

ZU BE-	33	67	101	135	169
GINN	34	68	102	136	170
1	35	69	103	137	171
2 (1)	36	70	104	138	172
3	37	71	105	139	173
4	38	72	106	140	174
5	39 (3)	73	107	141	175
6	40	74	108	142	176
7	41	75	109	143	177
8	42	76	110	144	178
9	43	77	111	145	179
10	44	78	112	146	180
11	45	79	113	147	181
12	46	80	114	148	182
13	47	81	115	149	183
14 (2)	48	82	116	150	184
15	49	83	117	151	185
16	50	84	118	152	186
17	51	85	119	153	187
18	52	86	120	154	188
19	53	87	121	155	189
20	54	88	122	156	190
21	55	89	123	157	191
22	56	90	124	158	192
23	57	91	125	159	193
24	58	92	126	160	194
25	59	93	127	161	195
26	60	94	128	162	196
27	61	95	129	163	197
28	62	96	130	164	198
29	63	97	131	165	199
30	64	98	132	166	200
31	65	99	133	167	
32	66	100	134	168	

Michael Weikerstorfer

DER WELTRAUMLIFT

ZU BEGINN

Vor dir befindet sich ein sogenanntes „Spielbuch“, ein Buch, in dem du selbst in das Geschehen eingreifen kannst.

Falls du noch nicht weißt, was ein Spielbuch ist, muss ich dich warnen: Du darfst dieses Buch auf keinen Fall einfach von vorne nach hinten lesen! Denn das Prinzip von Spielbüchern ist ganz einfach.

Wenn du einen Abschnitt zu Ende gelesen hast, dann sind meistens mehrere Möglichkeiten angegeben, wie die Geschichte weitergehen könnte. Neben jeder Möglichkeit steht eine Zahl. Wenn du dir eine Möglichkeit ausgesucht hast, dann musst du einfach zu dem Abschnitt blättern, der diese Nummer trägt. Falls du die digitale Version liest, kannst du die Hyperlinks auf der ersten Seite verwenden. Drücke die Taste „**Pos1**“, um diese Seite sofort zu erreichen.

Auf diese Weise gelangst du durch das ganze Buch. Doch das ist noch nicht alles: Um erfolgreich zum Ende zu gelangen, benötigst du eine Liste, auf der du alle Gegenstände vermerkst, die du während dem Abenteuer einsammelst.

Aber Vorsicht, dieses Buch birgt auch Gefahren! Überlege vor jeder Entscheidung gründlich, denn hinter jeder Ecke könnte der Tod lauern. Doch keine Sorge,

denn wenn du scheiterst, darfst du alle Gegenstände die du gesammelt hast, behalten.

Aufgrund meiner eigenen Erfahrung mit Spielbüchern weiß ich, dass man sehr leicht zu schummeln beginnt. Das liegt daran, dass man nicht immer von vorne anfangen will, vor allem nicht, wenn man schon 20-mal gescheitert ist.

Um das zu verhindern, bediene ich mich einer besonderen Methode. Wenn dir der Text mitteilt, dass du eine Sicherheitsstufe erreicht hast, dann musst du nicht mehr von ganz vorne anfangen, falls du danach scheiterst. Denn ab diesem Zeitpunkt schickt dich der Text zurück zur letzten Sicherheitsstufe.

In diesem Buch gibt es drei Sicherheitsstufen. Du wirst automatisch zur letzten zurückgeschickt, wenn du scheiterst. Selbstverständlich kannst du auch zu früheren Sicherheitsstufen zurückkehren, denn es könnten dort noch Gegenstände versteckt sein, die du zuvor ausgelassen hast.

Ich hoffe, dass nun alles geklärt ist.

Viel Glück!

Lies weiter bei **1**.

1

Als du aus dem Schulbus trittst, bist du sofort von der enormen Größe der GSA-Montagehalle fasziniert. Deine Datenbrille verrät dir, dass sie sich auf unglaublichen fünf Millionen Quadratmetern erstreckt. Sie ist zweieinhalb Kilometer lang, zwei Kilometer breit und stellenweise bis zu 150 Meter hoch.

Als du nach oben blickst, erkennst du einen weit entfernten, silbernen Ring am Himmel. Deine Datenbrille identifiziert ihn als das Gelux-Raumschiff und liefert dir sofort Unmengen an Informationen direkt vor die Augen.

Du erfährst, dass das Raumschiff vor 20 Jahren, also 2428, im Weltall gebaut wurde und gleichzeitig als Gegengewicht des Weltraumliftes dient.

Der Weltraumlift besteht aus einem 40.000 Kilometer langen Kabel aus Graphen-Molekülen, das die Montagehalle mit dem Raumschiff verbindet. Täglich werden bis zu 200 Bauteile für Raketen, Raumschiffe, Satelliten und Sonden von der Montagehalle zum Raumschiff transportiert, wo sie anschließend fertig zusammengesetzt werden.

Du bist erstaunt von der Tatsache, dass das Raumschiff mit seinem Durchmesser von 10 Kilometern eine künstliche Schwerkraft erzeugt, da es sich ständig um die eigene Achse dreht.

»Wir befinden uns jetzt genau am geografischen Südpol«, hörst du den Reiseleiter reden. Deine Mitschüler

hören ihm sofort gespannt zu. »Ich würde an eurer Stelle die Klimaanlage eurer Jacken einschalten. In der Antarktis kann die Temperatur sehr schnell auf minus 10 Grad sinken.«

Deine Datenbrille zeigt eine Außentemperatur von +16°C an.

»Vor dem Klimawandel hatte es hier im Sommer noch minus 25 Grad«, fährt der Reiseführer fort. »Und im Winter waren es minus 65.«

Du glaubst zu hören, wie dein Chemielehrer, der als Begleitperson mitgekommen ist, gelangweilt gähnt. Schon während der ganzen Fahrt hat er einen müden Eindruck auf dich gemacht. Wahrscheinlich hatte er sich mit deinem Mathematiklehrer wieder einmal bis heute Morgen angesoffen. Das würde auch erklären, wieso dein Mathematiklehrer nicht zu dieser Exkursion mitkommen konnte ...

»Der Weltraumlift besteht aus einem drei Meter dicken Graphen-Kabel und ist innen hohl«, hörst du den Reiseleiter sprechen. »Die Graphen-Schicht ist zwar dünner als ein Blatt Papier, aber reißfester als Stahl. Deshalb kann sie auch auf enorme Lasten beansprucht werden.«

Bald kommt es dir so vor, als würde der Reiseleiter nur mehr von überflüssigen Zusatzinformationen über die Montagehalle faseln, die du und deine Schulkameraden längst von den Datenbrillen wissen.

Als du gedankenverloren die schmucklosen, hohen Wände der Halle betrachtetest, fällt dir plötzlich eine Gestalt ins Auge, die auf einen der Notausgänge zwischen zwei blauen Containern zugeht. Du erschrickst schlagartig, als du erkennst, um wen es sich dabei handelt: Um Markus, einer deiner Mitschüler, der am meisten Ärger in der Schule verursacht!

Ohne zu überlegen entfernst du dich unauffällig von der Gruppe und hetzt Markus hinterher. In dem Moment, als du den Notausgang erreichst, schließt sich die Tür hinter ihm. Hastig reißt du sie auf und schlüpfst hindurch.

»Bist du vollkommen wahnsinnig?!«, brüllst du Markus an, worauf er erschrocken zusammenfährt.

»Wieso bringst du dich eigentlich jedes Mal in Schwierigkeiten, wenn wir etwas mit der Schule unternehmen?«, schreist du deinen Klassenkollegen entgeistert an, ohne zu merken, dass die Tür hinter dir gerade zufällt.

»Tut mir leid, aber ich war neugierig«, verteidigt sich Markus ruhig. »Wieso regst du dich denn so auf? Es ist doch nichts passiert.«

»Noch nicht«, meinst du genervt und willst die Tür wieder öffnen. Doch seltsamerweise ist der Öffnungsmechanismus blockiert.

»Was ist denn los? Wieso geht die Tür nicht auf?«, will Markus von dir wissen.

»Diese dämliche Tür hat eine automatische Sicherheitsverriegelung!«, antwortest du wütend und schlägst gegen das massive Türblatt aus Stahl. »Wir sind einge-

sperrt. Das gibt es doch nicht! Und das alles nur wegen dir!«

»Ach, jetzt mach doch kein Drama daraus. Wir finden schon einen anderen Ausgang.«

Damit dreht sich Markus um und geht zielsicher den Flur entlang. Zehn Meter von dir entfernt dreht er sich nach rechts und betritt einen engen Seitengang.

Du hast die erste Sicherheitsstufe erreicht. Wenn du das nächste Mal scheiterst, gelangst du automatisch zum Abschnitt 2.

Nachdenklich überlegst du, was du jetzt tun sollst. Willst du

Markus folgen um zu sehen, wo er hin will? (Lies weiter bei **87**)

Die Tür genauer untersuchen? (Weiter bei **44**)

Dich selber im Gang nach anderen Ausgängen umsehen? (Weiter bei **128**)

2

SICHERHEITSTUFE 1

Nachdem du beobachtet hast, wie Markus im Seitengang verschwindet, überlegst du, was du jetzt tun sollst. Möchtest du

Ihm folgen um zu sehen, wo er hin will? (Weiter bei **87**)

Die Tür genauer untersuchen? (Weiter bei **44**)

Dich selber im Gang nach anderen Ausgängen umsehen? (Weiter bei **128**)

3

Du sollst das Buch nicht einfach von vorne nach hinten lesen, sondern von einem Abschnitt zum nächsten springen. Ist das wirklich so schwer zu verstehen?

4

Du folgst dem Flur einige Minuten, bis du endlich einen weiteren Durchgang an der rechten Wand erreichst, welcher jedoch gelb gefärbt ist. Er führt ebenfalls in den äußeren Bereich des Raumschiffes und ist auch mehrere Kilometer lang. Möchtest du diesem Flur folgen? (**132**) Oder folgst du stattdessen weiterhin dem gekrümmten Gang? (**84**)

5

Die Tür führt in einen breiten Flur, dessen weiße Wände auf Hochglanz poliert sind. Der scharfe Geruch von Chemikalien dringt in deine Nase, also vermutest du,

dass sich hier Labore befinden. Der Flur führt einige Meter weit nach rechts, bevor er mit einer doppelflügeligen Tür endet. Alle anderen Türen, die in den Gang führen, sind genauso weiß wie die Wände und sehen so sauber aus, als würde sich nicht einmal ein Fingerabdruck darauf befinden. Welche der Türen interessiert dich:

Die Tür unmittelbar links von dir? (**73**)

Die Tür genau vor dir? (**138**)

Oder die Tür rechts daneben, aus der ein leises, klimperndes Geräusch dringt? (**88**)

Du kannst auch den Flur durch die doppelflügelige Tür verlassen. Weiter bei **24**.

6

Du betrittst einen künstlich beleuchteten Flur mit Wänden aus Metall, der parallel zur Lackierhalle ausgerichtet ist. Der Gang endet links nach 20 Metern mit einem Notausgang, rechts führt nach ein paar Schritten eine Treppe nach oben. Gehst du nach links zum Notausgang, um der Montagehalle zu entkommen? (**30**) Oder wendest du dich nach rechts und steigst die Treppe hinauf? (**126**)

7

Du rüttelst an der Stahltür, aber sie lässt sich nicht öffnen. Verärgert siehst du ein, dass sie von innen verschlossen ist und du nichts dagegen unternehmen kannst. Was willst du jetzt tun? Wendest du dich der anderen Tür zu? (191) Oder gehst du bis zum Ende des Korridors, um in den äußeren Bereich des Raumschiffes zu gelangen? (137)

8

»Du hast dich hier verlaufen? Bei dieser gigantischen Montagehalle ist das kein Wunder«, sagt der Mann zu dir. »Wenn du bis zum Ende des Ganges gehst, dann kommst du zu einem Notausgang.«

Du bedankst dich und gehst bis ans Ende des Flurs, wo du den besagten Notausgang findest.

»Hoffentlich hat Markus diesen Ausgang auch gefunden«, denkst du, während du wieder ins Freie trittst. Da du Markus hier nicht siehst, beschließt du, dich am Gelände genauer umzusehen.

Nach einigen Minuten triffst du schließlich wieder auf deine Klasse. Keiner deiner Mitschüler sieht dich kommen, also stellst du dich einfach unauffällig dazu und hältst Ausschau nach Markus. Aber du kannst ihn leider nirgends entdecken, was bedeuten muss, dass er immer noch in der Montagehalle fest sitzt ...

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (2)

9

Vorsichtig drehst an du dem Metallverschluss des gelben Fläschchens. Er lässt sich nur mit großer Mühe bewegen, da der Inhalt sehr hohen Druck darauf ausübt. Gerade als du den Verschluss einmal herumgedreht hast, schießt er in einem Wahnsinnstempo davon und trifft sofort mehrere Reagenzgläser, die prompt mit einen lauten Klirren zerspringen. Hastig stürzt du auf die Tür hinter dir zu und verschwindest im Raum dahinter. Dabei geht leider einer deiner Gegenstände verloren. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*)

Du siehst dich in dem mittelgroßen Chemielabor mit quadratischem Grundriss um, das du soeben betreten hast. Dein Herzschlag setzt kurz aus, als du siehst, woher das klimpernde Geräusch kommt, das du zuvor gehört hast: Eine zweieinhalb Meter große, gebückte Gestalt mit violetter, lederartiger Haut wühlt zwischen vollen Reagenzgläsern auf einem Tisch umher! Das muss zweifellos einer der Außerirdischen sein, die das Gelux-Raumschiff übernommen haben! Bestimmt war diese Gestalt auch an dem Riss im Metallbehälter Schuld.

Doch bevor du handeln kannst, starrt der Außerirdische plötzlich in deine Richtung und kommt auf dich zu! Als er nur mehr wenige Schritte vor dir ist, handelst du

schnell und greifst zu einem Reagenzglas auf dem Tisch vor dir. Weiter bei **106**.

10

Während du die Metalleiter hinabsteigst, spürst du die enorme glühende Hitze des flüssigen Eisens immer deutlicher. Die Klimaanlage deiner Kleidung läuft bereits auf Höchstleistung. Als du dich umdrehst, fällt dir auf, dass einzelne Ölfässer und andere Gegenstände im entstandenen Lavasee schwimmen. Willst du dich auf eines der herumtreibenden Fässer fallen lassen? (**139**) Oder kletterst du noch tiefer nach unten? (**166**)

11

Während das flüssige Eisen ungebremst steigt, gehst du die Galerie entlang und begibst dich zur nahen Tür. Mit einem unguten Gefühl öffnest du sie und betrittst einen langen Flur mit Wänden aus Chrom.

Während du den Gang entlanggehst, wird der Alarm hinter dir immer leiser, bis er schließlich verklingt. Nach einigen Metern taucht links von dir eine Tür auf, doch da sie verschlossen ist, bleibt dir nichts anderes übrig, als dem Gang weiterhin zu folgen. Weiter bei **156**.

1 2

Blitzschnell wirbelst du herum und stürmst durch den langen Gang, ohne dich umzudrehen. Doch schon nach zwei Schritten spürst du auf einmal einen punktförmigen Schmerz auf deinem Rücken, der sich sofort in deinem ganzen Körper ausbreitet. Sämtliches Blut in deinen Adern friert ein und du erstarrst ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, noch bevor du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserauge getroffen, dessen Stahl dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**39**)

1 3

Blitzschnell greifst du zu einem Reagenzglas auf dem Tisch unmittelbar vor dir und schüttest den Inhalt mit einer ruckartigen Bewegung auf die riesige Gestalt. Die Wirkung ist überraschend groß, denn das Glas enthielt anscheinend eine starke Säure. Der Außerirdische weicht sofort zurück und starrt benommen auf seine verätzte, violette Haut. Wie nutzt du diesen kurzen Moment? Wenn du im Besitz einer weiteren Säure bist, könntest du damit erneut den Außerirdischen attackieren. (**165**)

Wenn du kein Gefäß mit einer Säure hast, bleibt dir jetzt nur mehr die Flucht. Weiter bei **141**.

14

SICHERHEITSTUFE 2

Du lässt die gewaltige Tür aufschwingen und betrittst eine riesige Lackierhalle, deren gewaltige Ausmaße dir sofort den Atem rauben: Sie erstreckt sich 20 Meter nach links und fast einen Kilometer nach rechts.

Die größten Bauteile für Raumschiffe, die hier von monströsen Roboterarmen lackiert werden, reichen fast bis zur Unterseite der 50 Meter hohen Decke. Du beobachtest, wie einer der Bauteile gerade auf einem riesigen Fließband durch eine Öffnung befördert wird, die sich an der Wand gegenüber von dir und etwa 100 Meter weiter rechts befindet. Vermutlich wird dieser Bauteil direkt zum Weltraumlift gebracht. Willst du dem Fließband folgen, um auf diese Weise zum Weltraumlift zu gelangen? (**155**) Oder gehst du lieber auf direktem Weg zur 100 Meter entfernten, gegenüberliegenden Wand, an der dich eine hohe Tür erwartet, die genauso aussieht wie die Tür, durch die du gekommen bist? (**80**)

15

Die Metalltür des Kastens lässt sich ohne Widerstand öffnen. Du blickst erwartungsvoll hinein, aber es befindet

sich nichts darin. Der Schrank ist völlig leer. Willst du jetzt noch den Kasten gegenüber von der Tür durchsuchen? (154) Oder siehst du dir lieber den Schrank rechts hinten im Eck an, der mit Gewalt geöffnet worden ist? (67) Wenn du den Raum wieder verlassen möchtest und dem unendlichen Gang folgen willst, weiter bei 82.

16

Mit nur einem Bruchstück der silbernen Magnetkarte kannst du noch nichts anfangen. Gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst und suche *ehrlich* weiter nach den restlichen Bruchstücken.

17

Vorsichtig öffnest du die Tür einen Spalt und spähist hindurch. Doch im Raum dahinter ist es zu dunkel, um etwas zu erkennen. Das Wimmern scheint aus einer Ecke zu dringen, also streckst du deinen Kopf langsam in die Richtung. Doch als du die Tür noch weiter aufziehst, hörst du ein unheilvolles Knirschen von oben. Doch als du aufblickst, ist es bereits zu spät: Ein Eimer voller ätzender Säure ergießt sich über deinen Kopf und ätzt dir sofort die Haut vom Gesicht. Zischend tropft die Säure auf deine Schultern und frisst sich bis zu deinen Knochen durch. Von den qualvollen Schmerzen geplagt sinkst du zu Boden und hauchst dort dein Leben aus. Jemand hat dich mit einer billigen Falle hereingelegt!

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

18

Als du auf dem Raketenbruchstück landest, versinkt es fast gänzlich im flüssigen Eisen. Du glaubst, die enorme Hitze nun noch deutlicher zu spüren. Auf welchen Gegenstand springst du jetzt?

Auf das Metallfass, das etwas weiter hinter dir in der Lava treibt? (139)

Oder auf den Fassdeckel vor dir? (34)

19

Während du hastig in einen viel zu großen Raumanzug steigst, senken sich in regelmäßigen Abständen Stahlwände von der Decke herab. Sie teilen den Flur in mehrere Abschnitte, die nur zwanzig Meter lang sind. Dieser Sicherheitsmechanismus wird ausgelöst, sobald die Messgeräte im Flur einen zu niedrigen Luftgehalt feststellen, der entsteht, wenn beispielsweise eines der Fenster einen Sprung hat. Eine Flucht ist jetzt nicht mehr möglich, also bleibt dir nichts anderes übrig, als dich in den Raumanzug zu retten. Schon spürst du den gewaltigen Sog, der dich unaufhaltsam Richtung Luftschleuse zerrt. Du streckst deine Hand verzweifelt nach dem Helm

aus, doch der Sog vom Weltraum ist viel zu stark. Ungebremst schlitterst du über den auf Hochglanz polierten Boden des Flurs und saust durch die Luftschleuse. Dein Körper verschwindet in den unendlichen Weiten des Weltraums und kehrt nie wieder zurück.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

20

Der Raum hinter der Holztür ist ein kleines Vorzimmer, in dem sich nur ein Sofa mit einem Beistelltisch befindet. An der Wand vor dir ist eine weitere Holztür, die mit einem Schild versehen ist, auf dem ›Direktor‹ steht. Wie es aussieht, hast du das Büro des Direktors der GSA-Montagehalle erreicht. Möchtest du dich zuerst im Vorzimmer genauer umsehen? (136) Oder betrittst du ohne Umschweife das Büro? (164) Wenn du vorher lieber an die Tür klopfen möchtest, weiter bei 51.

