Rezensionen von Buchtips.net

Chris Zelert: Die Helden von Gumania

Buchinfos

Verlag: Semikolon ([weitere Bücher von diesem Verlag zeigen](#))
Genre: [Science Fiction](#)
ISBN-13: 978-3-940129-42-0 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 0.00 Euro (Stand: 01. Januar 1970)

Dies ist eine Science Fiction Erzählung mit Fantasy-Einschlag und auf der Basis eines anscheinend selbst erfundenen Kartenspiels ähnlich Magic, aufgebaut. Der Autor scheint noch sehr jung zu sein, irgendwo zwischen zehn und fünfzehn Jahre. Die Sprache des Romans ist sehr einfach gehalten. Die Zauberer und Helden die gegen das Böse antreten erhalten bei den Auseinandersetzungen immer eine "volle Breitseite" und einer "geht ständig den Bach ab". Mir fiel als erstes auf, dass der Roman einen Lektor braucht. Schon in der sechsten Zeile der ersten Seite findet sich ein Schreibfehler. So beginnt zumindest kein gutes Buch.

Der Klappentext konnte mich nicht richtig animieren, das Buch zu lesen: "Das Abenteuer, das der Autor Chris Zelert in diesem zweiteiligen Roman erzählt, ist die Saga um die vierzehn Helden von Gumania, erschaffen von sieben Zauberern, um gegen das Böse zu kämpfen. Der Roman erzählt nicht nur den Anfang der Saga (das hoffe ich doch sehr), außerdem geht es tiefer in die Geschichte der Helden hinein (wie soll das gehen, da diese von den Zauberern erschaffen wurden und praktisch erwachsen waren) - dabei werden viele Geheimnisse gelüftet und von der Entscheidungsschlacht zwischen Gut und Böse berichtet. Lassen Sie sich verzaubern von einem Roman, der in keiner SF-Sammlung fehlen sollte."
Das Buch beginnt damit, dass auf einem fremden Planeten sieben Beiboote landen, die sich aufteilen um überall zu sein. (Sieben Beiboote um überall auf einem Planeten zu sein? Wie soll das gehen). Die sieben Zauberer stellten sich in den Weg, doch wichen sie der Übermacht und versteckten sich in einer Höhle. Auf der anderen Seite der Welt erscheint ein Erdraumschiff mit dem Namen Marl und Lars Gumania landet auf den Planeten und nennt ihn gleich nach sich selbst. (Warum kämpfen aber das Raumschiff Marl und das Mutterschiff der Dämonen nicht miteinander?). Lars gelangt in eine andere Höhle des Planeten. Dort findet er eine Rüstung und verwandelt sich in Paiman. Danach gelangt er zu den Zauberern, die gerade die vierzehn Helden der Geschichte erschufen, besiegt die Dämonen und gut ist. In der Zwischenzeit starten die anderen Menschen und benachrichtigen die Raumstation auf der Erde. (Eine Raumstation - auf der Erde?) Dafür war drei Stunden nach der Entdeckung des Planeten dieser von den Dämonen befreit.

500 Jahre später taucht ein neuer Feind auf und man sucht nach Max Pieré und seinem Sohn Jack. Und das nur, weil im Körper von Max der böse Geist von Zark steckt. Und später stellt sich heraus, dass in Jack die geheime Kraft des Paiman steckt. Also ähnlich bei der Vater - Sohn - Beziehung Darth Vader und Luke Skywalker. Paiman gewinnt fast jedes Duell und die Bösewichter sind jedesmal stinksauer. Dafür beamen die Gewinner immer auf ihre Basis zurück.

Ständig gibt es neue Kämpfe, neue Karten und Zaubersprüche werden ausgespielt, andauernd wird jemand voll erwischt, das Monster besiegt, und der eine oder andere geht nach Hause.

Das Buch hat keine Handlung. Es ist eine Aneinanderreihung von kleinen Kämpfen. Es gibt keine Beschreibungen von der Landschaft, den Städten, den Lebewesen dort. Die Figuren leben gerade so, haben aber keinen Charakter, keine Eigenschaften. Es gibt keine Beziehungen untereinander, ja man muss noch nicht mal essen, trinken oder schlafen. Das fehlende oder mangelhafte Lektorat, die Logikfehler und ähnliches mehr sorgen für absolute Langweile für Romanleser. Das ganze Buch ist langweilig und sicherlich nur für Kartenspieler interessant. Ich habe keine Ahnung, wie alt der Autor ist. Aber je jünger er ist, desto positiver kann man das Buch betrachten.

1 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [erik schreiber](#)
[28. Oktober 2009]