofts Smartphone-Betriebssystem »Windows Phone 7« zur Verfügung zu stellen. Damit erreicht man mit verhältnismäßig geringem Aufwand eine Menge Leute ...

Dieser Artikel kann naturgemäß nur



Oft unterschätzt, muss ebenfalls auf die soundtechnische Unterstützung geachtet werden. Dabei finden im Spiel sowohl verschiedene Soundeffekte als auch ein Musikstück Verwendung.

Da das Erstellen eines Audiotracks meine künstlerische Begabung bei weitem sprengen würde, bin und war ich über die verschiedenen Sounddatenbanken froh, die man im Netz finden kann. Oft stehen die dort heruntergeladenen Tracks und Effekte unter einer Lizenz, die einem das Recht einräumt, sie kostenfrei in nicht-kommerziellen Projekten zu verwenden.

Im Falle des Musikstücks hatte ich besonderes Glück: In den Weiten des Netzes fand ich ein sehr passendes, ruhiges elektronisches Stück namens »Vortex« (sic!) der Formation »Carbon Based Lifeforms«. [9] Und da ich herausfand, dass die Gruppe genau wie ich Anhänger des legendären Computers Amiga von Commodore sind, schrieb ich sie an und bekam die Erlaubnis, ihr Stück als Hintergrundmusik im Spiel zu benutzen.

Eine Frage möchte ich zum Abschluss noch klären: Warum war XNA mein Favorit, warum wollte ich ausgerechnet mit diesem Framework das Spiel entwickeln? Zum einen konnte ich im Studium Erfahrungen mit der zugrundeliegenden Programmiersprache C# sammeln, was mir Einarbeitungszeit ersparte. Zum anderen fand und finde ich es

einen Bruchteil der Informationen der Diplomarbeit wiedergeben. Schickt mir bitte keine Re'thruk'ul auf den Leib, sollte ich falsch liegen, aber ich denke, die Arbeit ist per Fernleihe oder vielleicht sogar in einer digitalen Version ausleihbar. Sucht einfach unter folgendem Link z.B. nach »XNA« [10]. Bei Fragen könnt ihr euch gern direkt an mich unter unten stehender Adresse wenden.

Es wird sich zeigen, ob man Torn wiedersehen wird – entweder in dieser, oder in einer anderen, virtuellen Welt.

Es grüßt ganz herzlich,

Michael Jurisch

(Kontakt: Michael.Jurisch@gmx.net)

Linkliste

[1] <http://www.htw-dresden.de>

[2] <http://www.bing.de>

[3] <http://msdn.microsoft.com/en-us/directx/aa937781>

[4] <http://msdn.microsoft.com/de-de/library/ms754130.aspx>

[5] <http://msdn.microsoft.com/de-de/xna/default.aspx>

[6] <http://de.wikipedia.org/wiki/Sokoban>

[7] <http://de.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>

[8] <http://forum.tofc.de>

[9] <http://carbonbasedlifeforms.net/>

[10] <http://bsv6.bib.htw-dresden.de:8080/diplomkatalog/pages/diplomergebnisseFein.jsf>

# ... und noch ein Nachwort

von Michael J. Parrish

Eigentlich wurde ja schon alles gesagt, was über die Serie zu sagen war ...

Von den immensen dramaturgischen Möglichkeiten, von den exotischen Welten, von den charakterlichen Tiefen (um nicht zu sagen Abgründen), die wir ausgelotet und von den neuen Territorien, die wir erkundet haben – die Wanderer leiteten ihre Abenteuer schon lange vor George Lucas' »Clone Wars« mit einem Motto aus dem Lehrbuch ein, und auf Calah schwangen sich außerirdische Ureinwohner in die Lüfte, als noch niemand etwas von »Avatar« gehört hatte.

Dennoch möchte ich diese Serie nicht abschließen, ohne mich noch einmal zu Wort gemeldet und mich bei denen bedankt zu haben, die diese große Saga überhaupt erst ermöglicht haben – nämlich bei Euch, unseren treuen Lesern.

Hätte mir damals, als TORN bei Bastei als Hefroman startete, jemand gesagt, dass die Serie mehr als ein Jahrzehnt lang laufen würde, hätte ich es vermutlich nicht geglaubt. Dass es so ist, verdanken wir Euch, den Fans, die die Serie über diese lange Zeit begleitet und ihr auch über die Einstellung der Hefromanreihe hinaus die Treue gehalten haben.