21

Du umkreist den Raum mehrmals und suchst die Wände nach Unregelmäßigkeiten ab. Erst nach einigen Minuten fällt dir auf, dass an der Wand rechts von der Stahltür ein kaum erkennbares Gitter eingelassen ist. Es scheint, als wäre es mit der Wand verschmolzen. Neugierig näherst du dich dem Gitter und versuchst herauszufinden, welchen Zweck es hat. Als du deine flache Hand darauf

legst, spürst du einen sanften Luftzug. Durch die mikroskopisch kleinen Löcher im Gitter gelangt anscheinend frische Atemluft in den Raum – du hast die Öffnung zu einem Entlüftungsschacht entdeckt!

Nach kurzem Suchen hast du einen winzigen Grat zwischen dem Gitter und der Wand gefunden. Schon hast du das Metallgitter herausgehobelt und legst den Eingang in einen Entlüftungsschacht frei, der sich in drei verschiedene Richtungen erstreckt. Der Schacht wäre groß genug, um hineinzuklettern. Wenn du das vorhast, musst du eine der Richtungen auswählen:

Du kriechst geradeaus durch den Schacht, also parallel zum gekrümmten Flur? (**145**)

Du begibst dich genau in die entgegengesetzte Richtung? (**79**)

Oder du nimmst den Schacht, der geradewegs nach links führt? (**185**)

Sicherheitshalber kannst du den Raum auch wieder verlassen und zurück zum letzten Durchgang gehen, um zu sehen, wohin dieser führt. Weiter bei **132**.

22

Widerstandslos lässt sich die Feuerschutztür öffnen. Du betrittst neugierig einen finsternen Raum, der nur durch das vom Flur einfallende Licht beleuchtet wird. Als du glaubst, an der hinteren Wand des Raumes ein paar Rohre zu erkennen, fällt die Tür hinter dir plötzlich mit einem lauten Krachen ins Schloss! Sofort umhüllt dich durchdringende Dunkelheit. Panisch rüttelst du am Türgriff, doch die Tür lässt sich anscheinend nur von einer Seite öffnen. Gerade als du deinen nächsten Schritt überlegst, vernimmst du vor dir ein unheilvolles Zischen. Kann es sein, dass aus einem der Rohre Gas austritt? Nervös versuchst du, eine Möglichkeit zu finden, diesem Raum wieder zu entkommen. Was willst du tun?

Tastest du die Wand neben der Tür nach einem Lichtschalter ab? (Weiter bei **144**)

Oder suchst du den Boden nach einem Gegenstand ab, mit dem du die Tür aufbrechen könntest? (**59**)

23

Du reißt einen Feuerlöscher aus der Halterung und ziehst den Sicherungsstift. Deine Finger drücken schon den Hebel herunter, als die türkisfarbenen Augen der Außerirdischen gleichzeitig aufleuchten. Im selben Augenblick

umhüllt dich ein greller Lichtblitz, der die Welt um dich herum explosionsartig zerreit, dann ist alles schwarz.

Die Auerirdischen haben dich mit ihren drei tdlichen Laserstrahlen getroffen, die dich so schnell wie ein Wimpernschlag pulverisiert haben.

Ich empfehle dir, noch einmal das ganze Buch nach den fr das Ziel erforderlichen Gegenstnden zu durchsuchen.

Zur ersten Sicherheitsstufe: **2**

Zur zweiten Sicherheitsstufe: **14**

Zur dritten Sicherheitsstufe: **39**

24

Hinter der doppelflgeligen Tr fhrt eine Treppe nach oben. Nachdem du sie hinaufgestiegen bist, gelangst du in einen ebenfalls weien Gang, der nach rechts fhrt. Nach gefhlten hundert Metern erreichst du schlielich eine verchromte Tr, mit der der Flur endet. Erwartungsvoll ziehst du sie auf und betrittst einen weiteren Flur, dessen Wnde komplett in Chrom gehllt sind. Da dir nichts anderes brig bleibst, folgst du ihm nach links. Weiter bei **156**.

25

Schritt für Schritt bewegst du dich vorsichtig am Rand der Rutsche hinauf. Du kommst zwar nur sehr langsam voran, aber du verlierst auch nicht das Gleichgewicht. Nach ein paar Minuten erreichst du schließlich die Öffnung. Du gehst zwischen den schwarzen Streifen hindurch und folgst dem Fließband dahinter einige Schritte, bis du schließlich in eine weitere, gigantische Halle gelangst. Noch bevor du sie richtig betreten kannst, ertönt plötzlich ein unangenehm lauter, schriller Alarm. Erschrocken stürmst du in die Halle hinein und findest dich auf einer Galerie wieder, die zehn Meter über dem Boden angebracht ist. An der gegenüberliegenden 200 Meter entfernten Wand befinden sich gewaltige, 150 Meter hohe, zylindrische Metallbehälter. Aus einem dieser Behälter quillt aus einem langen, groben Riss rasend schnell eine glühend heiße, dickflüssige Substanz – flüssiges Eisen! Wie Lava verbreitet es sich in einem Höllentempo über den gesamten Boden der Halle. Es bedeckt bereits das untere Viertel des Raumes und steigt immer schneller. Als du an das Geländer der Galerie trittst, entdeckst du eine Leiter, die nach unten führt. Da dir nichts anderes übrig bleibt, beschließt du, hinunterzuklettern. Weiter bei

10.

26

»Wirklich? Hast du die Warnschilder nicht gesehen?! Überall steht: *Betreten des Fließbandes auf eigene Gefahr!*«

Du erklärst dem Arbeiter vorsichtig, dass du die Schilder tatsächlich nicht gesehen hast, worauf er antwortet:

»Na gut. Dieses Mal bekommst du nur eine Verwarnung. Aber wenn ich dich noch einmal auf dem Fließband erwische, dann kannst du was erleben!«

Damit reißt er die Tür hinter sich wieder auf und verschwindet aus deinem Blickfeld. Zögernd beschließt du, den ganzen Weg durch die Lackierhalle lieber wieder zurückzugehen. Also verlässt du das Fließband und gehst zwischen den Roboterarmen entlang. Bald ist dir ein riesiger Bauteil im Weg, der fast über den Rand des Fließbandes hinwegreicht. Weiter bei **192**.

27

Wahllos näherst du dich einem der Nachtkästchen und durchsuchst die drei Schubladen. Aber es befindet sich nichts darin. Nachdem du drei weitere Kästchen inspiziert hast, kommst du zu dem Schluss, dass alle leer sind. Womöglich haben die Außerirdischen alles mitgenommen ...

Möchtest du jetzt noch die Tür an der rechten schmalen Wand untersuchen? (**163**) Oder verlässt du die

Schlafkojen lieber und gehst zurück in den unendlichen Gang? (33)

28

Mit nur einem Bruchstück der silbernen Magnetkarte kannst du noch nichts anfangen. Gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst und suche *ehrlich* weiter nach den restlichen Bruchstücken.

29

Mit drei großen Sätzen bist du an der dunklen Holztür und reißt sie im selben Moment auf, in dem sich die andere Tür öffnet, an der du gerade noch gelauscht hast. Sofort ziehst du den Türflügel hinter dir zu und verharrst dort bewegungslos. Atemlos hörst du zu, wie die Schritte an deiner Tür vorbeigehen und schließlich verklingen. Da das Risiko zu groß ist, um jetzt zurück in den Flur zu gehen, beschließt du, dir den Raum anzusehen, in dem du dich gerade befindest. Weiter bei 20.

30

Du reißt die Tür auf und trittst ins Freie, wo dich überraschenderweise deine Klasse erwartet. Da dich seltsamerweise noch niemand bemerkt hat, schleichst du dich unauffällig hin und folgst der Gruppe wieder. Doch der Reiseführer ist bereits am Ende seiner Führung angelangt

und bringt euch wieder zurück zum Bus. Während du als Letzter nervös einsteigst, überlegst du dir fieberhaft eine Ausrede, weshalb Markus nicht anwesend ist ...

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

31

Vorsichtig ziehst du die unterste Lade eines Aktenschrankes auf und suchst zwischen den Ordnern nach brauchbaren Gegenständen. Da du nichts außer Papierkram findest, beschließt du, die nächste Lade zu öffnen. Doch auch hier findest du nichts weiter als gewöhnliche Dokumente. Gelangweilt lässt du die Lade zufallen und überlegst, welches Möbelstück du dir nun ansehen möchtest: Eine alte Metallkommode (**175**) oder den Schreibtisch? (**110**)

32

Du betrittst das WC, einen länglichen Raum mit einem winzigen Fenster an der kurzen Wand gegenüber von dir. An der linken Wand sind hochmoderne Waschbecken angebracht, die sich mithilfe von Datenbrillen steuern lassen, und an der rechten Wand befinden sich mehrere Kabinen. Willst du dir die Waschbecken genauer ansehen (**122**) oder lieber eine der Kabinen? (**57**) Du kannst den Raum auch wieder verlassen und zurück in den Flur gehen. Weiter bei **81**.

33

Der Flur führt dich lange geradeaus, ohne zu einem Ende zu kommen. Der äußere Bereich des Raumschiffes scheint sich kein Stück zu nähern.

Nach weiteren 20 Minuten erreichst du schließlich die nächste Tür. Wenn du sie betreten möchtest, lies weiter bei **178**. Stattdessen könntest du auch weiterhin dem endlosen Gang folgen. (**127**)

34

Der Fassdeckel gleitet auf der Lava wie ein Surfbrett nach vorne, als du auf ihm landest. Nun hast du die Wahl zwischen mehreren Gegenständen. Springst du auf den Stahlträger (**188**) oder auf das feine Netz vor dir? (**76**) Alternativ kannst du auch das Metallfass auswählen. Weiter bei **139**.

35

Minutenlang schlenderst du durch den unendlich langen Gang, ohne jemanden zu begegnen. Es kommt dir so vor, als würdest du dich kaum von der Stelle bewegen, da sich die nackte Metallwand zu deiner Linken und die länglichen Fenster zu deiner Rechten immer nach demselben Muster wiederholen. Durch die unzähligen Fenster, die von der Decke bis zum Boden reichen, kannst du bis zum

äußersten Bereich des Raumschiffes blicken. Er scheint unerreichbar weit von dir entfernt zu sein.

Nachdem du zehn Minuten ununterbrochen marschiert bist, stößt du endlich auf die erste Tür. Willst du sie betreten? (176) Oder folgst du stattdessen weiterhin dem endlosen Gang? (60)

36

Du trittst durch die Tür und findest dich in einem großen Innenhof wieder, der als Parkplatz für Lastkraftwagen dient. Da die meisten dieser Fahrzeuge einen Erdgasantrieb haben, riecht es hier nur nach Lack und Reifen. In deiner Nähe befinden sich ein Stapel mit Lastwagenreifen, ein Erdgastank und mehrere Lastwägen. Was willst du näher untersuchen:

Den Reifenstapel? (168)

Den Erdgastank? (174)

Oder einen Lastwagen? (83)

Wenn du willst, kannst du den Innenhof auch jederzeit verlassen. Weiter bei 53.

37

Was für eine blöde Idee! Da du dich gerade im luftleeren Weltraum befindest, funktioniert dein Feuerzeug natürlich nicht. Auch wenn du noch so oft versuchst, es anzuzünden, ohne Sauerstoff entsteht keine Flamme. Der riesenhafte Außerirdische sieht dir belustigt zu und kommt währenddessen immer näher. Aus dem Augenwinkel erkennst du, dass sein türkisfarbenes Auge hinter dem Visier seines Raumanzuges zu leuchten beginnt.

Im nächsten Moment schießt ein greller Laserstrahl durch das Visier hindurch und trifft dich sofort auf der Schulter. Der punktförmige Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern gefriert und erstarrst ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserstrahl getroffen, der dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**39**)

38

Als der Arbeiter nahe genug ist, nimmst du deine Pfanne und ziehst sie ihm über den Schädel. Mit einem erstickten Schrei geht er zu Boden und verliert das Bewusstsein.

Mit einem unguten Gefühl lässt du ihn liegen, verlässt das Fließband und machst dich auf den Rückweg. Schon bald ist dir ein riesiger Bauteil im Weg, der fast über den Rand des Fließbandes hinwegreicht. Weiter bei **192**.

39

SICHERHEITSTUFE 3

Geräuschlos gleitet die gläserne Tür zur Seite. Zögernd verlässt du den Weltraumlift und siehst dich in dem auf Hochglanz polierten Flur um.

Als du dich nach links und rechts drehst, fällt dir auf, dass der Gang nicht gerade ist, sondern im Kreis um einen großen Raum herumführt.

Unmittelbar vor dir befindet sich eine große, runde Tür, die scheinbar in die Kommandozentrale führt. Deine Datenbrille teilt dir mit, dass du eine silberne Magnetkarte benötigst, um diese Tür zu öffnen. *Besitzt du alle drei Bruchstücke? Wenn ja, dann addiere die Zahlen auf den Bruchstücken und lies beim dazugehörigen Abschnitt weiter.*

Wenn du noch nicht alle Bruchstücke hast, bleibt dir nichts anderes übrig als dem Gang entweder nach links (**160**) oder nach rechts (**99**) zu folgen.

40

Bis auf eine Ausnahme sind sämtliche Vitrinen leer. Du stellst dich vor die Vitrine, die mit einer körnigen, weißen Substanz gefüllt ist und riechst probenhalber daran. Es scheint sich hierbei um einen aus dem 3D-Drucker entstandenen Brei auf Getreidebasis zu handeln. Wenn du von dem Brei kosten möchtest, weiter bei **186**. Ansonsten musst du den Raum durch die Metalltür an der linken Wand verlassen. Weiter bei **66**.

41

Kräftig ziehst du dem Außerirdischen das Rohr über den Kopf. Sofort kommt der Riese ins Taumeln und kippt nach vorne. Krachend schlägt er auf dem glänzenden Boden auf und rührt sich nicht mehr. Da du befürchtest, dass er trotzdem wieder aufwachen könnte, entfernst du dich schleunigst von dem reglosen Körper.

Du gehst endlos lange, ohne auf eine Tür oder einen Menschen zu treffen. Deine Beine schmerzen schon merklich vor der Anstrengung.

Nach 20 Minuten kannst du endlich das andere Ende des Flurs erkennen. Einige Meter, bevor dieser endet, befinden sich zwei Türen an der linken Wand. Willst du durch die erste Tür (**191**) oder durch die zweite Tür gehen? (**7**) Du kannst dich stattdessen auch zum Ende des Ganges begeben, um den äußeren Bereich des Raumschiffes zu erkunden. Weiter bei **137**.

42

Du verlässt das Fließband und zwängst dich an einen Roboterarm vorbei, um die Öffnung zu erreichen. Schon erreichst du wieder das Band und trittst durch die Öffnung, die mit durchsichtigen, hauchdünnen Streifen, die von der Decke hängen, bedeckt ist. Wenige Schritte dahinter gelangst du ins Freie zu einer riesigen Plattform, auf dem gerade ein riesiger Bauteil für einen Satelliten automatisch mit Gurten befestigt wird. Als du nach oben blickst, erstarrst du von dem Anblick des Weltraumliftes. Der Lift besteht aus einem tiefschwarzen Kabel, das mindestens drei Meter dick sein muss und scheinbar bis zur Unendlichkeit weit in den Himmel hinauf reicht. Möchtest du die Plattform betreten und so zum Weltraumlift gelangen, der immer noch 40.000 Kilometer von dir entfernt ist? (180) Oder wartest du lieber ab, was passiert? (107)

43

Du verbindest den Quexa-USB-Stick mit dem Computer und greifst auf die Daten zu, die auf dem Stick gespeichert sind. Er enthält zahlreiche Informationen über das Gelux-Raumschiff, mit denen du zum Großteil nichts anfangen kannst. Das einzige, was dich interessiert, ist die Beschreibung der Kommandozentrale. Wenn du dem USB-Stick glauben kannst, befindet sich hier im Herzen des Raumschiffes ein riesiger Behälter aus Glas, der mit

blauem Plasma gefüllt ist. Dieses Plasma dient zur Erzeugung der künstlichen Schwerkraft sowie der gesamten Stromversorgung des Raumschiffes. Es ist pure Energie, die auf engstem Raum zusammengepresst ist und für die nächsten Jahrzehnte ausreichen sollte. Da das Plasma hochentzündlich ist und nur ein winziger Funken ausreichen würde, um die Energie in eine gewaltige Explosion umzuwandeln, besteht der Behälter aus 20 Zentimeter dickem Glas.

Da diese Information für dich später womöglich noch nützlich sein könnte, prägst du sie dir genau ein. Anschließend verlässt du das Arbeitszimmer und marschierst weiter durch den endlosen Korridor. Weiter bei **60**.

44

Nachdem du den Notausgang eingehend untersucht hast, wird dir bewusst, dass es tatsächlich keine Möglichkeit mehr gibt, die Tür ohne Hilfsmittel zu öffnen. Verärgert trittst du gegen das robuste Türblatt und drehst dich danach um. Da Markus bereits längst verschwunden ist, bleibt dir keine andere Wahl, als dich im Flur umzusehen. Weiter bei **128**.

45

Auf dem Tisch, der genau vor dir steht, findest du zwischen unzähligen anderen Reagenzgläsern ein eigenartig

geformtes Glas, das dir sofort ins Auge sticht. Es enthält eine klare, umbra-färbige Flüssigkeit und blubbert auf einer Plasma-Herdplatte vor sich hin. Da der Herd ausgeschaltet ist, berührst du das Reagenzglas vorsichtig. Es steht anscheinend schon mehrere Stunden hier, da es deutlich abgekühlt ist. Wenn du willst, kannst du einen Schluck von der lauwarmen Flüssigkeit probieren. (92) Ist dir das zu gefährlich, kannst du sie auch mitnehmen. (*Vermerke in diesem Fall das braune Reagenzglas auf deiner Liste*) Anschließend verlässt du das Labor durch die weiße Tür rechts von dir. Weiter bei **138**.

46

Atemlos bleibst du wie angewurzelt stehen und wartest, bis sich die unheimliche Gestalt von dir entfernt hat. Doch nach ein paar Schritten hält er plötzlich an und ein Riechorgan an seinem Rücken beginnt sich zu regen. Schon dreht sich der Außerirdische um und starrt dich boshaft mit seinem leuchtenden türkisfarbenen Auge an. Noch bevor du dich umdrehen kannst, schießt ein greller Laserstrahl aus dem Auge und trifft dich prompt auf der Brust. Der punktförmige Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern einfriert und erstarrst ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserstrahl getroffen, der dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

47

Mit nur einem Bruchstück der silbernen Magnetkarte kannst du noch nichts anfangen. Gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst und suche *ehrlich* weiter nach den restlichen Bruchstücken.

48

Nachdem du unzählige Meter im Gang zurücklegt hast, kommt es dir immer noch so vor, als wärst du kein Stück vorangekommen. Während du ununterbrochen durch den Flur marschierst, triffst du lange auf keine einzige Tür.

