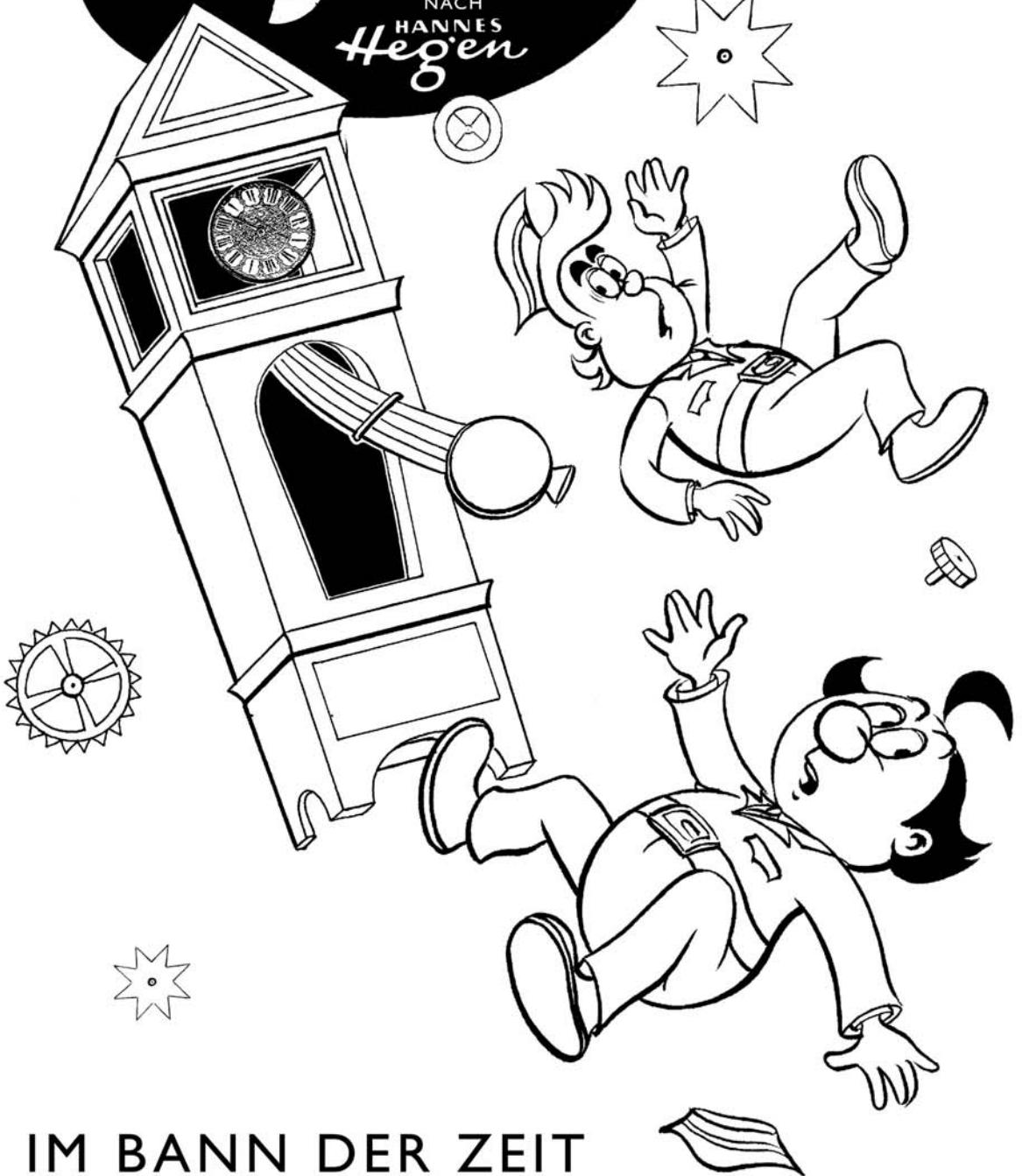


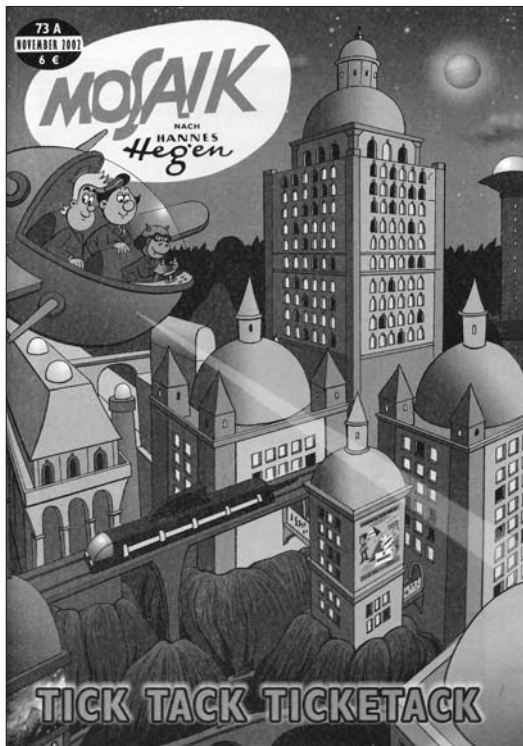
737  
NOVEMBER  
2006

# MO/SAIK

NACH  
HANNES  
*Hegen*



IM BANN DER ZEIT



## Einleitung

Es war im November 2002, als zur Freude vieler kleiner und großer Fans die Digidags in einem richtig gedruckten Heft zurückkehrten, siebenundzwanzig Jahre, nachdem sie unsere Welt verlassen hatten und in ein imaginäres Land der Märchen und Träume gereist waren. Sie hatten, so schien es, uns alles erzählt – oder etwa doch nicht? Schon während die Hefte noch erschienen, gab es Fans, die die bestehenden Lücken in den Geschichten erkannten und diese mit eigenen Abenteuern füllten. Vieles davon wurde der Fangemeinde niemals bekannt, doch einige wenige Enthusiasten erfüllten sich einen Kindheitstraum, indem sie ihre selbstgezeichneten Abenteuer vervielfältigten und auch ihren Freunden zum Lesen gaben. Doch soviel Liebe und Herzblut auch in diesen Geschichten steckte, kaum eine davon fand eine größere Verbreitung. Erst die Möglichkeiten der Fanklubs, die oft ein eigenes Magazin veröffentlichten, ermöglichten es vielen Zeichnern, ihre Fortsetzungen mit den Digidags einem breiteren Publikum bekannt zu machen. Leider waren die meisten dieser Geschichten nur in Schwarzweiß und die Fanmagazine oftmals mehr schlecht als recht kopiert, doch wer mit den Digidags aufgewachsen war und alle Höhen und Tiefen des Mosaiksammelns kannte, den schreckten solche „Kleinigkeiten“ nicht. Im Gegenteil, man war froh über jedes neue Abenteuer, bei dem man die Helden seiner Kindheit begleiten durfte. Trotzdem lag

überall der Wunsch im Raum, endlich einmal wieder ein richtig gedrucktes Abenteuer in seinen Händen halten zu können. Allein man wusste, von Herrn Hegen würde da nichts mehr kommen. Es blieb also nur die Phantasie der Fans. Aber würde jemand ein solches selbstgezeichnetes Abenteuer drucken? War das nicht vielleicht doch ein wenig zu teuer? Nun, ein paar Fans haben im Jahr 2002 diesen Schritt gewagt und mit „Tick, Tack, Ticketack“ eine erste Fangeschichte vorgelegt, die im Vierfarben-Offsetdruck im Originalformat mit 24 Seiten hergestellt wurde. Die Idee zu der Geschichte hatte lange Zeit vor diesem denkwürdigen Tag der Berliner Comiczeichner Rookie. Auch er begann, sie aus Spaß an der Freude zu zeichnen, wobei er es sich kaum träumen ließ, das es ausgerechnet seine Geschichte sein würde, die in der Fanwelt wie eine Bombe einschlagen würde. Als Handlungszeitraum wählte er den Rückflug der Digidags zur Erde, den diese im Heft 73 angetreten hatten, ohne dass dieser in den richtigen Heften jemals irgendwann wieder eine Rolle gespielt hatte. Seine Idee war es, die Digidags unterwegs auf einem Planeten notlanden zu lassen, wo sie einem freundlichen Uhrmacher begegnen, in dessen Besitz sich eine alte, geheimnisvolle Standuhr befindet. Diese Uhr sollte ein Geheimnis bergen. Gleichzeitig wollte Rookie aber auch die Figur des Digidag, den er besonders mag, in die Geschichte mit einbringen. Dieser sollte



Scribble für den ersten Cover-Entwurf von Heft 73 A.



Erster, aus künstlerischer Sicht später verworfener Entwurf für das Cover der Ausgabe 73 A.

als eine Art unsichtbarer Schatten fungieren und Dig und Dag auf den richtigen Weg leiten. Und dann, als große Überraschung, sollte auch noch ein alter Widersacher der beiden auftauchen und sie erneut hereinlegen. Viel Stoff also für eine einzige Geschichte und wie konnte man all diese Elemente in einer halbwegs logischen Geschichte miteinander verbinden. Also suchte er sich eine kleine Hilfe, die ihm bei der Fortentwicklung der Story behilflich war. Nach einigem hin und her spannen ein gewisser Predantus, der nach Rookies Auffassung dem Stil von Lothar Dräger einigermaßen nahe kam, und er selbst die Geschichte auf Grundlage seiner Idee neu, ohne das bereits Vorhandene allzu stark anzugreifen und abzuändern. Der Anfang der Geschichte wurde nur minimal geändert und durch die bildliche Umsetzung der Rück Erinnerungen der Digidags an ihre Weltraumabenteuer bereichert, so dass ein festerer Zusammenhang der Geschichte mit den Originalabenteuern entstand. Ein Hauptproblem war und blieb aber eine mögliche Einbringung von Digidag in die Geschichte. Also setzte sich Predantus hin und überlegte und überlegte, bis ihm plötzlich der Gedanke kam, die Geschichte so weiterzuspinnen, dass sie eine mögliche Erklärung für alle Zeitdiskrepanzen innerhalb der Originalserie erklären konnte. Allerdings wurde den beiden Schöpfern schnell klar, dass man dies nicht auf nur 24 Seiten unterbringen konnte. Also beschlossen sie, daraus zwei Hefte zu machen und das erste mit einem sogenannten Cliffhanger enden zu lassen.

Inzwischen hatte sich durch glückliche Fügungen auch die Möglichkeit ergeben, die Geschichte richtig drucken zu lassen, so dass das erste Heft, mit der Nummer 73 A, nach einem Jahr intensiven Neuzeichnens auf der letzten Mosaikbörse in Apolda angeboten werden konnte. Nach 40 Jahren waren die Digidags erneut in den Weltraum gestartet. Niemand ahnte, welch großen Erfolg das Heft haben würde. Schnell war die Gesamtauflage von 400 Exemplaren vergriffen und die inoffiziellen Sammlerpreise für das erste gedruckte Fanheft lagen schon bald im zweistelligen Bereich und sind aktuell bei über 50 Euro angelangt.

Schon kurz nach dem Erscheinen des Heftes wurde nach der Fortsetzung gefragt. Doch diese sollte sich länger hinziehen als erwartet. Zum einen war es gar nicht so leicht, die eigentliche Geschichte weiterzuentwickeln, und zum anderen traten auch massive Zeitprobleme auf. So dauerte es bis zur ersten Mosaikbörse in Wolfen (2005), bis endlich auch diese fertig gedruckt angeboten werden konnte. Auch Heft 73 B wurde ein Erfolg.

Da es nicht in allen Fällen möglich war, das Hauptexposé 1:1 in einem Comic umzusetzen, soll jetzt hier den Interessierten die Möglichkeit gegeben werden, beide Versionen miteinander vergleichen zu können. Dies entspricht dem uns gegenüber geäußerten Wunsch vieler Fans. Daran schließt sich ein Interview mit den beiden Machern des Heftes an.

## 73 A

# Dig und Dag – Tick Tack Ticketack

### Seite 2

Titelschild mit danebenstehendem Einleitungstext und nur einem Bild auf der Seite.

