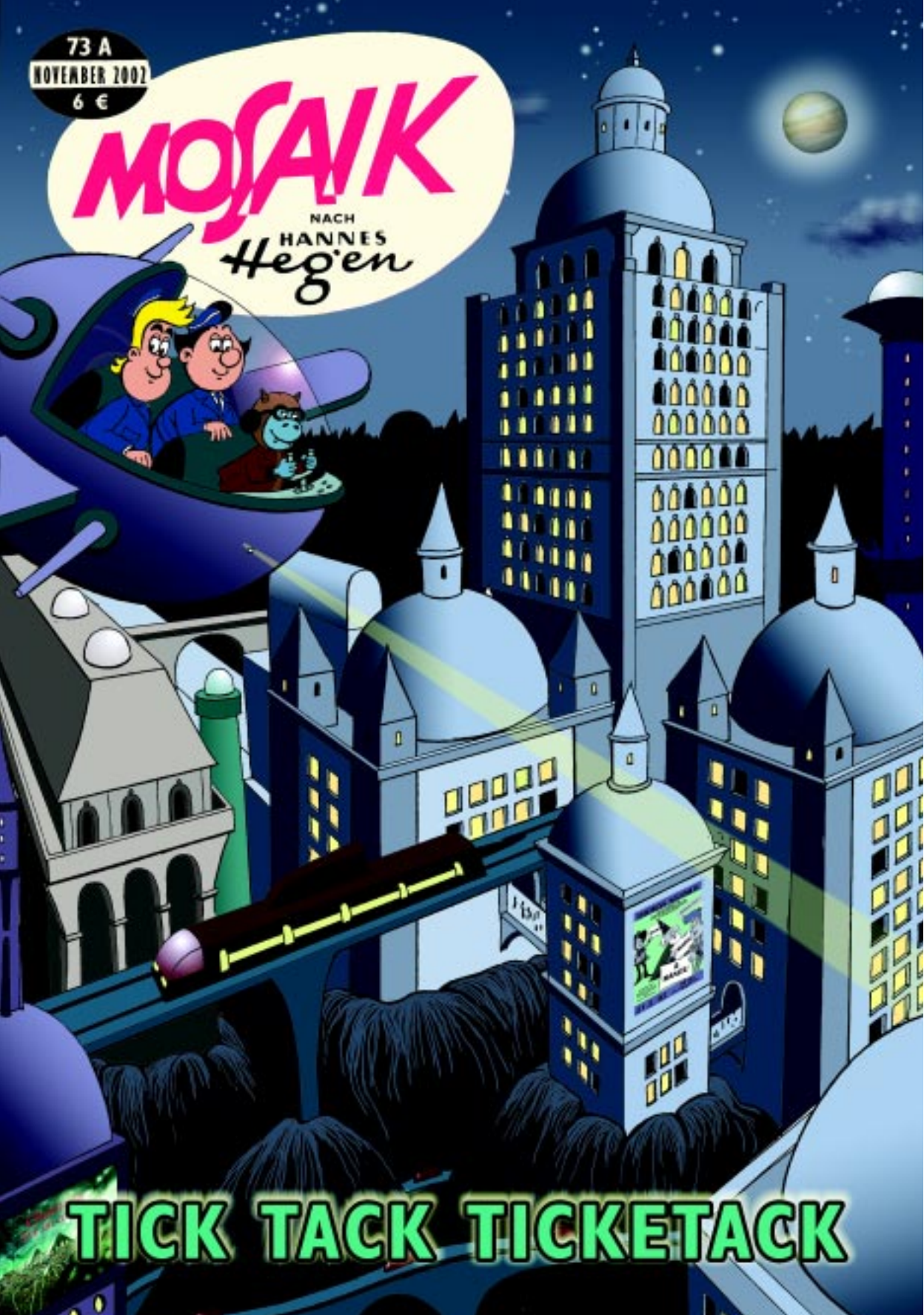


73 A  
NOVEMBER 2002  
6 €

# MOZAIK

NACH  
HANNES  
*Hegen*



**TICK TACK TICKETACK**

# Die Digidags

Dig, Dag und Digidag sind drei Kobolde aus dem Reich der Märchen und Träume. Jahrtausendlang weilten sie unter den Menschen und erlebten zahllose Abenteuer, die sie immer wieder gern zum Besten gaben. Die vorliegende Geschichte haben sie uns jedoch noch nicht erzählt. Was geschah bisher?

Nachdem die drei Digidags im Orient gegen einen Sultan und Piraten gekämpft hatten, verschlug es sie auf eine Südseeinsel. Auf der bauten sie nach allerhand Erlebnissen schließlich ein Zirkusschiff, mit dem sie in einen Tornado gerieten, der sie bis ins alte Rom wirbelte. Dort war ihr Zirkus ein großer Erfolg, doch bald wurden sie in politische Intrigen verstrickt und in die Fremdenlegion verbannt. Digidag kehrte jedoch wagemutig nach Rom zurück, um den in Not geratenen Zirkus zu retten. Die Digidags trennten sich in dem Glauben, dass sie sich bald wiedersehen würden, doch sie wurden für viele Jahrhunderte getrennt! Fortan reisten Dig und Dag getrennt von ihrem Gefährten, doch stets auf der Suche nach ihm, in der Weltgeschichte herum. Die beiden gerieten nach weiteren Abenteuern im alten Rom in die Sahara, wo sie von einem Raumschiff ins All entführt wurden. Die fremden Raumfahrer entpuppten sich als absolut menschenähnliche Bewohner des Planeten Neos. Nach kleinen Abstechern auf Mond und Mars erlebten die zwei auf dem Neos jede Menge futuristische Abenteuer, bis sie schließlich von dort zu einer Expedition zu noch entfernteren Welten aufbrachen. Während dieser Reise lernten sie nicht nur Planeten in den verschiedensten Entwicklungsstadien kennen, sondern unterhielten die Besatzung auch mit ihren zahlreichen Erlebnissen auf der Erde. Auf den zu erforschenden Planeten trieben es Dig und Dag dann aber so bunt, dass sie vom erzürnten Raumschiffkommandanten mit einer kleinen Notrakete zurück zur Erde geschickt wurden. Und hier beginnt unsere Geschichte:



## Impressum

**Herausgeber:** Berliner Mosaik Connection – Mosaik-Fanclub, **Autor:** Rookie, **Co-Autor:** Predantus, **Zeichnung und Farbgestaltung:** Rookie, **Intro und „Die Geschichte der Uhr“:** Pteroman, **Internet:** [www.mosa-icke.de](http://www.mosa-icke.de), **e-mail:** [Charitona@web.de](mailto:Charitona@web.de).

