

Rezensionen von Buchtips.net

Greg Bear: Primordium

Buchinfos

Verlag: [Panini \(weitere Bücher von diesem Verlag zeigen\)](#)
Genre: [Science Fiction](#)
ISBN-13: 978-3-8332-2524-6 ([bei Amazon.de bestellen](#))
Preis: 39,95 Euro (Stand: 09. Dezember 2021)

Nur knapp überlebt der Chamanune Chakas in seiner Rüstung und dank eines Energiefeldes den Sturz auf einer Welt, in der sich der Horizont in den Himmel erhebt, eine gigantische Kriegsmaschine der Blutväter, einem Halo. Die junge Vinnebra nimmt sich seiner an und pflegt seine Verletzungen. Als Mitglied eines Stammes dort lebender Menschen ist sie scheinbar die einzige, die Verständnis für ihn hat. Sie pflegt den Verletzten gesund und erzählt und zeigt ihm die Besonderheiten der Halo-Flora und Fauna. Zum Beispiel wie man Skorpione findet, fängt und isst. Zudem stellt sie Chakas ihrem Großvater, Gamelpar, vor. Gamelpar wird zwar von den Dorfbewohnern respektierter, aber auch gefürchteter Mensch, und ist gleichzeitig ein von der Dorfgemeinschaft Ausgestossener.

Gemeinsam mit Gamelpar und seiner Enkelin Vinnebra macht sich Chakas auf die Suche nach Morgenwächter, den er ebenfalls irgendwo auf diesem Halo vermutet. In ihrer Begleitung beginnt Chakas eine lange abenteuerliche Reise über einen verlorenen und stark beschädigten Halo-Ring. Je länger sich seine Reise auf der Innenseite der seltsam bizarren Konstruktion hinzieht, umso deutlicher wird der kleinen Schicksalsgemeinschaft, die Zerstörungen in Folge des gnadenlosen Krieges unter den Blutsvätern. Der Teufelskreis aus Schrecken und Hoffnungslosigkeit hält sie gefangen. Die Menschen wurden sowohl zu Versuchskaninchen als auch zu Schachfiguren in einem kosmischen Spiel. Es ist ein Spiel uralter Rachegeleüste zwischen den Mächten, die die Galaxie mit Leben erfüllten und den Blutsvätern. Ein Spiel, nichts weiter, denn keiner von ihnen wird gewinnen. Mit jedem Schritt finden sie Hinweise auf planlose Aktionen der Blutväter, ja ganzer Heerschaaren toter Blutsväter, die im Krieg ihr Leben lassen mussten. Gleichzeitig finden sie aber auch Hinweise auf ein uraltes Unwesen, einen vorzeitlichen Gefangenen der Blutväter, der einst auf das Halo gebracht wurde, in einer Art lebenslangen Gefangenschaft. Dagegen wirkt Napoleons Aufenthalt auf St. Helena eher wie ein Wimpernschlag der Geschichte. Die mächtige und monströse Intelligenz behauptet von sich, der letzte Vorläufer zu sein und die nun sowohl über diesen HALO-Ring als auch über die Menschen darauf herrscht. Die zum Teil lebensfeindlichen Umweltbedingungen erschweren das Reisen, machen es zu einer Tortur. Gleichzeitig quält der alte Geist des Herrn der Admirale Chakas. Dessen genetischer Code findet sich verborgen tief in Chakas wieder und drängt beständig an die Bewusstseinsoberfläche von ihm. Der tote Blutsvater fordert von Chakas all seine mentale Kraft, damit der Blutsvater nicht seinen Körper übernimmt und seiner Blutrache nachkommt.

Endlich gelingt es ihnen auch, wieder zu finden. Sein Zusammentreffen macht der kleinen Gruppe klar, wie ausweglos sich ihre Lage darstellt. Trotzdem ist Chakas auf der Suche nach einem Weg, der sie alle nachhause führen soll.

Da bereits auf den ersten Seiten klar wird, dass Chakas nun Teil oder gar ganz eine Maschine ist, wird klar, hier eine "Erinnerungs"-Geschichte vorzufinden. Immer wieder wird innerhalb der Erzählung mit entsprechenden Kapiteln hingewiesen, was aber nur Abwechslung aber kein Ende der behäbigen bis langweiligen Erzählung wird. Der Panini Verlag bringt natürlich die komplette Trilogie auf den Markt, wird aber sicher selbst gesehen haben, dass die Nacherzählung für ein Computerspiel eher langweilig ist. Allerdings wird man auch darauf geachtet haben, ob die Leser und Spieler von Halo die komplette Trilogie wollen oder nur die wichtigsten Teile. So steht man hier vor einer sehr langen Wanderung, die sich mit ellenlangen Monologen abgibt und einer eher verhaltenen Handlung. Die beteiligten Handlungsträger sind damit beschäftigt, über alles Mögliche zu reden, so dass die "Abenteuer" und spannenderen Abschnitte eher so wirken, als seien sie vor dem Bildschirm betrachtet worden. Es fehlt für den Leser der Punkt, dass er sich in die Handlung eingebracht fühlt.

Greg Bear als Autor ist ein Mann, den ich durchaus gern gelesen habe. Aber was er hier geleistet hat, oder besser nicht geleistet hat, lässt ihn schnell in die zweite Reihe der Autoren zurückfallen. Da sind Manfred Weinlands Bad Earth Romane wesentlich spannender.

4 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von [erik schreiber](#)
[12. März 2013]