„Nach ihrem Abenteuer im Dorf der Steinzeitmenschen hatten die Digidags das Fass zum Überlaufen gebracht. Nachdem sie von Bhur Yham eine Standpauke erhalten hatten, wie noch nie zuvor in ihrem Leben, fassten sie sofort den Entschluss, nicht mehr auf den Neos zurückzukehren. Da die Konstellation des Steinzeitplaneten zur Erde recht günstig war, baten die beiden den Kommandanten, ihnen eine Rettungsrakete zur Verfügung zu stellen, mit welcher sie auf ihre Heimatwelt zurückkehren konnten. Nach anfänglichen Bedenken stimmte er ihrer Bitte zu. Und so starteten die Digidags erneut in den Weltraum und flogen, auf dem Weg zur Erde, einem neuen Abenteuer entgegen, wie sie es größer und phantastischer noch niemals zuvor erlebt hatten.“

### Seite 3

Die Digidags unterhalten sich über den Abschied von den Neosbewohnern und ihre bevorstehende Rückkehr zur Erde.

„Hast du gemerkt, wie erleichtert Bhur Yham war, als wir uns verabschiedet haben?“ fragt Dig. „Ja, jetzt ist er uns endlich los. Ich weiß gar nicht, weshalb Bhur Yham plötzlich ein solcher Griesgram geworden ist und uns dauernd das Versagen seiner eigenen Leute vorgeworfen hat. Er war doch früher nicht so.“ „Ja, Dag, darüber habe ich auch schon die ganze Zeit nachgedacht. Was meinst du, haben wir uns wirklich so unmöglich benommen?“

Einfügen eines neugestalteten Bildes zum Heft # 67 „Auf Affenfang im Gletschereis“

„Nun ja, es war bestimmt nicht alles korrekt, aber man muss doch auch ein wenig Spaß verstehen. Und alles können wir ja auch nicht falsch gemacht haben. Denk doch nur an unser Erlebnis mit den ersten Menschenaffen im Eis.“ „Ja, du hast recht, ohne uns hätten sie keinen Beweis von ihrer Existenz bekommen, den sie mit nach Hause nehmen können. Aber wie war es mit den Affenmenschen auf dem letzten Planeten?“

Einfügen eines neugestalteten Bildes zum Heft # 72 „Die verschlüsselte Botschaft“

„Aber Dig, gerade da trifft uns doch die allerwenigste Schuld. Denk nur, was nicht alles hätte passieren können, wenn wir nicht alles dafür getan hätten, ein wirkliches Unglück zu vermeiden.“ „Ja, Dag, du hast recht. Die Mittel dafür mögen zwar nicht korrekt gewesen sein, doch dadurch haben wir verhindert, dass jemand zu Schaden gekommen ist.“

Einfügen eines neugestalteten Bildes zum Heft # 62 „Im Lande der Saurier“

„Und am wenigsten Schuld trifft uns doch bei unserem Flug auf dem Rücken eines Pteranodon.“ „Ja, Dag, das mussten vor allem wir beide ausbaden, obwohl doch Herr Stopfer alles bestätigt hat.“

Einfügen eines neugestalteten Bildes zum Heft # 66 „Die Tierstimmjäger“

„Dafür musst du aber zugeben, Dag, dass wir bei unserem Abenteuer mit Balduin Brummer einen wirklich dicken Bock geschossen haben.“ „Ach Dig, erinnere mich nicht daran, da haben wir wirklich eine ganz unverzeihliche Dummheit begangen.“

Einfügen eines neugestalteten Bildes zu den Heften # 51 oder 52 „Im Zeichen des Wassermanns“ bzw. „Die Entdeckung des Algensees“.

„Dafür weiß ich bis heute nicht, warum wir im nachhinein auch maßgeblich dafür verantwortlich gemacht worden sind, dass Quintilius Quick seinen Film nicht fertigstellen konnte.“ „Ja weißt du Dag, ich glaube, man hat im Nachhinein immer einen Schuldigen gesucht. Und weil die Experten selber versagt haben, mussten wir eben dafür herhalten. Das mit dem verhunzten Film hat man uns ja auch erst kurz vor unserem Abschied vorgeworfen.“

### ab Seite 4

„Weißt du“, fährt Dag nach einer kurzen Pause des Nachdenkens fort, „eigentlich war doch die ganze Expedition ein Reinfall auf ganzer Linie. Ohne uns wäre doch ebenso alles schief gegangen. Und was mich betrifft, so hatte ich schon lange keine Lust mehr, mir das Versagen der anderen vorwerfen zu lassen.“ „Mir ging es ganz genauso, Dag. Wenn wir nur erst wieder zu Hause wären!“

Dag wirft einen Blick auf die Anzeigen und meldet:

„Vielleicht sind wir ja schon da. Die Instrumente zeigen uns einen bewohnten Planeten an.“ „Ach, wenn es doch nur so wäre.“ Dig schaut sehnsüchtig aus dem Bordfenster. Zwar steuern sie gerade einen Planeten an, doch dieser ist nicht leuchtend blau wie die Erde, sondern von einem düsteren Gelb überzogen. Dag, der die Kontrollanzeigen überprüft, schüttelt seinen Kopf und sagt: „Nein, das kann noch nicht die Erde sein. Die Sonne ist eine völlig andere und auch die Sterne haben eine völlig andere Konstellation.“ „Ja, Dag, dass das nicht unsere Erde ist, kann man nicht übersehen. Lass uns schnell weiterfliegen! Ich habe keine große Lust, mich hier länger als nötig aufzuhalten.“ „Recht hast du. Auch ich habe vorläufig keine Lust auf neue Abenteuer im Weltraum.“

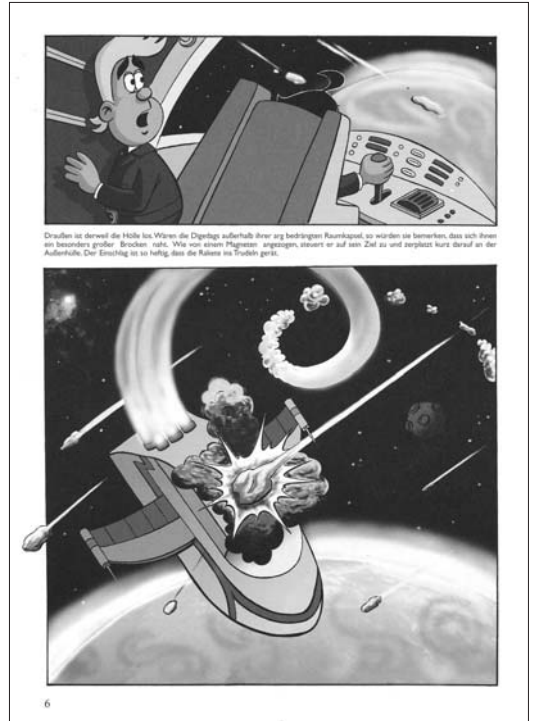
Plötzlich leuchtet eine rote Lampe am Pult auf. Dag runzelt die Stirn und sagt:

„Ich glaube, unsere Heimkehr muss noch etwas warten, Dig, denn gerade geht ein Notruf bei uns ein.“ Mit diesen Worten drückt Dag den Knopf für die Kommunikation. Zwar bleibt der Bildschirm schwarz, doch aus den Lautsprechern ertönt ein Rauschen, welches fast vollständig die Stimme übertönt, welche übertragen wird. Nur mit Mühe können die Digidags die folgenden Worte verstehen: „...sind abgestürzt. Bitte helft uns. Unsere Koordinaten sind 36,87 zu 72,01. Bitte kommen!“

„Was machen wir jetzt?“ „Keine Frage, wir müssen dem Verunglückten helfen!“ „Hm, das wird nicht einfach sein. Wenn ich die Anzeigen hier betrachte, dann wird der Planet von zahlreichen Meteoriten umschwärmt.“ „Wir müssen es trotzdem versuchen. Wir können doch niemanden einfach seinem Schicksal überlassen.“ „Recht hast du, Dig. Es wird



Ein früher Entwurf, noch handcoloriert.



Endfassung der gleichen Szene.

schon alles gutgehen.“

Die beiden steuern den Planeten an und kommen dabei in gefährliche Nähe zu einem Meteoritenschwarm.

„Lass uns ausweichen, Dag, bevor noch etwas passiert!“ Im selben Moment ertönt auch schon das Alarmsignal. Bieeep ... Bieeep ... halt es durch die kleine Rakete. „Bist du sicher, Dig, dass wir es schaffen werden?“, ruft Dag aufgeregt. „Keine Panik, wir haben solche Situationen doch schon oft im Simulator getestet. Warum sollte es in der Wirklichkeit anders sein?“

Draußen ist derweil die Hölle los. Wären die Digidags außerhalb ihrer arg bedrängten Rakete, dann wäre Dig wohl sehr viel weniger von sich überzeugt. So aber ist seine ganze Aufmerksamkeit auf das Steuerpult gerichtet, so dass weder er noch Dag bemerken, wie sich ihnen ein besonders großer Brocken naht. Wie von einem Magneten angezogen, steuert er auf sein Ziel zu. Kurz darauf zerplatzt er auf der Außenhülle. Der Einschlag ist so heftig, dass die Rakete ins Trudeln gerät. Dann schießt sie plötzlich wie ein hell erleuchteter Feuerwerkskörper in die Atmosphäre des Planeten. Nur mit Mühe gelingt es Dig, die Rettungsrakete in Balance zu halten, während sie unaufhaltsam auf die Oberfläche des Planeten zurast.

Nur wenige Minuten später landet sie unsanft inmitten einer Einöde. Abgerissene Teile fliegen durch die Luft und es bildet sich eine Wolke aus aufgewirbeltem Wüstensand. Die Stille, die nach dem Aufprall einsetzt, ist beängstigend.

Szenenwechsel.

Man sieht die dunklen, bedrohlich wirkenden Konturen einer Person (MacGips), welche den Absturz von einem sicheren Ort aus beobachtet. Danach noch einen

Blick durch ein Fernglas, so dass man die Rettungsrakete der Digidags teilweise im Sand versunken sieht.

Szenenwechsel

Blick in das Innere der Rettungsrakete. Man sieht vieles Trümmern liegen und dazwischen Dig und Dag ohne Besinnung. Blick auf die Einstiegs Luke, welche aufgesprungen ist und durch die man einen dunklen Schatten sieht. Diesen Schatten – es ist der von MacGips, den man aber zu diesem Zeitpunkt nicht erkennen kann, es sei denn, man kann seinen Schatten sofort zuordnen, was sicher nicht der Fall ist, da kein Leser damit rechnet – sieht man im nächsten Bild auf den leblos daliegenden Dig fallen. Im nächsten Bild sieht man, wie sich Dig der Schatten, der jetzt etwas anders aussieht (denn es ist der von Flummel), nähert und eine ins Bild hineinragende blaue Hand erscheint. Diese kneift ihn in die Nase. Wie das sticht und kribbelt! Sofort schreckt Dig aus seiner Ohnmacht auf und befördert mit einem gewaltigen Nieser den „Attentäter“ an die gegenüberliegende Bordwand. Von dort rutscht er herab und landet auf dem Bauch des dort liegenden Dag. „Wo... wo... wo sind wir?“ staunt Dig, als er den seltsamen kleinen Gnind bemerkt. „Ich würde es dir schon sagen, wenn dieses blaue Dingsda endlich von meinem Bauch runtergehen würde“, schimpft Dag und versucht, sich so gut es geht von der plötzlichen Last zu befreien. Das unbekannte Wesen rollt zur Seite und kommt auf seinen runden Hintern zu sitzen. „Ob es sprechen kann, was meinst du?“ „Probieren wir es aus. Außerdem ist es unsere einzige Chance, in Erfahrung zu bringen, auf welchem Planeten wir gestrandet sind.“ Die Digidags versuchen nun mit Hilfe der Zeichen-

sprache, dem fremden Wesen zu verdeutlichen, dass es sie nur zufällig hierher verschlagen hat und dass sie dringend Hilfe benötigen, um den entstandenen Schaden an der Rakete reparieren zu können. Der Gnom schaut etwas hilflos auf die komischen Verrenkungen der Digidags und fragt verwundert: „Wenn ihr mit mir reden wollt, warum tut ihr es dann nicht einfach?“ „Hat man Worte? Das blaue Dingsda kann ja doch sprechen“, staunt Dag. „Blaues Dingsda? Ich muss doch sehr bitten“, antwortet das Wesen sichtlich beleidigt. „Ich bin Flummel und mit Sicherheit der einzige, der euch den Weg in die Stadt zeigen kann.“ „Tut mir leid, Flummel, das war nicht so gemeint“, antwortet Dag und reicht dem Wesen veröhnend die Hand. Dieses schlägt ein und fragt: „Ihr wollt also in die nächste Stadt?“ „Ja, wenn es dort jemanden gibt, der unsere Rakete reparieren kann.“ „Da bringe ich euch am besten zu Meister Almanus Tick, dem Uhrmacher.“ „Ein Uhrmacher?“ „Warum nicht? Meister Almanus Tick ist der beste Mechaniker der Stadt und hat schon so manches Raumschiff repariert.“ „Das ist gut. Dann bringe uns bitte zu ihm. Ihm können wir dann auch sagen, dass wir nur deshalb in diese missliche Lage geraten sind, weil wir einen Hilferuf empfangen haben.“ „Einen Hilferuf“, fragt Flummel verwundert. „Ja“, antwortet Dag und wiederholt den empfangenen Hilferuf, „...sind abgestürzt. Bitte helft uns. Unsere Koordinaten sind 36,87 zu 72,01. Bitte kommen!“ „Oh“, antwortet Flummel sichtlich verlegen. „Das ist aber dumm, ihr seid da wohl ein bisschen reingefallen.“ „Reingefallen?“ ruft Dag sichtlich erzürmt. „Wer treibt denn hier Scherz mit Notrufen?“ „Niemand. Es ist wohl mehr eine Panne. Vor vielen Jahren ist hier ganz in der Nähe ein fremdes Raumschiff abgestürzt. Dieses sendete den automatischen Notruf. Meister Almanus hat ihn zwar damals abgestellt und alle nötigen Teile ausgebaut, doch irgendwie erklingt er bei bestimmten Wetterkonstellationen noch immer im Weltraum. Wir haben bis heute nicht ergründen können, woran es liegt.“ „Das ist ja seltsam.“ „Ja, das sagt Meister Almanus auch. Ich werde ihm sagen, dass das Phänomen schon wieder aufgetreten ist. Doch nun folgt mir!“