Diese Publikation ist ein nichtkommerzielles Comic der Berliner Mosaik Connection: Alle Rechte des „Mosaik von Hannes Hegen“ liegen bei Johannes Hegenbarth und dem Buchverlag Junge Welt. Die Verwendung des Titels und damit verwandter Begriffe verfolgt nicht die Absicht einer Urheberrechtsverletzung. Im Sinne der deutschen Fanszene ist der Nachdruck und die Bewerbung des Comics ohne Genehmigung durch die Autoren und der BMC untersagt. Der Comic ist nicht gewinnorientiert und wird deshalb zum Herstellungspreis nur an Clubmitglieder der BMC weitergegeben. Die Auflage ist streng limitiert und wird definitiv nicht noch einmal aufgelegt. Alle Rechte der in dieser Publikation enthaltenen Beiträge liegen beim jeweiligen Autor. Die BMC ist von den Autoren zum Abdruck ermächtigt.

**DIG UND DAG**  
**TICK TACK**  
**TICKE**  
**TACK**  
VON  
*Hagen*

**N**ach ihrem Abenteuer, im Dorf der Steinzeitmenschen, hatten die Digidags das Fass zum Überlaufen gebracht. Noch nie zuvor hatten sie den Raumschiffkommandanten Bhur Yham so wütend gesehen und so beschlossen sie, nicht mehr auf den Neos zurückzukehren. Da die Konstellation des Steinzeitplaneten zur Erde recht günstig stand, baten die beiden den Kommandanten, ihnen eine Rettungsrakete zur Verfügung zu stellen, mit der sie auf ihre Heimatwelt zurückkehren konnten. Nach anfänglichen Bedenken, stimmte Bhur Yham ihrer Bitte zu. Und so starteten die Digidags erneut in den Weltraum und flogen, auf dem Weg zur Erde, einem neuen Abenteuer entgegen ...

Für meinen Freund Lars  
 und für alle Mosaik-Fans



„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 er plötzlich so ein Griesgram geworden ist und uns dauernd mit Vorwürfen überschüttet hat.“

Er war doch früher nicht so gewesen.“ „Ja Dag, darüber habe ich auch schon die ganze Zeit nachgedacht. Was meinst du, haben wir uns wirklich so unmöglich benommen?“





„Nun ja, es war bestimmt nicht alles korrekt, aber man muss doch auch ein wenig Spaß verstehen. Denke nur an unser Erlebnis mit den ersten Menschenaffen!“ – „Ja, du hast recht, ohne uns hätte keiner jemals einen Beweis ihrer Existenz erhalten. So aber konnte Bhur Yham eine Plastik aus Gips mit nach Hause nehmen.“



„Dafür musst du aber zugeben, Dag, dass wir bei unserem Abenteuer mit Udo Swamp einen wirklich dicken Bock geschossen haben!“ – „Ach Dag, erinnere mich bloß nicht daran, da hatten wir wirklich eine unverzeihliche Dummheit begangen. Wer hätte denn auch ahnen können, dass es sich bei dem vermeintlichen Wolfsgeheul um ein Abendlied von Udo Swamp handelte.“ –



„Und weißt du noch, wie wir auf den Rücken eines Pteranodons, welches kurz zuvor unser Flugzeug beschädigt hatte, zur Rakete zurückflogen? Niemand wollte uns die Geschichte glauben, und obwohl Herr Stopfer alles bestätigte, beschuldigte man uns mit der Maschine eine Bruchlandung gebaut zu haben.“ –



„Eigentlich ...“, fuhr Dag fort, „eigentlich war doch die ganze Expedition ein Reifall! Und was mich betrifft, ich hatte schon lange keine Lust mehr, für das Versagen der Wissenschaftler verantwortlich gemacht zu werden.“ – „Mir ging es genauso, Dag. Wenn wir nur erst wieder zu Hause wären!“ „Vielleicht sind wir ja schon da. Die Instrumente zeigen einen bewohnten Planeten an.“



Dig schaut sehnsüchtig aus dem Bordfenster. Zwar fliegen sie gerade auf einen Himmelskörper zu, 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 unsere Erde sein. Die Sonne ist eine völlig andere und auch die Planeten haben nicht dieselbe Konstellation.“-



„Ja, Dag, das steht außer Frage! Laß uns schnell weiterfliegen! Ich habe vorläufig keine Lust auf ein neues Abenteuer....Nanu, was ist denn das? Da sendet uns jemand einen Notruf!“



Aus dem kleinen Lautsprecher ertönt eine undeutliche Stimme, die noch dazu durch ein lautes Rauschen gestört wird. Nur mit Mühe können die Digidags folgende Worte verstehen: „... sind abgestürzt,....unsere Koordinaten ... 36,27° zu 72,01° ... bitte helft uns ....“