Eine halbe Stunde später bist du in deinen Gedanken schon so tief versunken, dass du die riesige Pfütze erst bemerkst, als du bereits hineingetreten bist. Verwundert bleibst du stehen und versuchst herauszufinden, woher das ganze Wasser kommt. Einige Schritte von dir entfernt befinden sich zwei Türen. Sie führen in die Duschen und WC-Anlagen der Arbeiter dieses Raumschiffes, was du den Schildern daneben entnehmen kannst. Das Wasser scheint aus dem schmalen Spalt der ersten Tür hervorzuströmen. Wenn du sie betreten möchtest, um zu sehen,

was hier los ist, lies weiter bei **93**. Ansonsten entfernst du dich von der Riesenpfütze und setzt deinen Weg durch den endlosen Korridor einfach fort. Weiter bei **127**.

49

Blitzschnell holst du das Klappmesser hervor und lässt es auf den Mann zufliegen. Doch er weicht geschickt aus und kommt genau auf dich zu! (*Streiche das Klappmesser von deiner Liste*) Was tust du jetzt? Wenn du noch einen Pfanne besitzt, könntest du dich damit verteidigen. (**38**) Ansonsten bleibt dir nur mehr die Flucht. Weiter bei **194**.

50

Der Seitengang scheint endlos lange zu sein. Dennoch kannst du Markus nirgends entdecken. Du vermutest, dass er wahrscheinlich durch eine der Türen gegangen ist. Also bleibst du vor der ersten Tür stehen, auf die du nach ungefähr zehn Metern triffst. Wenn du durch diese Tür gehen möchtest, die sich an der rechten Wand befindet, dann lies weiter bei **142**. Wenn du nicht glaubst, dass Markus hinter dieser Tür steckt, musst du weiter durch den Flur gehen. Weiter bei **81**.

51

Du klopfst dreimal an die Tür und wartest ab, doch nichts geschieht. Da du keine Stimmen aus dem Büro dringen hörst, vermutest du, dass der Direktor momentan nicht anwesend ist und drückst entschlossen die Türklinke nach unten. Weiter bei **164**.

52

Deine Schritte hallen dumpf durch den endlosen Gang, als du dich tief in ihn hineinbegibst. Die langen Fenster rechts von dir scheinen nie enden zu wollen, sie wiederholen sich ohne Ausnahme in regelmäßigen Abständen. Durch die Fenster kannst du bis zum äußersten Bereich des Raumschiffes blicken, der unerreichbar weit von dir entfernt zu sein scheint.

Nach 20 Minuten ununterbrochenem Gehen erreichst du die erste Tür, die in diesen Korridor führt. Möchtest du wissen, was sich dahinter befindet? (**121**) Oder gehst du weiter durch den endlosen Flur? (**33**)

53

Du betrittst die gewaltige Lackierhalle und blickst nachdenklich in beide Richtungen. Wenn du in die Richtung gehen willst, aus der du gekommen bist, musst du dich zwischen einem Roboterarm und dem Bauteil auf dem Fließband vorbeiquetschen. Willst du das tun? (**192**)

Oder steigst du stattdessen auf das Fließband und wartest, bis es dich weiter nach rechts befördert? (**130**)

54

Ohne Unterbrechung kriechst du weiter durch den Schacht. Nach einer ganzen Weile stößt du auf ein feinsmaschiges Gitter, das dir komplett den Weg versperrt. Du versuchst es herauszutreten, doch es ist fest in der Wand verankert und lässt sich keinen Millimeter bewegen. Gerade als du frustriert umkehren willst, fällt dir ein zweites Gitter auf, welches unter dir eingelassen ist und ebenso mikroskopisch kleine Löcher hat wie das Gitter vor dir. Der Schacht, in dem du dich befindest, führt an der Decke entlang, woraus du schließen kannst, dass du dich über einem Raum befindest. Dieses Gitter ist nur am Schacht und nicht in der Wand befestigt, weshalb du es leicht heraustreten kannst. Anschließend lässt du dich in den darunterliegenden Raum fallen und federst deinen Sturz ab.

Du findest dich in einem kilometerlangen Flur wieder, der anscheinend zum äußeren Bereich des Gelux-Raumschiffes führt. Da es sinnlos wäre, in den Entlüftungsschacht zurückzukehren, beschließt du, ihm einfach zu folgen. Weiter bei **132**.

55

Nur mit einer Zahl auf einer Magnetkarte kannst du noch nichts bewirken. Gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst und suche nach der dazugehörigen Tür.

56

Als du das Rohr hervorziehst, beginnt das türkisfarbene Auge des Außerirdischen plötzlich aufzuleuchten. Blitzschnell schlägst du mit dem spitzen Ende des Rohres zu und rammst es mitten in das grell leuchtende Sehorgan. Der violette Riese kommt sofort ins Taumeln und fasst sich benommen an sein verletztes Auge. Als du ihm das Rohr anschließend kräftig über den länglichen Schädel ziehst, kippt er nach hinten und schlägt auf dem sauberen Linoleumboden auf. Dabei fällt ein kleiner, flacher Gegenstand aus seiner rechten Klaue. Neugierig hebst du ihn auf und stellst fest, dass es ein Bruchstück der silbernen Magnetkarte ist. (*Notiere das silberne Magnetkartenbruchstück mit der Nummer 47 auf deiner Liste*) Zufrieden verlässt du das Labor, gehst zurück in den weißen Flur und öffnest die doppelflügelige Tür. Weiter bei **24**.

57

Neugierig betrittst du eine Kabine, aber es befindet sich nur eine ganz gewöhnliche Toilette darin. Gelangweilt siehst du die anderen Kabinen an, aber diese sind genau-

so wenig aufregend. Was willst du jetzt tun? Siehst du dir die Waschbecken genauer an? (122) Oder verlässt du das WC und begibst dich zurück in den Flur? (81)

58

Auf den ersten Blick kannst du noch keinen Eingang im Raumschiff erkennen. Doch dann fällt dir eine schmale Luke auf, die sich im unteren Bereich befindet. Zielstrebig gehst du darauf zu und öffnest sie mithilfe deiner Datenbrille, da ihr Signal unverschlüsselt ist.

Nachdem du die Luftschleuse passiert hast, betrittst du einen kreisrunden Raum, dessen strahlend weiße Wände mit Sitzmöbeln bedeckt sind. Anscheinend befindest du dich im Aufenthaltsraum des Raumschiffes. Genau gegenüber von dir befindet sich eine doppelflügelige Glastür, hinter der eine Treppe nach oben führt. Möchtest du auf diese Tür zugehen? (89) Oder siehst du dich zuerst noch ein wenig im Raum um? (159)

59

Du aktivierst den Restlichtverstärker deiner Datenbrille, doch in dem Raum ist es stockdunkel. Vorsichtig gehst du in die Knie und suchst den Boden sorgfältig ab, während du dem bedrohlichen Zischen nicht zu nahe kommst. Bald hast du den Großteil des Raumes abgesucht und keinen nützlichen Gegenstand gefunden. Also nährst du dich langsam dem Bereich, an dem du die

Rohre vermutest, die du vorher gesehen hast. Schließlich ertastest du ein Ventil, das an einem der Rohre angebracht ist. Da du keine Wahl hast, beginnst du behutsam daran zu drehen. Auf einmal gibt das Ventil nach und schießt dir mit einem ohrenbetäubenden Knall ins Gesicht. Sekundenbruchteile später hüllt eine siedend heiße Gaswolke dein Gesicht ein. Deine Schreie werden durch das Zischen des rasend schnell austretenden Gases über-tönt. Ehe du deinen Kopf abwenden kannst, ist er bereits so verbrannt, dass du nach vorne kippst und das Bewusstsein verlierst.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (2)

60

Der Flur führt dich lange geradeaus, ohne zu einem Ende zu kommen. Der äußere Bereich des Raumschiffes scheint sich kein Stück zu nähern.

Nach 20 Minuten erreichst du schließlich die nächste Tür. Wenn du sie betreten möchtest, lies weiter bei **105**. Wenige Schritte daneben befindet sich eine andere Tür, die jedoch doppelt so breit ist. Willst du durch diese Tür gehen? (**77**) Oder folgst du stattdessen weiterhin dem endlosen Gang? (**157**)

61

Der Reifen versinkt zur Hälfte in der Lava, aber er hält dein Gewicht gerade noch aus. Aufgrund der glühenden Hitze des flüssigen Eisens rinnt Schweiß aus all deinen Poren. Die Klimaanlage deiner Kleidung läuft auf Höchstleistung. Du bist nicht mehr weit von der Treppe entfernt, doch die Lava ist schon so hoch gestiegen, dass sich die Tür nur mehr einen Meter weit darüber befindet. Zum Glück besteht sie aus hitzebeständigem Material. Auf welches Teil willst du jetzt springen:

Auf das feine Netz, das auf der flüssigen Substanz schwimmt? (76)

Auf das blaue Rohr? (90)

Oder auf einen scharfkantigen Metallwürfel? (113)

62

Pro behalber setzt du einen Fuß auf das Fließband, doch es ertönt kein Alarm. Da sich das Band nur zeitweise bewegt, kannst du problemlos darauf herumgehen. Nach wenigen Metern ist dir einer der gigantischen Bauteile im Weg, der fast die ganze Breite des Fließbandes einnimmt. Er sieht aus, als wäre er ein Teil von einer riesigen Rakete. Ungeduldig wartest du darauf, dass sich das Band

wieder in Bewegung setzt, doch es geschieht lange nichts. Willst du dich am Bauteil vorbeizwängen, um schneller voranzukommen? (**192**) Oder wartest du lieber ab? (**85**)

63

Mit welchem dieser Gegenstände willst du dich gegen den riesigen Außerirdischen verteidigen:

Mit einer Stange Dynamit und einem Feuerzeug?
(**37**)

Oder mit einem Rohr? (**114**)

Wenn du keinen dieser Gegenstände besitzt, bleibt dir nur mehr die Flucht. Weiter bei **193**.

64

Während dich der Mann zornig anstarrt, überlegst du dir mit schweißnasser Stirn eine passende Ausrede. Was willst du sagen:

»Ich habe mich verlaufen. Können Sie mir bitte helfen?« (**131**)

»Entschuldigung, ich wusste nicht, dass es gefährlich ist.« (**26**)

65

Streiche die blaue Magnetkarte von deiner Liste.

Surrend verschwindet das runde Türblatt aus Metall in der Wand und gibt den Weg in einen kurzen, schmucklosen Flur frei. Während du ihn betrittst, schließt sich die Metalltür kaum hörbar hinter dir.

Du hast die zweite Sicherheitsstufe erreicht. Wenn du das nächste Mal scheiterst, gelangst du automatisch zum Abschnitt 14.

Am Ende des Flurs ist eine gewaltige Tür eingelassen, die bis zur Decke reicht. Du öffnest sie und betrittst eine enorme Lackierhalle, deren Anblick dir sofort den Atem raubt. Die Wand, die dir gegenüberliegt, ist mindestens 100 Meter entfernt, die gesamte Halle erstreckt sich 20 Meter nach links und fast einen Kilometer weit nach rechts.

Doch was dich wirklich fasziniert, sind die Bauteile für Raumschiffe, die hier lackiert werden: Die größten sind fast so hoch wie die ganze Halle – also 50 Meter – und werden von monströsen Roboterarmen gigantischen Ausmaßes mit Lack besprüht. Du beobachtest, wie einer der Bauteile gerade auf einem riesigen Fließband durch eine Öffnung befördert wird, die sich an der Wand gegenüber von dir und etwa 100 Meter weiter rechts befindet. Vermutlich wird dieser Bauteil direkt zum Weltraumlift gebracht. Willst du dem Fließband folgen, um auf diese Weise zum Weltraumlift zu gelangen? **(155)** Oder gehst du lieber auf direktem Weg zur gegenüberlie-

genden Wand, an der dich eine hohe Tür erwartet, die genauso aussieht wie die Tür, durch die du gekommen bist? (80)

66

Du gehst zur Metalltür, drückst die Klinke hinunter und rüttelst daran, doch sie lässt sich nicht öffnen. Da diese Tür zu massiv ist, um sie einzutreten, bleibt dir nichts anderes übrig, als umzukehren und zurück in den Flur zu gehen. Weiter bei 100.

67

Mit einem unwohlen Gefühl lässt du die Kastentür aufschwingen. Als du den Inhalt erblickst, springst du erschrocken einen Schritt zurück. Der Schrank ist vollgefüllt mit fetten armlangen Maden, die aufgrund der fehlenden Kastentür sofort herauspurzeln. Platschend landen sie auf dem sauber polierten Boden genau vor deinen Füßen und winden sich hungrig in alle Richtungen. Als du wegrennen willst, packt dich auf einmal eines der Biester und beginnt an deinem Unterschenkel zu saugen. Angeekelt versuchst du es abzuschütteln, doch die anderen Maden stürzen sich unaufhaltsam auf dich zu und schlagen ihre kleinen gezähnten Mäuler in deinen saftigen Körper. Wenige Augenblicke später werden deine Bewegungen immer träger und du spürst deine Beine nicht mehr. Aufgrund des massiven Blutverlustes wird

deine Haut blasser und dir wird schwarz vor Augen. Entkräftet sackst du zu Boden, während dich die Maden bis auf den letzten Tropfen Blut aussaugen.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

68

Das Material gibt gar nicht nach, als du darauf landest. Doch es ist spiegelglatt und bringt dich fast zum Hinfallen. Während die Lava immer höher steigt, überlegst du, zu welchem Teil du jetzt springen möchtest:

Zu einem Deckel eines Fasses? (34)

Oder zu einem zusammengerollten, dicken Schlauch? (151)

69

»Tatsächlich?«, sagt der dünne Mann skeptisch. »Wo wolltest du denn hin?«

»Ich ... ich wollte zum ... Direktor!«, antwortest du stotternd.

»Ach so! Das musst du doch gleich sagen. Zum Direktor geht es durch diese Tür«, sagt der Mann und deutet auf die dunkle Holztür, an der du vorher vorbeigegangen bist. Du bedankst dich und gehst anschließend auf die Tür zu, da dir nichts anderes übrig bleibt. Weiter bei 20.

70

Die Stahltür führt in einen länglichen Raum, der parallel zum gekrümmten Flur ausgerichtet ist. Die Wand gegenüber von dir ist nur zwei Schritte entfernt und besteht aus einem einzigen, riesigen Fenster, das zweieinhalb Meter hoch und sechs Meter lang ist. Es bietet die atemberaubende Aussicht auf zwei der insgesamt vier mächtigen Arme des Gelux-Raumschiffes, die bis zu dem fünf Kilometer entfernten, äußeren Ring reichen. In ihnen befinden sich die endlos langen Flure, denen du schon begegnet bist. Am äußeren Ring des Raumschiffes glaubst du zu erkennen, wie die Bauteile, die von der Montagehalle hierher gelangen, von Roboterarmen zu fertigen Raumschiffen zusammengesetzt werden. Nachdem du dich von dem faszinierenden Anblick losgerissen hast, überlegst du, was du jetzt tun sollst. Da der Raum keine Möbel oder andere Gegenstände enthält, ist er für dich eigentlich völlig uninteressant. Wenn du dich hier trotzdem etwas umsehen möchtest, lies weiter bei **149** um den Boden zu inspizieren oder bei **21** um die Wände genauer zu untersuchen. Ansonsten verlässt du den Raum durch die einzige Tür, durch die du gekommen bist und gehst zurück zum letzten Durchgang, wo du dich dem kilometerlangen Flur zuwendest. Weiter bei **132**.

71

Du suchst die Wand neben der hohen Tür nach nützlichen Gegenständen ab. Links von dir ist ein kleiner Feuerlöscher an der Wand befestigt. Wenn du willst, kannst du ihn mitnehmen. (*Notiere ihn in diesem Fall auf deiner Liste*) Ansonsten findest du noch einen flachen Kasten an der Wand rechts von der Tür. Du öffnest ihn und findest einige altmodische Schlüssel darin. Bereits der fünfte Schlüssel passt in das Schlüsselloch und du drückst erwartungsvoll die Türklinke nach unten. Weiter bei **6**.

72

Die Tür des Liftes öffnet sich automatisch und verschwindet lautlos in der Wand aus Chrom. Nervös betrittst du die Liftkapsel und wartest, bis sich die Tür wieder schließt. An der Innenwand der Kapsel sind zwei Schalter. Einer ist mit ›automatisch‹ beschriftet, der andere mit ›manuelle Beschleunigung‹. Sicherheitshalber drückst du den Schalter, auf dem ›automatisch‹ steht.

Im nächsten Moment wirst du von einer unvorstellbaren Kraft nach oben katapultiert. Der Liftschacht um dich herum verschwindet sofort unter dir und du genießt eine atemberaubende Aussicht auf die endlosen Nadelwälder der Antarktis. Doch schon wenige Augenblicke später versperren dir dichte Wolken die Sicht.

Immer schneller entfernt sich die gläserne Kapsel von der Erde. Der enorme Druck presst dich förmlich zu Bo-

den. Dir kommt es so vor, als würdest du unter einer Autopresse liegen.

Nach endlos vielen Minuten verschwindet der Druck allmählich. Du spürst, dass sich deine Bandscheiben voneinander entfernen und sich Übelkeit in dir breit macht. Du bist in der Schwerelosigkeit! Fasziniert stößt du dich vom Boden ab und blickst aus der Glaskapsel. Aber du erkennst nur mehr unendliche Schwärze, die sich über dir rund um dich herum erstreckt. Und unter dir befindet sich – die Erde. Atemlos siehst du dem gigantischen, blauweißen Ball zu, wie er sich langsam von dir entfernt. Ungewollt musst du an dein zuhause denken, dass sich irgendwo dort unten befindet. Von dieser Entfernung hast du deinen Planeten noch nie gesehen. Er sieht unglaublich zerbrechlich und ungeschützt im tiefschwarzen Welt- raum aus. Die wunderschöne, saphirblaue Oberfläche ist bedeckt mit weißen, hauchdünnen Wolkenfetzen. Du weißt nicht, ob es die Übelkeit oder die Heimweh ist, die deinem Magen zu schaffen macht.

Nach endlos vielen Stunden erkennst du in der anderen Richtung einen gewaltigen, silbernen Ring, der in einem atemberaubenden Tempo näher kommt. Es ist das Gelux-Raumschiff, das größte von Menschenhand geschaffene Objekt aller Zeiten. Am Rand des gigantischen Raumschiffes kannst du tausende von Raketen, Satelliten und Sonden erkennen, die gerade von Roboterarmen zusammengebaut werden.

Die Liftkapsel wird immer langsamer, bis sie schließlich genau in der Mitte des zehn Kilometer breiten Raumschiffes verschwindet und zu stehen kommt. Unsanft fällst du wieder zu Boden und erbrichst in die saubere Glaskapsel. Der Aufenthalt in der Schwerelosigkeit war für deinen Körper sehr anstrengend.

Während du dich aufrichtest und dich an die künstliche Schwerkraft gewöhnst, gleitet die gläserne Tür vor dir geräuschlos zur Seite. Zögernd verlässt du den Welt-raumlift und siehst dich in dem auf Hochglanz polierten Flur um.

Du hast die dritte Sicherheitsstufe erreicht. Wenn du das nächste Mal scheiterst, gelangst du automatisch zum Abschnitt 39.

Als du dich nach links und rechts wendest, fällt dir auf, dass der Gang nicht gerade ist, sondern im Kreis um einen großen Raum herumführt.

Unmittelbar vor dir befindet sich eine große, runde Tür, die scheinbar in die Kommandozentrale des Raumschiffes führt. Deine Datenbrille teilt dir mit, dass du eine silberne Magnetkarte benötigst, um diese Tür zu öffnen. *Besitzt du alle drei Bruchstücke der besagten Magnetkarte? Wenn ja, dann addiere die Zahlen auf den Bruchstücken und lies beim dazugehörigen Abschnitt weiter.*

Wenn du noch nicht alle Bruchstücke hast, bleibt dir nichts anderes übrig als dem Gang entweder nach links (160) oder nach rechts (99) zu folgen.