Bei Zaubermond hat TORN seinerzeit eine neue Heimat gefunden, der er über viele Jahre treu geblieben ist, und das aus gutem Grund, denn bei Dennis Ehrhardt und seinem Team haben die Wanderer das bestmögliche Arbeitsumfeld vorgefunden. 35 ist eine wirklich stolze Zahl, die es mir ermöglicht hat, viele der Charaktere und Handlungsentwicklungen, die ich in meinem Notizbuch vorgezeichnet hatte, auszuführen und (fast) alle großen Erzählstränge zu Ende zu bringen.

Natürlich habe ich das nicht allein getan, deshalb gibt es noch eine ganze Reihe von Leuten, denen ich an dieser Stelle ganz herzlich zu danken habe:

– natürlich dem ehemaligen Bastei-Redakteur Peter Thannisch dafür, dass er TORN einst »entdeckt« hat;

– Carlos Feliciano für seine Zeichnungen, die das Omniversum um eine ganze Dimension erweitert haben;

– Günther Nawrath danke ich für seine großartige Arbeit an den Buchcovern, die Torns zerrissene Welt immer sehr viel greifbarer dargestellt haben als die Cover der Hefromanserie;

– Michael Jurisch, der die Serie von Beginn an in verschiedenen Funktionen vom Webmaster bis zum Lektor begleitet hat, danke ich für seinen unermüdlichen Einsatz und die freundschaftliche Zusammenarbeit;

– Lars Urban und Christian Montillon dafür, dass sie ihre Zeit, ihre Kreativität und ihr Talent in den Dienst des Wandererkorps gestellt haben;

– Dennis Ehrhardt schließlich danke ich nicht nur dafür, dass er TORN eine neue verlegerische Heimat gegeben hat, sondern auch dafür, dass er uns in all den Jahren stets freie Hand gelassen und unserem Gespür für die Serie vertraut hat.

Die Zusammenarbeit mit all diesen ungeheuer kreativen Köpfen werde ich sicher vermissen, aber die phantastische Szene in Deutschland ist nicht sehr groß, so dass ich glaube, dass wir uns immer wieder begegnen werden, die geneigten Leser eingeschlossen. Denn mit jeder Ära, die zu Ende geht, beginnt eine neue.

In diesem Sinne – durch die Dunkelheit zum Licht!

*Euer*

*Michael J. Parrish*



# Das aktuelle Zaubermond Gesamtprogramm im Überblick (Angaben ohne Gewähr)

## HÖRSPIELE

### Die Elfen<sup>2</sup>

|                                    |                |
|------------------------------------|----------------|
| 01 Der Untergang von Vahan Calyd   | 1 CD, EUR 8,95 |
| 02 Firmstays Kinder                | 1 CD, EUR 8,95 |
| 03 Königstein                      | 1 CD, EUR 8,95 |
| 04 Der Fluch des Schicksalswebers* | 1 CD, EUR 8,95 |
| 05 Elfenwinter*                    | 1 CD, EUR 8,95 |

### Dorian Hunter – Hörspiele<sup>2</sup>

|   |                |
|---|----------------|
| 00 Dorian Hunter Theme <sup>1</sup>         | 1 CD, EUR 6,95 |
| 01 Im Zeichen des Bösen                     | 1 CD, EUR 8,95 |
| 02 Das Henkerschwert                        | 1 CD, EUR 8,95 |
| 03 Der Puppenmacher                         | 1 CD, EUR 8,95 |
| 04 Das Wachstafelkabinett                   | 1 CD, EUR 8,95 |
| 05 Der Griff aus dem Nichts                 | 1 CD, EUR 8,95 |
| 06 Freaks                                   | 1 CD, EUR 8,95 |
| 07 Amoklauf                                 | 1 CD, EUR 8,95 |
| 08 Kinder des Bösen                         | 1 CD, EUR 8,95 |
| 09 Im Labyrinth des Todes                   | 1 CD, EUR 8,95 |
| 10.1 Der Folterknecht – Die Nacht von Nancy | 1 CD, EUR 8,95 |
| 10.1.1 Der Folterknecht – Hexenhammer       | 1 CD, EUR 8,95 |
| 11 Schwestern der Gnade                     | 1 CD, EUR 8,95 |
| 12 Das Mädchen aus der Pestgrube            | 1 CD, EUR 8,95 |
| 13 Wolfschloßzeit                           | 1 CD, EUR 8,95 |
| 14 Jagd nach Paris                          | 1 CD, EUR 8,95 |
| 15 Die Teufelsinsel                         | 1 CD, EUR 8,95 |
| 16 Der Moloch                               | 1 CD, EUR 8,95 |
| 17 Das Dämonenauge*                         | 1 CD, EUR 8,95 |