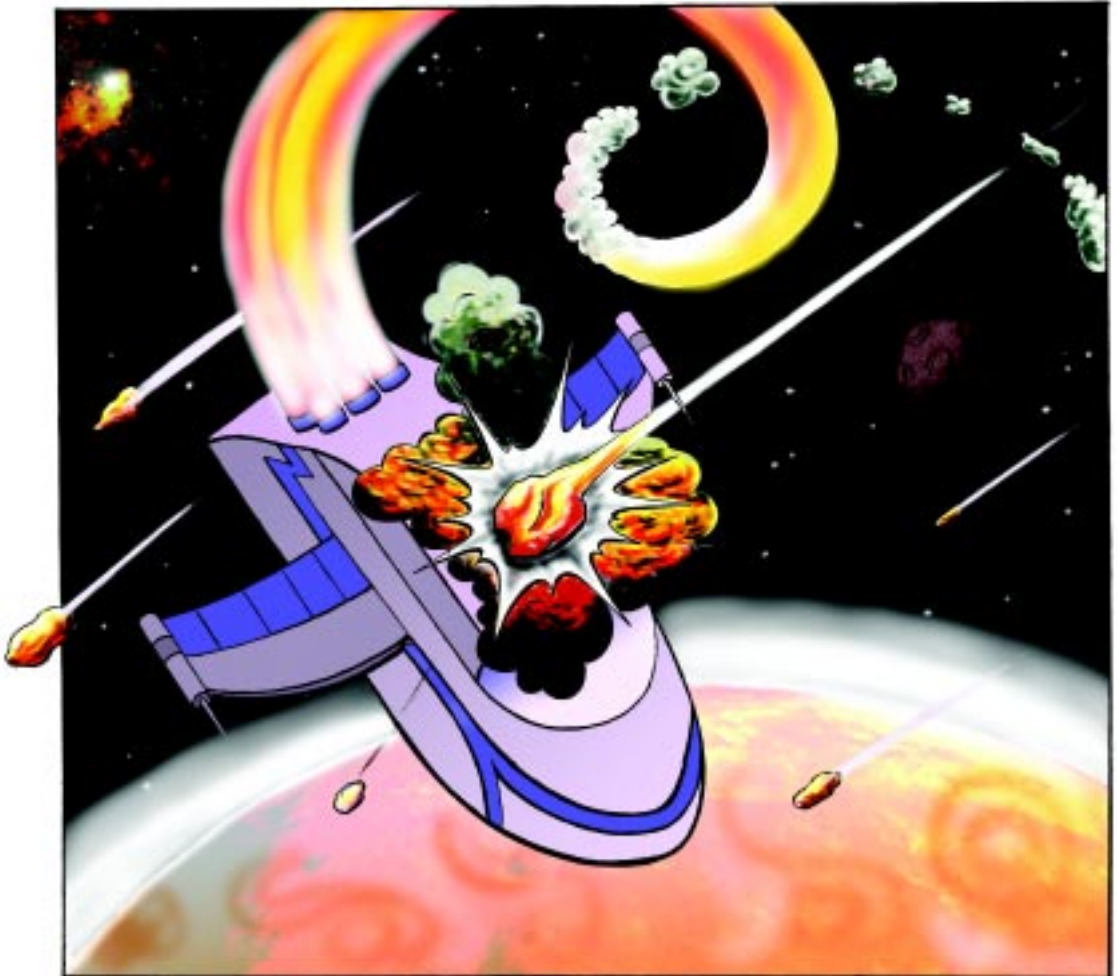


Was nun? Die Digidags sind ratlos. Natürlich müssen sie den Verunglückten helfen. Aber der Planet, auf dem das fremde Schiff notgelandet ist, wird von zahlreichen Meteoriten umschwärmt. „Keine Panik“, meint Dag zuversichtlich, „ wir haben doch solche Situationen tausendmal im Simulator getestet. Warum sollte es in der Wirklichkeit anders sein?“-

„Recht hast du, Dag, es wird schon alles gut gehen.“ Die beiden steuern den Planeten an und kommen dabei in die gefährliche Nähe eines Meteoritenschwarms. Im selben Moment ertönt auch schon das Alarmsignal. Beep...Beep... hallt es durch die kleine Rakete.



Draußen ist derweil die Hölle los. Wären die Digidags außerhalb ihrer arg bedrängten Raumkapsel, so würden sie bemerken, dass sich ihnen ein besonders großer Brocken naht. Wie von einem Magneten angezogen, steuert er auf sein Ziel zu und zerplatzt kurz darauf an 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. Wenig später landet sie unsanft in mitten einer gelben Einöde. Abgerissene Teile fliegen durch Luft und es bildet sich eine Wolke aus Rauch und aufgewirbelten Wüstensand.



Die Stille, die nach dem Aufprall einsetzt ist beängstigend. Doch was ist das für ein seltsamer Planet, auf dem die Digidags Hals über Kopf gestrandet sind? Laut Bordcomputer ist er bewohnt, nur in dieser einsamen Gegend scheint es kein Leben zu geben. Und ohne Hilfe sind die Digidags verloren.





Glücklicher Weise blieb der Absturz nicht unbeobachtet. Ganz in der Nähe lösen sich zwei Gestalten aus dem Schatten der Felsen und schauen gebannt zu der brennenden Rakete hinüber. "Verdammt, das hätte nicht

passieren dürfen!" sagt die große Gestalt und die kleine Gestalt erwidert, während sie durch ein Perspektiv linst: „Das Feuer scheint sich nicht auszuweiten. Hoffen wir, dass die Digidags wohlauf sind.“-



Im Innern der Rakete liegt Dig inmitten zerstörter Teile. Leider ist er ohnmächtig, sonst würde er beunruhigt feststellen, dass er und Dag nicht mehr alleine sind.

Eine fremde Gestalt naht und beugt sich über den bewusstlosen Dig. Kurz darauf kneift ihn eine kleine blaue Hand in die rundliche Nase. Wie das sticht und kribbelt! Dig schreckt aus seiner Ohnmacht auf und befördert mit einem gewaltigen Nieser den Attentäter an die gegenüberliegende Bordwand.





„Wo ... wo ... wo sind wir?“ staunt Dig, als er den Eindringling bemerkt. „Ich könnte es dir schon sagen, wenn dieser blaue Gnom 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 seinem Hintern zu sitzen.



„Hast du so was schon mal gesehen?“ – „Nein Dag, dass muss ein Bewohner dieses Planeten sein. Wir sollten versuchen mit ihm zu sprechen.“ Dag nickt zustimmend. Die Digidags versuchen nun, mit Hilfe der Zeichensprache, dem Wesen zu verdeutlichen, dass sie einem Notruf gefolgt sind und nun selber dringend Hilfe benötigen, um den entstandenen Schaden an der Rakete reparieren zu können.“

Der Gnom schaut argwöhnisch auf die seltsamen 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 sogar sprechen,“ staunt Dag.





