

1. Teil – Gareth

9

2. Teil – Troy

119

3. Teil – Sphinx

235

Sachita Kaushal

Das Spiel der Utopie und Antiutopie in Herbert W. Frankes
Roman *Sphinx_2*

314

Julia Schmidt

Wenn der Computer alles übernimmt – Die künstliche
Intelligenz in der deutschen Science-Fiction von den
Siebzigerjahren bis in die Gegenwart

331

Karlheinz Steinmüller

Rezension zu Herbert W. Frankes »*Sphinx_2*«

349

Ulrich Blode

Textgrundlage und editorische Anmerkungen

354

Ulrich Blode

Die SF-Werkausgabe Herbert W. Franke

356