

Hans-Walter Euhus

Das vergessene Experiment

Ein Science-Fiction-Abenteuer
für Kids und Teens

SCM
Hänsler

Inhaltsverzeichnis

1. Das Preisausschreiben	9
2. Eine seltsame Maschine	15
3. In der Zeitschleife	21
4. Allein in Paris	29
5. Erste Spur	35
6. Weiter zurück in die Vergangenheit	41
7. Das Experiment	51
8. Nachts im Museum	63
9. Unheimlicher Besuch	83
10. Fragen und Antworten	101
11. Wieder zurück	115
Danksagung	121

2. Eine seltsame Maschine

Da standen sie nun etwas unschlüssig vor einem Ding, das aussah wie eine Mischung aus Monster-Truck und Raumschiff, in blau und schwarz glänzender Farbe mit dunklem gläsernem Cockpit. Es war ein Simulator, in dem man durch Computeranimationen den Eindruck bekam, durch den Weltraum oder in ferne Zeiten zu reisen. »He Anne, ich hätte Lust, da mal rein zu gehen! Du auch?«, stupste Pitt seine Schwester an. »Wie teuer ist denn das und wo steckt man das Geld überhaupt rein?«, erwiderte Anne. Sie war etwas praktischer veranlagt und ließ sich nicht sofort von ihrem Bruder und seiner schnellen Begeisterung anstecken. »Außerdem steht im hinteren Saal auch noch so ein Apparat. Den sollten wir uns vorher angucken. Wird bestimmt nicht billig. Vielleicht sind die unterschiedlich teuer.«

Es war also Wirklichkeit geworden; Familie Mitscherlich hatte durch Anne die Reise in die Eifel gewonnen. In den Osterferien waren sie zu viert in den Urlaub gefahren. Ihr Urlaubsort war einfach wunderbar, denn sie lebten in einem Freizeitpark, und das mitten in den Wäldern. Der Bungalow, in dem sie lebten, hatte ein gemütliches Wohnzimmer, in dem ein großer Fernseher und ein alter Kamin standen. Was Pitt und Anne aber am meisten begeisterte, war eine vollkommen mit Glas überdachte Badelandschaft, nicht weit von ihrem Bungalow.

Palmen, Bananenstauden und andere tropische Bäume mit echten Aras entlockten Pitt die Bemerkung: »Fehlen nur noch Piranhas und Krokodile.« »Dann würdest du als erster schreiend aus dem Wasser rennen«, gab seine Schwester zu bedenken. »Ziege!« – »Affe!«, neckten die Kinder einander gut gelaunt. »Sind Menschen also doch Tiere?«, erkundigte Mama sich. »Ach, vergiss es, Mama.«

Sie wollten sich die gute Stimmung nicht verderben. Neben mehreren Tunnelrutschen, Whirlpools und einem Wellenbad gab es dort auch eine Rafting-Wildwasserbahn, die von innen über mehrere Außenbecken bergab wieder in das Bad führte. Zu den Essenszeiten schlenderten sie über einen überdachten und hellen Marktplatz mit Läden und Restaurants und durch eine große Sport- sowie eine Spielhalle, in der sie sich jetzt vor dem Abendbrot noch ein wenig die Zeit vertreiben wollten.