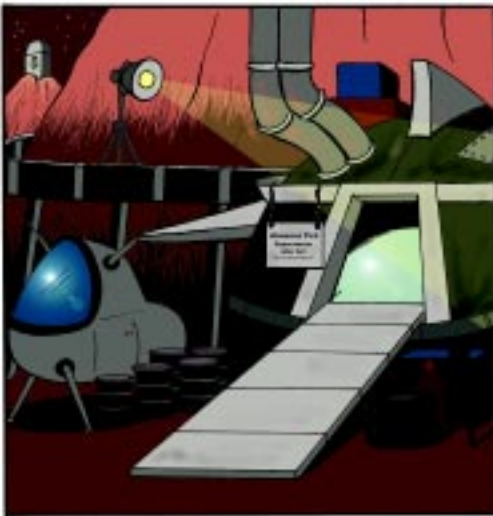
Von dem kleinen, blauen „Dingsda“ Namens Flummel erfahren die Digidags, dass sie auf dem Planeten Hora gelandet sind. Flummel weiß auch, dass es in der Stadt unweit der Absturzstelle einen Uhrmacher gibt, der ihnen bei der Reparatur der Rakete behilflich sein kann. „Ein Uhrmacher?“ fragt Dag erstaunt. „Ja, Meister Almanus Tick ist der beste Mechaniker auf Hora und hat schon so manches Raumschiff wieder zusammengeflickt. „Aber was ist mit dem Notruf?“ wendet Dig ein. „Da seid ihr hereingefallen, „lacht der kleine Gnom voller Schadenfreude. „Vor Jahren ist hier ganz in der Nähe ein Raumschiff abgestürzt, das seitdem ein automatisches Notsignal sendet.“ Die Digidags sind verärgert und hoffen, dass ihnen Meister Tick recht bald helfen kann die Rakete zu reparieren. Als sie nach langem Marsch einen der vielen Sandhügel erklommen haben wird, die Sicht auf eine düster anmutende Stadt frei.





Den Digidags bleibt nicht viel Zeit zum Staunen. Zielstrebig führt sie Flummel hinunter in das Gewimmel der nächtlichen Straßen. Vorbei an seltsamen Bauwerken, ungewöhnlichen Kreaturen und

anderen merkwürdigen Bewohnern des Planeten Hora. Auch eine schwarze, verummte Gestalt steht am Rande der Straße und mustert die Neuankömmlinge mit finsternen Blicken.



„Seht ihr dort vorn das alte, ausgediente Raumschiff?“ fragt Flummel die Digidags. „Das ist die Werkstatt von Almanus Tick.“ –



„Du meine Güte!“ ruft Dig. „Hoffentlich endet unsere Rakete nicht auch als Warenlager für Ersatzteile der verschiedensten Art.“



Die Digidags betreten zögernd die Werkstatt von Alnanus Tick, und obgleich hier noch Licht brennt, scheint der Ort verlassen. „Meeeeeister!“ ruft Flummel in den Raum hinein. Jetzt hört man auch ein leises Hämmern, das aus einer der hinteren Ecken kommt

und gleich darauf verstummt. Ein weißhaariger Mann, der aussieht wie ein alter Seebär, schlurft umständlich heran. Als er die Ankömmlinge erblickt, zuckt er zusammen und fragt mit leicht verwirrter 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 ja selber am besten.“ –



„Tut mir leid, aber es ist ein Notfall. Diese beiden Fremden hier heißen Dig und Dag und haben mit ihrer Rakete eine Bruchlandung gebaut. Vielleicht solltest du dir den Schaden mal ansehen.“ – „Hm“, antwortet Meister Alnanus, einen misstrauischen Blick auf die Digidags werfend. –



„Bitte, helft uns, damit wir möglichst bald auf unseren Heimatplaneten zurückkehren können“, meldet sich Dig zu Wort. Nachdenklich reibt sich Alnanus das Kinn, wobei er die Digidags keinen Moment aus den Augen lässt.

Nach einer Weile ringt sich der Uhrmacher zu einem zaudernden Nicken durch und antwortet: „Nun gut, aber ich stelle eine Bedingung: Ihr dürft in meinem Haus nichts anfassen.“ „Wenn s weiter nichts ist, daran halten wir uns gern“, versprechen die Digidags freudstrahlend.





Zusammen mit Flummel fliegen die Digidags zur Wohnung des Uhrmachers, wo sie von dessen Frau empfangen werden.

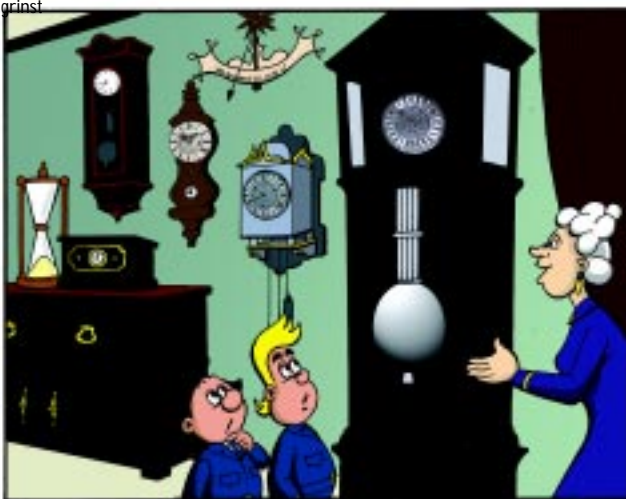
Meister Almanus will erst nach der Rakete schauen und dann nachkommen. Auch Flummel fliegt mit dem kleinen Lufttaxi weiter.