73

Du betrittst einen breiten Raum, in dem es noch intensiver nach Chemikalien riecht als im Flur. Die drei Tischreihen, die hier stehen, sind überquellend mit unzähligen Glasgefäßen in allen Formen und Farben. Wenn du willst, kannst du dich hier genauer umsehen. (45) Ansonsten musst du den Raum durch die Tür verlassen, die sich etwas weiter rechts von dir befindet. Weiter bei **138**.

74

Unter den zahllosen verdreckten Töpfen und Tellern findest du auch einige saubere Gegenstände, von denen du glaubst, dass es niemandem auffallen würde, falls du sie mitnehmen würdest. Da wären beispielsweise eine mit teurem Material beschichtete Pfanne und ein neu aussehender, handlicher Mixer. Wenn du willst, kannst du einen dieser Gegenstände einstecken. (*Vermerke ihn in diesem Fall auf deiner Liste*) Anschließend verlässt du die Küche durch die Schwingtür zu deiner Rechten. Weiter bei **135**.

75

Noch bevor du reagieren kannst, wird die Glastür aufgerissen und eine Horde von zweieinhalb Meter großen Außerirdischen stürmt auf dich zu. Sie machen einen

besonders wütenden Eindruck auf dich; womöglich wissen sie, dass du einen ihrer Kameraden auf dem Gewissen hast. Plötzlich beginnen die türkisfarbenen Augen der Riesen gleichzeitig aufzuleuchten. Im selben Augenblick umhüllt dich ein greller Lichtblitz, der die Welt um dich herum explosionsartig zerfetzt, dann ist alles schwarz.

Die Außerirdischen haben dich mit zwölf tödlichen Laserstrahlen getroffen, die dich schneller als ein Wimpernschlag pulverisiert haben.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

76

Du wirfst dich mit aller Kraft auf das Netz im flüssigen Eisen zu. Doch es gibt sofort nach, als du darauf landest. Beinahe widerstandslos tauchst du in die glutheiße, lavaartige Substanz ein, die sofort deine Schuhe zum Schmelzen bringt. Ungehindert wirst du von der siedend heißen, dickflüssigen Lava aufgelöst und verbrannt.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (14)

77

Geräuschlos lässt du die breite Tür aufschwingen und betrittst einen mittelgroßen Raum, der mit Reinigungsgeräten gefüllt ist. Unter den zahlreichen Maschinen befinden sich auch einige altmodische Besen, die müde in

abgelegenen Winkeln und Ecken lehnen. Neugierig näherst du dich einem Reinigungsfahrzeug, das einer kleinen Dampfwalze ähnelt. Es ist anscheinend für die Reinigung des unendlich langen Flurs gedacht. Da die Tür breit genug ist, könntest du mithilfe dieser Maschine den Rest des Korridors problemlos zurücklegen. Aber dafür musst du sie zuerst noch einzuschalten. Also beugst du dich über die Tür neben dem Fahrersitz und fummelst am Start-Knopf herum. Aber dieser ist zu deinem Pech mit einem einfachen, aber effektiven Fingerabdruck-Scanner gesichert. Enttäuscht lässt du dich wieder zurück auf den Boden fallen. Ohne es zu bemerken fällt dabei leider einer deiner Besitztümer aus deiner Tasche und verschwindet unter dem Lenkrad. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*) Anschließend setzt du deinen Weg durch den langen Flur fort. Weiter bei **157**.

78

Die Tür wird geöffnet und ein dürrer Mann mittleren Alters tritt mit gesenktem Blick heraus. Als er aufsieht, entdeckt er dich und sieht dich überrascht an. Dann fragt er dich ratlos: »Was machst du hier? Kann ich dir helfen?« Was antwortest du:

»Ich habe mich verlaufen. Können Sie mir den Ausgang zeigen?« Weiter bei **8**.

»Entschuldigung, ich muss mich an der Tür geirrt haben.« Weiter bei **69**.

79

Du zwängst dich durch den engen Schacht und folgst ihm einige Meter. Er beschreibt eine leichte Kurve, woraus du schließen kannst, dass er am gekrümmten Flur entlangführt.

Nach wenigen Minuten gelangst du zu einer T-Kreuzung. Ein Weg führt senkrecht nach oben, der andere nach unten. Da der Schacht an dieser Stelle viel zu eng ist, kommst du hier nicht weiter. Gerade als du wieder umkehren willst, fällt dir ein Gitter auf, welches unter dir eingelassen ist und ebenso mikroskopisch kleine Löcher hat wie das erste. Der Schacht in dem du dich befindest, führt an der Decke entlang, was bedeuten muss, dass du dich über einem Raum befindest. Da du keine andere Möglichkeit hast, trittst du das Gitter mit deinem Fuß heraus und lässt dich in den darunterliegenden Raum fallen. Nachdem du deinen Sturz abgefedert hast, siehst du dich neugierig um. Du befindest dich in einem kilometerlangen Flur, der anscheinend zum äußeren Bereich des Gelux-Raumschiffes führt. Da du keine Lust mehr hast, in den Schacht zurückzukehren, beschließt du, ihm einfach zu folgen. Weiter bei **35**.

80

Du nherst dich dem berdimensionalen Flieband und berlegst, wie du jetzt zur hohen Tr gelangen knntest. Der krztzeste Weg wre, direkt ber das Flieband zu gehen. Mchtest du das tun? (116) Oder machst du sicherheitshalber einen Bogen um das Flieband, indem du zuerst bis zur linken Wand gehst, die 20 Meter von dir entfernt ist? (94)

81

Du setzt deinen Weg durch den Gang fort. Nach weiteren zehn Schritten gelangst du zu einer edel wirkenden Tr, die aus dunklem Holz besteht und ebenfalls an der rechten Wand liegt. Willst du durch diese Tr gehen? (20) Oder gehst du lieber weiter durch den Gang? Weiter bei 153.

82

Der Flur fhrt dich lange geradeaus, ohne zu einem Ende zu kommen. Der uere Bereich des Raumschiffes scheint sich kein Stck zu nhern.

Nach 25 Minuten erreichst du schlielich einen Gangabschnitt, in dem mehrere Raumanzge an der Wand links von dir hngen. Zu deiner Rechten ist eine Glastr zwischen den Fenstern eingelassen. Sie fhrt in eine kleine Luftschleuse, die wiederum aus dem Raumschiff hin-

ausführt. Nachdenklich bleibst du stehen und spielst mit dem Gedanken, einen der Raumanzüge anzuziehen und dich hinaus in den Weltraum zu begeben. Der endlose Gang führt dich sowieso nur ins Nirgendwo, und ein kleiner Ausflug ins Weltall würde sicher nicht schaden.

Neugierig betrachtest du die Knöpfe neben der Glastür und versuchst herauszufinden, welchen Zweck sie haben. Der unterste Knopf blinkt, also betätigst du ihn probeweise. Im selben Moment ertönt ein schriller Alarm und der Flur wird in ein rot blinkendes Licht getaucht. Wenige Sekunden später öffnen sich beide Türen, die in die Luftschleuse führen. Schon spürst du den gewaltigen Sog, der von der unaufhaltsam größer werdenden Öffnung ausgeht – die Luft wird vom Korridor hinaus ins offene Weltall hinausgesaugt! Du musst sofort etwas unternehmen. Flüchtst du durch den Gang? (187) Oder schlüpfst du so schnell wie möglich in einen der Raumanzüge? (19)

83

Nachdem du dich kurz umgesehen hast, entdeckst du einen Lastwagen, dessen Tür geöffnet ist. Neugierig kletterst du in die Fahrerkabine und stellst sofort fest, dass der Startknopf leider mit einem Fingerabdruckscanner gesichert ist. Also öffnest du das Handschuhfach und durchsuchst den Inhalt. Eine rote Magnetkarte mit der Zahl 98 befindet sich darin. (*Notiere die Magnetkarte mit ihrer Farbe und der Zahl auf deiner Liste*) Anschließend

verlässt du die Fahrerkabine und überlegst deinen nächsten Schritt. Willst du dir jetzt noch den Reifenstapel ansehen? (168) Oder verlässt du den Hof und gehst zurück in die Lackierhalle? (53)

84

Du folgst dem Gang unzählige Meter, bis du er schließlich mit einer Sackgasse endet. Gerade als du dich enttäuscht umdrehen willst, um wieder zurück zum letzten Durchgang zu gehen, entdeckst du eine unauffällige Stahltür an der rechten Wand. Sie führt wahrscheinlich nur in einen kleinen Lagerraum. Möchtest du sie trotzdem öffnen? (70) Oder willst du lieber zurückgehen und dem endlos langen Flur folgen? (132)

85

Nach endlos vielen Minuten setzt sich das Fließband ruckartig wieder in Bewegung und bringt dich zum Fallen. Du raffst dich sofort wieder auf und versuchst, nicht noch einmal das Gleichgewicht zu verlieren.

Als das Fließband nach einiger Zeit erneut zum Stillstand kommst, ist die Öffnung nur mehr wenige Meter von dir entfernt. Da der breite Raketenbauteil immer noch den Weg dorthin blockiert, bleiben dir nicht viele Möglichkeiten. Du kannst entweder warten, bis sich das Band wieder in Bewegung setzt (158) oder das Fließ-

band kurz verlassen, um es bei der Öffnung wieder zu betreten. (42)

86

Mit deinen schwitzenden Fingern, die vor Aufregung zittern, aktivierst du eine Flamme mit dem Feuerzeug und zündest damit die Lunte der Dynamitstange. Dein Herz klopft wie wild, als du den Sprengstoff fallen lässt und dich von dem Glasbehälter entfernst. Du kannst die Außerirdischen schon fast hinter dir spüren, als du quer durch den Raum sprintest und hastig nach einem Ausweg suchst. Wie durch ein Wunder erblickst du Sekunden später eine Rettungskapsel, die nur wenige Schritte von dir entfernt in der Wand eingelassen ist.

Im allerletzten Augenblick reißt du die Tür auf und knallst sie genau vor den drei riesenhaften Außerirdischen zu. Das letzte, was du von ihnen siehst, sind ihre türkisfarbenen und vor Wut leuchtenden Augen, bevor die Kapsel nach oben katapultiert wird.

Rasend schnell entfernt sich die Rettungskapsel vom Gelux-Raumschiff. Da du keine Erfahrung mit altem Sprengstoff hast, weißt du nicht genau, wie lange es dauern wird, bis deine Bombe detoniert. Während sich dein Herzschlag langsam beruhigt, siehst du dem gewaltigen Raumschiff zu, wie es immer kleiner wird.

Plötzlich verschluckt ein strahlend blauer Lichtblitz von gigantischem Ausmaß das gesamte Raumschiff.

Schützend hältst du die Hand vor dein Gesicht, um nicht wegen der grellen Lichtkugel zu erblinden. Sämtliche Energie des Plasmabehälters, die eigentlich noch für Jahrzehnte reichen sollte, wird in diesem Moment freigesetzt. Da die Explosion einen Durchmesser von mehreren Kilometern hat, wird sie auch von der Erde aus sichtbar sein. Du hast zwar das größte von Menschenhand erschaffene Objekt zerstört, aber auch die Erde von einer Invasion der violetten Außerirdischen bewahrt.

Während sich die Kapsel langsam der Erde und damit deinem Zuhause nähert, musst du lächelnd an deine Schulkameraden denken. Bestimmt wird dir niemand glauben, dass du für den grellen Lichtpunkt verantwortlich bist, der noch monatelang auf dem Tageshimmel zu sehen sein wird.

87

»Warte!«, rufst du Markus nach und läufst auf den Seitengang zu. Kaum hast du ihn erreicht, ist Markus darin auch schon verschwunden.

»Na toll«, denkst du verzweifelt und überlegst deinen nächsten Schritt.

Willst du tiefer in den engen Seitengang eindringen, um Markus zu suchen? (Weiter bei **50**)

Oder suchst du im Flur nach einem anderen Ausgang? (1 2 8)

88

Du öffnest die weiße, makellos saubere Tür und betrittst ein mittelgroßes Chemielabor mit quadratischem Grundriss. Dein Herzschlag setzt kurz aus, als du siehst, woher das klimpernde Geräusch kommt, das du zuvor gehört hast: Eine zweieinhalb Meter große, gebückte Gestalt mit violetter, lederartiger Haut wühlt zwischen vollen Reagenzgläsern auf einem Tisch umher! Das muss zweifellos einer der Außerirdischen sein, die das Gelux-Raumschiff übernommen haben! Bestimmt war diese Gestalt auch an dem Riss im Metallbehälter Schuld.

Mit angehaltenem Atem bleibst du vor der Tür stehen und überlegst, was du tun sollst. Doch bevor du einen Entschluss fassen kannst, hebt der Außerirdische auf einmal seinen länglichen Kopf und startt in deine Richtung! Was unternimmst du?

Versuchst du, dich mit einem deiner Gegenstände zu verteidigen? (1 8 1)

Greifst du stattdessen nach einem Reagenzglas auf dem Tisch vor dir, um damit zu werfen? (1 3)

Oder flüchtest du durch die Tür, die wieder zurück in den weißen Gang führt? (1 4 1)

89

Während du dich der doppelflügeligen Tür näherst, vernimmst du das Geräusch von Schritten, die sich aus dem Inneren des Raumschiffes nähern. Wenige Augenblicke später kannst du auch schon die Umrisse von einer Gruppe Außerirdischen hinter dem Glas erkennen, die rasend schnell die Treppe hinunterstürzen.

Weiter bei 140.

90

Du landest zielgenau auf dem blauen Rohr und versuchst, nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Da du dich nun nahe genug an der Treppe befindest, die zur Tür hinaufführt, wagst du einen großen Sprung auf die oberste Stufe. Sie ist die einzige Stufe, die jetzt noch von der Treppe zu sehen ist; der Rest ist bereits von dem flüssigen Eisen bedeckt. Du trocknest deine schweißnassen Hände und ziehst mit deinem Ärmel vorsichtig den siedend heißen Griff der hitzebeständigen Stahltür nach unten. Weiter bei 5.

91

Streiche die silberne Magnetkarte von deiner Liste.

Die runde Tür gleitet geräuschlos beiseite und gibt den Durchgang in eine gewaltige Halle mit rundem Grundriss frei. An den Wänden sind unzählige Steuerungselemente angebracht, die zur Kontrolle des Gelux-Raumschiffes dienen. Du hast es endlich bis in die Kommandozentrale geschafft! In der Mitte des Raumes befindet sich ein riesiger Glasbehälter, der mit blauem Plasma gefüllt ist. Er reicht bis zur sechs Meter hohen Decke und hat die Form eines überdimensionalen Donuts. Ein dicker Schlauch aus schwarzem Material führt aus dem inneren Loch nach oben und verzweigt sich über mehreren Leitungen in alle Richtungen des Raumschiffes. Als du deinen Blick durch die Kommandozentrale schweifen lässt, entdeckst du auf einmal drei violette Außerirdische, die vor einem Bildschirm stehen. Soweit du dich an deinen Auftrag erinnern kannst, musst du von dieser Kommandozentrale aus alle Außerirdischen auslöschen. Aber wie? Plötzlich hebt einer der Gestalten seinen länglichen Kopf und blickt in deine Richtung. Kurz darauf bemerken auch die anderen beiden Außerirdischen deine Anwesenheit und kommen mit großen Schritten auf dich zu! Die runde Tür hinter dir hat sich bereits wieder geschlossen, also ist eine Flucht in den Gang unmöglich.

Entscheide schnell, was du jetzt unternimmst. Willst du zum Plasmabehälter flüchten und hoffen, dass dir dann etwas einfällt? (169) Oder willst du die Gruppe Außerirdischer angreifen, indem du einen Feuerlöscher

aus der Wand reißt und sie mit einer Wolke aus Schaum einhüllst? (23)

92

Du setzt das Glas vorsichtig an und nimmst einen Schluck von der warmen, braunen Flüssigkeit. Im nächsten Moment spürst du einen glühenden Schmerz in deinem Hals. Das Reagenzglas gleitet aus deiner Hand und zerspringt klirrend auf dem Boden. Zischend frisst sich der ätzende Inhalt durch den Linoleumboden. Augenblicklich wird dir bewusst, dass du ein Glas mit tödlicher Säure getrunken hast, die sofort damit beginnt, dich von innen zu zersetzen! In deinem Rumpf wird es plötzlich so unerträglich heiß, als würden deine Organe von lodern- den Flammen angegriffen werden. Schon spürst du, wie dein Atem immer schwerer geht und dein schmerzhaft prickelndes Herz aussetzt. Dein Kopf schlägt auf den harten Boden auf, während dein restlicher Körper gnadenlos aufgelöst wird.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (14)

93

Als du die Tür öffnest, strömt dir sofort ein Schwall Wasser entgegen und ergießt sich über den Flur. Neugierig betrittst du einen länglichen gefliesten Raum, dessen Boden mit einer Zentimeterdicken Wasserschicht bedeckt

ist. An den Wänden befinden sich mehrere eingeschaltete Duschköpfe, die auch die Ursache für die Überflutung sind. Nachdem du ihre Funksignale mit deiner Datenbrille empfangen hast, schaltest du sie einfach aus. Anschließend siehst du dich im Raum genauer um. Du entdeckst verwundert, dass sämtliche Abflüsse mit Klopapier verstopft sind, um eine Überschwemmung auszulösen. Während du das Klopapier entfernst und das Wasser abfließen lässt, fällt dir eine Magnetkarte auf, die von der Strömung in deine Richtung getrieben wird. Du angelst sie aus dem Wasser und musterst sie genauer. Die Magnetkarte ist grün und mit der Zahl 224 versehen. (*Trage die Farbe der Magnetkarte sowie die Zahl auf deiner Liste ein*) Als das Wasser zum Großteil abgeflossen ist, stehst du auf und begibst dich zurück in den langen Flur. Weiter bei **127**.

94

Aufmerksam gehst du neben dem Fließband entlang und betrachtest dabei die gewaltigen Bauteile darauf. Bald erreichst du einen kleineren Roboterarm, welcher sich am Anfang vom Fließband befindet. Gegenüber von diesem Roboterarm befindet sich eine Öffnung gigantischen Ausmaßes, durch die alle Bauteile in diese Halle gelangen. Sie befindet sich einige Meter über dem Boden und ist momentan mit schwarzen Streifen aus einem glänzenden Material abgedeckt, die nicht weit unter der Decke

angebracht sind. Durch eine mindestens 15 Meter breite Art Rutsche gelangen die Bauteile von der Öffnung zum Fließband. Darunter ist genug Platz, um durchzugehen. Nachdem du dich am Roboterarm vorbeigezwängt hast, gehst du auf geradem Weg dorthin. Auf einmal entdeckst du einen doppelflügeligen Notausgang an der kurzen Wand neben dir und bleibst nachdenklich stehen. Du hättest jetzt die Chance, aus diesem riesigen, labyrinthischen Gebäude zu entkommen. Willst du deinen Auftrag wirklich vergessen und nach draußen gehen? (30) Oder gehst du zielsicher zur hohen Tür, um den Weltraumlift zu finden? (148) Wenn du möchtest, kannst du auch hinauf zur Rutsche klettern, um zu sehen, wo sie hinführt. Weiter bei 179.

95

In dem Moment, als du mit der Pfanne ausholst, beginnt das türkisfarbene Auge des Außerirdischen plötzlich aufzuleuchten. Noch bevor du mit deiner Waffe zuschlagen kannst, schießt ein greller Laserstrahl aus dem Auge und trifft dich prompt auf der Brust.

