Joachim Goede
Nach der Originalserie von Kurt Brand

REN DHARK

Drehbuch Teil 1
Atlas
(V1 05 - 19)

0.1 ZWEI KOLLIDIERENDE GALAXIEN
0.2 Die beiden Galaxien bewegen sich umeinander. Eine Laufschrift in Star Wars Art bewegt sich darüber.

Text wird dazu gesprochen

Ren Dhark hat das Erbe der Mysterious angetreten. Mit der POINT OF, dem auf Hope entdeckten Ringraumer, ist er unterwegs auf der Spur der vor tausend Jahren verschwundenen Erbauer dieses einzigartigen Schiffes. Er hat den Sprung nach Atlas gewagt. In der in die Milchstraße hineindriftenden Sterneninsel führt ihn sein Weg zu einem erdähnlichen Planeten.

LANDUNG DER POINT OF AUF DEM PLANETEN CUBIC

1.1 ANFLUG EINES RINGRAUMERS
Ein Ring fliegt ohne sichtbaren Antrieb auf einen wolkenverhangenen Planeten zu. Im Hintergrund zwei Sonnen vor dem Sternenteppich der Atlas-Galaxis. Das Ringschiff verschwindet hinter der Planetenkugel.

1.2 ZENTRALE DER POINT OF
Blick in die Zentrale der POINT OF, Ren Dhark wirkt abwesend. Er schaut Tino Grappa über die Schulter auf die Monitore. Dort laufen die Messwerte und Bilder des vierten Planeten.

GRAPPA
(leise)

Ich orte Energie-Erzeuger

Dan Riker beugt sich zum Commander hinüber.

RIKER

Ren was ist mit dir? Ren! Bist du wach?

Langsam schüttelt Ren Dhark den Kopf

Tino Grappa blickt zu Dhark

GRAPPA
(drängend fragend)

Soll ich die Energiesignaturen auf den Hauptmonitor schalten?

In Dharks braunen Augen flackert es.

DHARK
(abwesend)

Ja, eh ja. Welches Datum haben wir?

RIKER
(sichtlich überrascht, blickt Dhark erstaunt an)

Immer noch der neunte November Zweitausendachtundfünfzig. Warum fragst du?

Ren Dhark schüttelt sich, als ob er aufwacht.

DHARK

Nur so, ich wollte sicher gehen. Sehen wir uns den Planeten einmal genauer an.

Dan Riker blickt erneut zweifelnd auf seinen Freund, so als frage er sich, ob Ren Dhark etwas vor ihm verbirgt.

1.3 LANDEANFLUG
Die POINT OF kommt von der Nachtseite des Planeten und senkt sich auf die dichte Wolkendecke, in die sie dann eintaucht.

1.4 ZENTRALE DER POINT OF
Ren Dhark und Dan Riker betrachten die große Bildkugel, auf der sich in Falschfarben eine Ebene mit zahlreichen Erhebungen vorbeibewegt. Grappa meldet sich aus dem Off.

GRAPPA

Der Peilstrahl ist weg und die Energieerzeuger schalten sich jetzt nacheinander aus.

Grappa stöhnt. Dann sagt er

GRAPPA

Wir durchstoßen die Wolkendecke.

Eine andere Stimme meldet sich

GLENN MORRIS

Jetzt empfange ich auch kein Hyperfunkecho mehr. Alles tot auf diesem komischen Planeten.

Sprechpause und dann fährt er fort:

GLENN MORRIS

Als ob die sich vor uns verstecken wollen.

1.5 ZOOM AUF DIE BILDKUGEL

Die Bildkugel zeigt die ersten klaren, scharfen Bilder der Planetenoberfläche. Durch die Wolkenlücken zeigen sich große gelb und grünlicholivfarbene Ebenen getrennt von felsigen Gebirgszügen. Die Berge wirken nicht sehr hoch, haben aber felsig kahle Gipfel. Dann schiebt sich eine besonders große Ebene ins Bild. Zwischen den gelben Flächen leuchten plötzlich immer mehr blauviolett-weiße Fleckenmuster auf.

1.6 ZENTRALE DER POINT OF

Dan Riker in Großaufnahme spricht hastig mit kritischem Gesichtsausdruck.

RIKER

Ren, das könnte eine Falle sein. Was, wenn die Energieerzeuger plötzlich wieder anspringen und der Planet losschlägt. Wir haben das doch schon mehrfach erlebt.

Ren Dhark hat inzwischen den Kommandantensessel erreicht und nimmt dort Platz. Er wirkt jetzt sehr konzentriert und betrachtet den Monitor vor sich.

