

Volume IV.

Dr. Newton Crosby

“Artificial Life”

—

Roboter, Androiden,
Automaten und
künstliche
Intelligenzen



Impressum

Erdacht und geschrieben von:

Markus Heinen

Lektorat:

Vanessa Heinen

Korrektorat:

Thomas Bender, Michael „Scorpio“ Mingers

Cover und Karten:

Markus Heinen

Innenillustrationen:

Engelbert Seibertz, Ernest Normand, Jacques de Vaucanson , Markus Heinen

Layout:

Thomas Michalski

nach einer Designvorlage von Markus Heinen



© 2026 DORP GbR

Für diesen Download werden die Regeln der
Savage Worlds Abenteueredition von Ulisses Spiele verwendet.

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

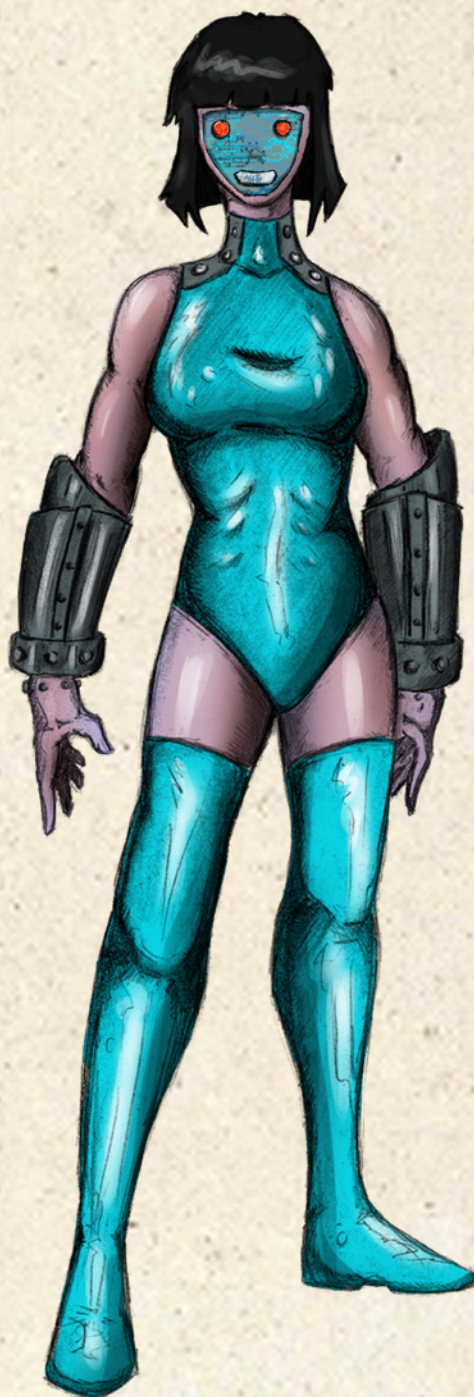
Inhaltsverzeichnis

Impressum	2
Inhaltsverzeichnis	3
Einleitung	4
Artificial Life	5
Göttlich belebte Statue	5
Golem	6
Homunkulus	7
Patchworkmensch	7
Automat	9
Roboter	10
Androide/Replikant	11
Cyborg	12
Quellen	13
Index	14



Einleitung

Das nächste Kapitel in unserer obskuren Reihe für **Savage Worlds** nimmt sich all jene Spielarten der künstlichen Wesen vor, die gemeinhin als Roboter, Androiden, Automaten, Cyborgs oder wie auch immer bezeichnet werden. Im Gegensatz zum vorangegangenen Kapitel liegt hier der Fokus also deutlich mehr auf der Künstlichkeit jener Kreaturen. Seien sie nun Reagenzglasgeburten der Alchemie, vollkommen künstlich erschaffene, mechanische Wesen oder eine Verschmelzung aus Wissenschaft und Magie. Ihr Ursprung liegt demnach nicht in einer Evolution, sondern in der Wissenschaft begründet und dies macht sie dem Menschen oft noch fremder und seltsamer als Mischwesen oder Mutationen. Denn hier wurde die natürliche Ordnung vollkommen außer Acht gelassen um etwas vollkommen neues zu erschaffen.





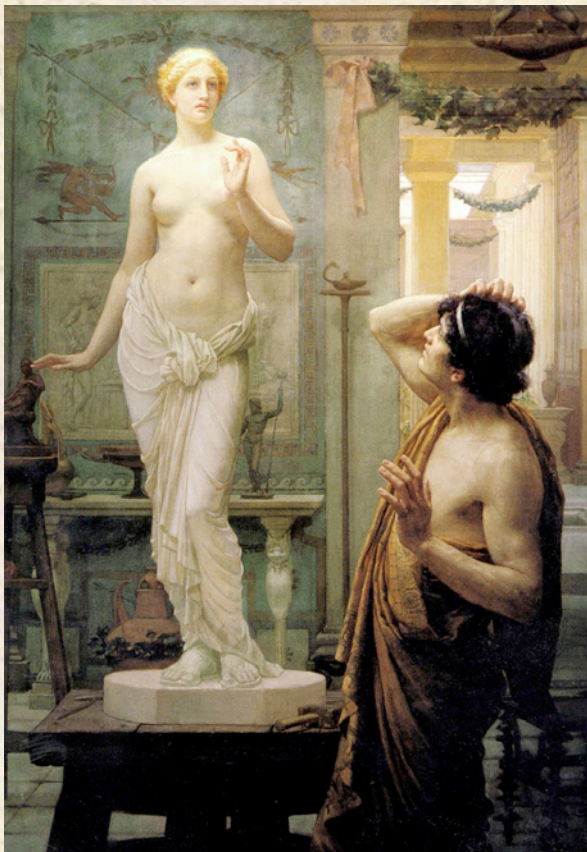
„Artificial Life“

Roboter, Androiden, Automaten und künstliche Intelligenzen

- von Dr. Newton Crosby

Unbelebtes zum Leben erwecken, ein Traum der sicherlich so alt wie die Menschheit ist und der bis in die mythische Vorzeit zurückreicht.