Der punktförmige Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern einfriert und erstarrt ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserstrahl getroffen, der dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

96

Mit dem Dynamit kannst du jetzt noch nichts anfangen. Wieso wartest du nicht einfach, bis dir der Text mitteilt, was du damit tun sollst? Bitte gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst.

97

Während du die Tischreihen entlanggehst, suchst du den Boden und die Tischflächen nach Gegenständen ab. Nach wenigen Metern entdeckst du tatsächlich einen flachen Gegenstand auf einem der Stühle. Du bleibst stehen und untersuchst ihn genauer. Es ist eine gelbe Magnetkarte mit der Zahl 172, die anscheinend einer der Arbeiter hier vergessen hat. (*Trage die Magnetkarte samt ihrer Farbe und der Zahl auf deiner Liste ein*) Möchtest du nun die Vitrinen der Essensausgabe inspizieren? (**40**) Oder verlässt du die Kantine durch die hohe Metalltür zu deiner Linken? (**66**)

98

Nur mit einer Zahl auf einer Magnetkarte kannst du noch nichts bewirken. Gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst und suche *ehrlich* weiter nach der dazugehörigen Tür.

99

Deine Schritte hallen kaum vernehmbar durch den gekrümmten Gang. Der Boden und die Wände sind so makellos poliert, dass du dein eigenes Spiegelbild darauf erkennen kannst. Nach vielen Schritten erreichst du einen rot gekennzeichneten Durchgang auf der rechten Seite, der in einen weiteren Flur führt. Als du einen Blick hineinwirfst, bis du sofort vom Anblick erstaunt, der sich dir bietet. Der Flur ist völlig gerade und führt mehrere Kilometer geradeaus. Er ist so unendlich lang, dass du nicht einmal das Ende erkennen kannst. Sofern du deiner Datenbrille trauen kannst, reicht er bis ans äußere Ende des Raumschiffes, das fünf Kilometer von dir entfernt ist. Möchtest du diesem neuen, endlosen Gang folgen? (**52**) Oder folgst du stattdessen lieber dem gekrümmten Flur? (**4**)

100

Du gibst dich wieder zurück in den breiten Flur und überlegst deinen nächsten Schritt. Welchen dieser Orte

möchtest du jetzt aufsuchen (sofern du noch nicht dort warst):

Die linke Feuerschutztür (**115**)

Die rechte Feuerschutztür (**22**)

Den engen Seitengang (**50**)

Du kannst auch bis ans Ende des Ganges gehen, der nach 20 Metern mit einer T-Kreuzung endet. Weiter bei **161**.

101

Die Zahlen, die sich auf dem elektronischen Schild pausenlos verändern, zeigen vermutlich an, welche Bauteile von der Montagehalle gerade zum Raumschiff befördert werden. Momentan werden 800 Bauteile mit einem Gesamtgewicht von 9.000 Tonnen zum Raumschiff befördert. Sie sind alle mit derselben Geschwindigkeit unterwegs, nämlich mit unfassbaren 1.000 Stundenkilometern. Aber da der Weltraumlift 40.000 Kilometer lang ist, benötigt jeder Bauteil fast zwei Tage für den Weg von der Montagehalle bis zum Raumschiff.

Doch wie schnell die gläserne Kapsel ist, steht nirgends. Weiter bei **72**.

102

Da sich außer dir momentan niemand in der Lackierhalle aufhält, gehst du zum nächsten Bauteil und suchst nach einem schlecht befestigten Teil, mit dem du die Tür aufbrechen könntest. Als du ein längliches, sperriges Metallstück findest, versuchst du, es sofort herauszureißen. Doch das Teil hält besser als du dachtest und du musst mit deinem gesamten Körpergewicht nachhelfen. Endlich gibt das Stück nach und du fällst nach hinten auf den Boden. Dabei geht leider einer deiner Gegenstände verloren, ohne dass du es bemerkst. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*) Anschließend steckst du die spitze Seite des Bruchstückes in die Türangel und hebelst sie auf diese Weise innerhalb kürzester Zeit auf. Zufrieden passierst du die Tür und lässt das Bauteil liegen, da es viel zu groß für dich ist. Weiter bei **6**.

103

Du betrittst einen engen Raum, der nur von einer LED-Röhre an der Decke und einem schmalen Fenster an der Wand gegenüber von dir beleuchtet wird. Es befindet sich kein einziges Möbelstück darin, aber an der rechten Wand zeichnen sich deutlich die Umrisse eines großen Kastens ab, der vor kurzer Zeit noch hier gestanden haben muss. Ansonsten befindet sich hier noch eine Stahltür an der linken Wand. Willst du sie öffnen? (**183**) Oder folgst du nun doch lieber dem Flur? (**48**)

104

Die Turbine besteht aus widerstandsfähigem Metall und lässt sich keinen Millimeter nach vorne oder zurück bewegen. Doch als du sie probenhalber drehst, schaltet sie sich plötzlich ein und rotiert von selbst immer schneller. Unsanft schlägt ein Turbinenblatt auf deine Hand und du ziehst sie schnell zurück. Dabei fällt unbemerkt ein Gegenstand aus deiner Tasche und wird lautlos in die Turbine gezogen. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*)

Verärgert drehst du dich um und kriechst hinunter zur letzten Gabelung, um dem anderen Schacht zu folgen. Weiter bei **54**.

105

Erwartungsvoll öffnest du die Metalltür und trittst in den dahinterliegenden Raum. Doch dieser ist vollkommen leer. Außer der Tür und zwei langen Fenstern befindet sich hier gar nichts. Gelangweilt schließt du die Tür und überlegst deinen nächsten Schritt. Möchtest du jetzt noch wissen, was sich hinter der breiten Tür befindet? (**77**) Oder folgst du lieber dem unendlichen Gang? (**157**)

106

Mit einer blitzartigen Bewegung schüttetest du der violetten Gestalt den ätzenden Inhalt des Reagenzglases ins

Gesicht. Doch der Außerirdische kann rechtzeitig ausweichen und wird von der Flüssigkeit nur an der Schulter getroffen. Zischend frisst die Säure einen Teil der lederartigen Haut weg. Der Außerirdische starrt kurz verunsichert auf seine Wunde, doch dann kommt er erneut auf dich zu! Was tust du jetzt? Wenn du eine Pfanne besitzt, könntest du dich damit verteidigen. (95) Du könntest auch deinen Feuerlöscher als Waffe benutzen, sofern du diesen auch hast. (190) Wenn du keinen der aufgezählten Gegenstände besitzt, bleibt dir nur mehr die Flucht. Weiter bei 141.

107

Als das Bauteil fertig angegurtet ist, beginnt die Plattform plötzlich zu beben. Sekundenbruchteile später schießt die riesige Plattform mitsamt dem Satellitenbauteil mit einem Höllentempo nach oben. Rasend schnell entfernen sich die beiden Objekte von der Montagehalle. Wenige Augenblicke später ist nur mehr ein winziger Punkt am Himmel davon zu erkennen. Staunend starrst du ihm nach, bis er gänzlich verschwunden ist. Der Lift muss nahezu 1.000 Stundenkilometer erreicht haben. Auf einmal setzt sich das Fließband hinter dir wieder in Bewegung. Noch ehe du reagieren kannst, kommt der gewaltige Raketenbauteil hinter dir auf dich zu und zerquetscht dich prompt unter seinem unvorstellbaren Gewicht.

1 0 8

Nach einer Weile findest du unter den Raumanzügen einen in deiner Größe und quetscht dich hinein. Während du dich schwerfällig auf die Treppe zubewegst, zweifelst du am Gelingen deiner Idee. Als du schließlich beginnst, eine Metallstufe nach der anderen zu erklimmen, kannst du dich nur mühsam bewegen, denn der Raumanzug ist mindestens so schwer wie du selbst.

Endlich erreichst du nach ein paar Minuten die Glastür, hinter der sich eine enge Luftschleuse befindet. Nachdem du sie zögernd betreten hast, schließt sich die Tür hinter dir und die Luft im Inneren wird abgesaugt. Wenige Augenblicke später bewegt sich der gesamte Raum wie ein Lift nach oben und kommt außerhalb des Raumschiffes wieder zum Vorschein. Als du die Luftschleuse verlässt, bietet sich dir ein atemberaubender Ausblick auf tausende Raumschiffe und Satelliten, hunderte Raketen, Weltraumteleskope und Sonden. Doch was dich wirklich fasziniert, sind die unzähligen Roboterarme, die am gesamten äußeren Bereich des Raumschiffes verteilt und ständig in Bewegung sind.

Du beobachtest, wie die unfertigen Raketen über den Weltraumlift zum Zentrum des Gelux-Raumschiffes gelangen. Über kilometerlange Schienen an den vier Armen

des Raumschiffes werden sie schließlich zum äußeren Ring transportiert, um dort von den Robotern zusammengesetzt zu werden.

Was möchtest du jetzt tun? Willst du dir eine der unfertigen Raketen von innen ansehen? (143) Oder erkundest du lieber das kleinere Raumschiff genau vor dir? (58) Du kannst dich auch zum Satelliten links von dir begeben, der gerade von einem Roboterarm zusammengeschweißt wird. Weiter bei 129.

109

»Jetzt wirst du auch noch frech!«, schimpft der Mann. »Glaubst du, du kannst einfach in diese Montagehalle hineinspazieren und dich in fremde Angelegenheiten einmischen? Was hast du dir dabei gedacht?!«

Du willst etwas erwidern, doch die zweite Stimme von innen meldet sich stattdessen: »Mit wem reden Sie da? Hat uns jemand belauscht?« Die Stimme gehört einem rundlichen Glatzkopf im Anzug, der dich jetzt ebenfalls erstaunt mustert. Du versuchst ihm zu erklären, dass du hier nur wegen einer Exkursion mit der Schule bist und deine Gruppe aus den Augen verloren hast, aber der Mann sieht dich nur zornig an und befiehlt dem Dünnen schließlich, dich zurück zu deiner Klasse zu bringen.

Nachdem du dem dünnen Mann unzählige Meter weit durch mehrere Gänge gefolgt bist, erreichst du schließlich deine Klasse, die dein Verschwinden anscheinend

gar nicht bemerkt hat. Ohne große Umschweife setzt der Reiseleiter die Führung fort, während du dich nervös fragst, wo sich Markus gerade aufhält ...

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (2)

1 1 0

Gerade als du dich dem wuchtigen Schreibtisch näherst, hörst du eine tiefe Stimme vom Ohrensessel: »Ich habe dich erwartet.«

Erschrocken bleibst du stehen. Diese Stimme kam dir irgendwie bekannt vor ... Plötzlich beginnt sich der Lehnsessel zu drehen. Und darin befindet sich – Markus!

»Da bist du ja!«, sagt Markus grinsend zu dir. »Ich habe mich schon gefragt, wo du hingegangen bist. Wie gefällt dir mein zukünftiges Büro?«

»Träum weiter«, erwidert du gleichgültig. »Hast du einen Ausgang gefunden?«

»Das nicht, aber etwas viel Besseres.«

Mit einer geheimnisvollen Bewegung zieht Markus einen zusammengefalteten Zettel aus einer der Schubladen und legt ihn vor dir auf den Tisch. Interessiert entfaltetest du ihn und musterst das Dokument. Es ist eine ausgedruckte W-Mail, die an den Direktor der Montagehalle adressiert ist. Du beginnst neugierig zu lesen:

Sehr geehrter Herr Direktor Siderit,

aufgrund der letzten Ereignisse, die das Gelux-Raumschiff betreffen, sind wir gezwungen, alternative Maßnahmen zu ergreifen. Da die außerirdischen Lebensformen bereits das gesamte Raumschiff übernommen haben, müssen wir entweder sämtliche Bauteile weiterhin den violetten Außerirdischen überlassen oder die Produktion zur Gänze einstellen.

Letzteres würde uns sehr hohe Schulden einbringen, daher erwarte ich eine baldige Antwort von Ihnen.

Hochachtungsvoll, DI Jürgen Leitner (Abteilungsleiter)

Mit offenem Mund lässt du den Brief sinken. Du willst es nicht glauben, dass *außerirdische Lebensformen* das größte je von Menschenhand geschaffene Objekt unter Kontrolle haben.

»Es gibt eine Möglichkeit, sie aufzuhalten«, sagt Markus plötzlich. Du siehst ihn verwundert an und fragst: »Und wie willst du das anstellen?«

»Du musst mithilfe des Weltraumliftes zur Kommandozentrale des Raumschiffes fahren und sie dort auslösen!«

»Was?! Wieso ich?«

»Ääh ... Weil ich in der Zwischenzeit einen Ausgang aus der Montagehalle suchen muss. Du schaffst es so-wieso viel wahrscheinlicher als ich!«

»Na gut. Und wie komme ich jetzt zur Kommando-zentrale?«

»Gehe einfach zur Mitte der Montagehalle, dort befindet sich der Weltraumlift. Um in die Kommandozone des Raumschiffes zu gelangen, brauchst du eine silberne Magnetkarte. Ich habe hier im Schreibtisch ein Bruchstück gefunden. Aber um die Tür zu öffnen, benötigst du alle drei!« Markus drückt dir das Bruchstück der Magnetkarte in die Hand. Es ist silberfarben und hat die Zahl 28 auf der Vorderseite eingepreßt. (*Vermerke das Magnetkartenbruchstück mit der Farbe und der Zahl auf deiner Liste*)

»Ach übrigens, wenn du in die Lackierhalle willst, benötigst du diese Magnetkarte«, ergänzt Markus und gibt dir eine blaue Magnetkarte mit der Zahl 55. (*Trage die Magnetkarte samt ihrer Farbe und der Zahl auf deiner Liste ein*)

»So, jetzt wünsche ich dir viel Glück!«, sagt Markus zum Abschied. Anschließend machst du dich zielsicher auf den Weg. Weiter bei **171**.

1 1 1

Du findest einen Spint mit einem aus billigem Material bestehendem Schloss und beginnst, mit dem gezähnten

Teil des Klappmessers daran zu sägen. Bald gibst du der dünnen Metallbügel nach und entfernst das kaputte Schloss. Der Spint enthält zu deinem Erstaunen nur ein Feuerzeug. (*Notiere es auf deiner Liste*) Was möchtest du jetzt tun? Siehst du dir jetzt noch das WC an? (**32**) Oder gehst du zurück in den Gang? (**81**)

1 1 2

Du folgst dem Gang unzählige Meter, bis du endlich einen weiteren Durchgang an der linken Wand erreichst, der ebenfalls in die äußeren Teile des Raumschiffes führt. Er ist jedoch mit blauer Farbe gekennzeichnet. Der gekrümmte Gang endet hier; du bist also gezwungen, dem endlos langen Flur zu folgen, der fünf Kilometer geradeaus führt. Gerade als du losmarschieren willst, fällt dir an der rechten Wand des Ganges eine seltsame Schiene auf, dessen Zweck du nicht erkennen kannst. Eine Plattform mit einem Sitz ist darauf befestigt. Neben dem Sitz ist ein Schlitz für eine Magnetkarte. Deine Datenbrille teilt dir sofort mit, dass du eine rote Magnetkarte benötigst, um dieses Gerät zu aktivieren. Es dient dazu, Arbeiter möglichst schnell vom inneren Bereich des Gelux-Raumschiffes zum äußeren zu befördern.

Besitzt du die rote Magnetkarte? Wenn ja, denn addiere 20 zu der Zahl, die darauf eingraviert ist und lies beim entsprechenden Abschnitt weiter.

Wenn du sie nicht besitzt, dann bleibt dir nichts anderes übrig, als dem kilometerlangen Gang zu folgen. Weiter bei **35**.

1 1 3

Du landest gerade noch auf dem Metallwürfel und verlierst beinahe das Gleichgewicht. Fast wärst du in die sengend heiße Substanz gefallen. Du beschließt, vorsichtiger zu sein und überlegst deinen nächsten Schritt. Springst du jetzt auf das Metallfass neben dir zu? (**1 3 9**) Oder auf das zackige Bruchstück einer Rakete, das anscheinend vom Fließband heruntergefallen ist? (**1 8**)

1 1 4

Als du zwei Schritte auf den unheimlichen Außerirdischen zuspringst und mit dem Rohr ausholst, beginnt sein türkisfarbenes Auge hinter dem Visier seines Raumanzuges zu leuchten. Doch bevor er reagieren kann, durchschlägt dein Rohr krachend das Glas und triffst etwas Großes, Pulsierendes. Schon kommt der violette Riese ins Taumeln und will sich benommen an sein verletztes Auge fassen. Doch du holst erneut aus und rammst das spitze Ende des Rohres mitten in das grell leuchtende Sehorgan. (*Streiche das Rohr von deiner Liste*) Der Außerirdische kippt nach hinten und kommt auf der Metalloberfläche des Raumschiffes zu liegen.

Was möchtest du jetzt tun? Willst du dir jetzt eine der unfertigen Raketen von innen ansehen? (143) Oder erkundest du lieber das kleinere Raumschiff genau vor dir? (58)

1 1 5

Du lässt die Feuerschutztür geräuschlos aufschwingen und betrittst eine Küche, deren auf Hochglanz polierte Wände und Arbeitsflächen komplett in Chrom gehüllt sind. Du vergewisserst dich mit einem raschen Rundblick, dass sich außer dir niemand im Raum aufhält und beginnst anschließend mit einer genaueren Untersuchung.

Mehrere abgenutzte Küchengeräte, schmutzige Tellerberge und zahlreiche Töpfe verschiedenster Größe liegen wild auf den Ablageflächen verstreut. Anscheinend war diese Küche vor kurzem noch sehr häufig in Verwendung. Wenn du dir diese Gegenstände genauer ansehen willst, weiter bei 74. Ansonsten verlässt du die Küche durch die Schwingtür an der rechten Wand. Weiter bei 135.

1 1 6

Vorsichtig setzt du deinen Fuß auf das Fließband, aber es ertönt kein Alarm. Also marschierst du ungehindert auf dem Band weiter, da es sich gerade nicht bewegt. Neben dir befindet sich ein mittelgroßes Bauteil für einen Satel-

liten, dass du näher betrachtetest, während du dich der anderen Seite der 100 Meter breiten Halle näherst. Auf halbem Weg setzt sich das Fließband plötzlich ruckartig wieder in Bewegung und wirft dich genau gegen das Bauteil. Zu deinem Pech landest du dabei genau auf einer gefährlich scharfen Kante, die sich sofort tief in deinen Brustkorb schneidet. Prompt spürst du einen grellen Schmerz in der Seite, der dir den Atem raubt. Dein linker Lungenflügel ist völlig aufgeschnitten und erlaubt dir nur mehr flache Atemzüge. Mit einer Hand an die Wunde gepresst sackst du zu Boden und spürst, wie dir vom enormen Blutverlust schwarz vor Augen wird.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

1 1 7

Mühsam zwängst du dich den Schacht hinauf, um zu sehen, wo er hinführt. Nach wenigen Metern steigt er nicht mehr weiter an, sondern führt gerade weiter. Doch schon nach wenigen Metern endet der Schacht mit einer stillstehenden Turbine. Deiner Datenbrille zufolge müsstest du dich momentan genau über der Kommandozentrale befinden. Was möchtest du jetzt tun? Versuchst du, die Turbine aus dem Weg zu schaffen? (**104**) Oder kriechst du lieber zurück zur Gabelung zurück und folgst dem anderen Schacht? (**54**)

Streiche die rote Magnetkarte von deiner Liste.

Ein piepsendes Geräusch ertönt, als du die Magnetkarte in dem Schlitz verschwinden lässt. Zögernd setzt du dich auf den harten Metallsitz und wartest ab. Plötzlich dringen mehrere schwarze Gurte aus den schmalen, länglichen Öffnungen am Rand des Sitzes und schlingen sich um deinen Körper. Sofort wirst du von den reißfesten Gurten an den Sitz gefesselt, die sich innerhalb von kürzester Zeit um dich gewunden haben. Als du dich kaum mehr rühren kannst, schaltet sich plötzlich ein Triebwerk hinter dir ein und wird immer lauter. Sekunden später wirst du mit einer unglaublichen Kraft vorwärts katapultiert.