#### Szenenwechsel

„Das ist aber ein trostloser Planet“, meint Dag, als sie aus der beschädigten Rakete klettern und ein Blick auf die scheinbar endlose Wüste werfen. Flummel gewinnt mit seinen breiten Füßen schnell an Vorsprung, während die Digidags bei jedem Schritt im Wüstensand versinken und nur unter größter Anstrengung folgen können. „Du, Dag, ich glaube dieser Flummel macht sich über uns lustig. In dieser Einöde gibt es doch keine Stadt!“ „Abwarten, Dig, vielleicht hinter dem nächsten Hügel.“ Und tatsächlich, als die drei den Hügel erklommen haben, geht es plötzlich steil bergab und der Blick wird auf eine etwas düster anmutende Stadt frei.

#### Szenenwechsel

Blick in die düsteren Straßenschluchten der Stadt, vielleicht ein Doppelseiter mit allerlei kuriosen Szenen (Wimmelbild mit Charakteren aus bekannten SF-Filmen aber auch Mosaikfiguren = Digidags und Fax?)

#### Szenenwechsel

Die Digidags folgen Flummel, der sie zielstrebig auf einen Laden zuführt. Dies wird von einer finsternen Gestalt beobachtet, welche sich hinter einer Ecke verbirgt. Man sieht wieder nur den schon wohlbekanntem Schatten von MacGips.

Die Digidags und ihr seltsamer Begleiter betreten die Uhrmacherwerkstatt. „Meeeeeister“, ruft Flummel in die Werkstatt hinein. Jetzt hört man auch ein leises Hämmern, dass aus einer der hinteren Ecken kommt und gleich darauf verstummt. Ein alter, weißhaariger Mann schlurft unständig heran. Als er die Ankömmlinge erblickt, zuckt er erst einmal zusammen und fragt mit leicht verwirrt klingender Stimme: „Ihr schon wieder... äh, ich wollte sagen, du schon wieder, Flummel? Hatte ich dir nicht gesagt, dass ich dich nicht mehr bei mir zu sehen wünsche, nachdem du... na, du weißt es selber am Besten, genug.“ „Tut mir leid, Meister, aber es ist ein Notfall.“ „Nun gut, drücken wir noch 'mal ein Auge zu, und erzähl mir, was es gibt!“ „Diese beiden Fremden hier heißen Dig und Dag und sind mit ihrer Rakete abgestürzt. Vielleicht kannst du dir den Schaden 'mal ansehen!“ „Hm“, antwortet Meister Almanus, einen misstrauischen Blick auf die Digidags werfend. „Meister Almanus“, meldet Dig sich jetzt zu Wort, „wir befinden uns auf dem Weg zu unserem Heimatplaneten, der Erde, welchen wir lange nicht gesehen haben. Bitte helft uns, möglichst bald nach Hause zurückkehren zu können. Sie sind der einzige, der uns helfen kann.“ Nachdenklich reibt sich Almanus das Kinn, wobei er die Digidags keinen Augenblick aus den Augen lässt. Nach einer Weile, in der die Spannung in den Digidags ins Unermessliche steigt, ringt sich der Uhrmacher zu einem zauderndem Nicken durch und antwortet: „Nun gut, doch stelle ich eine Bedingung.“ „Die wir schon jetzt zu erfüllen versprechen.“ „Gut, ihr dürft nichts in meiner Wohnung anfassen!“ „Na, wenn es weiter nichts ist.“

#### Szenenwechsel

Zusammen mit Flummel fliegen die Digidags zur Wohnung des Uhrmachers, wo sie von dessen Frau am Eingang empfangen werden. Meister Almanus will erst später nachkommen.

„Sie haben aber eine Menge schöner Uhren“, staunt Dig. „Ja, Almanus sammelt leidenschaftlich gern alte Uhren. Diese hier ist zum Beispiel eine Feueruhr. Anhand der Markierungen, die sich auf der Kerze befinden, wird die vergangene Zeit bestimmt.“ „Aha, und wenn das Fenster offensteht und der Wind die Kerze ausbläst, bleibt die Uhr stehen“, grinst Dag. „In gewisser Weise schon. In früheren Zeiten, als diese Uhren noch benutzt wurden, mussten sie deshalb regelmäßig überwacht werden“, erwidert die Frau des Uhrmachers und führte die Digidags in das Gästezimmer. Auch hier wimmelt es von Uhren aller Art. An den Wänden, in den Schränken und Regalen, auf den Tischen und Fenstersimsen, überall tickt es. In der Ecke steht eine besonders große und schöne Standuhr. „Diese Uhr, ist die Lieblingsuhr von Almanus. Man sagt, sie stamme ursprünglich aus einem Geisterhaus. Hört nur ihren Wohlklang: Tick Tack Ticketack, als ob die Uhr eine Seele hat und zu uns sprechen will. Ach, was sage ich da. Ihr könnt sie ja gar nicht mehr hören. Sie ist ja seit damals kaputt, wo ihr... Aber ich rede und rede“, unterbricht die Frau des Uhrmachers lachend ihren Wortschwall, „Macht es euch bequem, in einer halben Stunde gibt es Abendbrot.“ Damit entschwindet sie aus dem Zimmer und lässt die Digidags allein. „Du, Dag, diese Uhr, sieht sie nicht unheimlich aus? Es ist gerade so, als würde sie uns anstarren.“ „Ach, was du dir wieder ausdenkst“, lacht Dag, „es ist eine

Scribble von Seite 4.



Man ja, es was bestimmt nicht alles korrekt, aber man muss das erst ein wenig Spaß verstehen. Denn das hier ein wenig Erleben, wie die ersten Menschenaffen im Eis. Ja, du hast recht, das was sollte seine jeweils einen Beweis von ihrer ganz anders erhalten. So aber könnte man dann eine Platte aus Eis gut nach Hause nehmen.

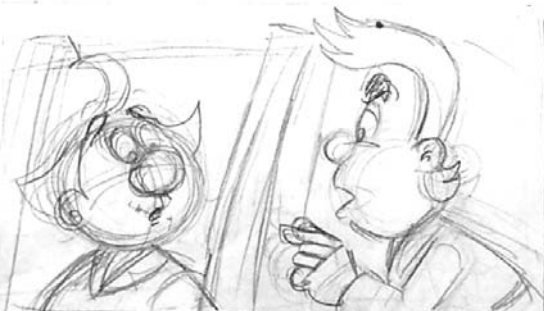


Dafür muss ich alles forgotten. Das, das ist, sei meinem Studenten, wie Babelim Brunnens einen wieder die Bad, gestochen haben. Mit Dir, erwarre, wird nicht klarer, da haben wir wieder eine unverständliche Quasimod, das heißt dem, auch diesen können, das ist nicht den, bröckelt eine, kumpfen, woffen, das Heutlich von dem Brunnens, verpörrtens, aufpörrtens.



Und auch hier, da das noch davon, wie wir auf dem Boden, eines Pterosaurius, welches kann zwei unser Flugzeug, Geschichte, hatte, die Babeli zurückfliegen! Niemandes wollte aus die Geschichte glauben und obwohl für Stoffe aller Leichtigkeit, Geschwindigkeit waren wir mit dem Flugzeug eine Brüllende Gemacht zu haben.

... Brüllende, kumpfen, woffen



Eigentlich... falls, Das, und ein wenig Pauses, Nicholentens fort, .. eigentlich was das die ganze Expedition eine Panzert. Eine mit wäre sie ebenso alles sich, gelassen. Und was wird Begriff, so hatte es schon keine keine Last mehr, mir das können der, Wissenschaft, coracum zu lassen... Mir ging es genauso, Das, wenn wir das nur erst wieder, zu Hause waren.



Vielleicht sind wir ja schon da. Die Instrumente liegt einen bewolkt Planeten an.

Velleicht...

alte Standuhr, weiter nichts.“ „Und doch weckt sie in mir irgend etwas, was ich nicht ganz deuten kann. Es ist mir fast, als hätte ich diese Uhr hier schon 'mal gesehen.“ „Hm“, antwortet Dag, sich noch einmal in dem Raum umsehend, „jetzt, wo du es sagst, Dig, ist es mir auch so, als wären wir schon einmal hier gewesen. Aber es kann doch gar nicht sein.“ „Nein, kann es auch nicht. Aber wahrscheinlich waren wir schon 'mal in einem ähnlichen Raum. Sicherlich erinnerst du dich auch noch an all die Uhrmacher, die wir auf der Erde getroffen haben, so dass wir miterleben konnten, wie sich die Kunst des Uhrenbaus im Lauf der Geschichte entwickelt hat.“ „Ja, Dig, das wird es wohl sein.“

#### Szenenwechsel

In einem dunklen Raum. Flummel tritt zögernd durch die Tür ein, wo er von MacGips erwartet wird, den man natürlich auch jetzt nur als Schattenumriss sieht. „Nun, Flummel, wie steht die Sache?“ „Gut.“ „Und was sagt Meister Almanus? Hat er sich nicht geweigert, sie bei sich aufzunehmen?“ „Nun, er hat gezögert. Aber sein gutes Herz hat ihn veranlasst, nachzugeben.“ „Gut, sehr gut. Dann weißt du ja, was du weiter zu tun hast! Ich muss diese Uhr haben! Unbedingt!“

#### Szenenwechsel

„Ah, da sind ja unsere beiden Gäste“, ruft Herr Tick, als Dig und Dag die Treppe herunterkommen. „Der Schaden an eurer Rakete ist nicht so schlimm, wie er aussieht. Dennoch fürchte ich, dass die Reparatur ein paar Tage andauern wird. Solange seid ihr natürlich unsere Gäste.“ „Das ist sehr großzügig von ihnen, Herr Tick, aber wir haben nichts, was wir ihnen für ihre Hilfe anbieten könnten“, meint Dig zerknirscht. „Macht euch darüber 'mal keine Sorgen“, wehrt Almanus Tick gutmütig ab. Die Digidags setzen sich voller Unbehagen an den reichlich gedeckten Tisch. Es gibt mehrere wie Früchte anmutende Leckereien, gebratene Vögel und ein Gebäck, das wie ein Gemisch aus Kuchen und Brot schmeckt. Die Digidags werden nun von zahlreichen Fragen nach dem Woher und Wohin bedrängt, so dass sie trotz der vielen Köstlichkeiten kaum zum Essen kommen. „Wir sind eigentlich alte Wandergefährten und unsere Heimat ist die Erde. Von dort wurden wir während eines Ausfluges in die Wüste Sahara von einem Raumschiff entführt, das, wie sich später herausstellen sollte, zum Neos flog.“ (Einfügen eines neu gestalteten Bildes, passend zum Heft # 25 „Die Entführung ins All!“) „Hast du gehört, Almanine – eine Entführung ins All! Das muss ja ein ungeheuer gefährliches Abenteuer gewesen sein. Ich bin mein Lebtag noch nicht weiter herumgekommen, als von meinem Haus bis zu meiner Werkstatt und wieder zurück.“

„Nun übertreibst du aber, Almanus. Hast du denn ganz vergessen, dass wir unseren vorigen Urlaub auf dem Mond verbracht haben?“ „Ich erinnere mich dunkel“, mischt sich Flummel ins Gespräch. Wir wohnten in einem überdachten Krater und das Essen war so schlecht, dass mir noch nicht einmal der Mondbitter half.“

#### Szenenwechsel

Aber auch das schönste Abendessen geht einmal zu Ende. Dig und Dag sind so vollgestopft, das sie nur noch müde ins Bett fallen. „Hoffentlich kann ich bei dem Ticken überhaupt schlafen.“ „Das wirst du schon, Dag. Hauptsache, wir sitzen nicht ewig auf diesem Planeten fest. Wer weiß, ob uns Almanus Tick wirklich helfen kann. Aber egal, ob es klappt,

wir müssen uns etwas einfallen lassen, wie wir uns bedanken können.“ „Uns wird schon etwas einfallen.“ Mit diesen Worten dreht sich Dag auf die Seite. „Dag, schläfst du schon?“ „Ja, tief und fest. Gute Nacht, Dig.“ „Gute Nacht, Dag.“ Es ist plötzlich still im Raum. Nur das gleichmäßige Ticken der vielen Uhren ist zu hören und dann, ein wenig später, das Schnarchen von Dig und Dag.