### Kai Meyer – Unheimliche Hörspiele um die Brüder Grimm

|                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| 01 Die Geisterseher     | 6 CDs, EUR 29,95 |
| 02 Die Winterprinzessin | 4 CDs, EUR 29,95 |

### Goldengärten – 9-teiliger Hörspielthriller von Marco Gölner

|                         |                |
|-------------------------|----------------|
| 01 Goldengärten, Teil 1 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 02 Goldengärten, Teil 2 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 03 Goldengärten, Teil 3 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 04 Goldengärten, Teil 4 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 05 Goldengärten, Teil 5 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 06 Goldengärten, Teil 6 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 07 Goldengärten, Teil 7 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 08 Goldengärten, Teil 8 | 1 CD, EUR 9,95 |
| 09 Goldengärten, Teil 9 | 1 CD, EUR 9,95 |

### Sonderberg & Co.

|  |                  |
|--|------------------|
| 01 ... und der Mord auf Schloss Jägerhof     | 2 CDs, EUR 14,95 |
| 02 ... und der Tote im Rhein                 | 2 CDs, EUR 14,95 |
| 03 ... und die Jablotschowske Kerze          | 2 CDs, EUR 14,95 |
| 04 ... und der malaiische Dolch              | 2 CDs, EUR 14,95 |
| 05 ... und das psychomagnetische Experiment* | 2 CDs, EUR 14,95 |

### Leon Traumgänger

|                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| Komplettbox Teil 1-3 | 3 CDs, EUR 9,95 |
|----------------------|-----------------|

## BÜCHER

### Bad Earth – Neue Romane

|                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| 01 Die geheime Macht              | 256 S., EUR 14,95 |
| 02 Hinter dem Horizont            | 256 S., EUR 14,95 |
| 03 Die Perle Chardin              | 256 S., EUR 14,95 |
| 04 Vergessene Welten              | 256 S., EUR 14,95 |
| 05 Die Satoga-Kriege              | 256 S., EUR 14,95 |
| 06 Insel im Nichts                | 256 S., EUR 14,95 |
| 07 Die hermetische Galaxis        | 256 S., EUR 14,95 |
| 08 Entartete Zeit                 | 256 S., EUR 14,95 |
| 09 Das erste Reich                | 256 S., EUR 14,95 |
| 10 Die Welten des Prosper Mérimée | 256 S., EUR 14,95 |
| 11 Himmel ohne Sterne             | 256 S., EUR 14,95 |
| 12 Perlen der Schöpfung           | 256 S., EUR 14,95 |
| 13 Echo                           | 256 S., EUR 14,95 |
| 14 Der Gott der Nargen            | 256 S., EUR 14,95 |
| 15 Verlöschende Sterne            | 256 S., EUR 14,95 |
| 16 Die Negaperle                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 17 Die verpuppelte Kolonie        | 256 S., EUR 14,95 |
| 18 Die gestohlene Residenz        | 256 S., EUR 14,95 |
| 19 Die ozeanische Sonne           | 256 S., EUR 14,95 |
| 20 Die Graue Eminenz              | 256 S., EUR 14,95 |
| 21 Metamenschen                   | 256 S., EUR 14,95 |
| 22 Der träumende Tod              | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Die Wahrheit der Bractonen     | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Meister der Lüge               | 256 S., EUR 14,95 |
| 25 In absoluter Fremde            | 256 S., EUR 14,95 |
| 26 Die Getiglen                   | 256 S., EUR 14,95 |
| 27 Welt der Welten                | 256 S., EUR 14,95 |
| 28 Die Oort-Erde                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 29 Das Geheimnis der Auruunen*    | 256 S., EUR 14,95 |