Jemand ruft:

Massenortung schlägt an.

DHARK
(im Befehlston)

Wir gehen tiefer bis dreihundertfünfzig unter die Wolkendecke.

Neben Dhark sitzt Hen Falluta an einer Konsole mit vielen farbigen Flächen, Diagrammen etc. Er betätigt einige Schaltelemente.
Dan Riker steht neben Dhark und schaut auf die dreidimensional wirkenden Bildschirmprojektionen vor ihnen.

RIKER
(ruft überrascht)

Das sind ja Unmengen von weißen Würfeln!“ Pause „Und alle gleich!

FALLUTA
(sichtlich beeindruckt)

Ordentlich ausgerichtet und gestapelt. Wie ein dreidimensionales Stapelspiel!

1.7 SCHWENK AUF DIE BILDKUGEL
Die Bildkugel zeigt weiße Würfel-Stapel auf großen blauvioletten glatten Flächen. Die Würfel sind alle gleich groß. Am Rand sind die Stapel teilweise überwachsen und es geht in den Urwald über.
Tino Grappas Stimme ist aus dem Off zu hören.

GRAPPA

Die Würfel sind alle gleich groß, Kantenlänge achtundvierzig Meter, und bis zu fünfzehn Lagen sind übereinandergestapelt. Die Fläche auf der sie lagern scheint aus Unitall zu sein.

Schwenk auf Dan Riker.

RIKER

Wenn das Bauwerke sind, dann sind die Städte hier auf Cubic sehr langweilig. Und nirgends Fester oder Türen.

Ren Dhark dreht sich zu Riker.

DHARK

Dan, du hast mal wieder einem Planeten den passenden Namen gegeben. Cubic, --- , Cubic passt perfekt. Was ist mit den Energiewerten?

Eine nicht sichtbare Person antwortet:

STIMME

Alles abgeschaltet. Kein Energieerzeuger mehr messbar.

DHARK

Dann landen wir und starten ein Flash-Kommando, um die Würfel näher zu untersuchen.

Dharks braune Augen blitzen unternehmungslustig, als er befiehlt:

DHARK

Vier Flash „Dan, Arc, Manu und Chris Shanton sowie die Cyborgs Alsop, Sass und Oshuta begleiten mich. Wir starten in fünf Minuten. Falluta, Sie übernehmen das Schiff und halten höchste Alarmbereitschaft

Dhark steht aus dem Kommandosessel auf und geht mit energischen Schritten durch die Zentrale zum Ausgang. Der öffnet sich automatisch mit leisem Summen vor ihm, Dhark geht durch.

1.8 AUF CUBIC

Die POINT OF ist gelandet und steht mit geöffneter Schleuse vor einem Würfelstapel der auf einer blauvioletten, völlig glatten Fläche liegt, Matter Sonnenschein, bedeckter Himmel, aber immer wieder reißen die Wolken auf. Zahlreiche flugsaurierähnliche Wesen kreisen in der Luft. Teilweise reicht der Dschungel schon an die Stapel, die bis über 700 Meter aufragen, großblättrige Schlingpflanzen und dazwischen immer wieder Bündelgewächse mit dutzenden armdicken Stämmen in verdrehten Strängen dominieren. Die Vegetation ist gelb bis olivgrün. Sie bedeckt auch etliche Würfel.
Auf der dicht bewachsenen Oberfläche eines Würfels liegen große Nester der Flugmonster.
Kurz darauf fliegen die Beiboote aus. In Kettenformation näherten sich die Flash den Bauwerken.

1.9 Stimme Ren Dharks aus dem Off.

DHARK

Wir fliegen den Stapel an, der hier am Rand des Dschungels noch eine freie Fläche aufweist.

Langsam schweben unitallblaue Beiboote dicht über der üppigen gelbgrünen Vegetation auf den Landepunkt zu. Aus dem Pflanzengewirr steigen Myriaden von Insektenschwärmen auf. Die Tiere sind winzig, nur vereinzelt größere Exemplare.

1.10 Stimme Ren Dharks

DHARK

Wir lassen die Helme der Anzüge geschlossen, die 008 und 017 landen auf dem Stapel, die anderen beiden suchen die Würfel ab und sichern uns.

1.11 Schwenk von oben über Weiße Würfel und die etwas entfernt gelandete POINT OF. Dann zurück zu zwei nebeneinander landenden Flash.