Da öffnet sich die Tür und Flummel kommt in den Raum geschlichen. Heimlich befestigt er bei den Digidags je einen Sensor auf der Stirn, wodurch sie einen gemeinsamen Traum haben. In einer Traumblase erscheint die Lieblingsuhr des Meister Almanus. Neben ihr steht in undeutlichen Konturen eine unsichtbare Gestalt, deren gestrichelt ange deutete Konturen entfernter an Digidag erinnern. Dieser spricht zu den beiden in einer Stimme, die den beiden bekannt vorkommt, obwohl sie aus entfernter Vergangenheit stammt: „Hört, Dig und Dag. Ihr müßt unbedingt die Uhr reparieren!“

Auf dem nächsten Bild entfernt Flummel die Sensoren und verlässt das Zimmer.

Am nächsten Morgen geht die Sonne wieder auf. Die Digidags wachen gleichzeitig auf. „Du, Dag, ich weiß jetzt, wie wir uns bei Meister Almanus für die Hilfe bedanken können.“ „Ich auch, wir sollten seine Lieblingsuhr reparieren. Schließlich haben wir ja für alle bekannten Uhrmacher auf der Erde gearbeitet.“ „Komisch, ganz genau den gleichen Gedanken hatte ich auch.“ „Nur wie machen wir das? Meister Almanus hat uns doch gebeten, hier nichts ohne seine Erlaubnis anzufassen.“ „Wir können ja Flummel fragen. Wenn er es uns erlaubt, dann wird sicher auch der Meister nichts dagegen haben.“ „Ja, du hast recht. Schließlich wollen wir ihm ja eine Freude machen. Und wenn er sieht, dass seine Lieblingsuhr wieder tickt, dann wird er uns bestimmt nicht böse sein.“

#### Szenenwechsel

Die Digidags und Flummel beraten sich.

#### Szenenwechsel

Die nächsten Tage vergehen wie im Fluge. Die Digidags fahren jeden Morgen in die Stadt, um benötigte Ersatzteile für die Reparatur der Rakete zu besorgen. Anschließend bringen sie diese zu Almanus Tick und Flummel in die Wüste, die eifrig an der Instandsetzung des Antriebs basteln. Abends sitzt man dann ganz in Familie um den Tisch im Wohnzimmer. Die Digidags erzählen von ihren zahlreichen Abenteuern und der Uhrmacher schwärmt von seinen ebenso zahlreichen Sammlerstücken. Bevor sie schlafen gehen, haben es sich die Digidags zu eigen gemacht, einen Abendspaziergang in die Wüste zu machen. Dort betrachten sie die Sterne und rätseln, bei welchem sie wohl die Erde finden werden. Bei ihrer Heimkehr schlafen Meister Almanus und seine Frau meistens schon, so dass die Digidags sich zusammen mit Flummel an die Reparatur der Uhr machen können.

Am Abend, nachdem ihre Rettungsrakete wieder instand gesetzt worden ist, ist auch die Uhr fertig und Dig und Dag beraten darüber, wann sie den Planet verlassen werden. Sie beschließen, am nächsten Tag Abschied von Meister Almanus zu nehmen. Sie kehren zurück und sehen an den erleuchteten Fenstern, dass der Meister und seine Frau noch wach sind. Um sie nicht unnötig zu stören, wollen sie sich heimlich in ihr Zimmer schleichen, werden aber dabei Zeugen des folgenden Gesprächs zwischen dem Meister und seiner Frau:

„... und ich sage es dir nochmal, nur die Digidags können es gewesen sein. Niemand anderes könnte ein Interesse daran haben.“ „Aber Almanus, das kann ich nun wirklich nicht glauben.“ „Nein, hast du denn vergessen, was damals geschehen ist?“ „Nein, wie könnte ich.“ „Na siehst du. Nur die Digidags können ein Interesse an der Uhr haben. Soll sich das ganze Unglück noch einmal wiederholen?“ „Nein Almanus, einmal war schlimm genug. Aber glaubst du denn wirklich, dass die Digidags zu so etwas fähig sind?“ „Sie haben es einmal getan und Flummel hat mir vorhin erzählt, dass sie, obwohl ich es ihnen verboten hatte, irgend etwas bei mir anzufassen, an der Uhr herumgespielt haben.“ „Aber sie können doch gar nicht wissen, dass...“ „Nein, eigentlich nicht, aber vielleicht hat der Anblick der Uhr bei ihnen eine Erinnerung geweckt. Wir müssen verhindern, dass ein weiteres Unglück passiert. Ich werde jetzt die Polizei anrufen. Wenn die Digidags zurückkehren, wird man sie festnehmen, und sie müssen uns sagen, wohin sie die Uhr geschafft haben.“

„Oh weh Dag, hast du gehört? Es hört sich an, als würde man uns verdächtigen, die wertvolle Standuhr gestohlen zu haben. Was sollten wir damit?“ „Aber wir haben sie doch gar nicht aus dem Haus geschafft. Und was soll das seltsame Gerede darüber, dass schon einmal ein Unglück geschehen ist?“ „Ja, das verstehe ich auch nicht so ganz. Aber da wir nicht die ganze Unterhaltung mit angehört haben, haben wir vielleicht einiges nicht richtig verstanden.“ „Nun, eines haben wir nicht missverstanden, Dig. Die Uhr ist nämlich wirklich weg“, sagt Dag nach einem kurzen Blick durchs Schlüsselloch.

„Was machen wir jetzt? Es klingt nicht so, als würde Meister Almanus uns glauben wollen, dass wir unschuldig sind.“ „Dann lass uns schnell unbemerkt in die Stadt verschwinden, Dag, vielleicht finden wir dort eine Spur der wahren Diebe.“

Gesagt, getan. Die Digidags steigen, so leise es geht, in das Flugmobil und verschwinden Richtung Stadt.

#### Scenenwechsel

Die Stadt ist voller als am Tage, was seinen guten Grund hat. Denn heute ist die Nacht der Händler. In den Geschäften und an Verkaufsständen in den Straßen werden

vielelei Waren angeboten. Insgeheim hoffen Dig und Dag, dass auch die Uhrendiebe den günstigen Zeitpunkt nutzen, um die Standuhr von Almanus Tick in klingende Münze umzuwandeln. Die Digidags haben das Flugmobil in einer Seitenstraße geparkt und suchen nun zu Fuß aufmerksam die zahllosen Stände ab. „He, ihr beiden, wollt ihr nicht ein paar Krakatitwurzeln kaufen?“ Ein dünner hagerer Mann löst sich aus dem Dunkel und zapft Dag am Armel. „Was sind das denn für Wurzeln?“ will Dag wissen. „Sie versetzen dich in schöne Träume ... hihi ... wenn du verstehst, was ich meine.“ „Nein danke, kein Bedarf. Mir reicht schon mein letzter Traum“, wehrt Dag ab. Da schießt plötzlich ein Polizeiauto über ihre Köpfe hinweg. Schon hat sich der Händler in Luft aufgelöst. „Ich glaube, wir sind auf der richtigen Spur, Dig. Hier werden jedenfalls auch illegale Waren angeboten.“ Das Polizeiauto ist inzwischen den Markt 'rauf und 'runter geflogen und verkündet nun durch Lautsprecher eine Suchmeldung, die Dig und Dag in die Glieder fährt. „Achtung! Achtung! Dem Uhrmacher Almanus Tick wurde eine wertvolle Standuhr gestohlen. Die Diebe heißen Dig und Dag sind klein von Wuchs, der eine blond, der andere schwarzhaarig. Zuletzt trugen sie blaue Fliegeruniformen. Für zweckdienliche Hinweise ist die Polizei jederzeit dankbar. Achtung! Achtung!“ Das Polizeiauto öffnet eine kleine Luke und gleich darauf flattern hunderte von Steckbriefen wie ein aufgeschreckter Vogelschwarm in die verdutzte Menge. Dag greift sich ein Exemplar. „Hat man Worte? Nun sind wir zwei gemeine Uhrendiebe, die sich auf der Flucht befinden.“ „He da, ihr zwei“, lässt sich wieder die Stimme des Händlers vernehmen, „keine Angst, ich verrate euch nicht. Aber seht doch einmal, was für schöne Kutten ich hier habe. Darin erkennt euch so leicht niemand.“ „Das wäre unsere Rettung, leider haben wir kein Geld, um die Kutten kaufen zu können“, klagt Dag. „Das macht nichts. Wenn ihr diese zwei Krakatitwurzeln zum Raumflughafen bringt und sie dem Kommandanten des zum Start bereitstehenden Raumfrachters übergibt, bekommt ihr die Kutten umsonst“, grinst der Händler hämisch. Den Digidags ist gar nicht wohl bei dem Gedanken, verbotene Ware zu befördern, dennoch nutzen sie die vielleicht einmalige Chance und willigen in den Handel ein.

## Die Helfer

Obwohl es im Impressum steht, scheinen die wenigsten Fans bis heute mitbekommen zu haben, dass an den Heften 73 A und B noch ein dritter Mosaikfan mitgearbeitet hat. Dabei handelt es sich um den in Fankreisen als Pteroman bekannten Digidags-Fan. Er ist der Verfasser des Intros „Die Digidags“ auf Seite 2 des Heftes 73 A und auch des im gleichen Heft enthaltenen Rückseitentextes „Die Geschichte der Uhr“, die an ähnliche wissensvermittelnde Seiten der frühen Mosaik-Jahrgänge anknüpft. Um ihm dafür zu danken, soll an dieser Stelle noch einmal explizit darauf hingewiesen werden.

Ein weiterer Dank gilt all jenen Fans, die ebenfalls mit kleineren und größeren Tipps am Zustandekommen der beiden Geschichten beteiligt waren.



## Szenenwechsel

Wider Erwarten sind die Digidags ohne Schwierigkeiten an den Kontrollen vorbei zum Frachtschiff vorgelassen worden, das in Kürze starten soll. „Vielleicht schützen uns die Gewänder, Dig. Der Händler wird schon gewusst haben, was er tut“, flüstert Dag mit vorgehaltener Hand, während die beiden das Deck des Raumfrachters betreten. „Wir wollen zum Kommandanten“, melden sie den wachhabenden Offizier. Darauf bittet sie der Offizier, im Vorraum zu warten, und verschwindet hinter einer Tür. „Kommandant, zwei Geistliche möchten dich sprechen.“ „Haben sie die Krakatitwurzeln dabei?“ „Ja, Kommandant.“ „Dann sind sie es. Auf diesen Moment habe ich lange gewartet. Führe sie herein!“ Der Offizier nickt und kommt kurz darauf mit den Digidags wieder. Dig und Dag müssen sich erst an das Halbdunkel des Raums gewöhnen. Doch dann erkennen sie, dass hinter dem Steuerpult eine Gestalt mit dem Rücken zu ihnen sitzt. „Wir haben die Ware für sie, Kommandant“, sagt Dag und geht einen Schritt auf die dunkle Gestalt zu. Als sich aber der Kommandant zu ihnen umdreht, blicken die Digidags geradewegs in das Gesicht

von Mac Gips. Der sitzt zwar in einem Rollstuhl und hat silbergraues Haar, aber seine Aura wirkt noch gefährlicher als zuvor. Dig und Dag sind so überrascht, dass sie kein Wort hervorbringen.

