

Die verwandelte Bibliothek

D!6 Λ6LM9Nq6ff6 B!P!0fH6K

Ein Abenteuer-Spiel in der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn
von heute, von gestern und von übermorgen

Als Beitrag zur Ausstellung
Mitten im Wissen - 200 Jahre Universitätsbibliothek Bonn
(27.09.2018 – 27.09.2020)

Impressum

Herausgeber: Universitäts- und Landesbibliothek Bonn
Adenauerallee 39-41, 53113 Bonn
www.ulb.uni-bonn.de

Idee, Text und Gestaltung: Gerd Hupperich

Stand: 10.09.2018

In diesem kurzen Abenteuer bist du ein Nutzer der Universitäts- und Landesbibliothek Bonn (kurz ULB). Es geht aber nicht darum, dass du die ULB so kennenlernenst, wie sie heute ist und arbeitet, sondern dieses Abenteuer wirft einen spielerischen und manchmal scherzhaften Blick auf die Bibliothek. Ähnlichkeiten mit der Realität sind selbstverständlich nur zufällig.

DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION

Es ist das Jahr 2018 und die Universität von Bonn erreicht das recht beachtliche Alter von 200 Jahren - und so natürlich auch die ULB. Wie du gehört hast, soll zu diesem Jubiläum in der Bibliothek eine Ausstellung zu finden sein, aber das ist jetzt nur eine Nebensache für dich: Dein Problem ist, dass du unbedingt DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION brauchst, und zwar so schnell wie möglich. Du weißt leider nicht genau, was diese Information ist, aber sie ist auf jeden Fall für dich ganz wichtig und du wirst sie schon erkennen, wenn du sie findest. Etwas ahnst du aber schon: DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION soll sich in der Universitätsbibliothek befinden.

Wenn du noch nicht weißt, welche Art von Information du suchst, dann hast du eben eine INFORMATIONS-LÜCKE. Sicher kannst du dir am besten vorstellen, was für eine Information für dich ganz wichtig sein könnte. Für dein Abenteuer in der ULB spielt der Inhalt der Information sowieso keine Rolle - nimm DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION einfach als das Ziel deiner Suche in der ULB.

Dein Bibliotheksbesucher

Du spielst also einen Besucher der Universitätsbibliothek auf der Suche nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION. Dafür musst du keine Spielregeln kennen. Ab und zu fordert dich der Abenteuertext auf, dein **Glück zu versuchen**. Dazu wählst du eine oder mehrere beliebige Glückszahlen von 1-6. Wenn du deine Glückszahl(en) triffst, lächelt dir dein Glück; wenn du deine Zahl(en) verfehlst, hast du natürlich Pech gehabt. Wie du dein Glück versuchst, ist deine Sache: Du kannst einen normalen Spielwürfel werfen, einen elektronischen Zufallsgenerator benutzen¹ oder Zettellose ziehen. Wenn du nicht allein bist, kannst du auch jemand bitten, dein Orakel zu sein und irgendeine Zahl von 1-6 zu nennen. Das wirst du schon irgendwie schaffen. Weitere Hilfsmittel benötigst du nicht, aber wenn du dir etwas merken willst, was du während deines Abenteuers erreicht oder erlebt hast, kannst du dir das notieren, wenn du möchtest.

Der **Spielverlauf** geht so: In jedem Abschnitt im Text stehen die Nummern anderer Abschnitte, mit denen dein Bibliotheksbesuch weitergeht. Du blätterst, scrollst oder springst zu dem Abschnitt mit der jeweiligen Nummer und liest dort weiter. Manchmal kannst du zwischen mehreren Nummern wählen, je nachdem, was du tun möchtest. Und manchmal entscheidet eben dein Glück oder Pech darüber, was du als nächstes erlebst. Es kann auch sein, dass du in einigen Fällen einfach selbst entscheidest, wie und ob es weitergeht, wenn du es für passender hältst. Nimm dein Abenteuer in der ULB nicht zu ernst.

Jetzt kannst du das Abenteuer **Die verwandelte Bibliothek** beginnen und den Abschnitt 1 lesen.

¹ Beispielsweise: <https://www.mathematik.tu-clausthal.de/interaktiv/simulation/wuerfel/>, <https://online-wuerfel.de/>, <http://wuerfel.virtuworld.net/>

1

Als dir siedend heiß auffällt, dass dir DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION fehlt, schreckst du aus dem Schlaf hoch. Es ist 5 Uhr morgens und obwohl die Vögel schon singen, ist die ULB noch lange nicht geöffnet und macht ihre Pforten erst um 8 Uhr auf. Was tust du nun? Du legst dich wieder hin, um später zur ULB zu schlendern (lies weiter bei [25](#)). Du schaust dich auf der Internet-Seite der ULB um (weiter bei [52](#).)