„Sie haben aber eine Menge schöner Uhren“, staunt Dig. – „Ja, Almanus sammelt leidenschaftlich gern alte Uhren. Diese hier zum Beispiel ist eine Feueruhr. Anhand der Markierungen, die sich auf der Kerze befinden, wird die vergangene Zeit bestimmt.“ – „Aha, und wenn das Fenster offensteht und der hereinfegende Wind die Kerze ausbläst, bleibt die Uhr stehen“, grinst

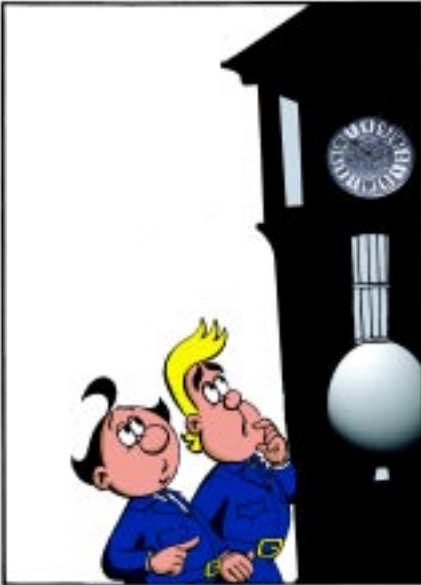


Dag. „In gewisser Weise schon. In früheren Zeiten, als diese Uhren noch benutzt wurden, mussten sie deshalb regelmäßig überwacht werden“, erwidert die Frau des Uhrmachers und führt die Digidags in das Gästezimmer.



Auch hier wimmelt es von Uhren aller Art. An den Wänden, auf den Schränken und Regalen, überall tickt es. In der Ecke steht eine besonders schöne Standuhr. „Diese Uhr ist die Lieblingsuhr von Almanus. Man sagt, sie stamme ursprünglich aus einem Geisterhaus. Hört nur ihren Wohlklang: Tick ... Tack ... Ticke...tack...“, als ob die Uhr eine Seele hat, die zu uns sprechen will.

Ach, was sage ich da, ihr könnt sie ja gar nicht mehr hören. Sie ist ja seit damals kaputt, als ihr ... , aber ich rede und rede“, unterbricht die Frau des Uhrmachers lachend ihren Wortschwall. „Macht es euch bequem. In einer halben Stunde gibt es Abendessen.“ – 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 da wieder hineindichst“, lacht Dag, „es ist eine alte Standuhr, weiter nichts.“ – „Und doch weckt sie in mir etwas, was ich nicht ganz deuten kann. Mir scheint fast, als hätte ich diese Uhr schon einmal gesehen.“ „Hm“, antwortet Dag. „Jetzt, wo du es sagst, ist mir auch so, als wären wir schon einmal hiergewesen.“ –



Zur selben Zeit an einem anderen Ort. „Nun Flummel, wie steht die Sache?“ – „Hat Almanus Tick die Digidags bei sich aufgenommen?“ – „Zunächst zögerte er, aber sein gutes Herz hat ihn veranlasst nachzugeben.“ „Sehr gut, dann weißt du ja, was als Nächstes zu tun ist. Ich muss diese Uhr haben. Unbedingt!“ –



„Ah, da sind ja unsere Gäste“, ruft Herr Tick, als die Digidags die Treppe herunterkommen. „Der Schaden an eurer Rakete ist nicht so schlimm, wie er aussieht. Dennoch fürchte ich, dass die Reparatur



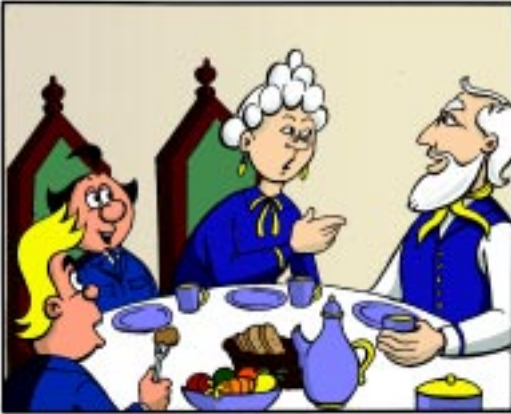
ein paar Tage dauern wird.“ – „Das ist sehr großzügig von Ihnen, Herr Tick, aber wir haben nichts, was wir Ihnen für Ihre Hilfe geben könnten“, meint Dig zerknirscht. – „Macht euch darüber mal keine Sorgen“, wehrt Almanus Tick gutmütig ab.



Die Digidags setzen sich voller Unbehagen an den reichlich gedeckten Tisch. Die beiden werden nun mit zahlreichen Fragen nach dem Woher und Wohin überschüttet, so dass sie trotz der vielen Köstlichkeiten kaum zum Essen kommen. „Wir sind alte Wandergefährten, und unsere Heimat ist die Erde.“



Dort wurden wir während eines Ausfluges in die Wüste Sahara von einem Raumschiff entführt. „Hast du gehört, Almanine? Eine Entführung ins All! Das muss ja ein ungeheuer gefährliches Abenteuer gewesen sein. Ich bin mein Lebtag noch nicht so weit herumgekommen.“ –



„Nun übertreibst du aber, Almanus. Hast du denn ganz vergessen, dass wir unseren vorigen Urlaub auf dem Mond verbracht haben?“ – „Ich erinnere mich dunkel!“, ertönt da plötzlich eine Stimme an der Tür.



„Wir wohnten in einem überdachten Krater und das Essen war so schlecht, dass noch nicht einmal der Mondbitter meine Bauchschmerzen lindern konnte“ – „Da bist du ja wieder, Flummel!“, sagt Almanus Tick recht einsilbig.



Aber auch das schönste Abendessen geht einmal zu Ende. Dig und Dag sind so voll gepfropft, dass 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 diesen Planeten fest. Und wer weiß, ob uns Almanus Tick wirklich helfen kann.“ – „Aber egal, ob es klappt oder nicht, wir müssen uns etwas einfallen lassen, wie wir uns bedanken können.“ –