### Coco Zamis

|                                    |                   |
|------------------------------------|-------------------|
| 01 Hexensabbat                     | 384 S., EUR 15,95 |
| 02 Der Rattenfänger                | 384 S., EUR 18,95 |
| 03 Das kalte Herz                  | 384 S., EUR 18,95 |
| 04 Cocos unheiml. Verwandlung      | 384 S., EUR 18,95 |
| 05 Des Teufels Günstling           | 384 S., EUR 18,95 |
| 06 Axinums Schattenheer            | 352 S., EUR 18,95 |
| 07 Advokat der Toten               | 352 S., EUR 18,95 |
| 08 Jagd auf die Paria              | 352 S., EUR 18,95 |
| 09 Die Fluchttafel                 | 352 S., EUR 18,95 |
| 10 Der Dämonenbastard              | 352 S., EUR 18,95 |
| 11 Asche zu Asche, Stein zu Stein  | 352 S., EUR 18,95 |
| 12 Sei verflucht, Coco Zamis!      | 352 S., EUR 18,95 |
| 13 Geschwisterblut                 | 352 S., EUR 18,95 |
| 14 Ich, Michael Zamis              | 352 S., EUR 18,95 |
| 15 Die Totenmesse                  | 352 S., EUR 18,95 |
| 16 Buena Vista Todes-Club          | 352 S., EUR 18,95 |
| 17 Maskenball                      | 352 S., EUR 18,95 |
| 18 Die Hure des Teufels            | 256 S., EUR 14,95 |
| 19 Hexenwahn                       | 256 S., EUR 14,95 |
| 20 Biikebrennen                    | 256 S., EUR 14,95 |
| 21 Der teuflische Derwisch         | 256 S., EUR 14,95 |
| 22 Die Geliebte aus dem Totenreich | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Altraumrächte in Asmoda         | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Charta Daemonica                | 256 S., EUR 14,95 |
| 25 Das Dorf der Stille             | 256 S., EUR 14,95 |
| 26 Friedhof der Verdammten         | 256 S., EUR 14,95 |
| 27 Freaktown                       | 256 S., EUR 14,95 |
| 28 Palast der Knochen              | 256 S., EUR 14,95 |
| 29 Die Nacht der Skalpelle*        | 256 S., EUR 14,95 |

### Dan Shocker's Macabros – Neue Romane

|   |                   |
|---|-------------------|
| 01 Der Leichenorden von Itaron              | 256 S., EUR 14,95 |
| 02 Ath'krala – Gezucht des Molochos         | 256 S., EUR 14,95 |
| 03 Prozession der Verlorenen                | 256 S., EUR 14,95 |
| 04 Die Verfluchten von Trutzmorodor         | 256 S., EUR 14,95 |
| 05 Rha-Ta-N'mys Totenstadt                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 06 Kantonien – Totenzug der Weißen Priester | 256 S., EUR 14,95 |
| 07 Der Dämonenschwarm des tausendfältigen   | 256 S., EUR 14,95 |

|                               |                   |
|-------------------------------|-------------------|
| 08 Shab-Sodds Lügenträume     | 256 S., EUR 14,95 |
| 09 Höllentanz der Knöchernen* | 256 S., EUR 14,95 |