## Letzte Seite

Dig und Dag liegen gefesselt unter der Standuhr von Meister Almanus, und über sie gebeugt sieht man das schrecklich verzerrte Gesicht von MacGips, der ihnen droht.

## Schlussstext:

„Das hatten Dig und Dag nicht erwartet, hier ihren alten Widersacher MacGips, dem gerissenen Spion aus dem Großneonischen Reich, zu begegnen. Was will der Schuft von ihnen? Ist die ganze Begegnung vielleicht nur ein böser Zufall? Was haben sie von ihm zu erwarten und wie können sie Meister Almanus ihre Unschuld beweisen? Dies und noch vieles mehr lest ihr im nächsten

MOSAIK nach Hannes Hegen

## 73 A

### Dig und Dag – Endspiel im Orbit

Wir erinnern uns! Die Digidags haben das Raumschiff XR 8 verlassen und befinden sich in einem Raumgleiter auf dem Rückflug zur Erde. Unterwegs fangen sie einen Notruf auf und wollen dem Notleidenden natürlich sofort zu Hilfe eilen. Unglücklicherweise geraten sie dabei in einen Meteoritenschauer, der ihren Raumgleiter so stark beschädigt, dass sie auf einem unwirtlichen Planeten abstürzen. Dort werden sie von einem freundlichen Planetenbewohner namens Flummel aufgefunden und zum Mechaniker Almanus Tick gebracht, der sie in seinem Haus aufnimmt und sich um die Reparatur ihres Raumgleiters kümmert. Aus Dankbarkeit kümmern sich die Digidags unterdessen um eine alte Standuhr des Meisters, welche seit Jahren kaputt ist und auch vom Meister nicht repariert werden konnte. Doch plötzlich ist die Uhr verschwunden und die Digidags werden als Diebe verdächtigt. Sie müssen fliehen und begeben sich auf die Suche nach der Uhr, um ihre Unschuld beweisen zu können. Dabei geraten sie an einen zwielichtigen Händler, der ihnen Hilfe verspricht, doch plötzlich...

Doch verlassen wir an dieser Stelle erst einmal den Ort des Geschehens und begeben uns in eine frühere Zeit an einen anderen Ort.

Ansicht einer düsteren Felsenlandschaft in gewittriger Nacht. Auf bizarren Felsformationen zeichnen sich die düsteren Konturen eines alten bürgähnlichen Gebäudes ab, welches teilweise vom gleißenden Licht eines aufzuckenden Blitzes erhellt wird.

Auf dem Neos, unweit der Grenze zum Großneonischen Reich erheben sich die gewaltigen Mauern der Festung

Thorunsdal, Relikt einer uralten, düsteren Epoche. Dort, weitab von den Städten und ihren gesetzestreu und friedlichen Bewohnern, hat die Republikanische Union ihr Staatsgefängnis untergebracht, in das man all jene Individuen steckt, die sich nicht an die gesellschaftlichen Normen halten. Denn trotz allen Fortschritts auf allen Gebieten gibt es auch auf dem Neos noch immer Menschen, die ihren eigenen Vorteil über das Allgemeinwohl zu stellen versuchen. Dabei handelt es sich in erster Linie um Spione und Saboteure aus dem Großneonischen Reich. Aber auch so mancher Angehöriger der Republikanischen Union verließ den Pfad der Tugend und wurde zum Verräter an der Gesellschaft. Um diese für ihre Vergehen zu bestrafen und für die Gemeinschaft zu läutern, hat man die alte Festung Thorunsdal in eine Strafanstalt umgewandelt.

Blick in den großen Gemeinschaftsraum des Gefängnisses mit zahlreichen Gefangenen in gestreifter Gefängniskleidung, die verschiedenen Beschäftigungen nachgehen. Vielleicht Wimmelbild mit zahlreichen Bekannten.

Doch so düster die Mauern der Festung Thorunsdal von außen auch wirken, im Innern tut man alles, auch den Feinden der Gesellschaft ein menschenwürdiges Dasein zu bieten. Dazu gehört auch eine allabendlich stattfindende Freizeit, in der sich jeder Strafgefangene - im Rahmen der Vorschriften - ganz nach Gutdünken beschäftigen kann, sei es nun bei Spielen, mit Lesen oder beim Fernsehen.

Mac Gips, Peer Tyla und einige andere „Bekannte“ der Digidags, die von diesen gestellt worden sind, sitzen

vor dem Fernseher, wo gerade der Start des Raumschiffs XR 8 übertragen wird.

Mit verbissenen Zügen verfolgen einige gute alte Bekannte im Fernsehen den Start des neuen Forschungsschiffes XR 8. Geplant ist der Besuch einiger interessanter, erst kürzlich entdeckter Planeten, auf denen man beinahe chronologisch die Evolutionsgeschichte des Lebens verfolgen kann.

Fernsehbild. Rasmus Rotter interviewt die Dige-dags. Im Hintergrund steht Sinus Tangentus.



Privatskizze von Rookie für einen Fan.

„Wie fühlt ihr euch bei dem Gedanken, an einer solch bedeutenden Expedition teilnehmen zu können?“ „Ach, Rasmus“, antwortet Dig, „es ist schon ein schönes Gefühl, nach all den Aufregungen auf dem Neos nun wieder Abenteuer im Weltraum erleben zu können.“

Peer Tyla wendet sich Mac Gips zu und flüstert ihm etwas ins Ohr:

„Argh, schon wieder diese Dige-dags. Ich verfluche noch heute den Tag, an dem ich gerade sie von der Erde entführt habe. Millionen dumme Menschen leben auf der Erde und ich erwische ausgerechnet die, die uns nichts als Scherereien bereiten. Und nun muss ich sie fast jeden Tag im Fernseher sehen. Oh, wenn ich sie doch nur noch einmal in die Finger bekommen würde, Mac...“

Mac Gips, mit einem diabolischen Lächeln und unheimlich blitzenden Augen, flüstert nun Peer Tyla etwas ins Ohr:

„Mir geht es ganz wie dir. Aber die Dige-dags sollen mir nicht entgehen.“ „Nur wie. Wir sind hier eingesperrt und sie verlassen gerade den Neos. Sieh, da startet gerade das Raumschiff!“ „Meinst du, ich werde hier bleiben?“ „Hast du etwa einen Plan?“ Mac Gips schaut sich kurz um, nähert sich Peer Tylas Ohr noch mehr und flüstert noch leiser...

Blick auf das Gefängnis. Die Stimmung ist ähnlich der auf dem ersten Bild. Man hört Sirenen heulen (Lautschriften). Im Bild eingeklinktes Spruchbanner:

„Wenig später in dunkler Nacht wird der Fluchtplan dann vollbracht!“

Einige Tage später. Ein schweres Gewitter von ungekannter Stärke geht über dem Land nieder und mächtige Sturmböen von immer größer werdender Stärke fegen über den gesamten Neos. Die Schäden überall lassen sich kaum ermessen. Die Meteorologen stehen vor einem Rätsel. Und als wäre das noch nicht genug, wird auf der Festung Thorunsdal die Flucht zweier gefährlicher Spione aus dem Großneonischen Reich entdeckt.

Auf einer blitzerhellten Wand sieht man die Schatten von Peer Tyla und Mac Gips.

Schnell sind die Wachen auf den Beinen und nehmen die Verfolgung auf. Im Licht eines Blitzes entdeckt ein Posten die Schatten zweier verdächtiger Gestalten, die sich dem Tor nähern. „Alarm!!! Alle Mann zum Tor!!!“

Mac Gips und Peer Tyla machen sich an der Mechanik der Zugbrücke zu schaffen.

„Verdammt, Mac! Sie haben uns entdeckt! Da kommen schon die Wachen!“ „Mist, sie haben das Herablassen der Zugbrücke gestoppt. Aber wenn wir uns beeilen, dann schaffen wir es trotzdem noch!“

Mac Gips und Peer Tyla laufen über die halb heruntergelassene Zugbrücke. Dicht hinter ihnen die Wachen.

„Mac, ich glaube wir schaffen es nicht. Der erste Schuft hat mich schon fast ergriffen!“

Mac Gips blickt sich mit blitzenden Augen um. Auf den Lippen wieder ein diabolisches Lächeln. In seinen Augen spiegeln sich die Blitze am Himmel wieder.



Scribble einer Szene aus Heft 73 B.

„Tut mir Leid, Peer. Ich werde dich mit rächen.“

Mac Gips versetzt Peer Tyla einen mächtigen Fußtritt.

Mac Gips versetzt Peer Tyla einen mächtigen Fußtritt, der ihn zwischen die Verfolger zurückschleudert. Diese stürzen sich auf den Flüchtling, so dass Mac Gips Luft bekommt.

Mac Gips erreicht im Laufschrift das Ende der Zugbrücke.

„Die Zugbrücke hebt sich wieder. Aber nein, mich erwischt ihr nicht wieder. Mit einem guten Sprung müsste ich es eigentlich noch schaffen.“

Mac Gips springt.

„Ich wusste es, ich bin noch nicht aus der Übung. Juhu, ich bin frei, frei frei ...“

Mac Gips kommt weit nach hinten geneigt, ganz am nah am Rand des Abgrunds an, den die Zugbrücke überspannt.

„Geschafft!“ jubelt der Flüchtling, als seine Beine den Boden berühren, doch da schlägt ihm eine solch mächtige Windböe entgegen ...

Es sieht aus, als würde Mac Gips vom Blitz getroffen und sich dabei zerteilen

...während gleichzeitig dicht neben ihm ein Blitz einschlägt. Mac Gips verliert den Halt und taumelt zurück, auf den Abgrund zu, ...

Mac Gips stürzt in die Tiefe.

...der ihn mit unbarmherziger Gewalt verschlingt. Ist das das Ende?

Über den Abgrund beugt sich ein Schatten und blickt in die Tiefe.

Doch wer ist die Gestalt, die das Geschehen anscheinend beobachtet hat und nun besorgt in den Abgrund blickt?

Blick in die Augen des Schattens.

Blick in die Augen des nun grauhaarigen Mac Gips.

Verlassen wir nun die Vergangenheit und begeben uns zurück in die Zeit, in der wir die Digidags verlassen haben.

Mac Gips ist jetzt vollständig zu sehen (vielleicht von vorne?) während die Digidags langsam zurückweichen.

„Erkennt ihr mich wieder?“ fragte sie eine bekannte Stimme aus einer längst vergessenen Zeit. Und dann, nach einer kurzen Pause, als die Digidags nicht antworten: „Ja ich bin's, euer guter alter Freund Mac Gips. Hihhihi! Sagt nur, ihr erkennt euren alten Kameraden nicht mehr, der so viel für euch getan hat und euch sogar unter Missachtung seiner eigenen Gesundheit ein gutes Leben im Großneonischen Reich bieten wollte. Aber anstatt das zu würdigen, habt ihr mich verraten und zu dem gemacht, der jetzt vor euch sitzt. Hihhihi! Was denkt ihr denn jetzt, was ich mit euch tun sollte? Hihhihi!“

Die Digidags sehen sich erschrocken an.

„Du, Dig, ich glaube, Mac Gips ist verrückt geworden.“ „Ja, aber was will er von uns?“ „Sicherlich will er sich rächen.“

Mac Gips lehnt sich in seinem Rollstuhl zurück und beobachtet die Digidags mit einem gehässigen Lächeln.

„Nicht Rache, hihhi, Strafe habt ihr verdient“, fuhr Mac Gips fort. „Aber ich bin gar nicht so nachtragend, wie ihr vielleicht denken werdet. Tut mir einen kleinen Gefallen und ich lasse euch gehen. Hihhi!“ „Und wenn nicht?“ wagt Dig einzuwenden. „Dann lasse ich euch in den Weltraum schießen.“

Hinter den Digidags postieren sich zwei kräftige Männer hinter denen man wiederum ein Stück von Flummel erkennen kann.

„Was wollen Sie von uns?“ fragt Dig. „Nicht viel“, antwortet Mac Gips mit kalter Stimme. „Sagt mir nur, wie die Uhr funktioniert.“ „Die Uhr?“ fragen Dig und Dag wie aus einem Mund und sehen sich ungläubig an. „Welche Uhr denn?“ „Die Uhr von Almanus Tick“, sagt eine ihnen ebenfalls bekannte Stimme aus dem Hintergrund. Erstaunt drehen sich die Digidags um. Flummel tritt vor die Digidags.