Dein Blut schießt dir ins Gehirn, als du mit über 100 Stundenkilometern durch den kilometerlangen Gang saust. Türen, Fenster und Beleuchtungskörper zischen an dir vorbei, während du mit einem Höllentempo durch den kilometerlangen Flur transportiert wirst. Der Fahrtwind dröhnt in deinen Ohren und das Taubheitsgefühl in deinem Gesicht wird unerträglich. Doch schon nach drei Minuten wird die Plattform wieder langsamer und das Triebwerk beginnt lautstark abzubremsen. Schließlich kommst du am anderen Ende des endlosen Flurs wieder zum Stillstand. Nachdem die Gurte dich wieder befreit haben, stehst du auf und taumelst zurück in den Gang. Als dir nicht mehr so übel zumute ist, siehst du dich im neuen Gangabschnitt um.

Der lange Flur, der jetzt hinter dir liegt, führt in eine T-Kreuzung. Der Gang führt nur wenige Meter weit nach links und rechts und ist nicht besonders breit. Unmittelbar vor dir führt eine Metalltreppe nach oben und endet mit einer Glastür. An den Wänden seitlich von dir hängen unzählige Raumanzüge, die anscheinend häufig von Arbeitern gebraucht werden. Wenn du willst, kannst du einen davon anprobieren und anschließend die Treppe hinaufsteigen. (108) Du kannst auch ohne Umschweife zur Glastür hinaufgehen um zu sehen, was sich dahinter befindet. Weiter bei 200.

1 1 9

Ohne Unterbrechung marschierst du durch den kilometerlangen Flur. Nach weiteren 15 Minuten gelangst du erneut zu einer Tür, die einen Spalt weit geöffnet ist. Als du nur mehr wenige Schritte davon entfernt bist, tritt plötzlich eine riesige, violette Gestalt in gebückter Haltung heraus. Es ist ohne Zweifel einer der Außerirdischen, die dieses Raumschiff übernommen haben! Was unternimmst du? Bleibst du stehen und verhältst du dich absolut ruhig, bis er weg ist? (46) Oder attackierst du den Außerirdischen mit einer Waffe von hinten? (134)

1 2 0

Mit welchem dieser Gegenstände willst du dich gegen den Arbeiter verteidigen (sofern du ihn besitzt):

Mit einem Klappmesser? (**49**)

Mit einer Pfanne? (**38**)

Oder mit einem Rohr? (**146**)

Wenn du keinen dieser Gegenstände hast, bleibt dir nur mehr die Flucht. Weiter bei **194**.

121

Du betrittst einen großen Raum, der ein paar Schritte breit ist und gut 20 Meter lang. Er ist parallel zum kilometerlangen Flur ausgerichtet und vollgefüllt mit einer großen Anzahl von Betten. Gegenüber von dir sind in gleichmäßigen Abständen mittelgroße Fenster in der Wand eingelassen. Anscheinend hast du die Schlafkojen für die Arbeiter des Raumschiffes entdeckt.

Die Betten scheinen schon seit geraumer Zeit nicht mehr benutzt worden sein. Du vermutest, dass das an den Außerirdischen liegt. Was willst du hier tun? Suchst du in den Nachtkästchen nach brauchbaren Gegenständen? (**27**) Oder durchschreitest du den Raum, um zur Tür an der rechten schmalen Wand zu gelangen? (**163**) Alternativ kannst du den Raum auch wieder verlassen und dem endlosen Flur weiterhin folgen. Weiter bei **33**.

1 2 2

Du stellst dich vor eines der Waschbecken und willst es mithilfe deiner Datenbrille aktivieren. Nichts geschieht. Doch auf dem kleinen Bildschirm vor deinem Auge steht ›Ventil geöffnet‹. Verwundert schaltest du den Wasserhahn manuell ein und wascht dir die Hände. Das Aktivieren der Seife und des Gebläses funktioniert mit deiner Datenbrille einwandfrei, doch als du fertig bist, wird dir plötzlich schwindelig. Als du zum Fenster gehst, um es zu öffnen und frische Luft hereinzulassen, fällt dir die unscheinbar kleine Öffnung eines Rohres auf, das aus der gefliesten Wand ragt. Da du glaubst, ein leises, pfeifendes Geräusch zu hören, das daraus dringt, und bückst du dich nieder, um dir die Sache genauer anzusehen. Doch kaum wird dir bewusst, welches Ventil du zuvor versehentlich mit deiner Datenbrille geöffnet hast, wird dir auch schon schwarz vor Augen und du schlägst mit dem Kopf auf den harten, eiskalten Fliesen auf, während immer mehr giftiges Gas von dem Rohr in deinen Körper dringt.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (2)

1 2 3

Du ziehst den Feuerlöscher hervor und sprühst den Außerirdischen mit Schaum voll. (*Streiche den Feuerlöscher von deiner Liste*) Schon wenige Sekunden später ist

der Riese völlig zugedeckt und weicht benommen zurück. Doch plötzlich erkennst du, dass das Sehorgan unter dem Schaum aufleuchtet. Wie ein Blitz schießt ein greller türkisfarbener Laserstrahl durch die Schaumschicht dem Auge und trifft dich auf der Brust. Der punktförmige Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern gefriert und erstarrst ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen Laserstrahl getroffen, der dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

1 2 4

Als du den Verschluss herunterschraubst und deine Nase an die Öffnung hältst, kannst du keinen Geruch feststellen. Probalber nimmst du dein Feuerzeug, aktivierst die Flamme mit der niedrigsten Temperatur und hältst es hin.

Im nächsten Moment zerreißt ein gewaltiger, loderner Feuerball den gesamten Erdgastank. Die enorme Druckwelle katapultiert dich mit einer unvorstellbaren Wucht nach hinten. Während die heftige Explosion sich blitzschnell im ganzen Hof ausbreitet, prallst du mit voller Wucht gegen den Asphalt und wirst erbarmungslos in die Flammen gehüllt.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (1 4)

1 2 5

Deine Datenbrille verrät dir, dass sich diese Tür nur mit einer blauen Magnetkarte öffnen lässt. *Besitzt du eine blaue Magnetkarte? Wenn ja, dann addiere 10 zu der Zahl, die auf der Karte steht und lies bei dem Abschnitt weiter, dessen Nummer dem Ergebnis entspricht.*

Falls du die besagte Magnetkarte nicht hast, kannst du dir entweder die Tür im rechten Gang untersuchen, sofern du das noch nicht getan hast(1 7 0), oder zurück in den breiten Flur gehen. Weiter bei 1 0 0.

1 2 6

Während du die auf Hochglanz polierten Metallstufen hinaufsteigst, ertönt plötzlich ein ohrenbetäubender, schriller Alarm und der Flur wird in rotblinkendes Licht getaucht. Nervös beschleunigst du deine Schritte, bis du das obere Ende der Treppe erreichst und die Tür an der linken Wand öffnest. Als du die riesige Halle dahinter betrittst, wird dir auch klar, was den Alarm ausgelöst hat.

Du befindest dich auf einer Galerie in zehn Metern Höhe, die den halben Raum umspannt. An der gegenüberliegenden 200 Meter entfernten Wand stehen gigantische, 150 Meter hohe, zylindrische Metallbehälter. Aus einem dieser Behälter quillt aus einem langen, groben

Riss rasend schnell eine glühend heiße, dickflüssige Substanz – flüssiges Eisen! Wie Lava verbreitet es sich in einem Höllentempo über den gesamten Boden der Halle. In deiner Höhe befindet sich ein Fließband mit den Bauteilen, die du bereits in der Lackierhalle gesehen hast. Sie kommen aus einer Öffnung weit oben an der rechten Wand und bewegen sich auf eine weitere riesige Öffnung zu, die sich an der Wand befindet, an der auch die Tür hinter dir liegt. Du vermutest, dass diese Bauteile auf diesem Weg zur Rutsche in die Lackierhalle gelangen. Das flüssige Eisen bedeckt bereits den gesamten Boden der Halle und steigt immer schneller. Als du deinen Blick durch den Raum schweifen lässt, entdeckst du zwei weitere Türen: Eine Tür befindet sich an der gegenüberliegenden Wand, die andere ist wesentlich näher an der rechten Wand gelegen. Plötzlich erkennst du eine violette Gestalt, die hinter der Tür an der gegenüberliegenden Wand verschwindet. War das einer der Außerirdischen? Wie auch immer, du glaubst, dass er für den Riss im Metallbehälter verantwortlich ist. Willst du diese 200 Meter entfernte Tür an ansteuern, um der Gestalt zu folgen? (150) Oder gehst du lieber zur näheren Tür an der rechten Wand? (11) Wenn du möchtest, kannst du auch zur Öffnung gehen, hinter der die Bauteile verschwinden. Weiter bei 182.

1 2 7

Eifrig marschierst du durch den endlosen Korridor, ohne Jemandem zu begegnen. Nach einer Weile verrät dir deine Datenbrille, dass du jetzt schon die Hälfte des Flurs durchquert hast.

Nach unzähligen Schritten erreichst du schließlich eine Tür. Doch in dem Moment, in dem du sie öffnen willst, wird sie plötzlich ruckartig aufgerissen. Eine riesige, violette Gestalt tritt heraus und erblickt dich im selben Moment. Vor dir steht einer der zweieinhalb Meter großen Außerirdischen, die dieses Raumschiff übernommen haben! Sein türkisfarbenes Auge beginnt sofort bedrohlich aufzuleuchten. Schnell, was unternimmst du? Verteidigst du dich mit einem deiner Gegenstände? (1 6 7) Oder ergreifst du die Flucht? (1 2)

1 2 8

Du lässt deinen Blick durch den Gang schweifen und versuchst herauszufinden, wie du diesen Bereich der Montagehalle so schnell wie möglich verlassen kannst. Da der Notausgang hinter dir verschlossen ist, bist du dazu gezwungen, tiefer in das Gebäude einzudringen. In deiner unmittelbaren Nähe befinden sich zwei Feuerstutztüren und der Seitengang, in den Markus verschwunden ist.

Wenn du wissen willst, was sich hinter der linken Feuerschutztür befindet, lies weiter bei **115**.

Für die rechte Tür lies weiter bei **22**.

Wenn du doch lieber dem engen Seitengang folgen willst, dann lies weiter bei **50**.

Falls dich diese Möglichkeiten nicht interessieren, kannst du stattdessen weiter in den Flur vordringen. Er endet nach 20 Metern mit einer T-Kreuzung. Weiter bei **161**.

129

Aufmerksam beobachtest du den Roboterarm, während du ein paar Schritte in die Richtung des Satelliten marschierst. Aufgrund der grell leuchtenden Funken, die durch das Schweißen entstehen, kannst du dich dem Satelliten nur auf ein paar Meter Entfernung nähern. Nach einigen Minuten hat der Roboterarm die Schweißarbeiten abgeschlossen und der Satellit ist fertig.

Gerade als du auf den Satelliten zugehst, entdeckst du plötzlich eine riesige Gestalt im Raumanzug dahinter. Es ist einer der Außerirdischen, den du vorhin wegen der vielen Funken nicht gesehen hast! Er erblickt dich im selben Moment und kommt sofort auf dich zu. Du musst jetzt möglichst schnell eine Entscheidung treffen: Wenn du eine Waffe hast und sie benutzen möchtest, weiter bei

63. Falls du gerade keine hilfreichen Gegenstände besitzt, bleibt dir nur mehr die Flucht. Weiter bei **193**.

130

Nach endlos vielen Minuten beginnt das Fließband wieder, sich ruckartig in Bewegung zu setzen und transportiert dich weitere 100 Meter vorwärts. Als es wieder zu stehen kommt, entdeckst du eine doppelflügelige Tür, die sich dieses Mal an der linken Wand befindet. Gerade als du darauf zugehen willst, wird sie plötzlich aufgerissen und ein Mann in Arbeiteruniform tritt hindurch. Sofort hat er dich entdeckt und ruft dir zu:

»Was machst du auf dem Fließband? Das ist lebensgefährlich!« Während er dich wütend anstarrt, überlegst du, was du tun sollst:

Versuchst du, den Arbeiter mit Worten zu beruhigen? (**64**)

Ergreifst du die Flucht? (**194**)

Oder bekämpfst du den Mann mit einem deiner Gegenstände? (**120**)

131

»Du hast dich verlaufen? Und wieso bist du dann auf dem Fließband?!«

Nervös versuchst du, dem Mann zu erklären, dass es alles nur ein Missverständnis ist und du gar nicht über das Fließband gehen wolltest, doch er hört dir nicht zu. Stattdessen steigt er plötzlich ebenfalls auf das Band und kommt langsam auf dich zu! Was tust du jetzt? Verteidigst du dich mit einem deiner Gegenstände? (120) Oder fliehst du jetzt lieber? (194)

132

Lange schlenderst du durch den endlosen Flur, ohne jemanden zu begegnen. Es kommt dir so vor, als würdest du dich kaum von der Stelle bewegen, da sich die Metallwand zu deiner Linken und die Fenster zu deiner Rechten, die bis von der Decke zum Boden reichen, immer nach demselben Muster wiederholen. Durch die unzähligen länglichen Fenster kannst du bis zum äußersten Bereich des Raumschiffes blicken. Er scheint unerreichbar weit von dir entfernt zu sein.

Nachdem du 15 Minuten pausenlos marschiert bist, gelangst du endlich zur die ersten Tür. Möchtest du sie betreten? (199) Oder folgst du lieber weiterhin dem endlosen Korridor? (82)

133

Besitzt du ein Klappmesser, mit dem man eines der kleineren Schlösser knacken könnte? Wenn ja, weiter bei 111. Wenn nicht, musst du enttäuscht feststellen, dass

man ohne Hilfsmittel keines der Schlösser knacken kann. Setzt du deinen Weg jetzt im WC fort? (**32**) Oder gehst du zurück in den Flur? (Weiter bei **81**)

134

Welchen dieser Gegenstände ziehst du hervor, um den Außerirdischen anzugreifen (natürlich nur, wenn du ihn auch besitzt):

Ein Klappmesser? (**173**)

Ein Rohr? (**41**)

Einen Feuerlöscher? (**123**)

Oder eine Pfanne? (**147**)

Wenn du keinen dieser Gegenstände hast, bleibt dir noch die Möglichkeit, einfach abzuwarten. Weiter bei **46**.

135

Die Schwingtür führt in einen großen, langen Raum, der mit unzähligen Tischen aufgefüllt ist. Du befindest dich in einer Kantine, in der wahrscheinlich ein Teil der Arbeiter der Lagerhalle täglich ihr Mittagessen einnehmen. Doch obwohl es bald Mittag ist, hält sich momentan niemand außer dir in diesem Raum auf. Seltsam ...

Da du gerade aus der Küche kommst, stehst du genau hinter der Essensausgabe. Wenn du willst, kannst du die Speisen, die sich in den Vitrinen befinden, unter die Lupe nehmen. (Weiter bei **40**) Du kannst auch zu den Tischen gehen, um sie dir näher anzusehen. (**97**) Wenn dich das nicht interessiert, musst du den Raum durch die hohe Metalltür in der Mitte der linken Wand verlassen. Weiter bei **66**.

136

Auf dem Beistelltisch neben dem Sofa steht eine kleine Topfpflanze. Du hebst sie hoch, doch es befindet sich nichts darunter. Wenn du willst, kannst du aber die ganze Pflanze mitnehmen, wenn du glaubst, dass es niemandem auffällt. (*Notiere sie in diesem Fall auf deiner Liste*) Anschließend suchst du in den Hohlräumen des Sofas nach weiteren Gegenständen, findest aber nichts, da es noch ziemlich neu aussieht. Willst du jetzt das Büro betreten (**164**) oder klopfst du lieber zuerst an? (**51**)

137

Der lange Flur, der jetzt endlich hinter dir liegt, mündet in eine T-Kreuzung. Der Gang führt nur wenige Meter weit nach links und rechts und ist nicht besonders breit. Unmittelbar vor dir führt eine Metalltreppe nach oben und endet mit einer Glastür. An den Wänden seitlich von dir hängen unzählige Raumanzüge, die anscheinend häu-

fig von Arbeitern gebraucht werden. Wenn du willst, kannst du einen davon ausprobieren und anschließend die Treppe hinaufsteigen. (108) Du kannst auch ohne Umschweife zur Glastür hinaufgehen um zu sehen, was sich dahinter befindet. Weiter bei 200.

138

Die weiße Tür führt in einen kleinen Raum, dessen Wände komplett mit Regalen bedeckt sind. Insgesamt führen drei Türen in den Raum, von denen sich jeweils eine an jeder Wand befindet. Hinter einer Tür vernimmst du ein gedämpftes, klimperndes Geräusch. Die Regale enthalten zum Großteil Glasfläschchen und Reagenzgläser, von denen fast alle leer sind. Eines der Glasfläschchen sticht dir ins Auge, da sich der Metallverschluss darauf merklich nach außen wölbt. Anscheinend steht die hellgelbe Flüssigkeit darin unter sehr hohem Druck. Willst du das Fläschchen öffnen? (9) Oder gehst du lieber durch die Tür, um herauszufinden, wer das klimpernde Geräusch verursacht? (88)

139

In dem Moment, als du auf dem Metallfass landest, gibt es sofort nach. Ungebremst tauchst du mit ihm in das glühend heiße flüssige Eisen ein. Du versinkst qualvoll in der lavaartigen Substanz, während sich deine Haut zischend von den Knochen löst.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (14)

140

Im nächsten Moment wird die Glastür aufgerissen und eine Horde von zweieinhalb Meter großen Außerirdischen hetzt auf dich zu. Jeder von ihnen besitzt nur ein einzelnes, türkisfarbenes Auge, die alle gleichzeitig zu leuchten beginnen. Im selben Augenblick umhüllt dich ein greller Lichtblitz, der die Welt um dich herum explosionsartig zerfetzt, dann ist alles schwarz.

Die Außerirdischen haben dich mit zwölf tödlichen Laserstrahlen getroffen, die dich schneller als ein Wimpernschlag pulverisiert haben.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

141

Noch bevor der Außerirdische reagieren kann, wirbelst du herum und stürzt auf die Tür zu, die zurück in den Flur führt. Doch gerade als du durch sie hindurchtrittst, spürst du plötzlich einen punktförmigen Schmerz auf deinem Rücken, der sich sofort in deinem ganzen Körper ausbreitet. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern einfriert und erstarrst ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen

Tempo, noch bevor du überhaupt realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserauge getroffen, dessen Stahl dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

142

Du betrittst einen länglichen Umkleideraum, der parallel zum Flur ausgerichtet ist. An der langen Wand unmittelbar von dir befindet sich eine Tür, die in ein WC führt, wie das Schild daneben verrät. An der kurzen Wand links neben dir ist ebenfalls eine Tür, sie ist jedoch nicht gekennzeichnet. Was willst du jetzt tun?