2

Du öffnest die verglasten Türen des Säulenportals und betrittst die **Porta Quaerendi Bonnensis**. Dein Abenteuer wird bei Abschnitt [40](#) fortgesetzt.

3

Die früheren Zettelkataloge werden in einem Nachbarhaus aufbewahrt. Die ULB hat sich von diesen Denkmälern vergangener Handwerkskunst nicht ganz getrennt und das ist jetzt ein Glück, wie die Mitarbeiterin dir mit Triumph in der Stimme mitteilt. Sie greift zum Telefon, um dich bei den Kollegen im Nachbarhaus anzumelden, aber es kommt nur ein Gurgeln aus der Leitung. „Mmh, da scheint etwas nicht so zu sein, wie es sein soll. Na, gehen Sie trotzdem mal hin und probieren Sie ihr Glück“, meint sie zum Abschied. Also auf nach [33](#).

4

Der Bibliothekar im Gehrock ergreift ein Messingrohr mit Sprechmuschel, in das er deinen Suchauftrag hineinruft. Ein verzweigtes Röhrensystem verteilt die Nachricht im Saal und schon siehst du, wie Hunderte anderer Personen zwischen den Regalen hervoreilen. Sie stecken die Köpfe zusammen, um dann flink in alle Richtungen auseinanderzuschwärmen. Einige steigen auf dampfgetriebene Draisinen (Laufräder), mit denen sie zu weit entfernten Regalen streben, die nur als dünne Striche zu erkennen sind. Der Bibliothekar wendet sich wieder an dich: „Dieser Saal enthält alle Kataloge der Welt sowie die Exzerpte und Inhaltsangaben aller Werke, die bekannt sind. Selbstverständlich müssen unsere Gehilfen so viele davon wie möglich auswendig können. Wir haben auch die körperlosen Bücher verzeichnet, die nicht gedruckt, sondern in den Äther entlassen wurden - also die elektrifizierten Bücher oder in den Worten ihrer eigenen Zeit die *E-Books*. Wir nennen sie *libri immateriales*, denn wir verzeichnen selbstverständlich in der Universalsprache Latein. Oh -gucken Sie, wie die Brieftauben durch den Saal huschen. Auf diese Weise geben die Sucher Nachrichten weiter, die gesammelt werden. Natürlich nutzen wir den Vorteil der Zeitebenenvermischung, denn wer könnte sich mehr Zeit lassen als die Vergangenheit? Es ist ganz gleichgültig, wie lange die große Suche dauert - es schrumpft alles auf einen einzigen Zeitpunkt zusammen.“

Während er noch stolz von der gelungenen Nachahmung moderner Zeiten durch die Vergangenheit spricht, nähert sich eine kleine Dampflokomotive mit drei anhängenden Wagen. In den Wagen türmen sich Berge von Heftchen. Die Lokomotive hält fauchend an und einer der Suchgehilfen steigt mit verrußtem Gesicht ab. Der Bibliothekar ergreift eines der Heftchen und reicht es dir: „Da ist aber eine schöne Menge zusammengekommen. Bitte sehr.“ Du schlägst das Heftchen auf und kannst bei [53](#) weiterlesen.

5

Wie ärgerlich! Du hast deinen Wecker überhört und erwachst erst wieder um 9 Uhr. Du bist wie zerschlagen und brauchst erst einmal viel Kaffee und eine lange Dusche. Als du endlich an der ULB eintriffst, halten sich

nicht wie sonst üblich mehrere andere Besucher vor dem Eingang auf, um frische Luft zu schnappen. Gerade verlassen zwei Studentinnen die ULB und du kannst, während sie enteilen, einige Fetzen ihres Gesprächs hören: „ich komme besser morgen wieder, wenn wieder alles normal ist ... seit Alice zu den Schließfächern gegangen ist, ist sie verschwunden ...“ Du betrittst den Eingangsbereich und es geht weiter bei [16](#).