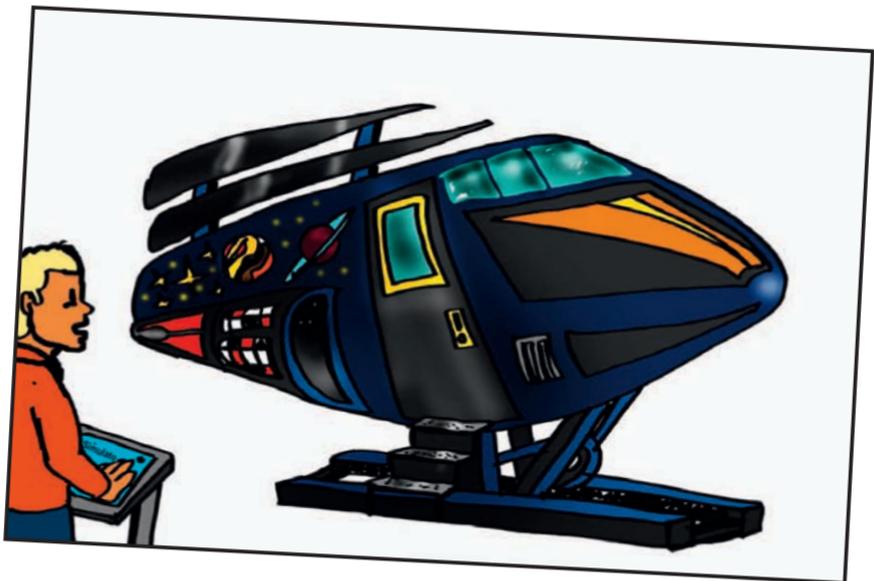
Genau dort standen sie jetzt gegenüber einem Simulator und sie überlegten: »Fünf Euro«, las Pitt, »für vier Minuten. Man kann Achterbahn, Spaceshuttle oder Drachenflug als Programm wählen. Ich weiß nicht. Ziemlich teuer!« »Komm, wir gucken uns den anderen an«, meinte Anne, und so gingen sie an Flipperautomaten, Play-Stations und Billardtischen vorbei in die nächste Halle. Ziemlich hinten in einer Ecke stand der andere Simulator, schwarz-metallic mit silbernen Sternen und Galaxien verziert. »Intergalaktische und terrestrische Zeitreisen«, las Anne laut vor. »Verstehst du auch, was du liest?«, versuchte Pitt sie zu ärgern. »Ach, halt die Klappe, weißt du es denn, du Neunmalkluger?« »Klar: Mit mehr als Lichtgeschwindigkeit in die himmlische und irdische Vergangenheit reisen. So was weiß man eben«, gab Pitt an. »Meinetwegen. Klingt jedenfalls interessant. Und was kostet der Spaß?« »Sieben Euro. Zu teuer!« Aber dann lasen sie das Kleingedruckte.

›Erleben Sie, wie relativ zehn Minuten sein können. Erfahren Sie hautnah, wie Sekunden zu Minuten, Minuten zu Stunden und Stunden zu Tagen werden. Staunen Sie über Zeitraffung und Zeitverschiebung. Sie können hier nie gekannte Erfahrungen machen. Warnung! Sie werden diese Fahrt bereuen oder auch nicht. Sie werden auf jeden Fall lange daran zurückdenken. Herzkranken wird von der Benutzung abgeraten. Kinder unter zehn Jahren dürfen nur

in Begleitung Erwachsener einsteigen. Aus Sicherheitsgründen wird die Tür von einem Mitarbeiter geschlossen und nach der Simulation geöffnet.«

»Wie viel hast du?«, fragte Pitt seine Schwester. »Wollen wir da wirklich rein?«, zweifelte sie und war ein bisschen blass geworden. »Klar, hast du etwa Angst? Das schreiben die doch bloß, um den Nervenkitzel zu erhöhen. Zehn Minuten! Das ist mehr als doppelt so lang wie im anderen Simulator.« Anne wollte nicht zugeben, dass ihr etwas mulmig zumute war, aber Pitt hatte sicher Recht. Wenn es echt gefährlich wäre, dürften die Leute so ein Ding gar nicht betreiben. »Also, meinetwegen. Ich habe noch fünf Euro.« »Ich zwei.« – »Dann schuldest du mir aber noch einen Euro und fünfzig«, rechnete Anne ihrem Bruder vor.

