

Eftos-Epos S01E03 Tunnel

Eftos-Epos Bio (v1) DE

Bedingt durch den Bankrott des Genre begann Eftos 2009 seine eigene Sci-Fi Saga zu schreiben.

Anders als die Konkurrenz verzichtet er dabei bewusst auf Voodoo wie Zeitmaschinen, Lichtwesen oder anderen Müll.

Diese Tatsachen führten zur Entstehung der

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend

Diese Trilogie ist eine Science-Fiction Saga bestehend aus folgenden Büchern:

(I) Das Königreich der Tausend

(II) Halbwelt

(III) Die letzte Krise

Sie erzählt die Abenteuer dreier Freunde: Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Die Geschichte spielt 213, 216 & 219 NET Medianzeit im Königreich der Tausend.

Jedes Buch besteht aus den Abenteuern der Kinder, innerhalb einer futuristischen Sci-Fi Welt der Alten.

Dies ist der Grund warum jedes Buch als Jugend- und Erwachsenen Ausgabe erscheint.

Bestimmte Sci-Fi Details werden nur in der Erwachsenen Edition erwähnt.

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia are original © & ™ Eftos Ent. All rights reserved.

(III) Tunnel

Die Reise zum nächsten Stern, des Indi und seinen Planeten begann vor etwa 300 Jahren. Konventionell angetriebene Normalraum-Schiffe, das heißt mit Ionen-Impulsantrieb drangen bis in den nahezu Gravitationsfreien Raum zwischen den beiden Sternen vor.

Bald war die Hälfte erreicht. Nun stellte sich folgende Frage: Trauen wir uns bis rüber ohne zu wissen was uns genau erwartet oder brechen wir ab?

Nun, Umkehren stand aus mehreren Gründen außer Frage. Selbst wenn die Reise eine ohne Wiederkehr wäre, ließ der Forscherdrang keinen anderen Ausweg zu. Zweitens wusste man zudem, dass drüben Festkörperplaneten ähnlich unseres eigenen vorhanden sind.

Der wichtigste Grund jedoch waren Radio-Signale, die man selbst damals bereits empfing und die einfach als künstlich gedeutet werden mussten. Man rechnete fest mit einer Zivilisation, dazu später mehr. Der Schritt wurde also gewagt.

Fünf Jahre im All bei etwa 20 Prozent Lichtgeschwindigkeit zu reisen verlangt ausgeklügelte Techniken. Verfahren außerhalb der Physik und Quantengesteuerter Impulsantriebe.

Die Medizin garantierte ausgiebiges Schlafen bei nur noch drei Prozent körperlicher Aktivität. Wie bereits erwähnt leistete der sich selbst recycelnde Biosphären Kreislauf ebenfalls viel zum Gelingen bei.

Hier eine kleine Notiz: Es ist möglich ein Lichtjahr in 5 Jahren konventionell zu überwinden. Der Antrieb ist kein Geheimnis, vom Prinzip her, wenn man an die Bindungsenergien rankommt und diese günstig verbrennt, geradezu trivial.

Tausendfach verbaut wird der Impulsantrieb heute nur noch im Interplanetarischen Raum, auf Kurzstrecke, eingesetzt.

In der Beschleunigungs- und Bremsphase erzeugt man als Abfallprodukt eine angenehme künstliche Gravitation. Bei Reisegeschwindigkeit von $0,2c$ setzt man Rotation ein.

Die Nachrichtenübertragung ist schwierig, aber machbar. Die Lokalzeit tickt sowohl links als auch rechts und c ist immer noch 80% schneller. Technische Neuerungen verbreiten sich, Baupläne können übermittelt werden.

Bereits vor dem Raumfahrtprogramm, parallel dazu und wegen den zu erwartenden Erfolgen war eine andere Disziplin der Physik Gegenstand intensivster Forschung. Seit der Entdeckung der Quantenwelt wurde diese mit allen zu Verfügung stehenden Mitteln erforscht. Man schoss sozusagen mit Kanonen darauf.

Ring-Beschleuniger entdeckten immer hochenergetischere Teilchen und damit einhergehende Raumzeitverzerrungen. Dabei ist der Begriff der Krümmung relativ zum Beobachter. Die entgegengesetzte Sichtweise ist genauso gültig. Vektorelle Raumbblasen entstanden und verschwanden.