### Dorian Hunter – Klassiker

|                                     |                   |
|-------------------------------------|-------------------|
| 01 Im Zeichen des Bösen             | 352 S., EUR 15,95 |
| 02 Der Hexenkreis                   | 416 S., EUR 18,95 |
| 03 Der Folterknecht                 | 352 S., EUR 18,95 |
| 04 Das Dämonenauge                  | 352 S., EUR 18,95 |
| 05 Die Vampirin Esmeralda           | 416 S., EUR 18,95 |
| 06 Die Masken des Dr. Faustus       | 416 S., EUR 18,95 |
| 07 Der tätowierte Tod               | 416 S., EUR 18,95 |
| 08 Die Frau aus Grab Nr. 13         | 416 S., EUR 18,95 |
| 09 Sieg der Schwarzen Magie         | 352 S., EUR 18,95 |
| 10 Der Teufelseld                   | 416 S., EUR 18,95 |
| 11 Das Kind der Hexe                | 416 S., EUR 18,95 |
| 12 Der Gast aus dem Totenreich      | 416 S., EUR 18,95 |
| 13 Blutige Küsse                    | 416 S., EUR 18,95 |
| 14 Die Orgie der Teufel             | 416 S., EUR 18,95 |
| 15 Die Saat des Parasiten           | 416 S., EUR 18,95 |
| 16 Gefangen in den Bleikammern      | 416 S., EUR 18,95 |
| 17 Die Hexe von Andorra             | 416 S., EUR 18,95 |
| 18 Die geraubte Mumie               | 416 S., EUR 18,95 |
| 19 Das Dreigestirn der Hölle        | 416 S., EUR 18,95 |
| 20 Die Toten stehen auf             | 416 S., EUR 18,95 |
| 21 Das Mädchen auf dem Teufelsacker | 416 S., EUR 18,95 |
| 22 Des Teufels Samurai              | 416 S., EUR 18,95 |
| 23 Tanz der Furie                   | 416 S., EUR 18,95 |
| 24 Der weiße Mönch                  | 416 S., EUR 18,95 |
| 25 Der Bucklige von Doolin Castle   | 352 S., EUR 18,95 |
| 26 Das zweite Gesicht               | 352 S., EUR 18,95 |
| 27 Der Grabräuber                   | 416 S., EUR 18,95 |
| 28 Im Vorhof der Hölle              | 352 S., EUR 18,95 |
| 29 Baphomet                         | 416 S., EUR 18,95 |
| 30 Herrin der Fledermäuse           | 416 S., EUR 18,95 |
| 31 Panik in New York                | 416 S., EUR 18,95 |
| 32 Cocos Opfergang                  | 352 S., EUR 18,95 |
| 33 Die Pestburg                     | 352 S., EUR 18,95 |
| 34 Der schleichende Tod             | 352 S., EUR 18,95 |

### Dorian Hunter – Neue Abenteuer

|                                |                   |
|--------------------------------|-------------------|
| 01 Engelszorn                  | 352 S., EUR 15,95 |
| 02 Rebecca's Rache             | 352 S., EUR 18,95 |
| 03 Tod eines Engels            | 352 S., EUR 18,95 |
| 04 Feuerkuß                    | 352 S., EUR 18,95 |
| 05 Dunkle Seelen               | 352 S., EUR 18,95 |
| 06 Fürsten der Finsternis      | 352 S., EUR 18,95 |
| 07 Diabolo                     | 352 S., EUR 18,95 |
| 08 Das Kind des Krakatau       | 352 S., EUR 18,95 |
| 09 Teufelsdiener               | 320 S., EUR 18,95 |
| 10 Schrei der Ungeborenen      | 320 S., EUR 18,95 |
| 11 Kiwibins Phantome           | 320 S., EUR 18,95 |
| 12 Die Blutkrieger             | 352 S., EUR 18,95 |
| 13 Das Bildnis des Teufels     | 352 S., EUR 18,95 |
| 14 Masken des Todes            | 352 S., EUR 18,95 |
| 15 Der Schlangenkult           | 352 S., EUR 18,95 |
| 16 Die Knochen-Menagerie       | 352 S., EUR 18,95 |
| 17 Die Dunkle Eminenz          | 352 S., EUR 18,95 |
| 18 Die Rache des Puppenmachers | 352 S., EUR 18,95 |
| 19 Die Hexe am Lech            | 352 S., EUR 18,95 |
| 20 Das schwarze Grimoire       | 352 S., EUR 18,95 |
| 21 Pestmarie                   | 352 S., EUR 18,95 |
| 22 Baal                        | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Der siebenteilige Tod       | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Daemon Mechanicus           | 256 S., EUR 14,95 |
| 25 Daniels Pakt                | 256 S., EUR 14,95 |
| 26 Krieg der Sieben            | 256 S., EUR 14,95 |
| 27 Ahrimans Brut               | 256 S., EUR 14,95 |
| 28 Der ewige Dämon             | 256 S., EUR 14,95 |
| 29 Höllenkoma                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 30 Teufelstaumel               | 256 S., EUR 14,95 |
| 31 Totenfeier                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 32 Seelenwahn                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 33 Dämonenlust*                | 256 S., EUR 14,95 |