„Flummel, du hier“, fragt Dag erstaunt. „Hat man dich etwa auch gefangen genommen?“ „Mich gefangen genommen?“ braust Flummel auf. „Hahaha! Wie köstlich! Ihr glaubt wohl noch immer, ich wäre euer Freund. Ich bin es, der euch hierher gelockt hat. Ihr seid mir auf den Leim gegangen wie zwei dumme Schulbuben, ihr, die Digidags, die man überall für ihre Schlauheit rühmt.“

Flummel schlägt sich stolz vor die Brust und streckt den verwirrten Digidags seine Zunge heraus.

„Dann bist du es, der uns die ganze Zeit hintergangen, die Uhr gestohlen und uns bei Meister Almanus angeschwärzt hat?“ „In eigener Person.“

Mac Gips mischt sich wieder ins Gespräch.

„Ich störe ja nur ungern die Gespräche von Freunden, hihhi, aber ich will jetzt von euch wissen, wie die Uhr des Almanus Tick funktioniert.“ „Sie heben es wohl im Großneonischen Reich nicht gelernt, die Uhr zu lesen?“ fragt Dag in etwas aufmüpfigen Ton, in welchen er immer dann verfällt, wenn er sich über etwas ärgert. „Aha, man will witzig sein“, knurrt Mac Gips nun ärgerlich, während Flummel sich auffällig verfärbt und mit beinahe hysterischer Stimme ruft: „Sagt uns, wie die Uhr funktioniert, oder ihr lernt mich richtig kennen!“

Dag winkt gelassen ab.

„Das haben wir doch gerade. Und wenn ihr nicht wisst, wie man eine Uhr liest, dann können wir euch auch nicht helfen. Basta!“

Nun wird auch Mac Gips zornrot im Gesicht.

„Nun gut. Ihr habt es nicht anders gewollt. Ich gebe euch

noch eine Stunde Bedenkzeit. Los, führt sie ab!“

Die beiden Männer hinter den Digidags ergreifen diese am Kragen.

Die beiden Männer hinter den Digidags ergreifen diese am Kragen und bringen sie aus dem Raum. Zurück bleiben nur Mac Gips und Flummel.

Mac Gips und Flummel unterhalten sich.

„Was machen wir, wenn sie nicht reden?“ fragt Flummel seinen wahren Meister. „Nun, in den Weltraum schießen natürlich“, antwortet Mac Gips gelassen und trommelt ruhig mit den Fingern auf die Lehne seines Rollstuhls. „Aber das dürfen Sie nicht!“ fährt Flummel erschrocken fort. „Warum?“ „Weil wir dann nie erfahren, wie die Uhr funktioniert.“ „Hihhi“, antwortet Mac Gips mit gehässigem Grinsen. „Glaubst du Wicht denn wirklich, dass es mir nur um die Uhr geht? Verraten mir die Digidags ihr Geheimnis, ist es gut für mich. Und wenn nicht, dann finde ich einen anderen Weg. In den Weltraum schießen lasse ich sie auf jeden Fall. Hihhi!“

Nun weicht Flummel erschrocken zurück.

„Aber das klingt ja, als wäret Ihr ein echter Schurke“, ruft Flummel erschrocken. „Das bin ich auch“, antwortet Mac Gips amüsiert. „Genau wie du.“ „Aber“, wendet Flummel verwirrt ein, „ich will doch nur meine Familie zurückhaben, die mir die Digidags genommen haben. Aber ich weiß genau, das sie nicht an ihrem Verschwinden Schuld haben, da sie nicht wissen, was sie damals getan haben.“ „Hihhi! Wen interessiert das, du Wicht? Und nun verschwinde aus meinen Augen oder ich lasse dich ebenfalls in den Weltraum schießen!“

Die beiden Männer schleppen Dig und Dag durch einen Gang.

Dig und Dag werden mit einem Fußtritt in einen Raum gestoßen.

Die Rakete startet in den Weltraum.

Dig und Dag sitzen auf dem Boden und unterhalten sich.

„Wir sind gestartet“, sagt Dig. „Du, Dig, ist dir auch das unheimliche Kichern von Mac Gips aufgefallen?“ „Bei jedem Kichern ist es mir kalt den Rücken runtergelaufen.“

Dig und Dag entdecken die Uhr von Almanus Tick, die sich im gleichen Raum befindet, wie sie.

„Schau mal, Dig, was dort steht!“ „Ich habe sie auch gleich erkannt. Aber was will Mac Gips mit ihr und warum sollen wir ihm sagen, wie sie funktioniert?“ „Diese Uhr muss ein Geheimnis bergen.“ „Ja, nur welches? Hast du eigentlich mal darüber nachgedacht, warum wir die Uhr so leicht reparieren konnten, während uns Meister Ticks Frau erzählte, dass sie sich nicht mehr reparieren ließe?“ „Jetzt, wo du es sagst, Dig, kommt mir die Sache auch reichlich spanisch vor. Warum sollten wir etwas schaffen, was Meister Tick selber nicht geschafft hat? Und jetzt erinnere ich mich auch wieder an meine Gefühle, als ich die Uhr



Scribble einer Szene aus Heft 73 B.

zum ersten Mal sah.“ „Ja, es kam uns so vor, als hätten wir die Uhr schon einmal gesehen. Aber je mehr ich darüber nachdenke, umso verwirrter bin ich.“

Die Tür öffnet sich und eine Gestalt tritt ein, die die Digidags mit sichtlichem Erstaunen anstarren.

Plötzlich öffnet sich die Tür und ein Mann betritt den Raum. Erstaunt sehen die Digidags zu ihm auf und können es nicht fassen, wer da vor ihnen steht: ...

Man sieht den jungen Mac Gips, ähnlich dem, den sie kennen, doch mit einem freundlichen Gesicht und einem eleganten Anzug.

...Mac Gips, so wie sie ihn aus ihren früheren Erlebnissen in Erinnerung hatten. Aber nein, irgendwie unterscheidet sich bei genauerem Hinsehen auch dieser Mac Gips von dem, der ihnen auf dem Neos so viele Scherereien bereitet hatte. Er scheint etwas jünger zu sein und sein Lächeln ist ein wirklich freundliches. Wer ist dieser Mann?

Der freundliche Mac Gips verneigt sich höflich vor den Digidags.

„Gestatten, meine Herren, mein Name ist Mac Gips. Wir kennen uns noch nicht, aber es ist nur noch eine Frage der Zeit.“ „Aber ...“, wollen die Digidags einwenden, doch der Besucher winkt nur ab. „Ich habe keine lange Zeit für Erklärungen. Folgt mir einfach! Wir müssen das Raumschiff verlassen. Ach ja, wir dürfen natürlich auch die Uhr nicht vergessen!“

Verwirrt sehen sich die Digidags an.

„Verstehst du das, Dig?“ „Das ist sicherlich irgend so eine Schurkerei von Mac Gips. Am besten, wir achten nicht darauf!“ „Vielleicht sollten wir doch mitspielen“, flüstert Dig nun Dig zu. „Es könnte ja sein, dass wir so etwas mehr über die Uhr erfahren und auch eine Möglichkeit zur

Flucht finden.“ „Gut, Dag, so machen wir es.“

Die Digidags und der junge Mac Gips tragen die Uhr durch den Gang.

„Gut wir kommen mit“, sagt Dig zu Mac Gips. „Doch Sie müssen mit anpacken. Für uns beide allein ist die Uhr zu schwer.“ „Kein Problem, meine Freunde. Ich hätte sowieso mit angepackt.“

Lauschend hält Dig eine Hand an sein Ohr.

Plötzlich, die drei haben schon fast den Hangar mit den Rettungsraketen erreicht, dringt ein schreckliches Jammern an ihre Ohren. „Hört ihr das auch?“ fragt Dig. „Ja, es hört sich schrecklich an.“ „Das ist euer Freund Flummel“, antwortet der seltsame Mac Gips. „Er soll in den Weltraum geschossen werden, weil er nicht wollte, dass man das mit euch macht.“ „Flummel? Aber er hat uns doch erst in diese Situation gebracht?“ „Ja, aber nur, weil er keinen anderen Ausweg mehr sah.“ „Das verstehen wir nicht.“ „Ihr werdet es verstehen. Doch nicht jetzt. Wir müssen Flummel befreien und dann so schnell wie möglich fliehen.“

Blick in einen Raum. Flummel soll gerade auf eine Abschussrampe gebunden werden, und um ihn herum stehen drei düstere Kerle. Die Digidags blicken in den Raum.

„Nun zier dich nicht so. Ein kleiner Knopfdruck nur und dann ist es vorbei. Haha! Aua! Der Kerl hat mich gebissen. Guy Nogk, drück' doch 'mal seinen Kopf nach unten!“ „Alles klar, Jam Lyp, ich habe ihn jetzt fest.“

Man sieht den dritten Kerl, der mit verschränkten Armen an der Tür steht, und Dig, der sich heranschleicht und die Pistole aus dessen Halfter zieht.

Dig bedroht die drei Kerle mit der Pistole, die sich ängstlich mit erhobenen Armen in eine Ecke drängen.

„Hände hoch! Los Dag, befreie Flummel! Und ihr, keine Bewegung oder es knallt.“ „Los schnell, beeilt euch!“ ruft der junge Mac Gips.

Man sieht Dag und Flummel davoneilen.

Dig schießt auf den Mechanismus, mit dem man das Schott des Raumes verschließen kann.

„So, jetzt bleibt mal schön im Raum und kommt uns nicht weiter in die Quere!“

Die Digidags, Flummel und der junge Mac Gips laufen mit der Uhr.

„Da steht eine der Rettungsraketen.“ „Gleich haben wir es geschafft.“ „Doch nein, schaut mal nach links!“



Privatskizze von Rookie für einen Fan.

Der alte Mac Gips rast mit einem düsengetriebenen Rollstuhl auf sie zu. In der Hand hält er einen Revolver.

„Zwei Mac Gips?“ rufen Dig und Dag wie aus einem Mund. „Jetzt verstehen wir gar nichts mehr.“ „Flummel, bring’ die Digidags und die Uhr in die Rettungsrakete! Ich kümmerge mich um den da.“

Der junge stürmt auf den alten Mac Gips zu und springt ihm mit einem riesigen Satz entgegen. Der Rollstuhl wird umgerissen und die beiden beginnen sich zu prügeln. Im Hintergrund sieht man einige Kerle, die dem alten Mac Gips zu Hilfe eilen.

Die Digidags und Flummel befinden sich im Cockpit der Rettungsrakete.

„Schau Dag, sie haben den jungen Mac Gips ergriffen. Wir müssen noch mal raus und ihm helfen!“ „Nein!“ ruft Flummel. „Es ist zu spät und zu gefährlich. Wir müssen die Uhr retten.“

Flummel drückt den Startknopf.

Die Rettungsrakete löst sich vom Raumschiff.

Ein wütender alter Mac Gips.

„Verdammt! Sie sind weg! Los, nehmt die Verfolgung auf!“

Die Rettungsrakete rast, von Mac Gips Raumschiff verfolgt, durch den Weltraum.

Einer der Handlanger von Mac Gips erstattet seinem Chef Meldung.

„Sie entkommen uns!“ „Was? Los, eröffnet das Feuer!“ „Aber die Uhr?“ „Muss man denn hier alles alleine machen? Denkt niemand mit? Nehmt den Laserstrahl und

zerschneidet damit die Rettungsrakete! Die Uhr können wir dann in aller Ruhe aufsammeln und die Digidags werden... Hihih!“

Blick auf einen Knopf mit der Aufschrift „Laser“, auf den sich der Finger von Mac Gips senkt.

Ein Energiestrahл löst sich aus der Bordkanone.

Die entsetzten Gesichter von den Digidags und Flummel.

„Die Schurken schießen auf uns!“ ruft Flummel. „Wir sind verloren!“ „Noch nicht“, ruft Dig und eilt zum Schleuderknopf der Pilotenkanzel.

Digs Finger senkt sich auf den Knopf mit der Aufschrift „Absprengung der Rettungskapsel“.

Die Pilotenkabine löst sich in dem Moment von dem Raumgleiter, als der Laserstrahl diesen zerschneidet. Der Raumgleiter zerfällt. Es sieht aus, als wäre alles verloren.

Mac Gips reibt sich jubelnd die Hände.

„Das war meine Rache. Herrlich, dieses Feuerwerk. Darauf habe ich nun eine Ewigkeit gewartet.“

Einer der Raumschiffpiloten wendet sich an MacGips.

„Es sieht so aus, als würden sie noch leben, Chef. Jedenfalls ist die Pilotenkapsel noch intakt.“

Der Pilot und Mac Gips schauen auf den Bildschirm mit der in einem Trümmerfeld schwebenden Rettungskapsel.