6

Nun mal ehrlich! Bist du einer der frühen Vögel, der in die ULB schon pünktlich um 8 Uhr geflattert ist, oder hast du verschlafen? Wenn du dich von dem zweiten Teil der Frage angesprochen fühlst, dann vergiss einfach die Informationstheke, die zwischen dir und einer enorm langen Warteschlange aus anderen Bibliotheksbesuchern besteht. In diesem Fall kehre zum Abschnitt [16](#) zurück und triff eine andere Wahl. Wenn du ein Frühaufsteher bist, kannst du dich an der Informationstheke anstellen und warten, bis du bei [20](#) an der Reihe bist.

7

Wieder sausen Hunderte von Suchgehilfen am Boden und Scharen von Brieftauben in der Luft durch den Saal. Nach einiger Zeit nähert sich eine kleine Dampflokomotive mit drei anhängenden Wagen. In den Wagen türmen sich Berge von Heftchen. Die Lokomotive hält fauchend an und einer der Suchgehilfen steigt mit verrußtem Gesicht ab. Der Bibliothekar ergreift eines der Heftchen und reicht es dir: „Da ist aber eine schöne Menge zusammengekommen. Bitte sehr.“ Du schlägst das Heftchen auf und kannst bei [53](#) weiterlesen.

8

Zwei der Suchgehilfen überholen dich auf ihren dampfausstoßenden Draisinen, um dir den Weg zur Tür zu versperren. Um an ihnen vorbeizukommen, musst du ihren Armen ausweichen. **Versuch dein Glück!** Bestimme **vier** Zahlen von 1-6, aber jetzt musst du **zwei Mal** hintereinander Glück haben, damit deine Gegenspieler dich nicht zu fassen kriegen. Wenn dir das gelingt, lies weiter bei [23](#). Hast du aber nur höchstens einmal Glück, erwischt dich einer der Häscher am Kragen und stellt dich bei [41](#).

Du kannst aber auch gleich aufgeben und stattdessen versuchen, dich im Saal zu verstecken (weiter bei [68](#)).

9

Der Notausgang führt dich sofort auf den Rasen vor dem ULB-Gebäude, wo sich schon andere Besucher und Bibliotheksmitarbeiter versammelt haben. Während die ULB geräumt wird und auf das Eintreffen der Feuerwehr gewartet werden muss, kannst du dir schon überlegen, wie du weiter vorgehen möchtest. Willst du den Lesesaal in [30](#) oder das Freihandmagazin in [50](#) aufsuchen? Das Lerncafé findest du in [70](#) oder die Verwaltungsräume der ULB in [80](#).

Wenn dies der **erste Feueralarm** ist, gibt die Feuerwehr die ULB nach kurzer Prüfung wieder frei und du kannst dein neues Ziel ansteuern. Ist dies aber der **zweite Feueralarm**, lies weiter bei [19](#). Und wenn dies schon der **dritte Feueralarm** ist, geht es weiter bei [35](#).

10

Ein Taubenschwarm macht sich über die Wagenladungen her. Du siehst nur noch herumfliegende Heftchen, schlagende Vogelflügel und aufgewirbelten Lokomotivruß. Um herauszufinden, ob die Tauben die guten Hinweise herauslesen können, musst du **dein Glück versuchen**. Wähle **drei** Zahlen von 1-6. Im eintretenden Glücksfall kommst du nach [48](#), andernfalls lies weiter bei [29](#).

11

Du landest vor den Füßen der verdutzten Mitarbeiterin, die an der Informationstheke sitzt. Sie bringt dich in den Sanitätsraum, doch zum Glück hast du nur ein paar Kratzer davongetragen. Die Mitarbeiterin weist dich darauf hin, dass die ULB jegliche Verantwortung für dein Erlebnis in der **Porta Quaerendi Bonnensis** abstreiten muss, da die außergewöhnlichen Zeitverschiebungen wohl als Fall von höherer Gewalt anzusehen sind. Die Juristische Fakultät wurde schon gebeten, eine entsprechende Zeitkatastrophenausschlussklausel für die Benutzungsordnung der ULB zu formulieren. Dann gibt sie dir zum Trost einen Schokoladenriegel und verlässt dich. Während du den Riegel aufisst, kannst du einen neuen Plan machen. Dir steht immer noch der Lesesaal in [30](#) oder das Freihandmagazin in [50](#) offen. Steht dir der Sinn nach einem längeren Päuschen im Lerncafé in [70](#) oder hast du jetzt genug und willst einen Verantwortlichen in den Verwaltungsräumen der ULB in [80](#) suchen?