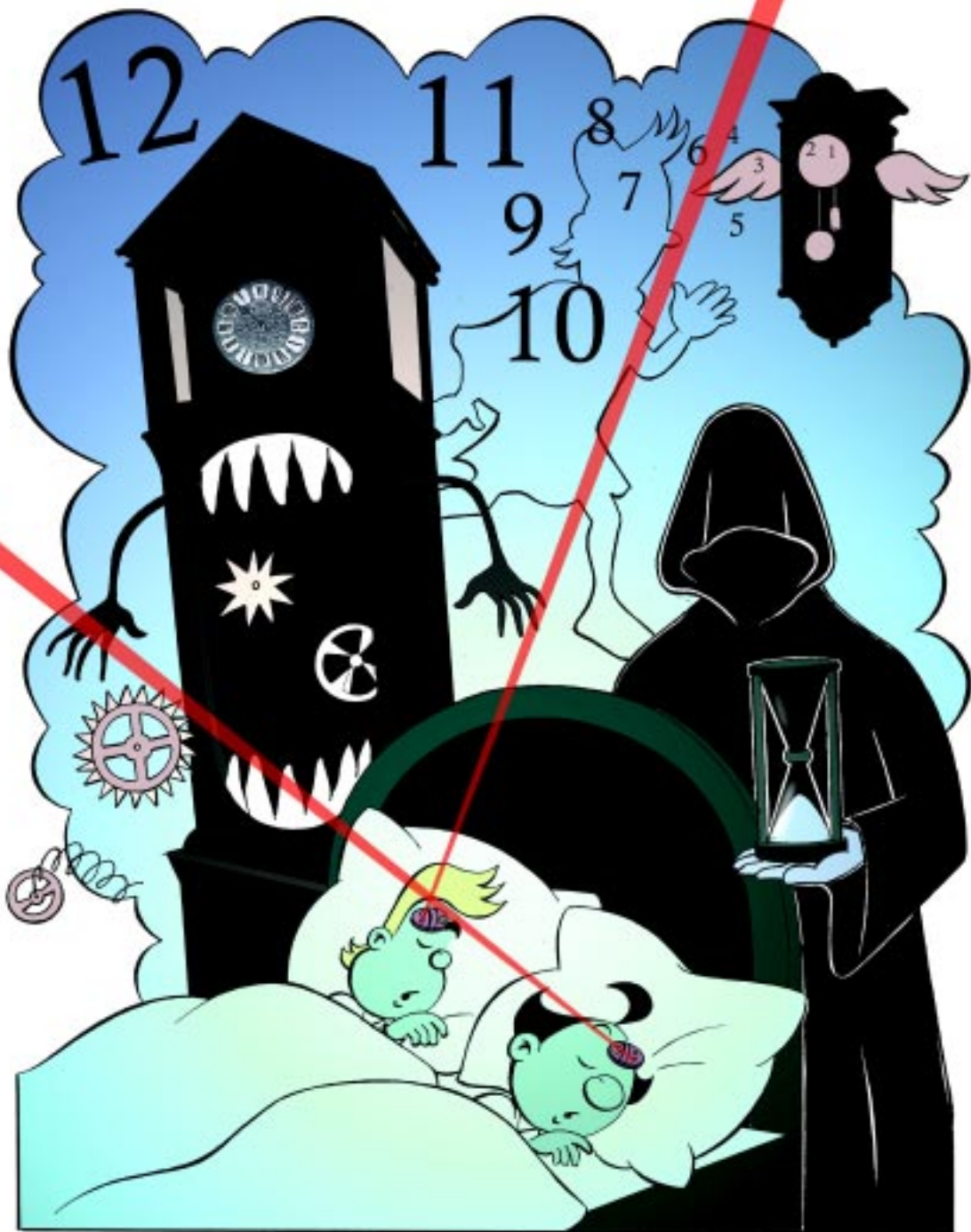


Mit diesen Worten dreht sich Dag auf die Seite. „Dag, schläfst du schon?“ – „Ja, tief und fest. Gute Nacht, Dig.“ – „Gute Nacht, Dag.“ Es ist plötzlich still im Raum. Nur das gleichmäßige Ticken der vielen Uhren ist zu hören und dann, ein wenig später, das Schnarchen von Dig und Dag.



Da öffnet sich plötzlich leise die Tür, und Flummel kommt ins Zimmer geschlichen. Heimlich befestigt er auf der Stirn der beiden Digidags jeweils einen Sensor, welcher bewirkt, dass sie einen gemeinsamen Traum haben.





In einer Traumblase erscheint die Lieblingsuhr von Meister Almanus. Ihr Ticken dröhnt wie ein freischwingender Gong. Laut und eindringlich weht der Klang zu Dig und Dag herüber. Da plötzlich löst sich aus dem Zeitmesser eine fast durchscheinende Gestalt. Sie spricht zu den Digidags mit einer Stimme, die den beiden seltsam bekannt vorkommt, obwohl sie aus entfernter Vergangenheit stammt. „Hört, Dig und Dag! Ihr müsst unbedingt die Uhr reparieren. Euer Schicksal hängt davon ab.“ –



Am nächsten Morgen wachen die Digidags gleichzeitig auf. „Du, Dag, ich weiß jetzt, wie wir uns bei Meister Almanus für die Hilfe bedanken können.“ – „Ich auch. Wir sollten seine Liebingsuhr wieder in Gang setzen. Schließlich haben wir ja einst für alle be-



kannten Urmacher auf der Erde gearbeitet.“ – „Nur, wie machen wir das? Meister Almanus hat uns doch verboten, hier etwas ohne seine Erlaubnis anzufassen.“ – „Wir können ja Flummel fragen. Wenn er es uns gestattet, wird auch der Meister nichts dagegen haben“, meint Dag.



Die nächsten Tage vergehen wie im Fluge. Die Digidags fahren jeden Morgen in die Stadt, um notwendige Ersatzteile für die Reparatur der Rakete zu besorgen. Anschließend bringen sie diese zu Almanus Tick in die Wüste, der eifrig an der Instandsetzung des Antriebs arbeitet. Abends sitzt man dann ganz wie in Familie um den Tisch im Wohnzimmer. Dig und Dag erzählen von ihren zahlreichen Abenteuern, und der Urmacher schwärmt von seinen ebenso ungezählten Sammlerstücken.

Die Digidags haben sich angewöhnt, vor dem Schlafengehen stets noch einen Abendspaziergang in die Wüste zu machen. Dort betrachten sie die Sterne und rätseln, hinter welchem sich wohl die Erde verbirgt. Am Abend, nachdem ihre Rettungsrakete wieder instand gesetzt wurde, ist auch die Uhr fertig, und Dig und Dag beraten darüber, wann sie den Planeten verlassen werden. Sie beschließen, schon am nächsten Tag Abschied zu nehmen. Bei ihrer Rückkehr vom Spaziergang sehen sie an den erleuchteten Fenstern, dass der Meister und seine Frau noch wach sind.