Die ersten Versuche, die überliefert sind, haben dabei weniger mit den heutzutage bekannten Robotern und künstlich intelligenten Lebewesen zu tun, als vielmehr mit den von göttlichem Genius beseelten Statuen. Ein erstes Beispiel dafür findet sich in der finnischen Kalevala. Dort schmiedet sich *Seppo Ilmarinen*, nach dem Tod seiner Frau, ein neues Weib aus Gold und Silber. Aber vor allem aus dem antiken GRIECHENLAND sind eine Vielzahl an golemartigen Lebewesen überliefert. So wurde der antike Schmiedegott *Hephaistos* von zwei künstlichen Frauen begleitet und im Auftrag des Zeus formte er *Pandora* aus Lehm und *Talos* aus Bronze. Der Künstler *Pygmalion* von ZYPERN erschuf sich mit *Galatea* selbst ein Weib aus Elfenbein, welches von *Aphrodite* mit Leben erfüllt wurde.



GÖTTLICH BELEBTE STATUE

Groß / Metall [WC]

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12+2, Stärke W12+4, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Athletik W10, Einschüchtern W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6;

Robustheit: 19 (5)

Ausrüstung: Krummsäbel (Stä+W6)

Spezialfähigkeiten:

Blanke Faust: Stä+W4

Furchtlos: siehe SWAE, S. 176.

Größe 4 (Groß): Angriffe gegen die Metallstatue erhalten einen Bonus von +2. Dafür erhält die Metallstatue eine weitere-3 Verletzungsstufe, bevor sie ausgeschaltet wird.

Konstrukt: siehe SWAE, S. 177.

Panzerung (5): Die Statue besteht aus Metall.

Wärmesicht: siehe SWAE, S. 178.

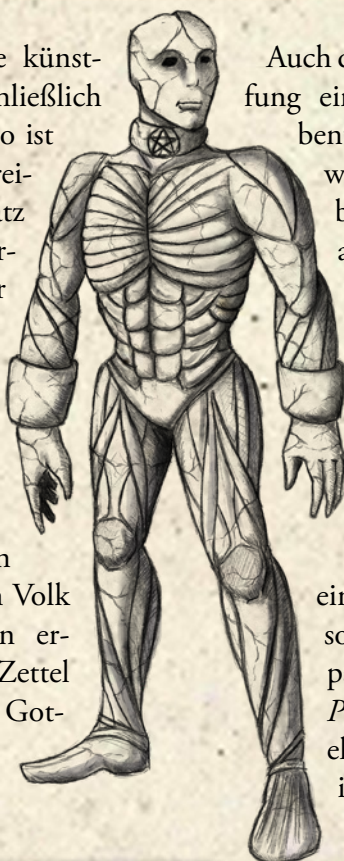
Optionen:

Mehr Arme: Die Statue erhält die Talente Riposte (siehe SWAE, S. 43 sowie Kontrollierter Rundumschlag, siehe SWAE, S. 44).





Allerdings gibt es für diese künstlich erschaffenen Wesen ausschließlich Belege in antiken Texten und so ist ihre angebliche Existenz eine reine Mutmaßung. Im Gegensatz dazu stehen die recht ausführlichen Aufzeichnungen über die Erschaffung des Golems durch den Rabbi *Judah Löw*. Im Jahre 1580 soll dieser in PRAG mithilfe der vier Elemente (Erde, Wasser, Feuer, und Luft) ein menschenähnliches Lebewesen erschaffen haben, welches dem jüdischen Volk beistehen sollte. Zum Leben erweckt wurde es durch einen Zettel mit dem Schem (dem Namen Gottes), welcher ihm unter die Zunge gelegt wurde.



Auch dem Rabbi *Davidl Jaffe* wird die Erschaffung eines Golems zugeschrieben, allerdings benutzte dieser den künstlichen Diener im wesentlichen als Ersatz für einen Schabbesgoi¹. Obwohl der Golem traditionell aus Lehm oder Ton besteht, gibt es auch Aufzeichnungen und seltenere Berichte über Golems aus anderen Materialien, wie etwa Metall, Holz, Stein, Sand oder auch Knochen.

Zwar verliert sich die Spur des Golems danach in der Geschichte und er taucht erst 1967 wieder im Lagerhaus eines Museums in LONDON auf. Dort soll er unter dem Einfluss des psychopathischen Museumsmitarbeiters *Arthur Pimm* mehrere Morde begangen haben, ehe er sich aus ungeklärten Umständen ins Meer zurückzog.

Eine andere Form dieser künstlichen Lebensformen ist der Homunkulus (Menschlein), dessen Ursprünge vor allem in der mittelalterlichen Alchemie liegen. Anders als beim Golem ist hier nicht der göttliche Funke oder Magie, sondern reine Wissenschaft für die Erschaffung und Erweckung verantwortlich.

GOLEM

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W12, Stärke W12, Verstand W4, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Athletik W10, Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 4; **Parade:** 6;

Robustheit: 13 (3)

Spezialfähigkeiten:

Anfälligkeit für Naturgewalt (Feuer): siehe *SWAE*, S. 175.