Aus der völlig glatten Zellwandung der Flash-Rümpfe wachsen sechs rund drei Meter lange Ausleger hervor. Sie sind extrem dünn. Auf den weit gespreizten Auslegern setzt der Flash auf und die Abdeckung öffnet sich.
Als vier Männer in dünnen Raumanzügen mit geschlossenen Helmen aussteigen, werden sie sofort von Insektenschwärmen eingehüllt. Doch als ein leichter Nieselregen einsetzt, verschwinden die käferartigen Schwärmer schnell.
Vorsichtig nähern sich zwei Männer den weißen fugenlos erscheinenden Würfeln.

1.12 Schwenk wieder unten an den Würfelstapel. Der Ringraumer ist im Hintergrund zu erkennen.

Arc Doorn und Chris Shanton, ebenfalls in Raumanzügen, gehen um einen am Rand liegenden Doppelwürfel herum.

SHANTON

Ist das Metall oder was für ein Material?

DOORN

Ich tippe auf ein Mehrkomponentengemisch. Die Oberfläche sieht von nahem nicht metallglatt, sondern feinschuppig aus.

Arc Doorn berührt vorsichtig die weiße Wandfläche. Sofort zieht er seine Hand zurück.

DOORN

Aber eiskalt, obwohl wir hier fünfundzwanzig Grad haben. Als ob sie gekühlt wird. Schau mal, an der Berührungsfläche hat sich das Material hellblau verfärbt.

HANDABDRUCK

Zoom auf den hellblauen Handabdruck, deutlich zu erkennen, verblasst aber zusehends.
Die Männer stellen einige Messungen an.

SHANTON

Überall acht Grad Oberflächentemperatur. Hey Bram und Lati welche Temperatur messt ihr oben auf dem Stapel?

BRAM SASS
(von oben, trocken)

Auch acht Grad

Ren Dhark ist zu Doorn und Shanton am Fuße des Würfelstapels getreten

DHARK

Könnt ihr einen Eingang oder Öffnungen erkennen?

DOORN
(mürrisch)

Nein, nichts. Alles ist fugenlos weiß. Nirgends auch nur eine Fuge oder ein Riss. Und bei euch oben?

STIMME

Bisher auch nichts. Selbst die zwei einzelnstehenden Kästen sind völlig glatt. Wir gehen jetzt an der Ostseite entlang, vielleicht finden wir dort etwas. POINT OF, könnt ihr irgendwelche Signale oder Energiesignaturen aus den Würfeln anmessen?

Grappa aus dem Off

GRAPPA
(enttäuscht)

Nichts, rein gar nichts. Die haben alles abgeschaltet als wir herkamen. Wir bleiben weiter dran und geben Bescheid, wenn sich etwas ändert."

1.13 Schnitt – ZWEI STUNDEN SPÄTER VOR DER POINT OF

Die Flash kehren zur POINT OF zurück und fliegen durch die Wand in das Schiff ein. Auch die anderen Männer wandern zum Schiff zurück.

1.14 FLASHDEPOT IN DER POINT OF

Im Flashdepot steigen vier Astronauten aus. Einer von ihnen, Dan Riker, klappt seinen Falthelm zurück.

RIKER

Es gab keine Öffnung und die Oberfläche der Würfel war unangreifbar.

Der neben ihm aussteigende Wonzeff schlägt vor:

WONZEFF

Wir sollten versuchen, mit Intervall in einen Würfel einzufliegen.

RIKER

Aber nur im Schritttempo und bei Widerstand sofort stoppen.

Ren Dhark kommt hinter einem Flash hervor.

DHARK

Ok, so machen wir es. Also los!

Die Männer steigen wieder ein, die Flash fliegen aus.

1.15 Schnitt FLASH FLIEGT AM WÜRFELSTAPEL HOCH

Man sieht den Flash von außen, der sich langsam an die Seitenwand eines, auf der oberen Stapelfläche freistehenden, Würfels heranschiebt. Etwa fünf Zentimeter vor dem Würfel stoppt das unsichtbare Intervall den Flash, der sich nicht weiter vorbewegen lässt. Wonzeff versucht es noch an zwei weiteren Stellen und auch von oben in die Würfelfläche aber der Flash kann nicht in die Würfelwand eindringen.

1.16 Dan Riker ist aus dem Off zu hören:

RIKER

Versuche es mit Dust, die Wand zu öffnen.

1.17 Schnitt IM COCKPIT DES FLASH

Wonzeff schaltet mit der linken Hand an einer Art Knauf, den er in die rechte von drei Rillen schiebt. Er bestätigt:

WONZEFF

Dust steht. Ich versuche es zuerst flächig.
--
Bringt nix, jetzt gehe ich auf Punktbeschuß.