12

Die Tür fliegt auf und Massen von Katalogzetteln drücken heraus, von denen du wie von einer Woge verschlungen wirst. Du schwimmst geradezu in einem See aus kleinen Karten, die überall pieken. Und diese Karten liegen nicht nur einfach da, sondern ziehen dich in einer Strömung mit in den verwinkelten Keller. Zum Glück hieven dich zwei Mitarbeiter der ULB auf einen hohen Katalogschrank, auf den sie sich vor den Zettelmassen geflüchtet haben. Sie erklären dir, dass der Zettelkatalog offenbar einen digitalen Wandlungsschub aus der Zukunft und damit eine künstliche Intelligenz abbekommen hat. Nun will er genauso gut werden wie ein moderner EDV-Katalog, aber mit seinen gewohnten Methoden. Jetzt produziert er von selbst ständig eine Unmenge an Karten, um alle Kombinationsmöglichkeiten von Suchbegriffen anbieten zu können, die man früher im Zettelkatalog gar nicht zur Verfügung hatte. Die Kartenmenge explodiert jetzt sozusagen und tatsächlich bemerkst du, dass der Kartenspiegel im Keller ständig steigt. Du fischst eine der Karten heraus und liest:

ICH WILL EDV-KATALOG SEIN ANSTELLE DES EDV-KATALOGS ICH WILL EDV-KATALOG SEIN ANSTELLE DES EDV-KATALOGS

Das Kartenpapier fühlt sich eher wie Kunststoff an. KLAR, ICH KANN AUCH 3-D-DRUCKEN steht auf der Rückseite. „Rette sich wer kann - er ist größenwahnsinnig geworden“, gellt einer der Mitarbeiter und springt in die Flut. Was unternimmst du? Du versuchst es mit dem Befehl „Zettelkatalog, steh“! (lies weiter bei [24](#)). Du folgst mutig dem Mitarbeiter und springst ebenfalls (dann nach [34](#)). Du bleibst, wo du bist, und hoffst auf Rettung (geh nach [43](#)).

13

Auf der Internetseite der ULB lächelt dir das Antlitz einer programmierten Bibliothekshostess entgegen: „Guten Morgen! Ich heiße Bonna Fide. DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION habe ich schon deinem Cloud-Avatar übergeben, denn dank meiner algorithmischen Analyse aller deiner mir zur Verfügung stehenden Daten (vielen Dank für dein Vertrauen!) und der statistischen Prognose anhand deiner Persönlichkeitsstruktur kann ich mir schon denken, was du suchst. Viele Grüße an deinen Avatar und vielleicht kommst du ja noch auf einen ULB-Kaffee vorbei. Mein Service wird wie gewöhnlich von deinem digitalen Grundeinkommen eingezogen. Ich wünsche dir noch einen schönen Tag.“ Weiter geht es bei [31](#).

14

Du musst an den Rand deiner Kräfte gehen, bis du endlich völlig erschöpft aus dem Haus taumelst. Für heute hast du genug Aufregung gehabt und beschließt, dass DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION es nicht wert ist, dafür sein Leben zu riskieren. Lies nun den Abschnitt [100](#).

15

Die Tauben schwirren wieder fort in den Saal, zurück bleiben acht Heftchen, in denen du folgende Einträge in sauberer Tintenschrift entdeckst:

Hinweis auf L'Information Plus Importante

Hinweis auf 非常重要的信息

Hinweis auf De Zeer Belangrijke Informatie

Hinweis auf L'Informazione Molto Importante

Hinweis auf The Most Important Information

Hinweis auf جدا الهامة المعلومات

Hinweis auf Bardzo Ważne Informacje

Hinweis auf Çok Önemli Bilgiler

Nicht ganz das, was du suchst, aber schon ganz nahe dran. Du solltest dir einige oder alle diese Hinweise merken, falls du sie brauchen solltest. Jetzt mach weiter bei Abschnitt [32](#).

16

Auf den Empfangsmonitoren im Eingangsbereich ist eine Sprecherin der ULB zu sehen, die die Ankommenden begrüßt und offenbar eine brandaktuelle Nachricht verkündet:

„Wir müssen unsere Besucher darauf hinweisen, dass die Jubiläumsausstellung *Mitten im Wissen - 200 Jahre Universitätsbibliothek Bonn* durch ihre verdichtete Zeitintensivität eine raumzeitliche Verknäuelung verursacht. Die ULB unterliegt daher ungeahnten Verwandlungen, die aus einer Vermischung unterschiedlicher Zeitzustände entstehen können. Wem das zu kompliziert ist: Der Digitale Wandel ist entfesselt und tobt sich aus, während die gute alte Zeit sich auch in der Moderne wieder bewähren will. Bleiben Sie bitte ruhig, aber seien Sie auf alles gefasst.“