Arkane Resistenz: siehe *SWAE*, S. 37.

Faust: Stä+W4

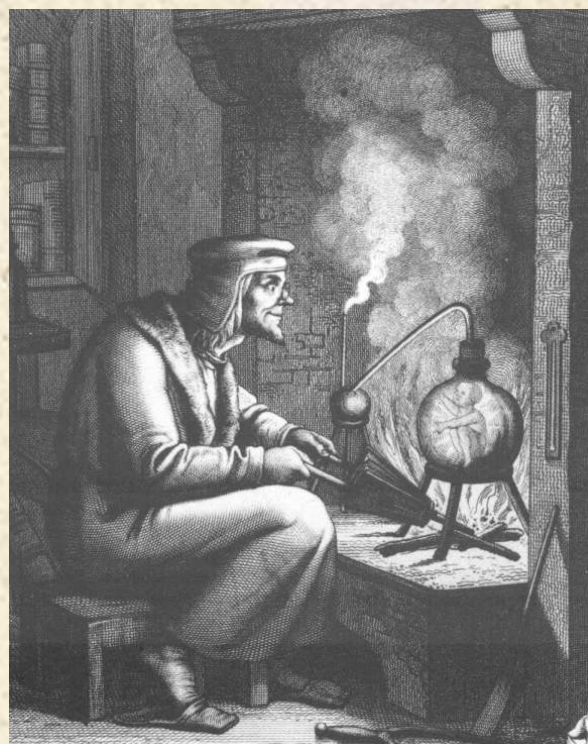
Furchtlos: siehe *SWAE*, S. 176.

Größe 2: Der Golem ist über zwei Meter groß und sehr breit gebaut.

Immunität (Stichschaden): Waffen die auf punktuellen Schaden setzen, wie Degen oder die meisten Feuerwaffen, können den Lehmgolem nicht verletzen (siehe *SWAE*, S. 177).

Konstrukt: siehe *SWAE*, S. 177.

Panzerung (3): Der Golem besteht komplett aus Lehm.



1 Als Schabbesgoi wird ein Nichtjude bezeichnet der am Sabbat all jene Arbeiten ausführt die den Juden untersagt sind.



HOMUNKULUS

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W10, Einschüchtern W4, Heimlichkeit W10, Kämpfen W6 Naturwissenschaften W4, Schießen W4, Überreden W4, Wahrnehmung W10

Bewegungsweite: 4; **Parade:** 5;

Robustheit: 3 (2)

Handicap: Klein (Größe -1/-2)

Spezialfähigkeiten:

Flink: Bewegungsweite +2

Fliegen: Der Homunkulus verfügt über Flügel. Er kann mit der angegebenen Bewegungsweite fliegen und verwendet *Athletik* für Manöverproben.

Meist sind die Homunkuli kleinere Abbilder der menschlichen Rasse, können aber je nach Bedarf auch mit anderen Attributen oder Fähigkeiten wie etwa Flügeln ausgestattet werden.

So versuchte sich auch der bekannte Gelehrte *Dr. Heinrich Faust* an der Erschaffung eines Homunkulus.

*„Es leuchtet! seht! – Nun läßt sich wirklich hoffen,
Daß, wenn wir aus viel hundert Stoffen
Durch Mischung – denn auf Mischung kommt es an –
Den Menschenstoff gemächlich componiren,
In einen Kolben verlutiren
Und ihn gehörig cohobiren,
So ist das Werk im Stillen abgethan.
Es wird! die Masse regt sich klarer!
Die Ueberzeugung wahrer, wahrer!
Was man an der Natur Geheimnisvolles pries,
Das wagen wir verständig zu probiren,
Und was sie sonst organisiren ließ,
Das lassen wir krystallisiren.“*

In neueren Zeiten sieht man in der Homunkulusforschung der Alchemie jedoch zunehmend den Vorläufer der modernen Klontechniken. So wurde zu Zeiten des Kalten Krieges vor allem der Industrie- und Militärkomplex hinter weiteren Forschungen in diese Richtung vermutet.

PATCHWORKMENSCH

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W4, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W10, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Schießen W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 4; **Parade:** 6;

Robustheit: 8 (1)

Spezialfähigkeiten:

Fäuste: Stä+W4

Berserker: Patchworkmenschen sind Berserker (siehe *SWAE* S. 38).

Furchterregend: Variabler Malus, je nach Zustand des Körpers

Furchtlos: Patchworkmenschen sind immun gegen Furcht und Einschüchtern.

Konstrukt: (siehe *SWAE* S. 177).

Langsam: Bewegung 4 und Sprintwürfel W4

Lederhaut: Rüstung 1.

Optionen:

Entladung: Der Patchworkmensch kann die ihn antreibende Energie fokussieren und auf Feinde schleudern. Dies wirkt wie die Macht *Geschoss* (s. *SWAE* S. 160) und wird mit Willenskraft gewürfelt, wobei die Machtkosten die Erschwernis darstellen. Bei einem Fehlschlag erleidet der Patchworkmensch eine Stufe Erschöpfung.

Im 18. Jh. gelang es schließlich dem Schweizer Arzt Dr. Viktor Frankenstein in INGOLSTADT aus toter Materie ein lebendiges Wesen zu erschaffen. Bekannt ist nur, dass die Kreatur ihren Schöpfer schließlich in den Tod trieb, aber selber immer noch durch die Welt irrt.