1.18 FLASH AM WÜRFEL

Man sieht wie der grüne Strahl sich auf der weißen Würfelfläche bewegt und dort zerplatzt. Aber die Oberfläche des Würfels bleibt unverändert.

1.19 Schnitt ZENTRALE POINT OF

Zwei uniformierte Kadetten schalten an einer blinkenden Wand. Schwenk von der Galerie nach unten.
Ren Dhark steht neben zwei anderen Männern am Kommandanten-Sessel. Er beugt sich vor zu den Sprechrillen.

DHARK

Stoppt die Zerstörungsversuche. Wir müssen uns etwas anderes einfallen lassen, um die Würfel zu knacken. Tschu Lin soll mit seinem Archäologenteam und den Messgeräten anrücken.

2.0 SCHNITT SZENEWECHSEL

2.1 PLANET BABYLON

Ein Planet (Babylon, Aussehen? Kann man die großen Pyramidenstädte mit den dazwischenliegenden Parks erkennen?) wandert langsam ins Blickfeld. Etwa 30 Ringschiffe fliegen vorbei und steuern im eleganten Bogen auf den Planeten zu.

2.2 Rückzoomen, BILDSCHIRM

Das Bild ist auf einem großen Bildschirm in einer Raumschiff-Zentrale zu sehen. Vor den Bildschirmen steht Cal Letter. Er wendet sich zu dem neben ihm sitzenden Chan Liu, und sagt:

LETTER

Wir landen in Dreiergruppen auf dem markierten Flugfeld und lassen uns von den Controllorobs abholen. Sind auch alle Passagiere auf die bevorstehende Tortur der Wahrheitsprüfung vorbereitet?

Chan Liu ist sichtlich nervös, bemüht sich aber mit fester Stimme zu antworten.

LIU

Ay Sir. Wir haben alle Schulungen und Psychoberatungen abgeschlossen. Es kann losgehen.

Sicher und feinfühlig gleiten sein Finger über Tasten und Sensorfelder. Dabei sagt er:

LIU

Die S-264 verlässt jetzt den Parkorbit. Die S-704 und S-714 folgen.

2.3 AUF BABYLON AN RIESIGER RINGPYRAMIDE

Kameraschwenk vom Fuß einer gewaltigen Ringpyramide nach oben. Drei Ringraumer landen dort gerade auf dem flachen Dach dieses Bauwerks. Eine große rotorange leuchtende Sonne steht am Himmel. Sie strahlt durch eine breite Lücke in der dichten Wolkendecke und badet die parkartige Landschaft mit den gewaltigen Bauwerken in helles, leicht ins Gelbe verschobene Licht. Die Schleusen der Ringschiffe öffnen sich Die Passagiere verlassen die Ringraumer und sammeln sich im Schatten der Schiffe. Sie warten in kleinen Gruppen um einem Versorgungsstand mit Snacks und Getränken.
Stimmengewirr und viele

Ahs und Ohs

Kameraschwenk BLICK NACH UNTEN

Zeigt die Blicke der Neuankömmlinge in die Tiefe, wo zwischen den Pyramiden grünen Parkanlagen zu sehen sind. Man hört eine Stimme sagen:

STIMME

Und wo ist die goldene Statue. Die soll ja bis an die Wolken reichen.

Dann wieder Oben auf der DACHFLÄCHE:

Andere STIMME

Die ist von hier nicht zu sehen. Der große Platz mit der mehr als achttausend Meter hohen Figur ist zweitausendvierhundertdreißig Kilometer von hier entfernt. In dieser Richtung.

Ein kräftiger dunkelhäutiger Techniker deute nach rechts zum Horizont.
Eine junge Raumkadettin erklärt den Umstehenden:

RAUMKADETTIN

Ich weiß, dass Sie wie alle Neuankömmlinge von den gewaltigen Dimensionen auf Babylon überwältigt sind. Mir war es ähnlich gegangen.

Sie geht nah an den Rand der Plattform.

RAUMKADETTIN

Wir stehen jetzt auf der Pyramide A-Eins von Ancor, einer der zahllosen Pyramidenstädte auf Babylon. Allein dieser Komplex besteht aus siebzehn Großgebäuden, jedes eine ganze Stadt für sich.

Nochmals ein Schwenk ÜBER DIE AUSSICHT von der Dachplattform der Pyramide.

Eine korpulente rotlockige Frau drängt sich vor.

DICKE FRAU

Und wann bekommen wir den goldenen Menschen zu sehen?

Ein schlanker Herr in eleganter Kleidung antwortet ihr.