Die Weiterentwicklung der Teilchenbeschleuniger war wichtig, aber nun soll gleich das Augenmerk auf das jetzt und hier gerichtet werden.

Im Interplanetarischen Raum, stationär neben unserem Heimatplaneten Trivy liegt der Superbeschleuniger Tunnel-Gamma I. Ein 300 000 km langer Ring generiert aus Supra-Leitenden Magneten. Durch die Weltraumkälte fällt eine aufwendige Kühlung weg, wenige Kelvin reichen aus ein ultrahohes Vakuum nahe 0k und damit den leersten Raum des gesamten Raah System zu erzeugen.

Die spezifischen Details der Kühlung als auch die Magnetische Teilchensteuerung sowie das zum Einsatz kommende atomare Material kann man in der Technischen Dokumentation nachlesen. Auf Einzelheiten wird hier verzichtet, wichtiger ist was diese Maschine leistet.

Mit Tunnel Gamma I kann man reisen. Ein Lichtjahr kann in wenigen Minuten Normalraum-Zeit überwunden werden. Alle Vorgänge spielen sich dabei unterhalb der Lichtgeschwindigkeit ab. Trotzdem wird ein kausaler Zusammenhang zweier weit entfernter Raumzeitpunkte brauchbar schnell hergestellt.

Zum Prinzip der Fortbewegung mittels Zerstörung und Erzeugung von Raum relativ zur Transportrichtung gleich mehr, erst mal soll der Blick auf die Geschichtliche Entwicklung gerichtet werden.

Der Indi war konventionell erreicht. Die Kommunikation schwierig aber machbar. Man fand die gleichen Ressourcen wie bei uns vor. Es ähnelt sich überall. Auf Pak Prime im Indi System gibt es ebenfalls humanoides Leben.

Die Pakinger befanden sich am Anfang Geo-Stationärer Raumfahrt. Planeten waren noch keine Erreicht, aber das Gravitationsfeld des Pak Prime wurde bereits erfolgreich verlassen. Die Radio-Signale von früher bestätigten sich.

Trotz Ankündigung war das Erstaunen groß als dann tatsächlich ein extrasolares Raumschiff von Ihrem zweithellsten Gestirn, Ihrer kleinen Sonne, in der Hauptstadt Syntari auf Pak Prime landete.

Auf das Indisystem mit seinen weiteren Planeten und Bewohner wird später im Laufe der Geschichte weiter eingegangen.

Derzeit soll auf etwas anderes verwiesen werden.

Wichtig ist, wie bereits erwähnt, das die Evolutionsereignisse im Universum gleich ablaufen und die Pakinger uns sehr ähneln.

In Gestalt und Geist sind sie beinahe ein Spiegelbild unserer selbst. Später stellte man sogar eine höhere genetische Integrität als unsere eigene fest. Also begann man auch dort mit der Konstruktion eines Ringbeschleunigers im All, nach unserem Vorbild.

Nach Loop-Quantengravitation 2.0 ist experimentell bestätigt dass die Quantengeometrie und damit einhergehend der Spin-Schaum strukturell stabil bleibt, auch auf einer kleineren Raumzeitfläche. Durch dieses Fakt ist es möglich Informationen und eine ganze Transportgeometrie zu übertragen. Das Spin-Netzwerk erkennt da keinen Unterschied.

Der Raum an sich ist kein Hintergrund sondern selbst ein dynamisches Objekt das Entstehen und verschwinden kann. Die große Energie zwingt ihn dabei in Transportrichtung zur Auslöschung und dahinter zum neuen aussprossen.

Die Strukturänderungen im Spin-Netzwerk pflanzen sich nur scheinbar überlichtschnell fort. Tatsächlich sind sie an der kurzen Zeitfläche angelehnt.

Die Kapsel ist also punktgenau im All positioniert. Danach wird das Material im Beschleuniger auf Kollision kurz vor Austritt des Rings geschaltet. Die immense Energie wird dann im All exakt Richtung Gamma II freigesetzt.

Bei diesem Inferno, durch die Tiefenverzerrung, wird die frei im Raum schwebende Kapsel mitgerissen und drüben wieder freigegeben.