Eine gänzlich andere Richtung künstlichen Lebens stellen die Automaten und Roboter dar. Diese künstlichen Wesen werden nicht durch Magie, Alchemie oder einen göttlichen Funken zum Leben erweckt sondern durch Mechanik, Uhrwerke, Dampf, Elektrizität oder andere wissenschaftliche Errungenschaften ihres jeweiligen Zeitalters.

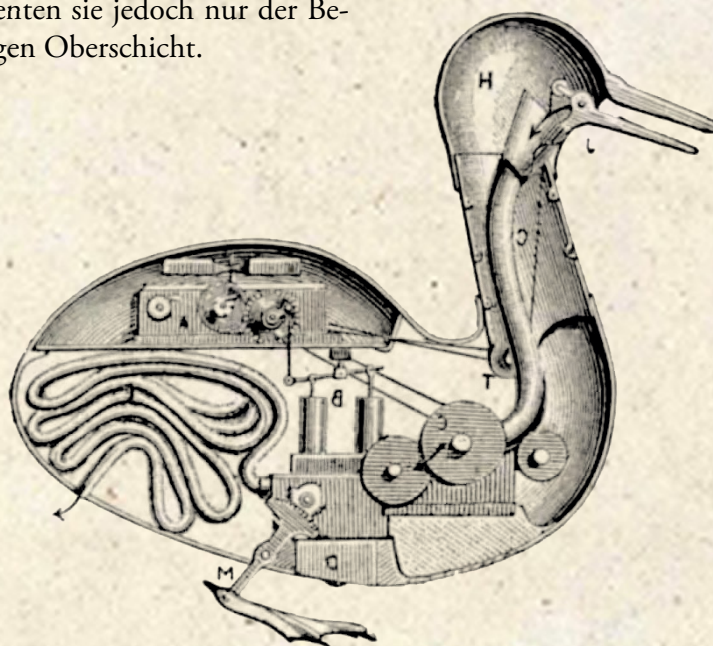
Im 11./12 Jh. berichtet das indische Lokapannatti von *König Ajatsattu*, welcher Relikte Budhas in MAGADHA von Automaten aus dem Königreich ROMA VISAYA bewachen ließ.

Dem Kirchenlehrer *Albertus Magnus* wird im 13 Jh. die Erschaffung eines bronzenen Menschen zugeschrieben, der wahrscheinlich auf die Legenden des „Bronzekopfs“² zurückgeht. Natürlich sind auch von *Leonardo da Vinci* Blaupausen für Automaten überliefert, die dieser um das Jahr 1495 während seiner Zeit in MAILAND anfertigte. Darunter befinden sich auch Aufzeichnungen für einen mechanischen Ritter. 1533 machte *Johannes Müller von Königsberg* mit automatischen Tieren auf sich aufmerksam, sowie etwa 200 Jahre später der französische Ingenieur und Erfinder *Jacques de Vaucanson*. Dies sind nur einige Beispiele für solche frühen, oftmals durch Zahnräder und Uhrwerksmechanismen angetriebene, Automaten. So finden sich in fast allen antiken und mittelalterlichen Quellen Berichte über derart künstlich hergestellte Lebewesen. Oft dienten sie jedoch nur der Belustigung der adeligen Oberschicht.

1816 soll es einem italienischen Gelehrten namens *Spalanzani* gelungen sein, einen lebens-echten Automaten zu konstruieren, dass er ihn sogar einige Zeit als seine Tochter *Olimpia* ausgeben konnte.

Mit dem Beginn der Industriellen Revolution und der Erfindung der Dampfmaschine kam es auch zu einer Renaissance der Automaten, welche man nun auch vermehrt für die Arbeit einzusetzen pflegte. So nutze *Johnny Brainerd* 1868 einen dampfbetriebenen Menschen, um sich von ihm in einem Wagen durch die AMERIKANISCHE PRÄRIE ziehen zu lassen und *Dorothy Gale* erlebte 1907 mit dem Uhrwerksoldaten *Tik-Tok* Abenteuer im fernen Reich Ev. 1931 gelang es dem Waisenjungen *Hugo Cabret* in PARIS einen zeichnenden Automaten zu reparieren und so dem, in Vergessenheit geratenen, Filmpionier *Georges Méliès* zu seiner verdienten Ehrung zu verhelfen.

Diesen, als Automaten bezeichnete, Apparaturen, ist jedoch, in Abgrenzung zu den meisten Robotern eines gemeinsam: Nämlich ihre begrenzte Funktion. Oftmals sind sie nur in der Lage ein paar wenige Handgriffe auszuführen, auch fehlt ihnen fast immer die Möglichkeit selbstständig zu denken oder neue Aufgaben zu bewältigen.





AUTOMAT

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Athletik W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Reparieren W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 4;

Robustheit: 7 (1)

Handicap: Tick (Emotionslos)

Spezialfähigkeiten:

Faust: Stä+W4

Konstrukt: siehe *SWAE*, S. 177.

Multiwerkzeug: Uhrwerksmenschen gelten immer als mit Werkzeug ausgestattet.

Panzerung (1): Die Verschalung der Automaten gewährt ihnen einen gewissen Schutz gegen Umwelteinflüsse und Schädigung.