Untersuchst du zuerst den Umkleideraum genauer? (Weiter bei **177**)

Betrittst du lieber das WC? (**32**)

Oder willst du wissen, was hinter der Tür links von dir steckt? (**195**)

143

Du nährst dich einer Rakete und suchst nach einer Einstiegsmöglichkeit. Nachdem du sie einmal umkreist hast,

entdeckst du schließlich eine Tür, die sich ganz oben bei der Raumkapsel befindet. Die Triebwerke im unteren Bereich versperren dir den Weg dorthin, also versuchst du, daran hinaufzuklettern. Doch dein Raumanzug schränkt deine Bewegungen zu sehr ein und du kommst nicht von der Stelle. Gerade als du aufgibst dich wieder umdrehst, stößt du plötzlich mit etwas Hartem aus Metall zusammen. Es ist die Spitze eines Roboterarms, der jetzt Schweißarbeiten an der Rakete vornehmen will! Da er dank den Außerirdischen vollautomatisch arbeitet, reagieren seine Sensoren überhaupt nicht auf dich. Im nächsten Augenblick wirst du von einem Regen aus Funken eingehüllt und verbrennst gnadenlos in deinem überhitzten Raumanzug.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

144

Hastig suchst du die Wand nach einem Schalter ab, doch es scheint keinen Lichtschalter zu geben. Plötzlich erinnerst du dich an ein kleines Kästchen, das du vorhin neben der Tür im Flur gesehen hast. Vermutlich befindet sich ein Lichtschalter für diesen Raum nur draußen im Gang. Frustriert siehst du ein, dass du eingesperrt bist. Aber es muss einen Weg geben, die Tür aufzubrechen! Weiter bei 59.

145

Zielstrebig kriechst du durch den engen Schacht und folgst ihm eine Weile. Da er eine leichte Kurve beschreibt, vermutest du, dass er am gekrümmten Flur entlangführt und du eigentlich wieder in dieselbe Richtung kriechst, aus der du gekommen bist.

Nach wenigen Metern taucht rechts von dir ein weiterer Schacht auf, der leicht nach oben führt. Möchtest du diesem neuen Weg folgen? (117) Oder folgst du lieber dem ersten Schacht? (54)

146

Du ergreifst dein Rohr und wirfst es kräftig auf den Mann zu. Doch du triffst ihn nur an der Schulter. (*Streiche das Rohr von deiner Liste*) Zu deinem Pech macht das den Arbeiter noch zorniger als zuvor – höchste Zeit, wegzurennen! Weiter bei 194.

147

Du springst blitzschnell zwei Schritte vorwärts und ziehst dem Außerirdischen die Pfanne kräftig über den Schädel. Torkelnd fällt der Außerirdische gegen die Wand. Als du dem violetten Riesen den Rest geben willst, stellst du verärgert fest, dass sich aufgrund deines Schlages der Stiel von der Pfanne gelöst hat. (*Streiche die Pfanne von deiner Liste*)

Mit welcher dieser Waffen willst du jetzt zuschlagen
(sofern du sie auch besitzt):

Mit einem Rohr? (**41**)

Oder mit einem Feuerlöscher? (**123**)

Wenn du keinen der aufgezählten Gegenstände besitzt,
bleibt dir nur mehr die Flucht. Weiter bei **12**.

148

Nachdem du den Durchgang unter der Rutsche passiert hast, gehst du auf geradem Weg auf die hohe Tür zu. Schon hast du sie erreicht und willst sie öffnen, doch sie ist verschlossen. Und jetzt? Wenn du nun doch zur anderen Öffnung gehen willst, durch die alle Bauteile wieder die Lackierhalle verlassen, weiter bei **155**. Suchst du lieber nach einem Gegenstand, mit dem du die Tür öffnen kannst, weiter bei **71**. Du kannst auch versuchen, einen Teil aus einem der Bauteile auf dem Fließband zu reißen und damit die Tür aufzubrechen. (**102**)

149

Du gehst in die Knie und suchst den gesamten Boden nach winzigen Gegenständen ab. Aber nach minutenlangem Herumkriechen kommst du zu dem Schluss, dass der Boden so sehr auf Hochglanz poliert und gesäubert ist,

sodass nicht einmal ein Staubkorn darauf zu finden ist. Enttäuscht stehst du wieder auf und streckst deine schmerzenden Gliedmaßen. Dabei fällt leider unbemerkt ein Gegenstand aus deiner Tasche und verschwindet im Spalt unter dem Fenster. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*) Was willst du jetzt tun? Untersuchst du jetzt noch die Wände? (**21**) Oder verlässt du den Raum endlich und gehst zurück zum Durchgang, um dem langen Flur zu folgen? (**132**)

150

Du gehst bis ans Ende der Galerie und wirfst einen Blick auf das flüssige Eisen unter dir, das ungehindert steigt. Die Tür an der gegenüberliegenden Wand befindet sich auf einem kleinen Balkon in deiner Höhe, eine schmale Treppe führt hinunter zu den Metallbehältern. Doch die Treppe ist schon zu einem Drittel in der Lava verschwunden; die einzige Möglichkeit, zur Tür zu gelangen ist der Weg über die Teile, die auf der Lava schwimmen. Willst du es riskieren und dich auf einen der Teile fallen lassen? Wenn ja, dann wähle eines aus:

Ein breiter Stahlträger? (**188**)

Ein umhertreibendes Fass aus Metall? (**139**)

Oder eine glänzende Scheibe aus einem Material,
das du nicht kennst? (68)

Alternativ könntest du nun doch die Halle durch die nahegelegene Tür verlassen. Weiter bei 11.

151

Überraschenderweise hält der Schlauch deinem Gewicht locker stand, als du auf ihm landest. Du betrachtest die Gegenstände, die nahe genug neben dir im flüssigen Eisen treiben, eingehend. Auf welchen willst du jetzt springen?

Auf den großen Reifen vor dir? (61)

Oder auf das schwarze Rohr? (196)

152

Streiche die gelbe Magnetkarte von deiner Liste.

Das runde Türblatt verschwindet zischend in der Wand und du betrittst einen kleinen Lagerraum, der mit zahlreichen Kisten und runden Gegenständen aus Metall vollgestopft ist. Als du deinen Blick durch den Raum schweifen lässt, entdeckst du auf einmal ein abgebrochenes Rohr, das in einer Ecke liegt. Du kannst es aufheben, wenn du willst. (*Trage es in diesem Fall auf deiner Liste ein*) Da die anderen Gegenstände zu groß sind, um sie

mitzunehmen, verlässt du den Raum und wendest dich der anderen runden Tür zu. Weiter bei **125**.

153

Schon nach wenigen Schritten bist du bei der nächsten Tür, die sich diesmal an der linken Wand befindet. Als du zwei Stimmen dahinter vernimmst, legst du neugierig ein Ohr an das Türblatt und lauschst.

»...das ganze Gelux-Raumschiff unter Kontrolle. Und das können wir nicht zulassen«, hörst du eine tiefe, raue Stimme gerade sprechen.

»Ich glaube nicht, dass wir an der derzeitigen Situation etwas ändern können«, sagt eine andere, leisere Stimme.

»So ein Blödsinn!«, sagt die tiefe Stimme. »Tun Sie gefälligst das, was ich Ihnen aufgetragen habe, damit wir diese violetten Typen endlich loswerden!«

Violette Typen? Das hört sich aber seltsam an.

»Na gut. Ich werde es versuchen«, sagt die leisere Stimme. Beide schweigen. Plötzlich vernimmst du Schritte, die sich auf deine Tür zubewegen! Schnell, was unternimmst du:

Gehst du hinter der Tür in Deckung, wenn sie sich öffnet? (**189**)

Oder stürmst du zur Holztür, an der du zuvor vorbeigegangen bist und verschwindest im Raum dahinter? (**29**)

Du kannst auch vor der Tür stehen bleiben um zu sehen, mit wem du es zu tun hast. Weiter bei **78**.

154

Neugierig lässt du die Tür des Kastens aufschwingen und untersuchst den Inhalt. Es befinden sich mehrere Quexa-USB-Sticks darin, die die Größe von Reiskörnern haben. Jeder von ihnen hat eine Speicherkapazität von zwei Oktillionen Bytes, eine zwei mit 48 Nullen. Wenn du möchtest, kannst du einen davon einstecken. (*Vermerke den USB-Stick in diesem Fall auf deiner Liste*) Du schließt den Kasten wieder und überlegst deinen nächsten Schritt. Willst du jetzt noch den Schrank rechts hinten im Eck inspizieren, der anscheinend mit Gewalt geöffnet worden ist? (**67**) Oder verlässt du den Raum wieder und folgst dem endlosen Korridor? (**82**)

155

Du gehst neben dem Fließband entlang, ohne die Öffnung, in der die Bauteile verschwinden, aus den Augen zu lassen. Bald ist dir einer der riesigen Roboterarme im Weg und du kannst nicht mehr weitergehen. Die einzige Möglichkeit, um zur Öffnung zu gelangen ist das Fließ-

band. Willst du es riskieren und das Fließband betreten? (62) Oder gehst du jetzt sicherheitshalber doch zur hohen Tür gegenüber von dir? (80)

156

Der Gang aus Chrom führt scheinbar endlos weit geradeaus. Nach langem Gehen gelangst du schließlich zu einer gläsernen, doppelflügeligen Tür, die an der rechten Wand eingelassen ist. Daneben befindet sich ein kleines, elektronisches Schild, auf dem ›Weltraumlift‹ steht.

Du hast es geschafft! Du hast endlich den Weltraumlift in der riesigen GSA-Montagehalle gefunden, der dich nun zum Gelux-Raumschiff bringen kann. Willst du die gläserne Kapsel hinter der Tür jetzt betreten? (72) Oder siehst du dir die Daten genauer an, die auf dem elektronischen Schild zusätzlich vermerkt sind? (101)

157

Hunderte Meter liegen bereits hinter dir, als du pausenlos durch den endlosen Korridor marschierst. Deine Beine werden langsam müde, doch du gehst ohne Unterbrechung weiter.

Nach 15 Minuten gelangst du endlich zu einer Tür. Laut deiner Datenbrille hast du schon die Hälfte des Weges hinter dir. Du legst dein Ohr an das eisige Metalltürblatt und glaubst, dahinter ein leises Wimmern zu vernehmen. Willst du sehen, wer oder was sich hinter der

Tür befindet? (17) Oder gehst du lieber weiter durch den endlosen Flur? (119)

158

Da das Fließband schon mehrere Minuten lang stillsteht, setzt du dich hin und wartest ab. Nach fünf Minuten setzt sich das Band plötzlich wieder in Bewegung und lässt dich auf den Rücken fallen. Gerade als du dich wieder aufrappelst, siehst du wie der große Raketenbauteil geradewegs zur Öffnung geleitet wird. Doch anstatt dich auch dorthin zu bewegen, läuft das Fließband einfach weiter und schon bist du an der Öffnung vorbei. Da dir jetzt das Bauteil hinter dir den Weg dorthin versperrt, hast du keine Möglichkeit mehr, zurück zu gelangen.

Als das Fließband schließlich wieder stehen bleibt, bist du knapp 100 Meter von der Öffnung entfernt. Da entdeckst du rechts von dir eine Tür in deiner unmittelbaren Nähe. Willst du hingehen und sie öffnen? (36) Oder gehst du den ganzen Weg wieder zurück, indem du dich an dem Bauteil hinter dir vorbeizwängst? (192) Du kannst auch warten, bis sich das Fließband wieder in Bewegung setzt um auf diese Weise bis zum anderen Ende der Lackierhalle zu gelangen. Weiter bei 130.

159

Zu deiner Rechten befindet sich ein kleiner Abstelltisch, der zwischen zwei weißen Ledersesseln eingeklemmt ist.

Darauf steht eine blühende Zimmerpflanze, die in ihrem Topf viel zu wenig Platz hat. Als du genauer hinblickst, entdeckst du einen flachen, glänzenden Metallgegenstand, der fast gänzlich in der körnigen Erde steckt. Du ziehst ihn heraus und stellst fest, dass es sich hierbei um ein Bruchstück der silbernen Magnetkarte handelt. Die Zahl 16 ist noch deutlich darauf zu erkennen. (*Trage das Magnetkartenbruchstück mitsamt seiner Farbe und der Zahl auf deiner Liste ein*)

Plötzlich hörst du Schritte, die aus dem Inneren des Raumschiffes dringen. Als dein Blick zur doppelflügeligen Glastür schnellst, kannst du auch schon Gestalten dahinter erkennen, die rasend schnell die Treppe hinunterstürzen ...

Hast du bereits einen Außerirdischen auf dem Gewissen? Wenn ja, weiter bei **75**. Wenn nicht, weiter bei **140**.

160

Das sanft quietschende Geräusch deiner Schritte hallt kaum vernehmbar durch den Gang. Du kannst dein eigenes Spiegelbild auf dem Boden und an den Wänden erkennen, weil sie makellos glatt poliert sind. Nachdem du dem gekrümmten Gang eine Weile gefolgt bist, taucht links von dir schließlich ein Durchgang zu einem weiteren Flur auf, der grün gefärbt ist. Du erreichst ihn und spähest neugierig hinein. Der Anblick fasziniert dich so-

fort, denn der Flur ist völlig gerade und führt mehrere Kilometer geradeaus. Er ist so lang, dass du nicht einmal das Ende erkennen kannst. Wahrscheinlich reicht er bis ans äußere Ende des Raumschiffes, das nach den Informationen deiner Datenbrille fünf Kilometer von dir entfernt ist. Was willst du tun? Willst du diesem neuen, extrem langen Gang folgen? (197) Oder folgst du weiterhin dem gekrümmten Flur? (112)

161

Du begibst dich bis ans Ende des Flurs und stößt auf die T-Kreuzung, die du schon von weitem gesehen hast. Beide Gänge enden nach wenigen Metern mit einer großen, runden Tür. Welche dieser Türen willst du genauer untersuchen: Die linke (125) oder die rechte? (170)

162

Als du auf dem braunen Zylinder auftrittst, beginnt er sofort, sich zu drehen. Du schaffst es noch im letzten Moment, nicht das Gleichgewicht zu verlieren, doch dabei fällt leider einer deiner Gegenstände aus deiner Tasche. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*) Als der Zylinder schließlich wieder still steht, hältst du Ausschau nach anderen Gegenständen in der feurigen Lava. Welchen suchst du dir aus:

Die glänzende Scheibe aus einem fremd wirkenden Material? (**68**)

Oder das feinmaschige Netz, das etwas näher bei dir schwimmt? (**76**)

1 6 3

Als du die Tür erreichst, fällt dir sofort auf, dass sie verschlossen ist. Deine Datenbrille teilt dir kurz darauf mit, dass du eine grüne Magnetkarte benötigst, um diese Tür zu öffnen.

Bist du im Besitz der grünen Magnetkarte? Wenn ja, dann ziehe 40 von der Zahl auf der Karte ab und lies beim entsprechenden Abschnitt weiter.

Wenn du die Magnetkarte nicht hast, dann bleibt dir nichts anderes übrig, als wieder zurück in den unendlichen Flur zu gehen. Weiter bei **33**.

1 6 4

Neugierig trittst du in einen großen Raum, der mit vielen teuren Antikmöbeln aus dem 23. Jahrhundert und zahlreichen Aktenschränken gefüllt ist. In der Mitte des Raumes steht ein wuchtiger Schreibtisch, der aus Eschenholz besteht, eine Holzart, die längst ausgerottet ist. Dahinter steht ein großer drehbarer Ohrensessel, der auf das Fenster gerichtet ist. Welches der Möbelstücke möchtest du dir ansehen?

Einen Aktenschrank an der Wand? (31)

Eine antike Metallkommode? (175)

Oder den großen Schreibtisch? (110)

165

Du zückst das braune Reagenzglas und schüttest die Flüssigkeit genau ins Gesicht des Außerirdischen. (*Streiche das Reagenzglas von deiner Liste*) Prompt kommt der Riese ins Taumeln und bedeckt benommen sein völlig verätztes Gesicht. Als du ihm anschließend noch einen kräftigen Fußtritt verpasst, kippt er nach hinten und schlägt auf dem sauberen Linoleumboden auf. Während du angeekelt seinen bis auf die Knochen zersetzten Körper betrachtest, fällt dir ein kleiner, flacher Gegenstand auch, der neben seiner rechten Klaue liegt. Neugierig hebst du ihn auf und stellst fest, dass es ein Bruchstück der silbernen Magnetkarte ist. (*Notiere das Magnetkartenbruchstück mit der Nummer 47 auf deiner Liste*) Zufrieden verlässt du das Labor, gehst zurück in den weißen Flur und öffnest die doppelflügelige Tür. Weiter bei **24**.

166

Während du die Leiter langsam hinunterkletterst, steigt die Lava unaufhaltsam. Schon ist sie nur mehr wenige

Zentimeter von dir entfernt. Die Klimaanlage deiner Kleidung hilft längst nicht mehr, du beginnst unter der enormen aufsteigenden Hitze zu schwitzen. Plötzlich durchfährt ein greller Schmerz deine Beine: das flüssige Eisen hat bereits deine Schuhe zum Schmelzen gebracht und brennt dir gerade die Haut von den Knochen! Deine entkräfteten Finger gleiten von der Leiter und du fällst nach hinten in die Lava. Zischend versinkst du in der glühenden Substanz, während deine Haut erbarmungslos auflöst wird.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (14)

167

Noch bevor du zu einer Waffe greifen kannst, schießt ein türkisfarbener Laserstrahl aus dem Auge des Außerirdischen und trifft dich prompt auf der Brust.

Der grelle Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern gefriert und erstarrst ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserstrahl getroffen, der dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

168

Der Reifenstapel scheint keine besonderen Gegenstände zu verbergen. Du beugst dich darüber, um ins Innere zu sehen, doch du findest natürlich nichts. In diesem Moment verlierst du leider einen deiner Gegenstände, ohne es zu merken. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*) Da du nun das Interesse an dem Innenhof verloren hast, begibst du dich zurück in die Lackierhalle. Weiter bei **53**.

169

Du stürmst auf den riesigen Plasmabehälter zu und überlegst hastig deinen nächsten Schritt. Die Glasschicht, die das blaue Plasma von dir trennt, muss mindestens 20 Zentimeter stark sein. Eine Möglichkeit, diese Schicht zu durchbrechen, wäre eine kleine Explosion. *Bist du im Besitz einer Stange Dynamit und eines Feuerzeuges? Wenn ja, dann ziehe 10 von der Zahl ab, die auf dem Sprengstoff steht und lies beim entsprechenden Abschnitt weiter.*

Wenn du das Feuerzeug, den Sprengstoff oder beide Gegenstände nicht besitzt, bleibt dir noch die Möglichkeit, dich gegen die Außerirdischen zu verteidigen. Weiter bei **23**.

170

Laut deiner Datenbrille benötigt man eine gelbe Magnetkarte, um diese Tür zu öffnen. *Besitzt du eine gelbe Magnetkarte? Wenn ja, dann ziehe 20 von der Zahl ab, die auf der Karte steht und gehe zum Abschnitt, den du auf diese Weise erhältst.*

Wenn du die Magnetkarte nicht besitzt, kannst du entweder die andere Tür im linken Gang ansehen, falls du das noch nicht getan hast(125), oder zurück in den breiten Flur gehen. Weiter bei 100.

171

Du trittst wieder hinaus in den engen Seitengang und gehst nach links, bist du wieder zum breiten Flur gelangst, in dem sich der blockierte Notausgang befindet. Danach gehst du bis ans Ende des Ganges, der mit einer T-Kreuzung endet. Beide Gänge enden nach wenigen Schritten mit einer großen, runden Tür. Du wendest dich nach links und bekommst von deiner Datenbrille die Information, dass sich diese Tür nur mit der blauen Magnetkarte öffnen lässt. *Addiere 10 zu der Zahl, die auf deiner blauen Magnetkarte steht und lies bei dem Abschnitt weiter, der dem Resultat entspricht.*

172

Nur mit einer Zahl auf einer Magnetkarte kannst du noch nichts bewirken. Gehe zurück zum Abschnitt, von dem du kommst und suche *ehrlich* weiter nach der dazugehörigen Tür.