Wie es ist? Gute Frage. So wie beim Nießen der Herzschlag aussetzt und wir davon völlig unberührt sind, so verläuft das Reisen Extremraum.

Mit einem perfekten Mikroskop sieht man Billionenmal genauer als mit einem solchen Teleskop, trotzdem hier kurz das Prinzip auf den großen Skalen:

Bedingt durch die freigesetzte Energie und die Raumtopologie verschmelzen die aufeinander gerichteten Raumblasen kurzzeitig im sogenannten Perel-Riss.

Durch das Diffundieren der Mannigfaltigkeit wird Informationsaustausch erzwungen. Die Spin-stabile Transportkapsel schleift sich an den geschrumpften Raumzeitflächen in Transportrichtung und via neu entstehende Raumpunkte hinter Ihr ins Ziel.

Auch wenn die Technik ständig weiterentwickelt wird ist derzeit der Aufwand Menschen durch den Tunnel zu schleusen immens. Deshalb findet zwischen den benachbarten Systemen nur ein geringer Personentransport statt. Das Reisen ist auf wenige einflussreiche Persönlichkeiten beschränkt.

Es herrscht jedoch ein reger Nachrichtenaustausch nahezu in Echtzeit vor, die reine Informationsübertragung verbraucht wegen der vernachlässigbar kleinen Massen erheblich weniger Ressourcen.

Die Sprung-Generatoren können nur auf konventionelle Weise in den Raum ausgebracht werden. Zum nächsten Stern, einem Doppelsternsystem ohne Planeten, wären es schon 7,5 Lichtjahre. Dies ist deutlich zu weit für uns heute und auf lange Sicht. Desweiteren ist ein Planetenloses Doppelsternsystem wenig Interessant.

Wir haben uns also die Füße benetzt, insgesamt hängen wir aber auch nur planlos statisch auf unserem Raumzeitpunkt Null herum. Die allumfassende Theorie, welche groß und klein beinhaltet erklärt dies alles, obwohl letzteres Wort zu hundert Prozent falsch ist.

Man lebt recht gut ohne die Wahrheit. Diese ist ebenfalls gelogen und doch anders als unwahr. Sie sehen: Ohne das Zentralwort zu verwenden scheitert man hoffnungslos.

Es wäre zu wünschen mehr über diese Theorie nachlesen zu können, was unmöglich ist obschon des Artikels. Kaum zu ertragen, so wahr ist es.

Menschen erzeugen lokale Handlungen. Königreiche, Zivilisationen, Dynastien, Geklügel, Kampf, Machtgier und Egoismus bestimmen uns im Alltag. Nun ist es soweit: Wir nähern uns weg von der Physik, hin zum Beginn der Geschichte.

Eftos-Epos Bio (v1) DE

Bedingt durch den Bankrott des Genre begann Eftos 2009 seine eigene Sci-Fi Saga zu schreiben.

Anders als die Konkurrenz verzichtet er dabei bewusst auf Voodoo wie Zeitmaschinen, Lichtwesen oder anderen Müll.

Diese Tatsachen führten zur Entstehung der

Tunnel Sci-Fi Trilogie (Eftos-Epos) Das Königreich der Tausend

Diese Trilogie ist eine Science-Fiction Saga bestehend aus folgenden Büchern:

(I) Das Königreich der Tausend

(II) Halbwelt

(III) Die letzte Krise

Sie erzählt die Abenteuer dreier Freunde: Prinz Henley zu Westerburg, Patchara Petch-a-boon und Svinenysh Galactic.

Die Geschichte spielt 213, 216 & 219 NET Medianzeit im Königreich der Tausend.

Jedes Buch besteht aus den Abenteuern der Kinder, innerhalb einer futuristischen Sci-Fi Welt der Alten.

Dies ist der Grund warum jedes Buch als Jugend- und Erwachsenenausgabe erscheint.

Bestimmte Sci-Fi Details werden nur in der Erwachsenenedition erwähnt.

Kingdom of a thousand characters, names, places, technologies & indicia are original © & ™ Eftos Ent. All rights reserved.

© **Eftos**

Diese PDF wurde erstellt durch das [Schreiber Netzwerk](#)