„Um so besser. Dann ist auch die Uhr mein. Los, sammelt die Kapsel ein!“

Das Raumschiff von Mac Gips nähert sich dem Trümmerfeld des zerstörten Raumgleiters. Ihm nähert sich eine kleine Sauerstoffflasche.

*Mit donnernden Turbinen jagt das Raumschiff der Schurken in das Trümmerfeld des Raumgleiters hinein. Niemand bemerkt die kleine Sauerstoffflasche, die gefährlich nahe an einer Antriebsdüse der Rakete vorbeischiebt.*

Mit einer gigantischen Explosion fliegt Mac Gips Raumschiff auseinander:

*Huch, was ist denn hier geschehen,  
hat man so 'was schon gesehen?  
Ein Feuerwerk im Weltenraum  
ist hier Wahrheit und kein Traum.*

*Erst sah man nur 'nen großen Blitz,  
nein, das ist bestimmt kein Witz,  
denn schon erblickt man überall,  
einen gleißend' Feuerball.*

*Doch was so schön ist anzuschauen,  
war in Wirklichkeit ein Grauen.  
Zerbarst doch hier in Windeseile  
ein Weltraumschiff in tausend Teile.*

*Ach, wie konnte das geschehen,  
hat der Pilot denn nicht gesehen,  
dass dort trieb – man glaubt es kaum -  
ein Treibstofftank im Weltenraum?*

*Wir sehen hier die Trümmer sausen,  
was uns erfüllt mit schlimmem Grausen.  
Wie wird's um uns're Freunde stehen,  
werden wir sie wiedersehen?*

*Man möcht' die Augen nur verschließen,  
vor diesem wüsten Weltraumschießen,  
das, von den Bösen angefacht,  
sie selber hier hat umgebracht.*

Die Rettungskapsel mit den Digidags und Flummel dreht sich um sich selbst.

*Durch die gewaltige Druckwelle wird die Rettungskapsel der Digidags wild herumgewirbelt, so dass die Insassen die Besinnung verlieren.*

Die Digidags liegen mit verbundenen Köpfen im Bett und schlagen benommen die Augen auf.

Blick auf zwei verschwommene Gesichter.

Die Gesichter sind jetzt zu erkennen. Es handelt sich um Bhur Yham und Almanus Tick, die ihnen freundlich entgegenlächeln.

Erstaunt sehen sich die Digidags an.

*„Wo sind wir, was ist geschehen? Bhur Yham? Das ist doch die XR 8? Wie kommen wir hierher?“ „Bleibt ruhig, ihr beiden“, antwortet Bhur Yham mit väterlicher Stimme. „Ich glaube, es ist an der Zeit, euch über einige Dinge aufzuklären. Seid ihr dazu bereit?“*

Bhur Yham sitzt zurückgelehnt in einem Sessel und erzählt.

*„Ihr wundert euch mit Recht, mich wiederzusehen. Eigentlich war so 'was nicht geplant. Doch leider haben wir eine große Dummheit begangen, als wir euch so mir nichts, dir nichts erlaubten, alleine zur Erde zurückzukehren. Zumal es schon beim ersten Mal in einer Katastrophe geendet hat.“ „Aber ...“, werfen die Digidags ein, doch Bhur Yham unterbricht sie sofort wieder und fährt fort. „Ja, ihr habt richtig gehört. Es war bereits euer zweiter Heimflug zur Erde.“*

Erstaunt schauen sich die beiden Digidags an.

*„Verstehst du, Dig, was Bhur Yham uns da sagen will?“ „Nein, Dag. Vermutlich sind wir auch bloß noch etwas zu benommen und haben Bhur Yham gerade falsch verstanden.“ „Ich wünschte, es wäre so“, antwortete Bhur Yham. „Doch lasst es mich der Reihe nach erzählen. Alles begann damit, dass wir zu einer neuen Expedition in den Weltraum starteten. Ihr beide träumtet von aufregenden Abenteuern und unvergesslichen Erlebnissen, doch der Flug verlief völlig anders.“*

Bhur Yham sitzt wieder auf seinem Stuhl.

*„Euch wurde schnell langweilig. Und als wir uns in Erdnähe befanden, batet ihr mich, euch einen Raumgleiter zur Verfügung zu stellen, damit ihr heimkehren könnt. Dummerweise hattet ihr unterwegs eine Havarie und musstet auf dem Planeten Hora notlanden. Nach einigem Suchen fandet ihr Meister Almanus, der euch gut aufnahm und der euch versprach, euer Raumschiff zu reparieren. Ihr erzählte ihm euer Abenteuer, und dass ihr euren Gefährten Digidag vermisst, den ihr auf der Erde zurückgelassen hattet. Wie groß war aber euer Entsetzen, als euch Meister Almanus erzählte, dass seit eurem Start ins All auf der Erde Jahrhunderte vergangen waren. Seine Frau war über euren Schmerz so sehr gerührt, dass sie ihren Mann fragte, ob er euch nicht helfen könne, denn schließlich war er der Hüter einer Zeitmaschine, dem Artefakt einer untergegangenen Kultur. Doch Meister Almanus lehnte es als zu gefährlich ab. Dummerweise habt ihr das Gespräch durch Zufall belauscht. Eure Sehnsucht nach eurem Gefährten Digidag war so groß, dass ihr euch in der Nacht in den Uhrenraum geschlichen und an der Uhr gedreht habt. Ihr wusstet nicht, dass man immer nur einen bestimmten Zeitraum in der Zeit zurückreisen darf, wenn man nicht eine kosmische Katastrophe auslösen will. Doch ihr drehtet die Zeit viel zu weit zurück. Die Uhr explodierte und richtete ein unbeschreibliches Chaos an. Während ihr nur euer Gedächtnis verloren hattet, breitete sich die Explosionswelle immer stärker werdend über Lichtjahre hinweg aus. Die Zeit in allen betroffenen Zonen spielte verrückt. Während an einem Ort alles so blieb, wie es war, war die Zeit nur wenige Meter daneben vielleicht um Jahrhunderte zurück und auch voraus. Einige Menschen, die sich beim Eintritt der Katastrophe genau an der Grenze zweier Zeitzonen befanden, gab es plötzlich sogar doppelt, in einer alten und einer jungen Version. Ihr könnt euch sicher vorstellen, was das für die betroffenen Gebiete bedeutet hat? Überall ...“*

Entsetzt halten sich die Digidags ihre Hände an den Kopf.

„Aufhören, Bhur Yham, aufhören! Da bekommt man ja beim bloßen Zuhören Kopfschmerzen. Uns reicht die Kurzfassung. Was passierte mit und wer ist dieser Digidag, der angeblich unser Gefährte auf der Erde gewesen sein soll?“

Blick auf einen nachdenklichen Bhur Yham.

„Ihr habt Recht. Eine Kurzfassung ist sicherlich ausreichend. Wir wissen natürlich nicht genau, was mit euch passiert ist, aber wir vermuten, dass ihr euer Gedächtnis nicht gleich verloren habt. Dies geschah vermutlich erst nach und nach während eures Rückflugs zur Erde, oder sogar erst vollständig, als ihr längst dort angekommen wart. Eigentlich habt ihr zu euren Gefährten Digidag zurückkehren wollen, den ihr im alten Rom zurückgelassen hattet. Doch als ihr zur Erde zurückkehrt war, lag diese Zeit noch weit vor euch. So durchwandertet ihr die Jahrhunderte der Erdengeschichte bis zur Wende des dortigen 19. zum 20. Jahrhundert, wo wir euch endlich wiederfanden. Glücklicherweise waren auch wir in unserem Raumschiff von den Ereignissen weitgehend unbehelligt geblieben. Wir mussten euch in all den Erdenjahrhunderten suchen, weil wir euch brauchten. Nur mit eurer Hilfe konnte man die Katastrophe rückgängig machen, weil nur ihr wissen konntet, wo genau ihr an der Uhr herumgedreht hattet. Meister Almanus hatte sie repariert, so dass wir euch in den verschiedenen Zeiten suchen konnten. Da Meister Almanus die Tücken der Uhr genau kannte, war keine zusätzliche Gefahr dabei. Wir brachten euch zurück nach Hora, stellten euer Gedächtnis wieder her und konnten mit eurer Hilfe alles wieder in Ordnung bringen. So dann, um eine erneute Katastrophe zu verhindern, löschten wir abermals alles aus eurem Gedächtnis, was mit eurem ersten Abenteuer auf Hora und dessen Auslöser zu tun hatte. Das war das Wissen um euren irdischen Gefährten Digidag. Sodann nahmen wir die damals unterbrochene Forschungsreise wieder an der Stelle auf, wo ihr uns beim erstenmal verlassen hattet. So konntet ihr uns all die Abenteuer erzählen, die ihr in der Zwischenzeit auf der Erde erlebt hattet. Dieses Wissen hatten wir euch gelassen. Doch ich war fortan skeptisch und fasste euch seitdem wohl etwas härter an, als es geboten war. Und was weiter geschah, das wisst ihr selber. Ein dummer Zufall wollte es, dass ihr abermals auf dem Planeten Hora landetet. Und wie Flummel uns sagte, war dies ein Werk von MacGips. Er hatte durch eure Aktion seine Familie verloren. Und leider blieb diese auch nach der Korrektur der Zeitlinie verscholen. Er hoffte, dass er sie mit eurer Hilfe zurückbekommen wird.“

Die Digidags sind erstaunt.

„Aber wie sollen wir das machen? Wir wussten doch gar nicht mehr, dass die Uhr eine Zeitmaschine ist.“ „Ja, aber das wusste Flummel nicht“, mischt sich Meister Almanus ein. „Er wusste nur, dass außer mir nur euch noch gelungen war, den komplizierten Uhrenmechanismus zu bedienen. Und diesen hatte ich deaktiviert, nachdem das Unglück bereinigt war. Aber euch war es gelungen, diesen bei euren Reparaturverfahren jetzt wieder in Gang zu setzen. Es bestand also eine akute Gefahr.“

Flummel steht geknickt neben dem Bett der Digidags.

„Es tut mir leid!“ „Ach was, Flummel“, antwortet ihm Dig

lächelnd. „Es ist ja nichts weiter passiert.“ „Und wir haben ja wohl auch genug Unsinn verzapft, dass du uns böse sein musstest“, fügt Dag noch an.

Die Digidags wenden sich nun Bhur Yham zu.

„Aber wenn man fast alles wieder in Ordnung gebracht hat, warum gibt es Mac Gips dann zweimal?“ fragt Dag Bhur Yham. Und Dig fügt noch an: „Und warum ist der junge Mac Gips so ganz anders?“ „Ja“, antwortet Bhur Yham nachdenklich, „darüber können wir nur Vermutungen anstellen. Aber nach dem, was Flummel so mitbekommen hat, trug es sich folgendermaßen zu. Bei seiner Flucht aus dem Gefängnis tobte ein ganz schrecklicher Sturm. Dies war eine Folge der von euch ausgelösten Zeitwelle. Als er dabei einen Graben übersprang, durchquerte er eine von einem Blitz gerade erzeugte Zeitblase, die gerade in dem Augenblick Gegenwart und Vergangenheit teilt. Durch seinen Schwung verließ er sie auch gleich wieder und war plötzlich doppelt da. Einmal als junger Mann und einmal, so wie ihr ihn kennt. Allerdings war dieser ältere Mac Gips in den Abgrund gestürzt und verletzte sich dabei so schwer, dass er fortan im Rollstuhl sitzen musste. Doch sein jüngeres Ich kümmerte sich liebevoll um ihn, denn ihr müsst wissen, dass der junge Mac Gips ein hoffnungsfroher und enthusiastischer Künstler gewesen war, bevor er, verbittert durch die Ablehnung seiner Kunst, zum Verbrecher und Spion wurde. Doch nun haben ihn seine Untaten für immer eingeholt.“ „Und was passiert jetzt mit uns?“ will Dig wissen.

Meister Almanus mischt sich wieder ein.

„Ich glaube, dass kann ich euch sagen. Wir haben einen großen Fehler begangen, als wir euch nach der Reparatur der durcheinandergeratenen Zeitlinie teilweise euer Gedächtnis genommen haben. Ich werde also für euch noch einmal die Zeitmaschine betätigen, bevor ich sie für immer zerlegen werde. Wir bringen euch zur Erde und soweit in der Zeit zurück, wie wir gefahrlos verantworten können. Dies wird nicht so weit zurückreichen, dass wir euch in der Zeit absetzen können, aus der euch einst Peer Tyla geholt hatte. Aber mit etwas Glück werdet ihr euren Digidag in einer späteren Zeit wiederfinden. Wollt ihr das?“ „Und ob wir das wollen“, antworten die Digidags wie aus einem Mund.