173

Blitzartig ziehst du das Klappmesser hervor und lässt es auf den unheimlichen Außerirdischen zusausen. Doch der violette Riese dreht sich im selben Moment um und du verfehlst ihn. (*Streiche das Klappmesser von deiner Liste*) Wütend starrt er dich der Außerirdische mit seinem türkisfarbenen teleskopartigen Sehorgan an, das auf einmal zu leuchten beginnt. Noch bevor du dich panisch umdrehen kannst, schießt ein greller Laserstrahl aus dem Auge und trifft dich auf der Brust. Der punktförmige Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern gefriert und erstarrt ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explosionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserstrahl getroffen, der dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

174

Als du den Tank durchgehend untersuchst, fällt dir eine Öffnung an der Oberseite auf. Sie ist mit einem Schraubverschluss versiegelt. *Hast du ein Feuerzeug?* Wenn ja, weiter bei **124**. Wenn nicht, dann kannst du noch den Reifenstapel (**168**) oder einen Lastwagen untersuchen. (**83**) Alternativ kannst du den Innenhof auch wieder verlassen. Weiter bei **53**.

175

Die Metallkommode sieht aus, als wäre sie schon seit hundert Jahren nicht mehr geöffnet worden. Die oberste Lade quietscht unerträglich, als du sie kräftig herausziehst. Im Inneren befindet sich nur mehr ein vergilbter Stapel Papier und eine tote, riesengroße Spinne, die zusammengekauert auf der verrosteten Unterseite der Lade liegt. Als du sie vorsichtig mit einem Finger berührst, krabbeln plötzlich mikroskopisch kleine, schwarze Insekten auf deinen Arm! Es handelt sich um fleischfressende Termiten, die hier jahrelang hungrig auf saftige Nahrung gewartet haben. In Sekundenbruchteilen haben sie sich von deinem Arm auf deinen ganzen Körper ausgebreitet und beginnen rasend schnell, dich mit ihren winzigen, scharfen Mäulern zu zersetzen.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**2**)

176

Die Tür führt in einen kleinen Raum mit quadratischem Grundriss, in dem sich nur ein Schreibtisch und zwei Metallschränke befinden. Neugierig nähert du dich dem Schreibtisch am Fenster und wirfst einen Blick auf den Computerbildschirm. Er ist in der Arbeitsfläche eingeschlossen und zu deinem Glück gerade eingeschaltet.

Hast du einen Quexa-USB-Stick? Wenn ja, lies weiter bei **43**.

Wenn du den USB-Stick nicht besitzt, dann bleibt dir nur mehr die Möglichkeit, das Arbeitszimmer unberührt zu verlassen und zurück in den Flur zu gehen. Weiter bei **60**.

177

An den beiden langen Wänden des Umkleideraumes stehen abgenutzte Metallbänke, über denen zahlreiche Haken an der Wand befestigt sind. Auf einer der Bänke liegt ein gezähntes Klappmesser, das vermutlich einer der Arbeiter hier vergessen hat. Wenn du willst, kannst du es einstecken. (*Vermerke es in diesem Fall auf deiner Liste*) Ansonsten musst du dich entweder der Tür zuwenden, die ins WC führt (**32**) oder die Tür links von dir öffnen. (**195**)

178

Du betrittst einen kleinen fensterlosen Raum, der nur von dem Licht beleuchtet wird, das durch die geöffnete Tür vom Flur eindringt. An der Wand gegenüber von dir erkennst du im Halbdunklen eine grünliche, schleimige Substanz, die langsam und träge nach unten rinnt. Als du dich vorsichtig einen Schritt in den Raum hineinwagst, glaubst du, von der Decke ein schmatzendes Geräusch zu vernehmen. Einen Sekundenbruchteil später landet plötzlich ein grüner Schleimklumpen auf deiner Schulter und hüllt sofort deinen gesamten rechten Arm ein. Erschrocken machst du einen Schritt rückwärts und versuchst, die ekelhafte Substanz abzuschütteln. Zu deinem Pech geht dabei einer deiner Fundstücke verloren und verschwindet in einer finsternen Ecke des Raumes. (*Streiche einen beliebigen Gegenstand von deiner Liste*) Endlich landet der Schleim platschend auf dem makellos sauberen Boden des endlosen Flurs. Angeekelt drehst du dich um und entfernst dich so schnell wie möglich von dem widerlichen feuchten Etwas.

Schon nach wenigen Schritten erreichst du die nächste Tür. Doch hier wartet bereits die nächste unangenehme Überraschung auf dich: In dem Moment, in dem du an der Tür vorbeigehst, wird sie ruckartig aufgerissen. Eine riesige, violette Gestalt tritt heraus und erblickt dich im selben Moment. Vor dir steht einer der zweieinhalb Meter großen Außerirdischen, die dieses Raumschiff übernommen haben! Sein türkisfarbenes Auge beginnt sofort

bedrohlich aufzuleuchten. Hektisch beschließt du, ohne zu zögern durch den Korridor zu flüchten. Weiter bei **12**.

179

Vorsichtig steigst du auf das Fließband, doch es ertönt kein Alarm. Also näherst du dich Stück für Stück der Rutsche, bis du sie schließlich erreichst. Aus der Nähe betrachtet sieht es gar nicht mehr so leicht aus, hinaufzugehen, weil die Oberfläche sehr steil und glatt ist. Da diese Rutsche nur dafür gebaut ist, um Bauteile von oben nach unten zu befördern, ist es eine Herausforderung, hinaufzugelangen. Wenn du es trotzdem versuchen willst, kannst du entweder auf Händen und Füßen hinaufkriechen (**198**) oder nur auf dem Rand gehen, der nach oben gewölbt ist. (**25**) Ist dir das Ganze zu gefährlich, musst du unter der Rutsche durchgehen und dich zur hohen Tür begeben. Weiter bei **148**.

180

Unsicher betrittst du die Plattform und nimmst knapp neben dem Satellitenbauteil Platz. Noch bevor du es dir anders überlegen kannst, beginnt es plötzlich unter dir zu beben. Augenblicke später schießt die gigantische Plattform samt dir und dem Bauteil mit einer unvorstellbaren Geschwindigkeit nach oben. Die Wucht nagelt dich förmlich an den Boden, sodass du keinen Finger mehr

rühren kannst. Der Lift sich mit muss nahezu 1.000 Stundenkilometern von der Montagehalle entfernen. Wenige Augenblicke später spürst du auf einmal, dass der gewaltige Luftstrom, der auf dich herabfegt, schwächer wird. Schon fühlst du überhaupt keinen Luftstrom mehr. Kurz danach beginnt dein Blut zu kochen. Durch den rasant sinkenden Druck beginnt dein Körper, sich langsam auszudehnen, um schließlich gnadenlos zu explodieren.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

181

Mit welchem dieser Gegenstände willst du den Außerirdischen angreifen (sofern du ihn auch besitzt):

Mit einer Pfanne? (**95**)

Mit einem Feuerlöscher? (**190**)

Oder mit einem Rohr? (**56**)

Wenn du keinen dieser Gegenstände besitzt, könntest du den Außerirdischen mit einem Reagenzglas auf dem Tisch vor dir attackieren. (**13**) Oder du flüchtest durch die Tür zurück in den weißen Flur. Weiter bei **141**.

182

Während du dich der Öffnung näherst, steigt das flüssige Eisen immer höher. Als du schließlich zur Öffnung gelangst, vor der die Galerie endet, überlegst du, was du tun sollst. Als du an das Geländer trittst, entdeckst du eine Leiter, die nach unten führt. Da dir nichts anderes übrig bleibt, beschließt du, hinunterzuklettern. Weiter bei **10**.

183

Als du die Tür öffnest, kannst du deinen Augen nicht trauen: Zehn Außerirdische befinden sich an einem runden Tisch in der Mitte des Raumes und beugen sich über den Bildschirm an seiner Oberfläche, auf der ein digitaler Plan des Raumschiffes zu sehen ist. Jeder einzelne dreht sich sofort zu dir um, als du eintrittst. Noch bevor du irgendetwas tun kannst, beginnen plötzlich die Augen der Außerirdischen türkisfarben zu leuchten und zehn tödliche Laserstrahlen schießen auf dich zu. Im nächsten Moment bist du zu einem Aschehaufen verbrannt, noch bevor du überhaupt mitbekommen hast, was mit dir geschieht.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**39**)

184

Streiche die grüne Magnetkarte von deiner Liste.

Sirrend öffnet sich die Tür und legt den Weg in einen länglichen gefliesten Raum frei, in dem sich demolierte Waschbecken und zerstörte Toiletten befinden. Mitten im Chaos entdeckst du unter einem kaputten Waschbecken ein längliches, zylindrisches Ding. Als du es hervorziehst, stellst du erstaunt fest, dass es sich um Dynamit handelt. Als du die hochexplosive Stange drehst, fällt dir auf, dass an der Seite die Zahl 96 mit einem Farbstempel eingeprägt ist.

Wenn du die Dynamitstange trotz der Gefahr, die von ihr ausgeht, mitnehmen willst, vermerke sie mitsamt der Zahl auf deiner Liste.

Anschließend verlässt du den zerstörten Raum und begibst dich zurück in den unendlich langen Flur. Weiter bei **1 27**.

1 85

Während du durch den Schacht kriechst, glaubst du zu spüren, dass sich die Luft in dieselbe Richtung wie du bewegt. Nach einer Weile stößt du auf ein weiteres Gitter, welches ebenso mikroskopisch kleine Löcher aufweist wie das erste. Als du mit dem Fuß dagegentrittst, gibt es sofort nach. Doch im nächsten Moment wird dir bewusst, dass du einen fatalen Fehler begangen hast: Hinter dem Gitter befindet sich nichts außer den unendlichen Weiten des Weltraumes! Schon wirst du von dem

gewaltigen Sog nach draußen gezogen und gehst in der Unendlichkeit des Weltalls für immer verloren.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

186

Du nimmst einen Löffel, der neben der Vitrine liegt und tauchst ihn vorsichtig in die Substanz ein. Als du den Brei kaust, spürst du plötzlich, wie deine Kiefermuskeln taub werden und sich nur mehr träge bewegen lassen. Prompt verklebt dir die Pampe deine gesamte Mundhöhle und verstopft deine Atemwege. Du versuchst zu husten, doch das bringt nur deinen Hals zum Glühen. Schlagartig wird dir klar, dass der Brei bereits seit Monaten hier gestanden haben kann und wahrscheinlich schon Millionen von tödlichen Bakterien angezogen hat. Bevor du begreifst, was die hungrigen Bakterien mit dir anstellen, wird dir schwarz vor Augen und du schlägst am harten Fliesenboden der Kantine auf.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (2)

187

So schnell du kannst stürmst du durch den vom schrillen Alarm durchtränkten, rot blinkenden Korridor. Doch noch während du rennst, beginnen sich in regelmäßigen Abständen Stahlwände von der Decke herabzusenken.

Nach wenigen Schritten bist du gezwungen, anzuhalten und siehst dich panisch um. Die Stahlwände haben den endlosen Flur in mehrere Abschnitte geteilt, die nur zwanzig Meter lang sind. Dieser Sicherheitsmechanismus wird ausgelöst, sobald die Messgeräte im Flur einen zu niedrigen Luftgehalt feststellen, der entsteht, wenn beispielsweise eines der Fenster einen Sprung hat. Nun bleibt dir nichts anderes übrig, als abzuwarten. Schon spürst du den gewaltigen Sog, der dich unaufhaltsam Richtung Luftschleuse zerrt. Du bekommst die Glastür zu fassen und klammerst dich verzweifelt daran, doch der Sog vom Weltraum ist viel zu stark. Das Glas zersplittert in deinen Händen und du saust ungebremst in die unendlichen Weiten des Weltalls.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

188

Du wirfst dich kräftig nach vorne und landest gerade noch auf dem Stahlträger. Stolpernd kommst du zum Stillstand und siehst dich nach anderen Gegenständen in der Lava um, auf die du jetzt springen kannst. Springst du auf ein braunes, zylinderartiges Teil? (162) Oder suchst du dir stattdessen den Würfel aus Metall aus, der etwas weiter weg ist? (113)

189

Im selben Moment, in dem sich die Tür öffnet, wirfst du dich an die Wand daneben und bleibst dort wie angewurzelt stehen. Während du bewegungslos in deinem Versteck verharrst, beobachtest du, wie ein dürrer Mann mittleren Alters aus dem Raum tritt – und die Tür wieder schließt! Als du wieder zum Vorschein kommst, entdeckt er dich sofort und mustert dich überrascht. Dann fragt er dich wütend: »Was machst du hier? Hast du etwa an der Tür gelauscht?!« Was antwortest du:

»Nein, ich habe hier nur meinen Knopf verloren!«
Weiter bei 109.

»Ich habe mich verlaufen. Können Sie mir den Ausgang zeigen?« Weiter bei 8.

190

Deine Finger ziehen schon am Sicherungsstift des Feuerlöschers, als das türkisfarbene Auge des Außerirdischen plötzlich beginnt, aufzuleuchten. Noch bevor du den Hebel herunterdrücken kannst, schießt ein greller Laserstrahl aus dem Auge und trifft dich prompt auf der Brust.

Der punktförmige Schmerz breitet sich sofort in deinem ganzen Körper aus. Du glaubst zu spüren, wie das Blut in deinen Adern einfriert und erstarrt ungewollt in deiner Bewegung. Schon zerbröckelst du in einem explo-

sionsartigen Tempo, ehe du realisierst, was mit dir geschieht.

Der Außerirdische hat dich mit seinem tödlichen türkisfarbenen Laserauge getroffen, das dich sofort pulverisiert hat.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (14)

191

In dem Moment, als du die Türklinke nach unten ziehst, wird plötzlich die gesamte Tür aus dem Rahmen gerissen und stürzt in den Raum dahinter. Noch bevor du realisieren kannst, dass im Raum hinter der Tür ein Fenster undicht ist, wirst du in den offenen Weltraum mitgerissen. Die Tür und dein Körper gehen für immer im unendlichen Weltall verloren.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (39)

192

Du achtest darauf, nicht mit dem frischen Lack in Berührung zu kommen, während du dich vorsichtig an dem riesigen Bauteil vorbeischiebst. Auf halbem Weg vernimmst du plötzlich ein metallisches Sirren hinter dir. Als du dich langsam umdrehst, stellst du mit Entsetzen fest, dass sich der träge Roboterarm hinter dir gerade bewegt hat – und zwar genau auf dich zu! Bevor du rea-

gieren kannst, öffnet sich die Spitze des Roboterarmes und eine giftige, orange Wolke hüllt dich ein.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

193

So schnell wie es in dem Raumanzug möglich ist, entfernst du dich von dem Außerirdischen. Anscheinend kann er sich im Anzug ebenfalls nicht besonders schnell bewegen, denn du gewinnst deutlich an Vorsprung. Nach einigen Schritten kannst du ihn hinter dir nicht mehr erkennen und gehst hinter einem Roboterarm in Deckung. Aus deinem Versteck beobachtest du, wie der Außerirdische einfach an dir vorbeiläuft und aus deinem Blickfeld verschwindet.

Was möchtest du jetzt tun? Willst du dir jetzt eine der unfertigen Raketen von innen ansehen? (**143**) Oder erkundest du lieber das kleinere Raumschiff genau vor dir? (**58**)

194

Noch bevor der Arbeiter reagieren kann, drehst du dich blitzartig um und stürmst in die entgegengesetzte Richtung. Während du dich dem anderen Ende des Fließbandes näherst, hörst du den Arbeiter mit großen Schritten auf dich zukommen. Als er dir wütend etwas zuruft, drehst du für einen Moment deinen Kopf zu ihm und

stellst erschrocken fest, dass er sich nur mehr wenige Meter hinter dir befindet. Plötzlich trifft etwas Hartes, Stählernes deinen Kopf. Benommen sinkst du zu Boden und realisierst im nächsten Moment, dass du genau gegen einen abstehenden Stahlträger des Bauteils vor dir gerannt bist. Der verschwommene Umriss des Arbeiters taucht über dir auf, dann verlierst du das Bewusstsein.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**14**)

195

Du betrittst einen länglichen Raum, der wie der Umkleideraum parallel zum Gang ausgerichtet ist und mit unzähligen Spinten aus gelbem Metall vollgeräumt ist. Sämtliche Spinte sind mit einem elektronischen Vorhängeschloss gesichert. Was tust du jetzt?

Willst du dennoch versuchen, einen Spint zu öffnen? (**133**)

Oder möchtest du dir jetzt doch lieber das WC ansehen? (**32**)

Du kannst auch wieder zurück in den Flur gehen. Weiter bei **81**.

196

Du wagst einen großen Sprung auf das schwarze Rohr. Doch es dreht sich nur sehr träge in der Lava herum und du kannst problemlos darauf stehen bleiben. Was machst du jetzt? Springst du auf das feinmaschige Netz vor dir? (**76**) Oder auf den Stahlträger in der entgegengesetzten Richtung? (**188**)

197

Während du dem kilometerlangen Gang folgst, wechseln sich die Fenster zu deiner Rechten ständig nach demselben Muster ab. Dir kommt es so vor, als würdest du dich nicht vom Fleck bewegen, da du durch die langen Fenster bis zum äußersten Bereich des Raumschiffes blicken kannst. Er scheint unerreichbar weit von dir entfernt zu sein.

Nach 10 Minuten kommt es dir immer noch so vor, als wärest du keinen einzigen Schritt vorangekommen. Doch schließlich erreichst du zwei Türen, die einige Meter voneinander entfernt sind. Wenn du wissen willst, was sich dahinter befindet, lies weiter bei **103** für die erste oder bei **183** für die zweite. Interessieren dich die Türen nicht, musst du stattdessen weiterhin dem endlosen Gang folgen. (**48**)

198

Deine schweißnassen Hände rutschen immer wieder auf der glatten Oberfläche der Rutsche ab. Du versuchst bereits seit vielen Minuten, nach oben zu gelangen, doch es kostet dich zu viel Kraft. Gerade als du aufgeben willst, hörst du plötzlich, wie sich das Fließband unter dir wieder in Bewegung setzt. Kurz darauf bewegen sich die schwarzen Streifen vor der Öffnung zur Seite und ein gigantisches Bauteil für ein Raumschiff gleitet rasend schnell auf dich zu! Noch bevor du handeln kannst hat dich bereits das tonnenschwere Bauteil erfasst und bricht dir unter seinem enormen Gewicht sämtliche Knochen.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (14)

199

Die Tür führt in einen langen Raum, der parallel zum endlosen Korridor ausgerichtet ist. Zwischen den länglichen großen Fenstern, die wie im unendlichen Flur bis zum Boden reichen, stehen unzählige Schränke aus Metall, die völlig identisch aussehen. Nach einem kurzen Rundblick wird dir klar, dass bis auf drei Ausnahmen sämtliche Kästen mit hochmodernen, elektronischen Vorhängeschlössern gesichert sind. Wenn du willst, kannst du einen der unverschlossenen Schränke öffnen:

Den Schrank etwas weiter links von dir? (15)

Den Kasten genau gegenüber von dir? (**154**)

Oder den Schrank rechts hinten im Eck, der scheinbar mit Gewalt geöffnet worden ist? (**67**)

Wenn du den Raum wieder verlassen möchtest um lieber dem endlosen Gang zu folgen, weiter bei **82**.

200

Du steigst die Metalltreppe hinauf und erreichst die Glastür, hinter der sich eine enge Luftsleuse befindet. Zögernd betrittst du sie und wartest ab, was passiert. Plötzlich schließt sich die Tür hinter dir und die Luft im Inneren wird abgesaugt. Prompt spürst du, wie deine Augen aus den Höhlen quellen und dein Körper sich rasant ausdehnt. Wenige Augenblicke später bewegt sich der gesamte Raum wie ein Lift nach oben und kommt außerhalb des Raumschiffes wieder zum Vorschein. Doch du bekommst das alles nicht mehr mit, da dein Körper aufgrund des fehlenden Luftdrucks längst explodiert ist.

Zurück zur letzten Sicherheitsstufe (**39**)