SCHLANKER MANN

Unser Koordinator hat mir gesagt, die ersten zwei Tage sind zum Eingewöhnen und Kennenlernen der Wohnungen und künftigen Arbeitsplätze. Für kommenden Sonntag ist dann eine Besichtigungstour geplant, zwar überwiegend per Transmitter, aber wir sollen auch den Goldenen kennenlernen.

Die korpulente Frau senkt sichtbar enttäuscht ihre feisten Arme.

DICKE FRAU

Also erst in einer Woche. Ich bin gespannt, ob die in natura auch so imposant wirkt wie in den Videos.

RAUMKADETTIN

Noch viel eindrucksvoller. Ich war schon mehrfach dort gewesen. Dort bekommt man erst die wirkliche Achtung vor den Leistungen der Mysterious.

STIMME AUS DEM OFF

Und wie lange müssen wir hier noch warten? Die Controllos machen wohl Mittagspause?

Die junge Raumkadettin blickt fragend umher.

RAUMKADETTIN

Sonderbar, sonst kamen die Roboter immer sofort nach der Landung, um die Menschen zum Totalcheck abzuholen. Warten wir mal ab.

2.4 Szenenwechsel EMPFANGSBEREICH IM EG EINER RINGPYRAMIDE

Durch die nach außen voll transparent geschalteten Seitenwände fällt das helle Licht der roten Sonne Neo herein.
Eine Gruppe uniformierter Männer und Frauen sitzt an einem langgezogenen ovalen Konferenztisch.
Schwenk auf Janos Szardak. Er trägt eine gut geschnittene Uniform ohne irgendwelche Orden und Rangabzeichen.

SZARDAK

Commander Dhark hat mich gebeten, die Ankunft der Wissenschaftler hier auf Babylon abzuwarten. Wie Sie wissen, sind vor genau fünf Stunden die ersten dreißig S-Kreuzer gelandet. Wir warten immer noch auf die Bestätigung, dass die Controllos die Passagiere gecheckt haben.
Inzwischen möchte ich ihnen ein paar Informationen zu Ren Dharks Expedition an den Rand der Milchstraße geben.
Er folgt dem Peilstrahl der von dort kommt. Da zu befürchten ist, dass die Hyperfunkverbindung zur POINT OF auf die riesige Entfernung zum Signalstern abreißen könnte, wird Ren Dhark an geeigneten Stellen Signalsonden aussetzen. Ich werde mit meinem Team hier das Anlaufen der Untersuchungen auf Babylon betreuen. Falls sich die POINT OF länger als zwanzig Tage nicht meldet, soll ich Ren Dhark mit drei Ringraumern folgen

Cass Lefter hebt die Hand.

LEFTER

Ich erfahre gerade, dass die Kontrollinstanz abgeschaltet ist. Die Passagiere der dreißig Ringraumer sind ohne Check in die Pyramide gelangt. Ihre Schiffe waren vor fünf Stunden auf dem Raumhafenfeld 71 gelandet. Es scheint, seitdem die riesige Roboter-Ringraumerflotte auf dem Planeten aufgesetzt hatte, werden die S-Kreuzer und ihre Besatzungen von der robotischen Schutztruppe akzeptiert. Auch die nächsten S-Kreuzer sind inzwischen problemlos gelandet.

Ein zivil gekleideter MANN

Wenn der Kontroller uns tatsächlich in Ruhe lässt, wird er wohl die Menschen als ungefährlich akzeptiert zu haben.

Eine Frau in grüner Uniform. FRAU

Oder sie erkennen die Ringraumer. Vielleicht sollten wir einen Kugelraumer herbitten und sehen, was dann mit der Besatzung passiert

SZARDAK

Gute Idee schätze ein fünfzig Meter Pantherraumer mit maximal zwanzig Mann Besatzung kann in zwei bis drei Tagen vorbereitet werden und auf Babylon landen. Wir müssen nur die Mannschaft briefen auf das, was sie hier erwartet. Lefter, können Sie bitte gleich Terra anrufen und das veranlassen.

3.1 **Szenenwechsel** IN DER TRANSMITTERZENTRALE AUF DOCKYARD

Schwenk durch den großen mit viel technischen Geräten ausgestatten Raum. In der Mitte, in einer Grube steht der Transmitter

3.2 Erstaunt, beinahe ehrfürchtig stehen vier Männer in Kampfanzügen und blicken alle auf die dreißig Meter durchmessende irisierend leuchtende Kugel, die von zwei Halbschalen gehalten wird. In der Mitte des flimmernden Energieballes flackerte es gefährlich tiefrot, als wolle jeden Moment die Kugel platzen und das Rote sich in den Raum stürzen.