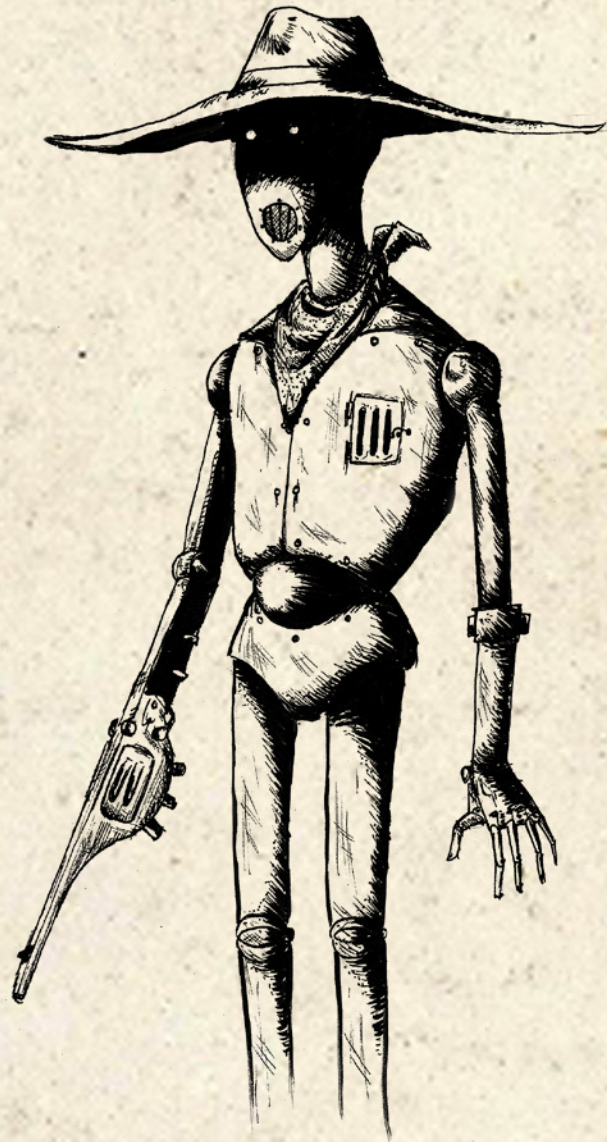
Pazifist (leicht): siehe *SWAE*, S. 26.

Optionen:

Arbeiter: Stärke W10, Athletik W8, Reparieren W6, Panzerung 2.

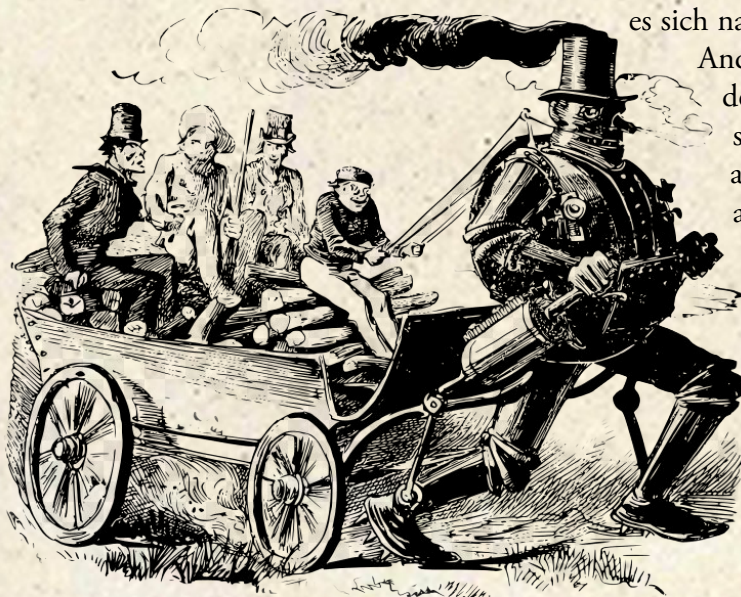
Diener: Verstand W8, Allgemeinwissen W6, Heimlichkeit W8, Wahrnehmung W8

Künstler: Geschicklichkeit W10, Darbietung W8, Überreden W6



Ganz anders verhält es sich dabei mit Robotern. Diese Maschinenwesen können nicht nur komplexe Handlungen ausführen, sondern sind auch fast immer in der Lage eigenständig

zu denken oder Probleme zu lösen. Der Begriff „Roboter“ geht dabei auf den Industriellen Rossum zurück, der 1920 die ersten artifiziellen Menschen produzierte, um diese als billige Arbeitskräfte einzusetzen. Allerdings scheint es sich nach neuen Erkenntnissen eher um Androiden oder Replikanten zu handeln. Also menschenähnliche Wesen, die in ihrer Herstellung weit aus komplexer sind und durchaus auch in den Bereich der Genetik vordringen.