Entscheide dich jetzt, was du tun willst. Du kannst Dich zur Informationstheke nach [6](#) begeben oder vielleicht erst einmal ein Schließfach bei [60](#) suchen, wenn du deine Überbekleidung, deine Taschen oder was auch immer du so mit dir rumträgst abgeben willst. Du kannst aber auch sofort in den Lesesaal nach [30](#) oder in das Freihandmagazin nach [50](#) eilen. Vielleicht steht dir der Sinn aber zuerst nach einem Besuch des Lerncafés in [70](#). Nichts hält dich davon ab, jedoch auch zu den Verwaltungsräumen der ULB in [80](#) zu gehen.

17

Verzweifelt blickst du dich um, ob du auf eine höhere Stelle fliehen kannst, als dir ein Brandmelder an der Decke auffällt. Wie gut, dass du eine Schachtel Streichhölzer für den Notfall dabei hast, falls mal der Strom ausfällt. Hastig streichst du ein Zündholz an und hältst die Flamme direkt unter das Gehäuse des Melders. Bald heult ein Alarmton durch den Keller und eine Stimme ertönt: „Dies ist ein Feueralarm. Verlassen Sie sofort die Bibliothek auf einem der gekennzeichneten Rettungswege und begeben Sie sich zu einem Sammelplatz.“ Sofort stellen die Zettel ihre Vermehrung ein und formieren sich zu kompakten Stapeln, damit sie nicht so schnell Feuer fangen. In einer so entstehenden schmalen Lücke kannst du eine Tür mit der Aufschrift NOTAUSGANG erkennen. Du springst hinab und nimmst den Notausgang Richtung [9](#).

18

Auf der Internetseite der ULB prangt dir jetzt die Überschrift **bonnus - das Suchportal der Universität** entgegen. Das hört sich verheißungsvoll an. Vor deinen Augen flimmert der Bildschirm und der leere Suchschlitz verschwindet hinter einem heruntergelassenen Vorhang. Als er wieder hochgeht, ist der Suchschlitz durch das Bild einer Steintafel mit der Inschrift **Porta Quaerendi Bonnensis** ersetzt worden. Darunter erscheint die Aufforderung: **HEUTE ERÖFFNUNG IN DER WELT DER DINGE**. Ob das ein Scherz ist? Auf jeden Fall lässt sich die „Steintafel“ nicht anklicken. Es bleibt dir daher nichts anderes übrig, als zu warten, bis die ULB aufmacht. Du darfst bei [74](#) weiterlesen.

19

Die Feuerwehr berät, ob sie jetzt eine Maßnahme zur zusätzlichen Sicherheit in der ULB aussprechen soll oder nicht. Die unbekanntenen Zeitphänomene stehen auch nicht in der Katastrophenschutzverordnung und machen ihnen Sorgen. **Versuch dein Glück** und wähle **vier** Zahlen von 1-6. Im Glücksfall lässt die Feuerwehr noch einmal fünf gerade sein, das heißt du kannst nach [9](#) zurückgehen und dich frei entscheiden. Im Pechfall lässt die Feuerwehr das Freihandmagazin vorsichtshalber schließen, das heißt du kannst ebenfalls nach [9](#) zurückgehen, aber du kannst dich nicht für den Abschnitt 50 entscheiden.

20

Die Mitarbeiterin, die hinter der Informationstheke sitzt, begrüßt dich mit einem leicht gequälten Gesichtsausdruck und informiert dich zuerst darüber, dass sie dir heute keine genauen Auskünfte erteilen kann. Mit einem Nicken weist sie auf ihren Computerbildschirm, auf dem nur ein weißes Rauschen zu sehen ist: „Unser Bibliothekssystem kommt mit den verknoteten Zeitschichten nicht zurecht. Wir haben die Fachleute vom Physikalischen Institut um Hilfe gebeten, aber sie wollen das Problem des Temporalkonglomerats, wie sie es nennen, erst einmal theoretisch in einem Ad-hoc-Arbeitskreis untersuchen.“ Als du sie trotzdem nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION fragst, zuckt sie nur mit den Schultern: „Sie können es ja gerne da drin versuchen“, meint sie und zeigt hinter sich. Jetzt fällt dir auf, dass die Wand hinter der Theke von einem klassizistischen