### Maddrax

|                                  |                   |
|----------------------------------|-------------------|
| 01 Apokalypse                    | 352 S., EUR 16,95 |
| 02 Genesis                       | 416 S., EUR 18,95 |
| 03 Der Schwarze Feind            | 256 S., EUR 14,95 |
| 04 Brot und Spiele               | 256 S., EUR 14,95 |
| 05 Der Weg des Blutes            | 256 S., EUR 14,95 |
| 06 Die Hüter der Quelle          | 256 S., EUR 14,95 |
| 07 Dämon aus der Tiefe           | 256 S., EUR 14,95 |
| 08 Die Expedition                | 256 S., EUR 14,95 |
| 09 Die schwimmende Festung       | 256 S., EUR 14,95 |
| 10 Die grüne Insel               | 256 S., EUR 14,95 |
| 11 Welt im Zwielicht             | 256 S., EUR 14,95 |
| 12 Die Graue Pest                | 256 S., EUR 14,95 |
| 13 Am Tor zur Hölle              | 256 S., EUR 14,95 |
| 14 Ruffan                        | 320 S., EUR 16,95 |
| 15 Der Klon                      | 256 S., EUR 14,95 |
| 16 Der Götterbote                | 256 S., EUR 14,95 |
| 17 Der Mann, den die Zeit vergaß | 320 S., EUR 16,95 |
| 18 Der lange Weg nach Waashon    | 256 S., EUR 14,95 |
| 19 Das Wasser der Lebens         | 256 S., EUR 14,95 |
| 20 Takeos Traum                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 21 Jagd durch die Zeiten         | 256 S., EUR 14,95 |
| 22 Das Tor ins Jenseits          | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Herrin der Schatten           | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Das Volk der 13 Inseln        | 288 S., EUR 15,95 |
| 25 Der Feuerrohrpriester         | 256 S., EUR 14,95 |
| 26 Die Truerver von Nuu'oleens   | 256 S., EUR 14,95 |
| 27 Die Macht im See              | 256 S., EUR 14,95 |

### Professor Zamorra

|                                |                   |
|--------------------------------|-------------------|
| 01 Zeit der Teufel             | 256 S., EUR 14,95 |
| 02 Verdammte der Rattenwelt    | 256 S., EUR 14,95 |
| 03 Fu Long                     | 256 S., EUR 14,95 |
| 04 Blutfemde                   | 256 S., EUR 14,95 |
| 05 Merlins Mörder              | 256 S., EUR 14,95 |
| 06 Drachentöter                | 256 S., EUR 14,95 |
| 07 Die Macht der Ewigen        | 256 S., EUR 14,95 |
| 08 Dhyarra-Jäger               | 256 S., EUR 14,95 |
| 09 7                           | 256 S., EUR 14,95 |
| 10 Konzil der Wölfe (1. Teil)  | 256 S., EUR 14,95 |
| 11 Wolfsesang (2. Teil)        | 256 S., EUR 14,95 |
| 12 Verschollen in der Parawelt | 256 S., EUR 14,95 |
| 13 Überleben verboten!         | 256 S., EUR 14,95 |
| 14 Merlins Stern               | 288 S., EUR 14,95 |
| 15 Der Weg zur Quelle          | 256 S., EUR 14,95 |
| 16 Laertes                     | 256 S., EUR 14,95 |
| 17 Todesflüsse                 | 256 S., EUR 14,95 |
| 18 Drachenkrieg                | 256 S., EUR 14,95 |
| 19 Das dunkle Kind             | 256 S., EUR 14,95 |
| 20 ALTERA – Spiel um das Leben | 256 S., EUR 14,95 |
| 21 Dämonenfelle Vatikan        | 256 S., EUR 14,95 |
| 22 Das Mord-Medium             | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Brutwelt: Terra             | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Höllische Visionen          | 256 S., EUR 14,95 |
| 25 Desaster                    | 352 S., EUR 18,95 |
| 26 Die Quelle des Todes        | 256 S., EUR 14,95 |

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| 27 Der Höllenhund        | 256 S., EUR 14,95 |
| 28 Weg ins Gestern       | 256 S., EUR 14,95 |
| 29 Dunkles Herz          | 256 S., EUR 14,95 |
| 30 Die Alte Macht        | 256 S., EUR 14,95 |
| 31 Mondfeuer             | 256 S., EUR 14,95 |
| 32 Der Schattenfresser   | 256 S., EUR 14,95 |
| 33 Krieg der Amulette    | 256 S., EUR 14,95 |
| 34 Crestfallen Point     | 256 S., EUR 14,95 |
| 35 Bibleblack            | 256 S., EUR 14,95 |
| 36 Feuerrose             | 256 S., EUR 14,95 |
| 37 Der Blutkompass       | 256 S., EUR 14,95 |
| 38 Neun Mond, neun Stern | 256 S., EUR 14,95 |
| 39 In Gothams Schatten   | 256 S., EUR 14,95 |
| 40 Blutwunde             | 256 S., EUR 14,95 |
| 41 Am Teufelstisch*      | 256 S., EUR 14,95 |