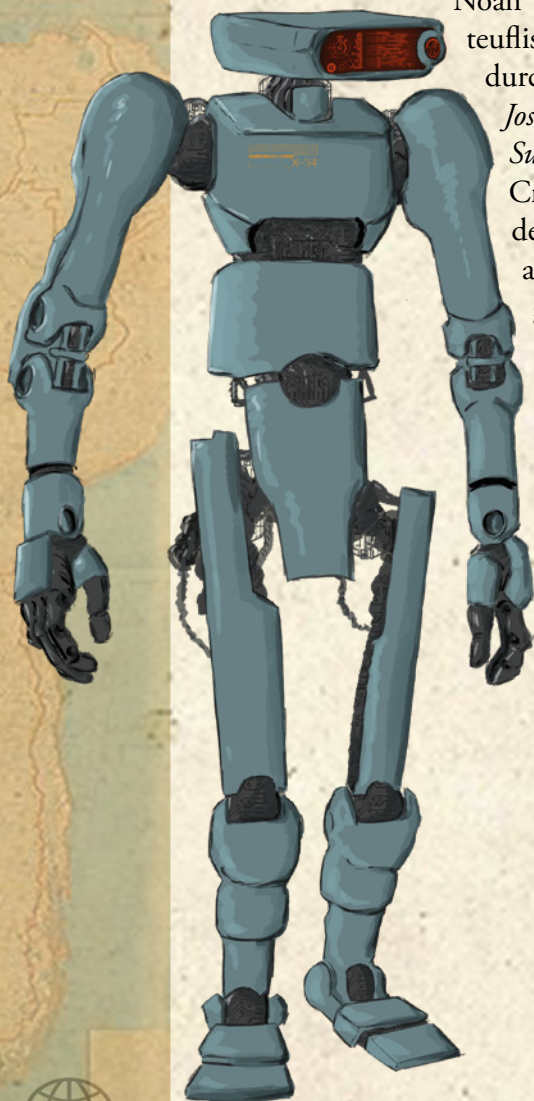




Roboter finden sich mittlerweile in allen Formen und Größen wieder, im Dienste des Guten und des Bösen gleichermaßen sowie irdischen als auch außerirdischen Ursprungs. 1921 gelang es der Kriminellen *Mado* die Pläne eines italienischen Wissenschaftlers für einen mechanischen Mann zu stehlen, der in ihrem Dienste Verbrechen ausführte, ehe er von einem anderen Roboter im Zweikampf besiegt wurde. 1927 erschuf dann der Erfinder *C. A. Rotwang* den *Maschinenmenschen Maria*, um damit zum einen den Status Quo der Zweiklassengesellschaft METROPOLIS zu erhalten und zum anderen auch, um Rache an seinen Feinden zu nehmen. Im Laufe der Zeit gab es Roboter in unterschiedlichen Formen und Ausprägungen. Manche waren irdischen andere außerirdischen Ursprungs.

So griff 1939 der mysteriöse *Dr. Totenkopf* NEW YORK mit seiner Roboterarmee an, um Material und Energieressourcen für seine „Arche

Noah“ zu besorgen. Dieser teuflische Plan konnte nur durch das Eingreifen von *Joseph „Sky Captain“ Sullivan* und seiner Crew verhindert werden. Unklar ist, ob das als *Ro-Man* bekannt gewordene „Robot Monster“ 1953 wirklich real war oder nur der Fantasie entsprang. Für andere mechanische Konstrukte gab es jedoch unumstößliche Beweise.



ROBOTER

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Athletik W8, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Reparieren W4, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 4;

Robustheit: 9 (2)

Handicap: Tick (Emotionslos)

Spezialfähigkeiten:

Faust: Stä+W4

Konstrukt: siehe SWAE, S. 177.

Panzerung (2): Moderne Werkstoffe geben Robotern ein sowohl leichtes, als auch sehr strapazierfähiges Gehäuse.

Pazifist (schwer): siehe SWAE, S. 26.

Optionen:

Arzt: Verstand W12, Heilen W10, Naturwissenschaften W8

Soldat: Willenskraft W4, Kämpfen W6, Schießen W6, Parade 5, Robustheit 11 (2), Panzerung 4

Wächter: Willenskraft W10, Überzeugen W6, Wahrnehmung W10, Wärmesicht

1957, zu Beginn des kalten Krieges, strandete ein riesiger Roboter in der Nähe der kleinen Küstenstadt ROCKWELL in MAINE. Im Gegensatz zu den meisten seiner elektronischen Verwandten, war dieses Exemplar allerdings von gutartiger Natur und konnte sogar einen drohenden Atomkrieg verhindern. Im gleichen Jahr landete vor der Küste MEXIKOS allerdings auch ein feindlicher Roboter mit Namen *Kronos*, der es auf die Energieversorgung des Landes abgesehen hatte und wohl als Vorhut einer geplanten Invasion gedacht war. Im Laufe des Jahres 1965 fielen dann einige Geschäftsmänner in ENGLAND den Angriffen so genannter Cybernauten zum Opfer.



ANDROIDE/REPLIKANT

Attribute: Geschicklichkeit W8, Verstand W8, Willenskraft W6, Stärke W10, Konstitution W8

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Geisteswissenschaften W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Naturwissenschaften W6, Reparieren W8, Schießen W8, Überreden W4, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 8; **Parade:** 7;

Robustheit: 8 (2)

Handicap: Tick (Emotionslos)

Talente: Block, Flink, Schnell

Spezialfähigkeiten:

Panzerung +2: Androiden haben ein verstärktes Skelett und einen gehärteten Torso.

Konstrukt: Androide addieren +2 auf Erholungsproben gegen Angeschlagen; ignorieren 1 Punkt Wundabzüge; müssen nicht atmen; sind immun gegen Krankheit und Gift.