Um nicht unnötig zu stören, wollen sie leise in ihr Zimmer schleichen, werden dabei aber Zeugen des folgenden Gesprächs: „... und ich sage es dir noch einmal! Nur die Digidags können ein Interesse an der Uhr haben.“ – „Soll sich das ganze Unglück wiederholen?“ – „Aber sie können doch gar nicht wissen, dass ...“ – „... eigentlich nicht, aber vielleicht hat der Anblick des Chronometers bei ihnen eine Erinnerung geweckt. Ich rufe jetzt die Polizei. Wenn die Digidags zurückkehren, werden sie uns sagen müssen, wohin sie das gute Stück gebracht haben.“ –



„O weh, Dag, hast du gehört? Das klingt ja fast so, als würde man uns verdächtigen, die wertvolle Standuhr gestohlen zu haben.“ – „Aber wir haben sie doch gar nicht aus dem Haus geschafft. Und die Bemerkung, es sei schon einmal ein Unglück geschehen, gibt mir große Rätsel auf.“ – „Laß uns lieber schnell verschwinden, Dag, bevor die Polizei hier ist.“



Ach, wie wird das alles enden?  
Hier und dort lauert Gefahr.  
Leuchtreklamen an den Wänden  
sind zum Schein nur wunderbar!

In der Stadt herrscht buntes Treiben,  
aber denkt an diesen Rat:  
Oft verhüllt ein schöner Reigen  
manche finstre, üble Tat.

Dig und Dag zieht durch 's Gewimmel  
bis ins City-Herz hinein,  
wo der Händler laut' Getümmel  
lädt die Welt zum Kaufen ein.



Dort gibt's Waren noch und nöcher  
 Alles was das Herz begehrt:  
 High-Tech oder Eierbecher,  
 auch die Kunst ist nicht verkehrt.

Bücher, Kleidung und Exoten,  
 Haustier, Raumschiff und Sonar,  
 alles wird hier feil geboten,  
 denn bezahlt wird stets in bar.

Und an mancher dunklen Ecke,  
 sich was Zweifelhaftes tut:  
 man verramscht zum eignen Zwecke,  
 Schmuggelwar' und Diebesgut.



„He, ihr beiden, wollt ihr nicht ein paar Krakatitwurzeln kaufen?“ – Ein hagerer Mann löst sich aus dem Dunkel und rollt auf die Digidags zu. „Was sind denn das für Wurzeln?“ will Dag wissen. „Sie bereiten dir 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 Polizeiflieger über ihre Köpfe hinweg... Schon hat sich der Händler wie in Luft aufgelöst. – „Ich glaube, wir sind auf der richtigen Spur, Dig. Hier werden jedenfalls auch illegale Waren angeboten.“ – Der Flieger hat inzwischen über dem Markt einige Runden gedreht und verkündet nun per Lautsprecher folgende Suchmeldung, dass den Digidags der Schreck in die Glieder fährt: „Achtung, Achtung!“

Dem Uhrmacher Almanus Tick wurde eine wertvolle Standuhr gestohlen. Die Diebe sind flüchtig und heißen Dig und Dag. Sie sind klein von Wuchs, der eine blond, der andere schwarzhaarig. Zuletzt trugen sie blaue Fliegeruniformen. Für sachdienliche Hinweise ist die Polizei jederzeit dankbar. ... Achtung, Achtung! ...“





Der Pilot 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 Uhrendiebe, die sich auf

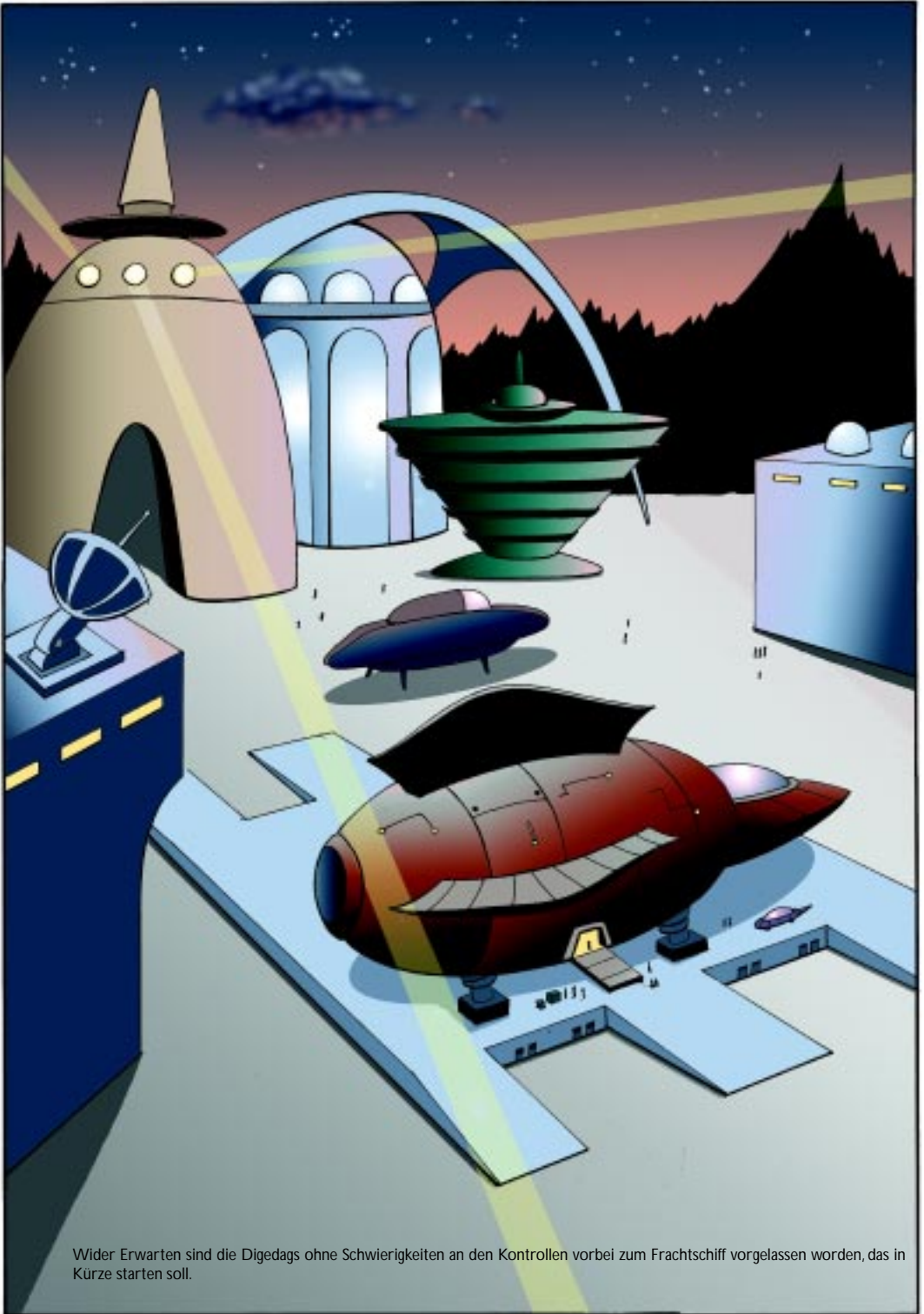
der Flucht befinden.“ – „He da, ihr zwei“, lässt sich wieder die Stimme des Händlers vernehmen. „Keine Angst, ich verrate euch nicht. Aber seht doch einmal, was für schöne Kutten ich hier habe! Darin erkennt euch so leicht niemand.“