Säulenportal eingenommen wird, das zwei verglaste Türflügel einrahmt. Hinter den Scheiben scheint ein geschäftiges Treiben stattzufinden. Über dem Portal steht groß **Porta Quaerendi Bonnensis**. „Ja, das ist aus unserem schönen Suchportal *bonnus* geworden“, sagt die Mitarbeiterin und raunt: „DIE haben es übernommen und zu ihrer Sache gemacht. Sie können gerne hineingehen, wenn Sie wirklich wollen, aber dann kann ich Ihnen nicht mehr helfen - dann müssen sie DENEN vertrauen. Ich kann Sie aber auch zu unseren früheren Zettelkatalogen schicken, wenn Sie da suchen möchten. In der Not schmeckt die Wurst auch ohne Brot, sozusagen.“

Hinter dir drängen noch weitere Hilfesuchende. Also entscheide dich entweder für die **Porta Quaerendi Bonnensis** bei [2](#) oder für die Zettelkataloge bei [69](#).

21

Wieder sausen Hunderte von Suchgehilfen am Boden und Scharen von Brieftauben in der Luft durch den Saal. Nach einiger Zeit knattert einer der Gehilfen auf einer Dampfdraine heran. Er übergibt dem Bibliothekar ein Heftchen, das er wiederum dir präsentiert: „Bitte sehr. Der erstbeste Hinweis auf Ihr Ziel.“ Du schlägst das Heftchen auf. Such dir **eine** Zahl von 1-6 aus und **versuch dein Glück**. Wenn du deine Glückszahl triffst, fahr fort bei [81](#). Bist du ein Pechvogel, geht es weiter mit [65](#).

22

Wie lange warst du bei den Schließfächern? Wenn du dein Glück höchstens drei Mal versuchen musstest, bevor du herausgefunden hast, kannst du dich an der Informationstheke anstellen und warten, bis du bei [20](#) an der Reihe bist. Das gilt auch, falls du nicht pünktlich in der ULB warst - die Zeitschleife hat dir dann zeitlich wieder „nach vorn“ geholfen. Solltest du häufiger Pech als Glück gehabt haben, hat sich die Uhr währenddessen schon so weit gedreht, dass die Information hinter einer enorm langen Warteschlange aus anderen Bibliotheksbesuchern verschwindet. In diesem Fall musst du nach [76](#) zurückkehren und dich für eine andere Wahl entscheiden.

23

Sehr sportlich! Elegante Haken schlagend wischst du an ihren zupackenden Händen vorbei. Du wirfst dich gegen die Türen und landest in einem Schauer aus Glassplittern bei [11](#).

24

Eine Karte flattert dir ins Gesicht, auf welcher steht:

TÖPFCHEN STEH (MAGISCHE FORMEL)

siehe DER SÜSSE BREI in KINDER- UND HAUSMÄRCHEN. NUMMER 103.

Anmerkung: ICH GLAUBE DOCH NICHT AN MÄRCHEN.

Da bleibt dir wohl nur der Sprung in die Zettelflut bei [34](#) oder das Warten auf Rettung bei [43](#).

25

Bravo! Du lässt dich nicht aus der Ruhe bringen. Du sinkst gelassen zurück in die Kissen und setzt schnell deinen gestörten Schlummer wieder fort. Wähle **drei** Zahlen von 1-6 und **versuch dein Glück**. Wenn das Glück dir hold ist, lies weiter bei [88](#). Wenn das Pech mit dir ist, luge nach bei [5](#).

26

Der Bibliothekar im Gehrock ergreift ein Messingrohr mit Sprechmuschel, in das er deinen Suchauftrag hineinruft. Ein verzweigtes Röhrensystem verteilt die Nachricht im Saal und schon siehst du, wie Hunderte anderer Personen zwischen den Regalen hervoreilen. Sie stecken die Köpfe zusammen, um dann flink in alle Richtungen auseinanderzuschwärmen. Einige steigen auf dampfgetriebene Draisinen (Laufräder), mit denen sie zu weit entfernten Regalen streben, die nur als dünne Striche zu erkennen sind. Der Bibliothekar wendet sich wieder an dich: „Dieser Saal enthält alle Kataloge der Welt sowie die Exzerpte und Inhaltsangaben aller Werke, die bekannt sind. Selbstverständlich müssen unsere Gehilfen so viele davon wie möglich auswendig können. Wir haben auch die körperlosen Bücher verzeichnet, die nicht gedruckt, sondern in den Äther entlassen wurden - also die elektrifizierten Bücher oder in den Worten ihrer eigenen Zeit die *E-Books*. Wir nennen sie *libri immateriales*, denn wir verzeichnen selbstverständlich in der Universalsprache Latein. Oh -gucken Sie, wie die Brieftauben durch den Saal huschen. Auf diese Weise geben die Sucher Nachrichten weiter, die gesammelt werden. Natürlich nutzen wir den Vorteil der Zeitebenenvermischung, denn wer könnte sich mehr Zeit lassen als die Vergangenheit? Es ist ganz gleichgültig, wie lange die große Suche dauert - es schrumpft alles auf einen einzigen Zeitpunkt zusammen.“