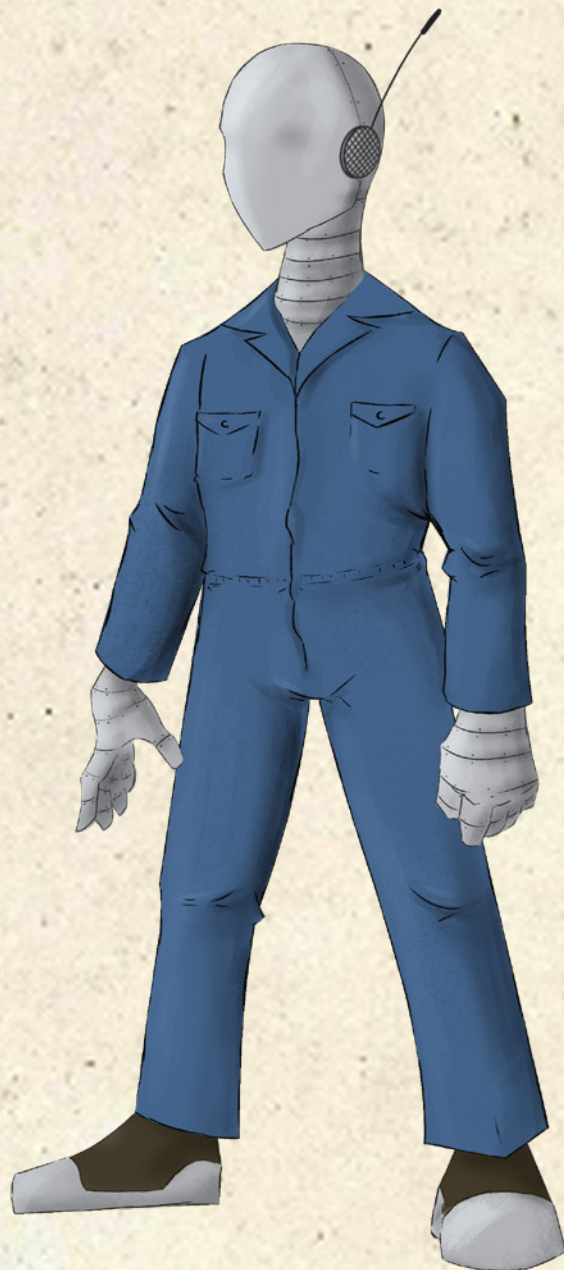
Furchtlos: Androide sind immun gegen Furcht und Einschüchtern.

Zäh: Zusätzliche Ergebnisse für Angeschlagen verursachen bei Androiden keine Wunde.

Eine besondere Form des Roboters, stellt der Androide dar. Dieses Maschinenwesen sieht einem Menschen täuschend ähnlich und kann oftmals auch menschliche Emotionen und andere Verhaltensweisen nachahmen. Diese spezielle Form der humanoiden Roboter tauchte unter anderem 1816 in einer nicht näher beschriebenen Universitätsstadt in Form der schönen *Olimpia* auf, ein künstlicher Automat mit dem Aussehen einer jungen gut aussehenden Frau. In dieser, von echten Menschen kaum mehr zu unterscheidenden, Form werden die meisten Androiden als Doppelgänger oder auch Attentäter eingesetzt. Besonders in den späten 60er und frühen 70er Jahren tauchten immer wieder Gerüchte über solche Attentäter-Androiden auf. Beispielsweise in Form von *Dr. Goldfoots* Plan mithilfe seiner weiblichen Androiden reiche Männer auszurauben.

Aber auch in der kleinen Ortschaft STEPFORD in CONNETICUT oder im Freizeitpark DELOS, mit seinen verschiedenen Themenwelten, häuften sich Berichte über künstliche Wesen, die Menschen verblüffend ähnlich sahen, sich aber gegen ihre Erschaffer wandten.

Eine löbliche Ausnahme dieser antagonistischen Androiden findet sich in JAPAN, in Form von Astro Boy. Ein Androide mit dem Erscheinungsbild eines Jungen, dessen Erfinder *Doctor Tenma* ihn in der Absicht erschuf, Verbrechen zu bekämpfen.





Bei dem Cyborg hingegen handelt es sich letztendlich um ein Mischwesen aus biologischen und mechanischen Komponenten. Zumeist werden damit Menschen beschrieben, deren Körper dauerhaft durch künstliche Bauteile ergänzt wurden. Der Name ist ein Akronym, abgeleitet vom englischen *cybernetic organism*. Sie sollten daher nicht mit Robotern oder Androiden verwechselt werden. Zwar werden heutzutage in der Medizin immer selbstverständlicher Körperteile durch künstliche Bauteile ersetzt, aber die meisten kybernetischen Menschen gehen weit über eine Arm oder Beinprothese hinaus. Der erste dokumentierte Fall ist der von *Brigadier General John A. B. C. Smith*, aus dem Jahre 1839. Er war ein Veteran des amerikanischen Bürgerkriegs und der Indianerkriege. Sein Körper bestand aus so vielen Prothesen, das sein Diener ihn jeden Morgen neu zusammensetzen musste.



CYBORG

Du kannst als Grundlagen für einen Cyborg die Werte eines normalen Menschen nehmen und diese anpassen. Je nach Art und weise des jeweiligen Charakters.

Spezialfähigkeiten: Je nach Grad der cybernetischen Verbesserungen können ein oder mehrere Spezialfähigkeiten erworben werden

Panzerung +2: Ein oder mehrere Gliedmaßen sind technisch verstärkt und können auch zur Parade genutzt werden.

Nachtsicht: Ignoriere Abzüge für Düstere oder Dunkle Beleuchtung (aber nicht Vollständige Finsternis)

Wärmesicht: Halbiere die Abzüge für schlechte Beleuchtung, wenn du Ziele angreifst, die Wärme ausstrahlen.

Positronengehirn: Mit leistungsfähigen Chips oder anderweitig verbesserte Gehirnkapazität. +2 auf Verstand.

Gleich zwei Cyborgs mit dem Namen *Robotman* versahen ihren Dienst als moderne Superhelden im Amerika des 20. Jh. Der erste war ein Wissenschaftler mit Namen *Robert Crane*, welcher 1942 von einem Verbrecher tödlich verwundet wurde und dessen Gehirn daraufhin in einen Roboterkörper transferiert wurde. In dieser Gestalt und mit einer neuen Identität machte er sich wahren und nach des zweiten Weltkrieges einen Namen als Verbrechensbekämpfer.