„Das wäre unsere Rettung. Leider haben wir kein Geld, um sie auch bezahlen zu können“, klagt Dag. – „Wenn ihr diese Krakatitwurzeln zum Raumflughafen bringt und sie dem Kommandanten des zum Start bereitstehenden Raumfrachters übergebt, bekommt ihr die

Verkleidung für umsonst“, grinst der Händler hämisch. Den Digidags ist gar nicht wohl bei dem Gedanken, verbotene Ware zu befördern, dennoch nutzen sie die einmalige Chance und willigen in den Handel ein.





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 sie das Deck des Frachters betreten.



„Wir wollen zum Kommandanten“, melden sie dem wachhabenden Offizier. Darauf bittet sie der, 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 Raumes 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 eines alten Widersachers. Der sitzt zwar im Rollstuhl und hat schlohweißes Haar, aber seine Aura wirkt noch gefährlicher als zuvor. Dig und Dag sind so überrascht, dass sie kein Wort hervorbringen.

# Die Geschichte der Uhr

Schon sehr lange versuchen Menschen, die Zeit messbar zu machen. Orientierte man sich in der Frühzeit am Lauf der Gestirne, wurden irgendwann die ersten Zeitmessgeräte erfunden – die Sonnenuhren. Wann genau, ist unbekannt. Ein Stock in der Erde mit Steinen als Markierung für Sonnenaufgang, Mittag und Sonnenuntergang mag vor Jahrtausenden die erste Uhr gewesen sein. Doch ist die Geschichte der Zeitmessung auch gut erforscht, viele Daten liegen nur ungefähr vor.

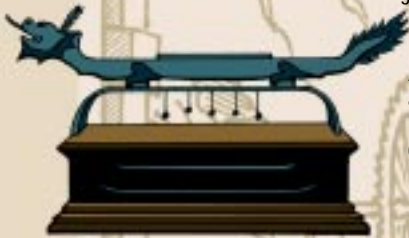


Sanduhr



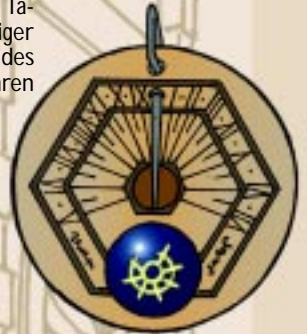
Altägyptische Wasseruhr

Auf jeden Fall hatten spätestens 1500 v. Chr. die Ägypter Sonnenuhren. 200 Jahre später kannten sie auch die Wasseruhr (Klepsydra). Ihr Vorteil: Sie war unabhängig vom Tageslicht. Die erste Wasseruhr mit Zifferblatt und Zeiger baute im 2. Jahrhundert v. Chr. Ktesibios, ein Schüler des Archimedes. Viele hundert Jahre lang wurden diese Uhren dann lediglich immer weiter verbessert.



Chinesische Feueruhr

Ab dem 8. Jahrhundert gab es dann in Europa angeblich Sanduhren (Der Begriff „Eieruhr“ kommt daher, dass man Sanduhren lieber mit gemahlene Eierschalen füllte, weil dieses Material besser rieselte als der feinste Sand).



Sonnenuhr

König Alfred von England soll im 9. Jahrhundert die Kerzenuhr erfunden haben, um seinen Tagesablauf mit je 6 Kerzen zu strukturieren, die jeweils 4 Stunden brannten. Die erste Uhr mit Gewichtsantrieb gab es vermutlich schon vor dem Jahre 1000. Ende des 13. Jahrhunderts wurde die erste Räderuhr mit mechanischer Hemmung erfunden (Auch wenn im „Mechanismus von Antikythera“, vermutlich einem Astrolabium aus dem Jahre 80 v. Chr., einzelne Bauteile nachgewiesen werden konnten, die man erst sehr viel später noch einmal erfand).



Taschenuhr

Ab 1269 ist der Begriff „Uhrmacher“ urkundlich belegt und ab dem 14. Jahrhundert gab es öffentliche Uhren (Italien). Die Stunde mit 60 Minuten und 3600 Sekunden ist seit 1345 bekannt. Der Nürnberger Peter Henlein baute ab 1511 Taschenuhren, war vielleicht aber nicht der Erste. Um 1650 konstruierte Christiaan Huygens die erste Pendeluhr.



Elektronische Uhr

Nun ging die Entwicklung immer rasanter weiter, hunderte Patente für technische Feinheiten des Uhrenbaus folgten: 1914 gab es den ersten Armbandwecker, 1927 die erste wasserdichte Uhr (Rolex), 1955 folgte die Atomuhr (Großbritannien) und ab 1967 gibt es Quarzarmbanduhren. Und die Geschichte der Uhr ist sicherlich noch nicht abgeschlossen...



Das hatten die Digidags nicht erwartet, hier ihrem erbittertsten Feind, 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.