### Tony Ballard

|                                    |                   |
|------------------------------------|-------------------|
| 01 Die Hölle vergibt nie           | 256 S., EUR 14,95 |
| 02 Hexen-Hass                      | 256 S., EUR 14,95 |
| 03 Vampir-Amazonen                 | 256 S., EUR 14,95 |
| 04 Die Drachentöterin              | 256 S., EUR 14,95 |
| 05 Blutnacht der Zombies           | 256 S., EUR 14,95 |
| 06 Der Zorn des Todesengels        | 256 S., EUR 14,95 |
| 07 Der schwarze Diabolator         | 256 S., EUR 14,95 |
| 08 Die Stunde des Wolfs            | 256 S., EUR 14,95 |
| 09 Monster-Alarm                   | 256 S., EUR 14,95 |
| 10 Die Kiste der Ausgestoßenen     | 256 S., EUR 14,95 |
| 11 Die Teufels-Ninjas von Tanger   | 256 S., EUR 14,95 |
| 12 Die Rache des Geheulenen        | 256 S., EUR 14,95 |
| 13 Der Besucher                    | 256 S., EUR 14,95 |
| 14 Monster-Treff in Chinatown      | 256 S., EUR 14,95 |
| 15 Bluffzeit der schwarzen Druiden | 256 S., EUR 14,95 |
| 16 Die Dämonen-Insel               | 256 S., EUR 14,95 |
| 17 Das Buch des Schreckens         | 256 S., EUR 14,95 |
| 18 Die roten Teufel von Moskau     | 256 S., EUR 14,95 |
| 19 Das Blut der Gräfin G.          | 256 S., EUR 14,95 |
| 20 Die Eis-Dämonen                 | 256 S., EUR 14,95 |
| 21 Der Hexer von Kathmandu         | 256 S., EUR 14,95 |
| 22 Der Mann mit den goldenen Augen | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Die Tochter des Schädeljägers   | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Die Taiga-Teufel                | 256 S., EUR 14,95 |
| 25 Crossos, der achtbeinige Tod    | 256 S., EUR 14,95 |
| 26 Der Exekutor                    | 256 S., EUR 14,95 |
| 27 Gottes Gun-man                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 28 Mumiens-Terror                  | 256 S., EUR 14,95 |
| 29 Im Namen des Bösen              | 256 S., EUR 14,95 |
| 30 Late Night Zombie*              | 256 S., EUR 14,95 |

### Torn

|                                |                   |
|--------------------------------|-------------------|
| 01 Odyssee durch Raum und Zeit | 256 S., EUR 14,95 |
| 02 Die letzte Kolonie          | 256 S., EUR 14,95 |
| 03 Der Weg des Kriegers        | 256 S., EUR 14,95 |
| 04 Der Weltenverrichter        | 256 S., EUR 14,95 |
| 05 Kampf um die Erde           | 256 S., EUR 14,95 |
| 06 Das Killerkorps             | 256 S., EUR 14,95 |
| 07 Rückkehr zur Festung        | 256 S., EUR 14,95 |
| 08 Das letzte Gefecht          | 256 S., EUR 14,95 |
| 09 Ein neuer Wanderer          | 256 S., EUR 14,95 |
| 10 Die Rückkehr der Wanderer   | 256 S., EUR 14,95 |
| 11 Das Geheimnis der Wanderer  | 416 S., EUR 18,95 |
| 12 Kha'tex                     | 256 S., EUR 14,95 |
| 13 Vortex                      | 256 S., EUR 14,95 |
| 14 Herrscher des Cho'gra       | 256 S., EUR 14,95 |
| 15 Auge in Auge                | 256 S., EUR 14,95 |
| 16 Spiegel des Bösen           | 256 S., EUR 14,95 |
| 17 Hort der Finsternis         | 256 S., EUR 14,95 |
| 18 Blutrache                   | 256 S., EUR 14,95 |
| 19 Der Weg ins Cho'gra         | 256 S., EUR 14,95 |
| 20 Im Visier der Lu'cien       | 256 S., EUR 14,95 |
| 21 Der vergessene Gort         | 256 S., EUR 14,95 |
| 22 Legion des Grauens          | 256 S., EUR 14,95 |
| 23 Nemesis                     | 256 S., EUR 14,95 |
| 24 Der Stern des Lichts        | 256 S., EUR 14,95 |
| 25 Zeitendämmern               | 256 S., EUR 14,95 |
| 26 Unvergessen                 | 256 S., EUR 14,95 |
| 27 Nach dem Cho'gra            | 256 S., EUR 14,95 |
| 28 Tattoo                      | 256 S., EUR 14,95 |
| 29 Aufstand der Calahi         | 256 S., EUR 14,95 |
| 30 Die zweite Festung          | 256 S., EUR 14,95 |
| 31 Die Bestie von Shanghai     | 256 S., EUR 14,95 |
| 32 Doppelgänger                | 256 S., EUR 14,95 |
| 33 Krieger des Kha'tex         | 256 S., EUR 14,95 |
| 34 Die Blutgalere              | 256 S., EUR 14,95 |
| 35 Numquam                     | 256 S., EUR 14,95 |