3.3 Der Cyborg Ule Cindar senkt lässig seine Arme.

CINDAR

Das also ist der große Kugeltransmitter, hier auf Dockyard. Wohin sollen wir uns wenden?

3.4 Schwenk von den Cyborgs auf die durcheinander wuselnden Menschen in der mit warmem Blaulicht erleuchteten Halle.

3.5 Jes Yello steht neben Cindar und deutet auf einen Mann der an einer Schaltkonsole mit einer kleinen Gruppe von Personen in weißen Overalls arbeitet.

YELLO

Da vorn ist Dr. Martens, den kenne ich noch von der Akademie.

Die Cyborgs nehmen ihre umfangreichen Ausrüstungsrucksäcke auf und gehen langsam zu der Wissenschaftlergruppe.

3.6 Der grauhaarige Dr. Charles Martens empfängt sie.

MARTENS

Ah, Jes da seid ihr ja. Stell uns doch bitte deine Begleiter vor.

YELLO

Gern. Ule Cindar ist ein Cyborg der ersten Generation und hat schon zahlreiche Einsätze erfolgreich abgeschlossen.
Yin Segha…

Yello deutet auf einen kleinen, gedrungen asiatisch aussehenden Mann.

YELLO

ist unser Neuling und dies ist erst sein dritter Einsatz.

Segha lächelt verlegen und gibt den Wissenschaftlern die Hand.

YELLO

Und Jens Krawutt. Er ist wie Yin ein Cyborg der zweiten Serie. Seine grauen Haare hat er, seit er mit Ule und mir zusammenarbeitet.

Alle lachen und schüttelten sich die Hände.

MARTENS

Ihr dürft also die Transmitterstraßen erkunden, neue Planeten entdecken und weitere Wunderwerke der Mysterious finden. Ich beneide Euch. Wir hier sitzen den ganzen Tag vor Bildschirmen und Konsolen und versuchen die Logik der Anlage zu verstehen.

CINDAR

Hoffentlich wissen Sie inzwischen auch, wie wir sicher von unseren Ausflügen wieder hierher zurückgeholt werden können.

Eine junge Kollegin von Dr. Martens schaltet sich ein.

KOLLEGIN

Aber ja. Die Schaltungen beherrschen wir inzwischen. Der Weg nach Node ist schon fast ein Highway. Hier schauen Sie.

3.7 Schwenk auf die BILDSCHIRMWAND

Auf einigen Schirmen ist ein Gewirr sich kreuzender und verzweigender Linien dargestellt. Einige blinkten und eine ist dunkelviolett hervorgehoben.

SEGHA

Ist das die Strecke von hier zum Node-Transmitter?

Ein TECHNIKER

Genau, und violett zeigt an, dass sie im Augenblick in der Node-Station auf Senden geschaltet ist. Da jetzt, erfolgt ein Durchgang. Und schon sind sie hier.

Schwenk in den Raum

Alle schauen zur Transmitterkugel, aus der drei Männer und zwei Frauen heraustreten, eine niedrige Rampe hochgehen und wie selbstverständlich sofort auf das Portal der Halle zusteuern.
Martens nimmt die Cyborgs zu Seite.

MARTENS

Bitte kommen sie mit. Ich gebe Ihnen die speziellen Instruktionen für diese Anlage. Das meiste kennen sie wahrscheinlich schon aus ihrer Transmitterschulung und den Mentcaps.

CINDAR
(mit unternehmungslustig blitzenden Augen)

Danke, wir wollen baldmöglichst aufbrechen.

MARTENS

Das könnt ihr sofort, alles ist vorbereitet.

Nacheinander schreiten die vier Männer auf die große rote flimmernde Kugel zu.

Transmitterdurchgang mit Lichtspiel, Blink etc.

4.0 **Szenenwechsel** AUF EINEM NAMENLOSEN PLANETEN

4.1 Mit geschlossenen Helmen, im Phantzustand mit gezogenen Blastern stehen die vier Männer dicht zusammen. Hinter Ihnen

ein grauer 3 Meter durchmessender Transmitterring, aus dem sie offensichtlich gerade gekommen sind.
Schwaches Dämmerlicht, kein Problem für die infrarotsehenden Cyborgs.

CINDAR
(rattert schnell herunter)

Rundumsicherung, Schwerkraft-, Strahlung-, Luftanalyse, Temperatur.