Der zweite *Robotman* war der Rennfahrer und Stuntpilot *Cliff Steele*. Während des Indianapolis 500 Rennen wurde sein Körper bei einem schweren Unfall soweit zerstört, das auch sein Gehirn in einen Roboterkörper eingepflanzt wurde. Als Teil der *Doom Patrol* bekämpfte er unter diesem Namen Verbrecher und alle anderen möglichen und unmöglichen Gefahren die die freie Welt bedrohten.

Einer der bekanntesten kybernetisch verbesserten Menschen war aber sicherlich der NASA Astronaut und USAF Pilot Colonel Steve Austin. Dieser wurde 1973 im Wert von 6-Million US Dollar, nach einem Absturz, mit kybernetischen und bionischen Ersatzteilen wieder zusammengebaut.



Quellen:

- BAUM, Lyman Frank (1907): Ozma of Oz; Reilly & Britton
- BIRD, Brad (1999): The Iron Giant; Warner Bros. Feature Animation
- CAIDIN, Martin (1973): The Six Million Dollar Man; ABC
- CAPEK, Karel (1921): R.U.R. - Rossums Universal Robots
- CHRICHTON, Michael (1973): Westworld; MGM
- CONRAN, Kevin (2004): Sky Captain and the World of Tomorrow; Paramount Pictures
- DRAKE, Arnold & PREMIANI, Bruno (1963): My greatest Adventure #80; DC Comics
- DEED, André (1921): L'uomo meccanico; Società Anonima Milano Films
- DELBLANC, Sven (1965): The Homunculus: A Magic Tale
- ELLIS, Edward S. (1868): The Steam Man of the Prairies; Beadle's American Novel No. 45
- GREENE, Robert (1630): The Honorable Historie of Frier Bacon and Frier Bongay
- GOETHE, Johann Wolfgang (1832/33): Faust. Der Tragödie zweyter Theil in fünf Acten; J.G. Cotta'sche Buchhandlung
- HAYERS, Sidney (1965): The Avengers: The Cybernauts; ITV/ABC/Thames
- HOFFMANN, E.T.A. (1816): Der Sandmann; Realschulbuchhandlung
- KELLER, David Henry (1930): A Twentieth-Century Homunculus
- LANG, Fritz (1927): Metropolis; UFA
- LEDER, Herbert J. (1967): It!; Gold Star Films Ltd.
- LEVIN, Ira (1972): The Stepford Wives; Random House
- LÖNNROT, Elias (1835): Kalevala
- MEYRINK, Gustav (1914/15): Der Golem; Kurt Wolff Verlag
- NEUMANN, Kurt (1957): Kronos; 20th Century Fox
- POE, Edgar Allen (1839): The Man that was used up; Burton's Gentlemans Magazine
- RHODOS, Apollonius von (3. Jh. v. Chr.): Argonautika
- SELZNICK, Brian (2007): The Invention of Hugo Cabret; Scholastic Press
- SHELLEY, Mary. (1818): Frankenstein or The Modern Prometheus; Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones
- SIEGEL, Jerry & NOWAK, Leo (1942): Star Spangled Comics #7; DC Comics
- TAUROG, Norman (1965): Dr. Goldfoot and the Bikini Machine; American International Pictures
- TEZUMA, Osamu (1952): Astro Boy; Kobunshu
- TUCKER, Phil (1953): Robot Monster; Astor Pictures
- VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, Jean-Marie-Mathias-Philippe-Auguste (1886), L'Ève future
- WEGENER, Paul & BOESE, Carl (1922): Der Golem, wie er in die Welt kam;
- WISE, Robert (1951): The Day the Earth stood still; 20th Century Fox





Artificial Life - Index

A

Albertus Magnus	8
Android	9f.
Automat	8f.

B

Bronzekopf	2
------------	---

C

Conneticut	11
Cybernaut	13
Cyborg	12

D

Delos	11
Dorothy Gale	8

E

England	10
---------	----

F

Faust, Dr. Heinrich	7
Frankenstein, Dr. Viktor	7

G

Galatea	5
Golem	6
Griechenland	5

H

Heinrich Faust, Dr.	7
Hephaistos	5
Homunkulus	7

I

Ingolstadt	7
------------	---

J

Jacques de Vaucanson	8
Johannes Müller von Königsberg	8

K

Kalevala	5
----------	---

L

Leonardo da Vinci	8
London	6

M

Magadha	8
Maine	10
Maria	10
Metropolis	10
Mexiko	10

N

NASA	12
New York	10

O

Olimpia	8, 11
---------	-------

P

Pandora	5
Paris	8
Patchworkmensch	7
Prag	6
Pygmalion	5

R

Rabbi Juddah Löw	6
Replikant	9f.
Roboter	9f.
Robotman	12
Rockwell	10
Roma Visaya	8
Rossum	9
Rotwang	10

S

Seppo Ilmarinen	5
Statue, göttlich belebte	5
Stepford	11
Steve Austin	12

T

Talos	5
Tik-Tok	8
Totenkopf, Dr.	10

V

Viktor Frankenstein, Dr.	7
--------------------------	---



Betritt eine Welt voller Gefahren

Ohne diesen praktischen Reiseführer an seiner Seite sollte kein noch so wagemutiger Abenteuerer seinen Weg durch die Welt der Monster, Mythen, Kreaturen und anderer Gefahren antreten.

Ob Dinosaurier, Aliens, Roboter, Zombies, Mutanten oder sonstige widernatürliche Gegner: Dieses praktische Nachschlagewerk weiß nicht nur wo sie zu finden sind, sondern auch wie mit ihnen zu verfahren ist. Unentbehrlich für jede Reise in wilde Welten!

-Clark "Doc" Savage Jr.

