

Berlin im Jahr 2164. Es beginnt wie ein ganz normaler Tag, doch schon bald fragt sich James Flint nervös, ob seine Phantasie mit ihm durchgeht. Bildet er sich das alles nur ein oder wird er wirklich von zwei Männern verfolgt? Erst kommt es Flint so vor, als folgte ihm jemand auf dem Weg zu Novotron, der Firma, in der er als Programmierer angestellt ist, dann fühlt er sich beim Essen in der Kantine beobachtet. Einen Tag später stirbt James Flint auf seinem Weg zur Arbeit, sein Fluggleiter stürzt aus ungeklärten Gründen ab.

Von nun an ändert sich alles im Leben von Rhodo Flint. Nach dem Tod seines Vaters müssen Rhodo und seine Mutter aus dem schönen Haus in guter Wohngegend ausziehen, denn nur Mitarbeiter von Novotron dürfen hier wohnen. Die Flints ziehen in Haus 14, ein riesiges Trabantenhaus am südlichen Spreeufer. Rhodos Mutter arbeitet von früh morgens bis spät in die Nacht, um Rhodo und sich ernähren zu können. Rhodo besucht die Schule für robotronetische Wissenschaften, lernt dort widerwillig Robotronetik, Asphärik und Experimentallehre und verbringt viel Zeit mit seinem besten Freund Jan, der auch in Haus Nr. 14 wohnt.

So vergehen die nächsten zwei Jahre, bis der Spielzeughändler Mr. Elnett Jan zwei Konsolenbrillen zur Ansicht leiht. Schon seit Jahren gibt Mr. Elnett Jan immer wieder neue Spielzeuge mit nach Hause, damit dieser sie testen kann. Doch Brillen für die Holostation 2 – das ist schon etwas ganz besonderes. Rhodo und Jan treffen sich, um die Brillen einmal auszuprobieren, bevor sie sie zurückgeben müssen. Und auf einmal befinden sich die beiden in einem Wirbel aus Ereignissen, den sie kaum überschauen können.

Mr. Elnett ist plötzlich unauffindbar, die Wissenschaftler Bellheimer, Ito und Satorius werden entführt. Wie hängt das alles zusammen, wer ist Professor Lavendra, warum verschwand er vor Jahren spurlos und an was für einem Projekt hat er vorher gearbeitet? Als Rhodo und Jan auf der Suche nach Antworten auch noch aus Versehen ins „verbotene Netz“ scrollen, begeben sie sich in Lebensgefahr. Denn die Brillen sind keine gewöhnlichen Konsolenbrillen, sondern die überall gesuchten holographischen Projektoren des X9-Projekts, mit denen man sich per Gedankensteuerung ins Netz zoomen kann. Die Brillen wurden der Firma Novotron gestohlen und ihr Eigentümer, Mortan Colman Barnes, möchte sie um jeden Preis zurückhaben…

Ulrich Koeps Debüt-Roman ist ein Buch für Jung und Alt. Obwohl die Geschichte in der Zukunft spielt, ist *Rhodo Flint* kein gewöhnlicher Zukunftsroman. Man muss kein Science-Fiction-Fan sein, um diese Buch zu mögen. Die technischen Veränderungen, die Koep beschreibt, erscheinen nicht völlig abwegig, die Handlungen sind nachvollziehbar und die Charaktere sind in sich stimmig gestaltet. Durch das gelungene Ensemble, das Koep hier kunstvoll entwirft, wird der Leser schnell in den Bann der Geschichte gezogen.

Fazit: Ulrich Koep gelingt mit *Rhodo Flint* ein gutes Debüt. Wie aus dem Lehrbuch baut er einen Spannungsbogen auf, der dann gegen Ende etwas unvermutet abflacht. Doch diesen kleinen Makel macht Koep durch seinen schönen Stil mehr als wett. Nach den 276 Seiten ist man fast ein wenig traurig, dass es schon vorbei ist. Doch nur fast, denn *Rhodo Flint* ist erst der erste Band einer mehrteiligen Zukunftsgeschichte. Die kleinen und großen Fans, die Ulrich Koep sich mit seinem Debütroman *Rhodo Flint* erschrieben haben dürfte, können sich also schon auf eine Fortsetzung von Rhodos und Jans Abenteuern freuen.

-Sie haben das Buch gelesen? {mos_mb_discuss:18}

Ulrich Koep
Rhodo Flint. Eine Zukunftsgeschichte
Edition Lithaus, 2006
276 Seiten, EUR 12,80
ISBN 3-939305-15-4

Hier bestellen:

- [amazon](#)

- [buch24](#)

- [buecher](#)

- [abebooks](#)