Der suchte schon nach dem Eingabeschlitz und stutzte bei der Bemerkung: »Dieses Raumschiff nimmt nur Astrowährung an. Chips sind an der Kasse erhältlich. An-



meldung erforderlich.« »Ach ja, wegen dem Aufpasser an der Tür.« Die Kinder schlenderten zu dem kleinen Tresen mit dem Zeitreisen-Logo und wunderten sich, dass außer ihnen niemand Interesse zu haben schien. »Endlich mal keine Warteschlange!«, meinte Pitt. »Komisch«, dachte Anne, und wieder beschlich sie ein beklemmendes Gefühl. Sie sagte aber nichts, um nicht als Feigling zu gelten. Beide legten ihr Geld auf den Tresen und ein freundlich grinsender Typ im Astronautenanzug stellte sich ihnen als Mitarbeiter vor. Sein Lächeln wirkte etwas schief, als ob er unter seinem Bart eine Narbe verbergen wollte. Er ging mit ihnen zu einer Metalltreppe, die in den Simulator führte. Bevor der Mann die Tür verschloss, gab er ihnen noch einige Anweisungen: »Das ganze Programm läuft automatisch ab, wenn ihr auf den grünen Knopf drückt. Der rote Hebel über eurem Kopf ist für Notfälle, z. B. wenn euch schlecht wird oder ihr raus wollt. Dann wird das Programm abgebrochen. Euer Geld bekommt ihr aber in dem Fall nicht zurück. Der gelbe Knopf rechts über dem Instrumentenbord ruft ein Sonderprogramm auf, das noch einige Extras enthält. Das ist eigentlich eher für Leute mit starken Nerven. Würde ich euch nicht unbedingt empfehlen. Viel Spaß! Bis bald in ferner Zukunft oder Vergangenheit!«, grinste er.

Damit verschloss er hinter ihnen die Tür und sie saßen vor schwach bläulich schimmernden Instrumenten in einem Cockpit, das aussah wie in einem Flugzeug oder in einer Raumkapsel. »Also, dann erst mal grün«, sagte Anne und drückte den Knopf. Die dunklen Fenster vor ihnen wurden langsam heller, eine Rollbahn mit unterbrochenen Mittelstreifen tauchte vor ihnen im Halbdunkel auf. Die seitlichen Begrenzungslichter verloren sich in der Ferne. Das dumpfe Dröhnen mehrerer Schubraketen ertönte hinter ihnen und die Kapsel fing an zu vibrieren. Jetzt war es

noch heller geworden und sie sahen, wie die Mittelstreifen der Rollbahn unter ihnen immer schneller verschwanden. Die Befuerungsmasten flitzten an ihnen vorbei und einige vorher weit entfernte Windräder am Horizont jagten immer schneller auf sie zu. Die Kinder schrien auf und duckten sich hinter das Instrumentenbrett, weil sie dachten, es würde gleich knallen.

»Genial!«, schrie Pitt und Anne lachte aufgeregt: »Ist doch nur Fernsehen. Hätte ich fast vergessen.« Kaum hatten sie ihrer Begeisterung Luft gemacht, kam der nächste Schrecken. Sie wurden plötzlich in die Sitze gepresst und hatten den Eindruck, dass ihr Spaceshuttle in einer steilen Aufwärtskurve nach oben flog. Einen Moment waren sie von der Sonne geblendet, in die sie offensichtlich hineinschossen. Dann konnten sie durch die Vorderscheibe nichts mehr sehen. »Nebel!«, rief Pitt. »Wir jagen durch Wolken«, echote Anne. Sie hörten, wie die linken Raketen abgeschaltet wurden, spürten eine Linksbewegung und wurden aus den Wolken katapultiert.

Die Sonne kam nur noch durch das rechte Seitenfenster herein und verschwand kurze Zeit später ganz. Jetzt setzten die linken Raketen wieder ein und nur noch durch das Vibrieren ihrer Sitze merkten sie die Beschleunigung. Vor ihnen wurde es dunkel. Das Bordtachometer zeigte an, dass sie mit 40 000 km/h auf die sternensüßes Milchstraße zurasten. Anne erkannte das Siebengestirn und den Orion. »Das ›W‹ da vorne ist das große Sternbild ›Kassiopeia‹«, sagte Pitt und gab mit seinen Kenntnissen an, die ihnen ihr Vater einmal beigebracht hatte. »Weiß ich auch«, konterte Anne. »Aber weißt du auch, worauf wir jetzt zusteuern? Auf den Planeten Jupiter. Und davor gibt es einen gefährlichen Asteroidengürtel.« Kaum hatte sie das gesagt, wurde die Aufmerksamkeit der Kinder von den Sternen auf die Meteoriten gelenkt, die auf sie zurasten und knapp an ihnen

vorbeizischten. Das Raumschiff schien eine automatische Steuerung zu haben. Immer kurz vor einem Aufprall gab es ruckartige Ausweichbewegungen und sie wurden nach links und rechts gegeneinander geschleudert. Steinfelder flogen auf sie zu und konnten doch keinen Schaden anrichten.