### Vampir-Horror

|                                   |                   |
|-----------------------------------|-------------------|
| 01 Die Geburt des Bösen           | 448 S., EUR 20,95 |
| 02 Das siebente Opfer             | 448 S., EUR 20,95 |
| 03 Das grausame Meer              | 448 S., EUR 20,95 |
| 04 Blutige Tränen                 | 448 S., EUR 20,95 |
| 05 Der Herr der Untoten           | 448 S., EUR 20,95 |
| 06 Der Geist im Totenbrunnen      | 448 S., EUR 20,95 |
| 07 Das Archiv der schwarzen Särge | 448 S., EUR 20,95 |
| 08 Das Schloss der 1000 Tode      | 448 S., EUR 20,95 |
| 09 Die blutige Treppe             |                   |

# Dorian Hunter als E-Book



ZAUBERMOND  
Verlag der Phantastik

## Dorian Hunter

Band 1-4

Jetzt erhältlich!



Der Reporter Dorian Hunter verirrt sich nach Einbruch der Dunkelheit auf das Schloss derer von Lethian. Ein düsteres Geheimnis umgibt den Ort. Wer sind die anderen acht Gäste, die alle am selben Tag wie Dorian geboren wurden? Was bedeuten die Worte der Schlossherrin, dass diese Fremden genau wie er seit Jahren dort erwartet wurden ...?

- jeder E-Book Band ca. 400 Seiten
- erhältlich für den Amazon-Kindle sowie in Apples iBook-Store

€ 6,99  
pro Band  
Band 1  
zum Kennlernpreis  
von € 2,99  
(nur für begrenzte Zeit!)

## AM 2. MÄRZ ERSCHEINT



Tony Ballard 30  
**Late Night  
Zombie**



Prof. Zamorra 41  
**Am Teufelstisch**



Vampir-Horror 12  
**Die Teufelsanbeter**



Dorian Hunter 33  
Neue Romane  
**Dämonendunst**



Coco Zamis 29  
**Die Nacht  
der Skalpelle**



Bad Earth 29  
**Das Geheimnis  
der Auruunen**



Macabros 9  
**Höllentanz  
der Knöchernen**



Die Elfen 4  
**Der Fluch des  
Schicksalswebers**



Dorian Hunter 17  
**Das Dämonenauge**

Alle Buchserien mit brandneuen Texten als Hardcover mit Schutzumschlag

Keine Vorauszahlung. Einzelbestellungen über € 20,- Warenwert portofrei. Abonnements grundsätzlich portofrei und jederzeit kündbar. Auch ältere Titel weiterhin komplett lieferbar.



Überall im  
CD-Handel erhältlich

Zaubermond-CD's gibt es überall im Handel,  
Zaubermond-Bücher gibt es direkt und exklusiv  
per Post/Fax/Tel. oder online unter

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

Zaubermond-Verlag

Tempowerkring 1a, 21079 Hamburg

Tel. 0 40 / 53 02 06 - 96, Fax 0 40 / 79 01 28 81 80

E-mail [info@zaubermond.de](mailto:info@zaubermond.de)