Während er stolz von der gelungenen Nachahmung moderner Zeiten durch die Vergangenheit spricht, ist einer seiner Suchgehilfen auf einer Dampfdrasine herangeknattert. Er übergibt dem Bibliothekar ein Heftchen, das er wiederum dir präsentiert: „Bitte sehr. Der erstbeste Hinweis auf Ihr Ziel.“ Du schlägst das Heftchen auf. Such dir **eine** Zahl von 1-6 aus und **versuch dein Glück**. Wenn du deine Glückszahl triffst, fahr fort bei [81](#). Bist du ein Pechvogel, geht es weiter mit [65](#).

27

Du hast also diesen Hinweis?

Hinweis auf Die Ganz Wichtige Information.

Oder vielleicht diesen?

Hinweis auf DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION

Wenn das nicht der Fall ist, geh wieder zurück nach [55](#). Andernfalls kannst du dich an einen freien Tisch im Lesesaal setzen, wo du zuerst die MemoryCap über deinen Kopf ziehst. Von innen sieht sie aus wie ein umgestülpter Igel mit vielen Gummistacheln mit einem gläsernen Punkt, die auf deine Kopfhaut drücken. Du empfindest dabei ein Gefühl von gewichtsloser Wolkenwatteweichheit. Als du die BookLookies aufsetzt wie eine Taucherbrille, wird deine Umgebung völlig ausgeblendet und stattdessen tauchst du ein in eine Welt aus laufenden Textzeilen und Wänden aus plakatgroßen Buchseiten, auf denen dir das, was du in den Blick nimmst,

scharf entgegenspringt wie der Anblick einer Maus dem Adlerauge. Nach kurzer Zeit hast du eine Quelle erspäht, die DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION enthält. **Versuch jetzt dein Glück** und wähle **drei** Zahlen von 1-6. Wenn du ein Glückspilz bist, schau nach bei [56](#). Bist du nicht glücklich gewesen, ist [72](#) dein nächster Abschnitt.

28

Wie bedauerlich! Der Verlag, der die Online-Version anbietet, hat in diesem Jahr ein neues Preismodell für alle seine Online-Publikationen aufgelegt. Die Verhandlungen der ULB über den Abschluss eines neuen Nutzungsvertrags ziehen sich leider noch hin und der Verlag hat erst einmal sein Online-Angebot gesperrt. Jetzt kannst du nur hoffen, dass es auch eine gedruckte Version gibt, die dir aus der Patsche hilft. Dafür gehst du in das Freihandmagazin in [50](#). Falls aber das Freihandmagazin geschlossen worden ist, musst du später wiederkommen und den Abschnitt [99](#) lesen.

29

Schade. Die Tauben können dir leider nicht wirklich aus der Hinweis-Flut helfen und fliegen wieder davon. Es bleiben noch immer zwei Wagenladungen voll Heftchen übrig und das ist dir einfach zu viel. Enttäuscht wendest du dich zum Abschnitt [32](#).

30

Den Lesesaal betrittst du durch eine gläserne automatische Schiebetür. In dem Moment, als du hindurchschreitest, wirst du von einem Scanner erfasst. Der Scanner prüft, ob du einen Schließfachschlüssel dabei hast. Falls du noch nicht bei den Schließfächern gewesen bist, trifft dich von der Decke ein grünes Strahlungsfeld, das dich mit unsichtbarer Kraft festhält. Eine Mitarbeiterin des Lesesaals nähert sich dir freundlich und schaltet die grünen Traktorstrahlen mit einer Bewegung ihrer Hand ab. Dann schickt sie dich nach [60](#), damit du deine Siebensachen wie Jacke oder Rucksack wegschließen kannst. Sie lässt keine Ausreden gelten: „Sie müssen zuerst ein Schließfach belegen. Das will die hypermoderne digitale Zugangskontrolle leider so haben!“ Falls du bereits die Schließfächer kennengelernt hast, kannst du dich zum Lesesaal-Schalter nach [44](#) begeben.