Aber die Simulation wirkte so echt, dass die Kinder sich vor Aufregung aneinander klammerten. Plötzlich hörten die Motorengeräusche auf. Fast unmerklich hatte der Shuttle eine große Schleife gezogen, so dass sie aus dem Cockpitfenster ihren blauen Planeten sehen konnten, von dem sie los geflogen waren. Sie umrundeten die Erde und bemerkten, dass sie immer größer und deutlicher wurde. Sie konnten Kontinente und Meere unterscheiden, wenn sie nicht zu sehr von Wolken verdeckt waren. »Schade«, meinte Anne, »gleich sind die zehn Minuten rum und dann war's das.«

»Lass uns doch den gelben Knopf drücken«, schlug Pitt vor. »Meinst du? Der Mann hatte uns doch vorher gewarnt.« »Ach was, das macht die Sache doch erst richtig spannend. Ganz schön clever gemacht. Außerdem, der gelbe Knopf zeigt ja erst nur das Programm. Dann können wir immer noch sehen, ob wir es starten wollen oder nicht. Von Zeitverschiebung habe ich sowieso noch nicht viel gemerkt. Die zehn Minuten sind viel zu schnell zu Ende. Vielleicht können wir sie ja strecken.« »Okay«, gab Anne nach und drückte auf den gelben Knopf. Ihre Neugier war doch stärker als ihre Angst.

Für alle Fälle gab es ja auch noch den roten Hebel über ihrem Kopf.

3. In der Zeitschleife



Augenblicklich verschwand das Satellitenbild mit der strahlend blauen Erde vor einem nachtschwarzen Sternenhimmel. Das rechteckige Menü eines Bildschirms tauchte vor ihnen auf:

Sie befinden sich nun im Orbit in der Landephase und haben die gelbe Taste gedrückt. Bitte wählen Sie für den Wiedereintritt in die Erdatmosphäre aus den folgenden Programmen:

A. Echtzeit:

Normales Programm mit Zugabe von aufregenden drei Minuten:

1. Landung mit Raumkapsel auf dem Pazifischen Ozean, Nähe Kap Kennedy
2. Bodenlandung in Kasachstan oder
3. Zwei weitere Events: Achterbahn und Grand Canyon

B. Zeitverzerrung

Warnung!!! Verlust von Raum- und Zeitgefühl!

1. Vergangenheit
2. Zukunft

»›B‹ natürlich, die drei Minuten mehr von ›A‹ können wir uns sparen. Auf der Achterbahn waren wir eh schon!«, befahl Pitt. – »Immer musst du bestimmen«, regte sich Anne auf. »Vergiss nicht, dass ich zwei Jahre älter bin als du. Also dann wähl ich jedenfalls Vergangenheit. Deine Weltraumserien mit Wurmlöchern in die Zukunft kannst du dir auch zu Hause angucken.« Als sie ›Vergangenheit‹ gedrückt hatten, tauchte ein neues Menü vor ihren Augen auf:

Wählen Sie jetzt das Jahrhundert und anschließend den Erlebnismodus!

Lauter Jahreszahlen erschienen. Während Pitt natürlich am liebsten die Steinzeit ausgewählt hätte, bestimmte Anne die Zeit von 1800 bis 1900. »Wegen der witzigen Mode von damals«, sagte sie. Und dabei blieb es auch. Nun noch den Erlebnismodus. Und dort stand:

Phantasie – Wissenschaft – Wahrheit

»Komisch«, dachte Anne laut nach, »ich hatte bisher immer gemeint, Wissenschaft und Wahrheit wären dasselbe. Was