SEGHA, KRAWUTT, YELLOW
(schnell nacheinander)

Sicherung steht, keine Direktbedrohung erkennbar!
Eins Komma Vier Gravos! schwache Gammastrahlung!
Sauerstoffatmosphäre mit achtundzwanzig Prozent O2,
Spuren von Edelgasen, hauptsächlich Radon!
Dreihundertfünf Kelvin! Ganz schön warm hier.

Die Cyborgs sehen sich um. Der Ringtransmitter steht in einem aus Steinen gemauerten Gebäude. Die ovale Decke über ihnen ist aus einem graublauen Metall.
Zwei Mann sicherten, die anderen beiden gehen durch die offene Tür in eine kleine 25 Meter lange Vorhalle. Am anderen Ende der Halle türmen sich grau und rötlichbraune Sandmassen. Sie verschließen fast vollständig eine rechteckige Öffnung, durch die helles Licht hereindringt.

4.2 AUSSERHALB DES TRANSMITTERGEBÄUDES IN EINER ÖDEN LANDSCHAFT

Über den Sandhaufen kletterten die Männer durch die schmale Öffnung und stehen in einer Geröllwüstenlandschaft.
Graue Felsen mit zahllosen Abbrüchen und Geröll. Dazwischen breite Felder aus rotem und braunem Sand. Der Wind wirbelt den feinen Staub auf.

YELLO
(enttäuscht)

Warum steht in dieser Einöde ein Transmitter. Außer dem Gebäude, aus dem wir kommen, gibt es hier keine Anzeichen einer Zivilisation.
Laß uns die Drohnen starten, um einen Überblick zu gewinnen. Ich denke hier sind wir schnell fertig.

CINDAR

Was hattest du hier erwartet? Ein weiteres technisches Wunderwerk der Mysterious, oder dass wir von begeisterten Aliens mit ausgebreiteten Tentakeln empfangen würden?

Die vier stapfen durch die Landschaft, setzen einige Messgeräte ein. Sie starten drei Agrav-Drohnen. Aber es finden sich keine Hinweise auf Zivilisation. Keine Tiere oder Pflanzen. Nur ein paar Flechten und Moose GROSSAUFNAHME

KRAWUTT
(schaut auf ein Tab Display)

Etwa 150 Kilometer von hier gibt es einen großen Krater, in dem die Radioaktivität hoch ist.

SEGHA

Vielleicht gab es einen Krieg, der die Zivilisation hier ausgelöscht hat.

KRAWUTT
(schüttelt den Kopf)

Glaub ich nicht. Es gibt nur den einen Krater. Vielleicht ist dort ein Asteroid oder Komet eingeschlagen. Nehmen wir ein paar Proben für unsere Geologen und Exobiologen zuhause. Vielleicht finden die etwas.

Die Männer gehen zum Gebäude zurück.

CINDAR

Vor allem das Alter der Anlage ist interessant. Scheint zumindest nicht tausend Jahre alt zu sein.

YELLO

Ok, packen wir zusammen!

Ohne abzuwarten stapft Yello durch den feinen Sand in die Vorhalle zurück. Die anderen folgten. Am Transmitterring bemerkten sie erst jetzt im Licht ihrer Helmscheinwerfer wie hoch der Staub auch hier liegt. Die Antenne ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

KRAWUTT

Erstaunlich, dass der noch funktionierte.

YELLO

Warts ab, Jens. Vielleicht nur in einer Richtung. Wo ist die Steuerkonsole?

Alle suchen nach dem Block mit den Mysterioussymbolen von dem die Anlage geschaltet werden konnte. Erst nach mehreren Minuten hat Segha einen Staubhaufen beiseite geschaufelt unter dem eine kleine rechteckige Säule verborgen war. Eine Bereitschaftsanzeige blinkt schwach.

CINDAR

Hm, nur ein einziger Weg ist möglich. Das ist hier wohl eine Sackgasse. Hoffentlich führt diese Einstellung zurück nach Dockyard.

KRAWUTT

Probieren wir es aus. Wer geht zuerst?

Sie warten minutenlang auf das Freizeichen. Dann ist der Transmitter durchgangsbereit.
Jens Krawutt geht als erster durch den Ring

4.3 TRANSMITTERHALLE AUF DOCKYARD

Die vier Männer, über und über mit rötlich braunem Staub eingestaubten Raumanzügen, treten aus der flimmernden Transmitterkugel.
Ein Techniker neben der Transmitterkugel am Schaltpult dreht sich zu ihnen um.

TRANSMITTERTECHNIKER

Wo kommt ihr denn her? Wer hat euch denn so eingepudert?