Abschiedsszene.

Abermals verabschieden sich die Digidags von Bhur Yham, seiner Mannschaft und zusätzlich auch noch von Meister Almanus und Flummel. Dabei fließt so manche Träne auf beiden Seiten. Kurz darauf setzt man die Digidags auf der Erde ab. Sie sind wieder zu Hause angekommen. Doch wann sind sie dort angekommen? Es ist die Zeit der Ritter. Die Digidags verdienen sich als Spielleute und ziehen durch die Lande, in denen einst die Brüder ihres treuen Freundes Teutobold gelebt hatten. Hier hatten sie einige Jahrhunderte früher ihren Digidags wiedertreffen wollen. Würde sie ihn aber auch jetzt dort finden? Dig und Dag ahnen nicht, dass vor ihnen das größte Abenteuer ihres Lebens liegt. Doch wie es weitergeht, könnt ihr ab dem Mosaik 90 nachlesen.

# Wie das „Mosaik nach Hannes Hegen“ 73 A entstand, warum die 73 B folgte, die 73 C aber nicht

Das Autorenkollektiv gibt Auskunft

Von MICHAEL-PETER JACHMANN

Eine Trauer, die wohl nie enden wird, und die in jedem echten Mosaiker-Herzen wohnt – die Trauer um das Ende der Digidags im Juni 1975. So viele Geschichten, die nicht mehr erzählt wurden, so viele Träume, die nun ins Kraut schossen. Wenn schon Hannes Hegen und sein Gestalterkollektiv und der Verlag Junge Welt keine neuen Abenteuer mehr erzählten, die Mosaikfreunde wollten und wollen. Und so entspannen sich quasi an den Biertischen – pardon, an den mit Himbeersaft in klarem Quellwasser eingedeckten Tischen Phantasien über Phantasien. Die Digidags in den Weiten des Alls, wo nie zuvor ein Kobold gewesen ist; die Digidags in Zeiten, denen nie zuvor Hegens Stift begegnet ist. Aber oftmals setzten die Mosaiker genau da an, wo manches Digidag-Abenteuer einfach aufhörte und man immer das Gefühl hatte – das ist nicht das Ende der Geschichte! Und mancher Mosaiker belässt es nicht beim Spintisieren, der macht Nägel mit Köpfen bzw. eine richtige neue Geschichte mit Bildern ganz nach Vorbild des „Mosaik von Hannes Hegen“. Zum Beispiel Rookie und sein später hinzugekommener Co-Autor Predantus.

Nach den vielen lustigen Planetenabenteuern ging es am Ende des Mosaiks 73 holtedipolter zur Erde zurück. Das kann es doch nicht gewesen sein, spürten sie und entdeckten das wahre Ende der Weltallabenteuer der Digidags, verewigt in den Heften 73 A und 73 B nach Hannes Hegen.

*Was hat Dich auf die Spur von Dig und Dag nach deren Abflug vom Steinzeitplaneten gebracht?*

**Rookie:** Das reicht schon ein paar Jahre zurück. Schon einige Zeit vor der BMC-Gründung 2001 entstand die Idee zur Fortsetzung der Nummer 73. Zum einen mochte ich die Geschichten im Weltraum besonders, weil mich Sciencefiction begeistert. Aber es ist im gewissen Sinn auch einfacher, Weltallabenteuer zu entwickeln, weil man da nicht soviel recherchieren muß wie bei historischen Themen. Da kann man seiner Phantasie noch mehr freien Raum lassen. Wer weiß schon, wie Lebewesen und Kulturen auf fremden Planeten aussehen könnten!

Und außerdem gefielen mir die schönen blauen Fliegeruniformen der Raumfahrer vom Neos so gut, die wollte ich auch unbedingt zeichnen! Schließlich faszinierte mich auch die Figur des MacGips, der trug das Potenzial in sich, noch mehr herauszuholen, wie

das ja oft bei Bösewichtern der Fall ist.

Außerdem empfand ich das Ende der Weltraumserie immer als sehr abrupt. Das konnte es doch nicht gewesen sein, dachte ich – ganz im Gegensatz zu meiner Lieblingsserie der Digidags-Mosaik „In Amerika“. Da war die Geschichte richtig rund und zu Ende erzählt.

*Wie ist die Nummer 73 A dann entstanden?*

**Rookie:** Im Jahr 2000 gewann das Internet für uns Mosaikfans an Bedeutung, als das Comicforum eingerichtet wurde. Da fanden sich bald viele Mosaikfreunde und diskutierten Fragen wie – gefallen Euch die Digidags oder die Abrafaxe besser? Welche Fan-Fiction gibt es eigentlich? Nach und nach bildete sich dann auch der Interessentenkreis für die Gründung eines Mosaikclubs in Berlin heraus. Als wir das im Januar 2001 vollzogen, hatte ich vier Seiten meines geplanten Digidag-Comics gezeichnet. Es sollten 24 Seiten werden, wie bei Hannes Hegen, das Heft sollte auch den Stil aufnehmen. Aber ein ganzes Heft ist für einen einzelnen Zeichner eine immense Arbeit. Und für das Mosaik-Nummer 1 zeichnete ich die Geschichte „Der Zauberer von Rom“. So blieb die 73 A ein gutes halbes Jahr liegen. Ich hatte einen Text entwickelt, war aber mit dem nicht ganz zufrieden. Der Plot war zwar ganz gut, doch ich wollte einen, der dem Stil von Lothar Dräger entspricht, inhaltsvoll und dabei lustig und spannend. Inzwischen kannte ich Predantus durch die BMC und holte ihn zur Hilfe. Auf ihn kam ich, weil er im Mosaikforum desöfteren das „Mosaik von Hannes Hegen“ nach Heft 223 weitergeschrieben hatte und dabei dem Stil der Digidags sehr nahe kam.

*Hat Dein Einstieg das Projekt sehr verändert, Predantus?*

**Predantus:** Das eigentliche Ziel der Geschichte habe ich natürlich erhalten, aber den Grundplot schon überarbeitet. Ich habe die Rückblende zur Flucht von Mac Gips aus der Festung Thorunsdal eingefügt und die Geschichte so weiterentwickelt, dass sie in einem Heft nicht mehr unterzubringen war. Aber ich hatte auch gleich gesagt, dass Rookies Ideen für diese Geschichte den Raum für ein Heft sprengen. Für die 73 A orientierte ich mich an seiner bereits vorhandener Handlungsbeschreibung, für die 73 B war die noch nicht vorhanden. Ich habe diesen Part übernommen und ihm eine Beschreibung der einzelnen Bilder geliefert, was in welcher Szene passiert. So konnte er sich aufs Zeichnen konzentrieren.

**Rookie:** Eigentlich wollte ich, wie damals üblich im Mosaik, im Heft 73 A eine in sich geschlossene

Geschichte erzählen, es sollte zwar eine Fortsetzung geben, aber wieder mit einer neuen Story.

**Predantus:** Selbst zwei Hefte reichten für die weiterentwickelte Geschichte nicht aus, wie sich herausstellte. Deshalb fügten wir das komplette Exposé diesem Sonderheft bei.

*Almanus Tick trägt unverkennbar Hegensche Züge, die Uhrgeschichte spielt gewiss auf die Legende der Namensbildung der Digidags an. Nun waren Dig und Dag ohne ihren Digidag im All unterwegs, erlebten danach Abenteuer auf der Erde ohne ihn, obwohl sie ihn doch eigentlich früher schon wiedergefunden hatten, nämlich im Mittelalter. Wie habt Ihr das Digidag-Problem gelöst?*

**Predantus:** Das war eine echte Herausforderung und hat letzten Endes unsere Geschichte doch reichlich kompliziert gemacht. Wer sich noch nie mit Sciencefiction beschäftigt hat, wer nie etwas von Zeitreisen und Zeitparadoxien gehört hat, der bekommt hier Probleme, alles zu verstehen. Jedenfalls hat mich Digidag einige Zeit beschäftigt, an denen mir keine taugliche Idee einfiel. Nach Tagen endlich hatte ich es: Dig und Dag vergaßen Digidag durch einen von ihnen ausgelösten Zeitsprung. Und daß sie ihn im Mittelalter wiederfanden statt im 19. Jahrhundert, wie es der Chronologie nach hätte passieren müssen, löste ich durch eine zweite Entführung der beiden Digidags ins All – diesmal durch Bhur Yham, der das von den Digidags ausgelöste Zeitchaos korrigieren wollte. Auf diese Weise konnte ich gleich noch erklären, warum Bhur Yham in der regulären Weltraumserie auf der Planetenreise plötzlich so unfreundlich zu den Digidags wurde und ihnen die Schuld an allen Mißgeschicken in die Schuhe schob.

*Eine besondere Beziehung scheint Dich mit Flummel zu verbinden, Rookie. Werden wir ihm irgendwann wiederbegegnen?*

**Rookie:** Meine Internetseite hieß eine Weile [www.flummelland.de](http://www.flummelland.de). Das ist richtig. Flummel ist nach Fabelwesen aus der englisch-schottischen Sagenwelt gestaltet. Kleine Wesen, die mal gut und mal böse sind. Das ist auch im Heft erklärt. Der Name des

blauen Gnoms allerdings ist von meinem Familiennamen abgeleitet. Eine Wiederbegegnung mit Flummel in anderen Projekten habe ich nicht geplant.

*Die 73 B ist zum Schluss sehr textlastig und hätte als Stoff für ein weiteres Heft dicke ausgereicht. Warum habt Ihr Euch gegen eine 73 C entschieden?*

**Rookie:** Ja, eine 73 C hätte durchaus daraus werden können. Aber der Aufwand für ein Heft ist immens, ein solches Vorhaben bindet die ganzen Kräfte, versperrt den Weg für anderes. Allein für das Kolorieren der 73 B habe ich zwei Wochen am Stück gebraucht, wobei ich jeden Tag von 6 bis 20 Uhr am Schreibtisch gesessen habe und nichts anderes mehr tat. Das kann man im Normalfall gar nicht machen. Außerdem haben Predantus und ich inzwischen auch andere Projekte. So schwebte mir längst ein eigenes Comic vor mit Figuren, die ich selbst erdacht habe und einer eigenen, ganz neuen Geschichte. Irgendwann will ich auch das Image des „Fanzeichners“ ablegen, wirklich mit eigenen Sachen auf die Beine kommen. „Die Virtonauten von Remory“ sollen ein Anfang sein. Ich will das erste Heft zur Comicbörse 2007 in Wolfen vorstellen. Der Text liegt fertig vor, ein Drittel der Zeichnungen auch. Da ich das aber nebenberuflich machen muss, dauert das Ganze seine Zeit.

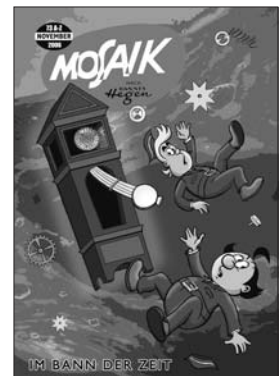
*Welche Pläne hast Du, Predantus?*

**Predantus:** Scheuch und ich bauen einen Verlag auf, mit dem wir Lücken populärer Kinder- und Abenteuerliteratur schließen möchten. So wollen wir die Geschichten um den „Zauberer von Oz“ völlig neu und komplett herausgeben, neu übersetzt und mit neuen Zeichnungen. Da hoffen wir auch auf Rookie als Illustrator, weil uns sein Stil sehr gut gefällt. Weitere Projekte sind die komplette Neuherausgabe von vier Indianergeschichten von Emilio Salgari die seit den 1930er Jahren nicht mehr aufgelegt worden sind. Ein weiteres großes Projekt ist „Die Mondtrilogie“ von Edgar Rice Burroughs.

*Viel Glück für Eure neuen Projekte, aber großes Dankeschön für die 73 A, B und zwölf Mosa-icke!*

## Der erste MOSAIK-Fan-Sammelband ist da

Ab sofort gibt es einen auf 22 Exemplare limitierten Sammelband mit den beiden Fan-Mosaiken „Tick Tack Ticketack“ und „Endspiel im Orbit“ Dieser enthält die beiden Hefte 73 A und 73 B sowie das hier vorliegende Sonderheft 73 Z, das die beiden Abenteuer um einige Sekundärinformationen ergänzt und somit auch einen kleinen Blick hinter die Kulissen eines Fanprojekts wirft.





*Für Carsten*

*von*

*H. Rodie*

*6.2.2006*