

Matt Dinniman: „Operation Bounce House. Kampf um New Sonora“

Unsere kleine Farm im All

Von Hartmut Kasper

Deutschlandfunk, Büchermarkt, 29.10.2026

„Operation Bounce House“ heißt der Science Fiction-Roman von Matt Dinniman, also: Unternehmen Hüpfburg. Das klingt nach Kindergeburtstag. Aber was die Heldinnen und Helden in dieser Geschichte erleben, ist alles andere als ein Vergnügen.

Matt Dinnimans Roman spielt auf dem etwas abgelegenen Planeten New Sonora. Dort gibt es seit fast einem Jahrhundert eine kleine, aber feine menschliche Kolonie. Wackere Siedler wie der Ich-Erzähler Oliver Lewis bestellen die neue Erde; man züchtet Getreide, Hühner und Schweine und macht in seiner Freizeit in der Scheune muntere, wenn auch nicht sehr professionelle Musik.

Bei Aussaat, Ernte und all den anderen landwirtschaftlichen Verrichtungen gehen den Siedlern Maschinenwesen zur Hand, Roboter, die von den Farmern Honigbienen genannt werden. Die Oberaufsicht über diesen Schwarm von Honigbienen führt eine KI namens Roger Roger.

Also etwas wie „Unsere kleine Farm“ im Weltall, wenn auch technisch up to date. Olivers Schwester Lulu beispielsweise verkleidet – oder besser: entkleidet sich zu einem Camgirl mit dem Künstlernamen Farmgirl Gigi und streamt Sexvideos.

Ihre begeisterten Kunden findet sie auch auf der Erde, zu der man Funkkontakt unterhält.

Die Idylle ist nicht dauerhaft

Neuerdings wurde ein Portal eröffnet, eine Art kosmischer Abkürzung, die es erlaubt, in einem futuristischen Nullkommanichts den lichtjahrebreiten Abgrund zwischen New Sonora und der Erde zu überbrücken.

„Für uns auf Sonora war es eine große Sache gewesen. Aber für die auf der Erde war es ein Tag wie jeder andere. Sie stellten wöchentlich Verbindungen zu entfernten Kolonien her (...). Sie hatten Technologien für die schnellere Errichtung von Toren und für schnellere Raumantriebe entwickelt“

Matt Dinniman

Operation Bounce House. Kampf um New Sonora

Aus dem Englischen von Stephan Kleiner

Verlag Fischer TOR

464 Seiten

18,00 Euro

deren Funktionsweise den Ich-Erzähler nicht weiter interessiert; Techno-Routine eben, die man als Farmer wie als Leser hinzunehmen hat.

Immerhin: Camgirl Lulu freut sich. Ihre erotischen Darbietungen haben ihr einiges an Honorar eingebracht, das nun zinsgünstig auf einer irdischen Bank angelegt ist. Ihr Bruder ist über diese Anhänglichkeit an die alte Erde etwas erstaunt. Schließlich hat man auf New Sonora doch alles, was das Kolonistenherz begehrt: Schweine, Hühner, Honigbienen.

Aber diese Idylle hält nicht: Invasion!

„*Bumm!* Ich sprang auf, als die Kanone (...) abgefeuert wurde und ein Hügel anderthalb Kilometer links von mir in einem Geysir aus Erde, Felsen und Bäumen zerstob.“

Denn kaum ist das Portal eröffnet, beginnt die Erde eine Invasion. Offenbar will man den urbar gemachten Planeten wieder entvölkern. Die Invasoren sind allerdings keine ausgebildeten Soldaten, sondern Computerspieler, die mittels interstellarer Fernsteuerung Kampfbotter auf die Kolonisten jagen.

Kein Weltraumkrieg ohne KI

Die Firma *Apex Corporation* hat den geplanten Genozid in ein Spiel verwandelt, in die „Operation Bounce House“, also das Unternehmen Hüpfburg. Sie macht den Gamern vor, es gehe in diesem Spiel darum, den Planeten von Rebellen und Terroristen zu säubern.

„*Operation Bounce House!* (...) Kämpfe für die Republik! Rette die Menschheit! Vernichte die dreckigen Aufständischen von deinen eigenen vier Wänden aus!“

Die Idee, dass Computerspieler ohne es zu wissen echte Missionen ausführen, ist ein mittlerweile gut eingeführtes Motiv der Science Fiction-Literatur. Orson Scott Card hat diese Idee bereits im Jahr 1977 in einer Kurzgeschichte durchgespielt, die er im Jahr 1991 zu dem Roman „*Ender's Game*“ ausbaut.

Dinniman kehrt die Perspektive um: Wie fühlen sich die zu Spielfiguren degradierten, massakrierten Menschen?

Nach und nach – und leider erst spät im Roman – wird enthüllt, was es mit dem neckisch klingenden Unternehmen Hüpfburg auf sich hat: Auf der Erde hat man in den letzten Jahrhunderten eher ungute Erfahrungen mit den Künstlichen Intelligenzen gemacht – und sie unter beträchtlichen Opfern ausgetilgt.

Überlebt haben nur einige wenige, bislang unerreichbare Exemplare dieser Meta-Intelligenzen: Solche nämlich, die den Kolonisten mit auf die lange Reise zu ihren neuen Welten mitgegeben worden sind. Roger Roger gehört zu diesen Konstruktionen – ihm und seiner Eliminierung gilt das massenmörderische Unternehmen.

Ein Roman mit dramaturgischen Schwächen

Wozu man dazu einen Genozid exerzieren muss – rätselhaft. Genug, dass man den Denkmaschinen nicht traut. Und der Autor erliegt spürbar gern dem Sog der Actionszenen, der Beschreibung der eingesetzten Waffensysteme, der Schilderung etlicher Metzeleien.

Die jungen Farmerburschen und -mädchen folgen ganz dem Entwicklungsmuster US-amerikanischer Heroen. Von Freiheits- und Unabhängigkeitswillen erfüllt, mutieren sie von lebenslustigen Teens und Twens, deren größte Not bislang in gewissen Ungeschicklichkeiten beim ersten Geschlechtsverkehr bestand, binnen weniger Tage und natürlich gezwungenermaßen zu kampferprobten Frontsoldaten und Waffenexperten.

Immerhin glänzt der geradezu tumultartig actionreiche Roman mit einer tatsächlich überraschenden Pointe, die der Geschichte am Ende eine unverhoffte Wendung gibt und allen beteiligten Figuren eine neue Tiefe. Sie hier zu verraten wäre nicht fair.

Wer bereit ist, sich durch Hunderte Seiten von Schlachtbeschreibungen zu kämpfen, wird in dieser Hinsicht durchaus belohnt.