KRAWUTT
(lachend, den Helm abnehmend)

Wir haben im Sand gespielt und Türmchen gebaut. Aber im Ernst. Der Ausflug hat sich nicht gelohnt. Das war eine Sackgasse!

Dr. Martens steht von seinem Sessel vor der Schaltwand auf und geht zu den vier Männern, die aus der Vertiefung, in der der Transmitter steht, die Rampe hochkommen.

MARTENS

Nach dem Duschen und einer umfassenden Berichtsaufnahme könnt ihr schon bald wieder auf Reisen gehen.

YELLO

Bin gespannt, wohin uns die Transmitterstraßen beim nächsten Mal bringen.

Personenverzeichnis mit Beschreibung der Personen

Ren Dhark: Commander der Planeten, 1,79, schlank, weißblond, graubraune Augen, breitschultrig, *2028
Dan Riker: Chef der TF, 1,76, schwarze Haare, Buschige Augenbrauen, blaue Augen, kleiner, schmaler als RD, breiter Mund, kleine Nase, vorspringendes Kinn, roter Kinnfleck bei Erregung, *2029
Hen Falluta: Erster Offizier der POINT OF; 1,76, dunkelhaarig, hohe Stirn, *2018
Glenn Morris: Cheffunker, Hellblonde Haare, schmale Gestalt, Stilbewusst, *2030
Tino Grappa: Ortungsoffizier, 1,97, Mailänder, blond und sommersprossig, * 2026
Bram Sass: Cyborg, 1. Gen. 1,83, Tiroler, *Zigeunervorfahren, die Ruhe selbst, buschige Augenbrauen, *2033, sieht älter aus*
Janos Szardak: 1,64, Pokergesicht mit Plastiknase, grauhaarig, Kontaktlinsen, *2012
Cal Letter: 1,82, fast kahl, Adlernase, kantiges Gesicht, wirkt äußerst energisch ist aber ein. Ruhiger, besonnener, erfahrener Raumfahrer, stets auf Ausgleich, Harmonie bedacht, *2013
Chan Liu: Erster Offizier S-264, Chinese, schwarzes dichtes Haar, nervös, handelt aber sicher und feinfühlig, *2025
Ule Cindar: Cyborg 1.Gen. Blass, blonde Haare, unauffällig, stammt aus den Anden, schlank, schweigsam, *2033
Jes Yello: Cyborg 2. Gen. hagerer Texaner, Sommersprossen auf kleiner spitzer Nase, *2034
Dr. Charles Martens, grauhaariger Transmitter- und Hypertechnikexperte, *1999
Yin Segha: Cyborg 2. Gen. 1,66 klein, gedrungen, Asiate, reaktionsschnell, *2036
Jens Krawutt: Cyborg 2. Gen, 1,98, graue Haare, *2031
Cass Lefter: Major, 1,95, Kommandant der FO VII, kräftig *2018
Arc Doorn: *1,82, Ingenieur, bullig, Boxernase, mürrisch, mundfaul, lange rote Haare, Sibirier*
Cris Shanton: schwergewichtig, Kraftwerksingenieur, *Halbglatze, Backenbart, schwergewichtig, *2012*
Pjotr Wonzeff: Flashpilot, *schlagfertiger Draufgänger, hochgewachsen, Kurzhaarschnitt, eisgraue Augen, *2026*

Technische Beschreibungen:
Flash: zylinderförmige Behälter von hellgrauer? (aus Unitall!) Farbe. Länge: drei Meter, Breite knapp die Hälfte.

Geschätzter Durchmesser: 1,20 Meter. Flash sind vorn und hinten leicht abgerundet.
Innenraum: Am vorderen und rückwärtigen Ende befanden sich die halbkreisförmig gebogenen Schalttafeln. Davor jeweils ein fest verankerter Sitz, mit dem Rücken zueinander. Im Ruhemodus gibt es im Flash wohl unterschiedliche Kontrollinstrumente, aber eine Steuerung ist nicht sichtbar. Beim Starten läuft ein starkes Summen durch den Flash. Schlagartig erwachen die erloschenen Kontrollen.
Die Wände des Flash werden transparent, so dass man alles sehen kann.
Waffensteuerung: Links neben seinem Sitz eine knaufartige Erhebung mit drei Rillen, die strahlenförmig von dem Schalter ausgingen. Auf Druck von oben rastet der Schalter ein und lässt sich in eine dieser Rillen drücken. Die nach rechts weisende Öffnung löst Dust, einen olivgrünen Strahl aus. Er geht von der abgerundeten Spitze des Flashs aus.