31

Verblüfft reibst du dir die noch müden Augen. Da muss der Traum vom Digitalen Wandel mit dir durchgegangen sein. Dein Glück hat dir leider nur einen Zukunfts-Tagtraum geschenkt. Begib dich auf den Boden der digitalen Realität und mach weiter bei [18](#).

32

Der Bibliothekar fragt dich, ob du noch einen anderen Suchwunsch hast, den er für dich in Auftrag geben soll. Du verneinst, aber wenn du Lust hast, kannst du die Suche nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION noch einmal durchführen lassen, aber jetzt auf anderem Weg. Wenn du vorher nach dem erstbesten Hinweis gefragt hast, kannst du nun die Netze nach so vielen Hinweisen wie möglich auswerfen und bei [7](#) fortfahren. Hast du das schon ausprobiert, kannst du umgekehrt jetzt nach dem erstbesten Hinweis forschen lassen und zu [21](#) gehen. Wenn dich das nicht mehr interessiert und du den riesigen Saal wieder verlassen willst, wende dich nach Abschnitt [61](#).

33

Du klingelst am Nachbarhaus und trittst nach dem Summton des elektrischen Türöffners ein. Aus dem Keller ist ein Rumoren zu hören, das sich verstärkt, während du die Treppe hinabsteigst. Du kommst an eine geschlossene Tür. Möchtest du die Tür öffnen (dann weiter bei [12](#)) oder wieder umkehren (gehe zu [42](#))?

34

Um dich durch die Zettelüberschwemmung „schwimmend“ durchzukämpfen, musst du alle deine Kräfte zusammennehmen und das heißt: **Versuch dein Glück**. Nimm dazu **drei** beliebige Zahlen von 1-6. Mit Glück landest du bei Abschnitt [54](#). Hast du aber Pech, strandest du bei [14](#).

35

Die Feuerwehr hat die Nase voll und geht jetzt auf Nummer sicher. Bis auf weiteres wird die ULB komplett geschlossen, sodass du jetzt leider nach Hause, ins Kino, zum Kaffeetrinken oder was dir lieber ist gehen kannst. Deine Suche nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION musst du wohl erst einmal aufstecken, aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben.

36

Du hast also Hinweise dieser Art gefunden?

Hinweis auf L'Information Plus Importante
Hinweis auf De Zeer Belangrijke Informatie
Hinweis auf L'Informazione Molto Importante
Hinweis auf The Most Important Information

Hinweis auf 非常重要的信息
Hinweis auf جدا الهامة المعلومات
Hinweis auf Bardzo Ważne Informacje
Hinweis auf Çok Önemli Bilgiler

Wenn das nicht der Fall ist, geh wieder zurück nach [55](#). Andernfalls kannst du dich an einen freien Tisch im Lesesaal setzen, wo du zuerst die MemoryCap über deinen Kopf ziehst. Von innen sieht sie aus wie ein umgestülpter Igel mit vielen Gummistacheln mit einem gläsernen Punkt, die auf deine Kopfhaut drücken. Du empfindest dabei ein Gefühl von gewichtsloser Wolkenwatteweichheit. Als du die BookLookies aufsetzt wie eine Taucherbrille, wird deine Umgebung völlig ausgeblendet und stattdessen tauchst du ein in eine Welt aus laufenden Textzeilen und Wänden aus plakatgroßen Buchseiten, auf denen dir das, was du in den Blick nimmst, scharf entgegenspringt wie der Anblick einer Maus dem Adlerauge. Welchem Hinweis möchtest du lieber folgen? Einem Hinweis aus dem ersten Kasten (sieh nach bei [58](#)) oder einem aus dem zweiten Kasten (sieh nach bei [82](#)).

37

Hurra! Du kannst die Online-Version sofort lesen, weil die ULB die Berechtigung dazu erworben hat. Auch elektronische Informationen kosten Geld. DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION wird dank der MemoryCap unauslöschlich in deinem Gehirn vermerkt, sodass du sie wohl nie vergessen wirst. Deine INFORMATIONEN-LÜCKE wird damit dauerhaft geschlossen. Falls du deiner Hirnspende an brainBook China zugestimmt hast, wird DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION zusammen mit deinen dahin führenden Erlebnissen in der ULB später einmal andere Forscher erfreuen. Lies nun den Abschnitt [99](#).

38

Es gelingt dir tatsächlich eine Quelle zu erspähen, die DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION enthält. **Versuch jetzt wieder dein Glück** und wähle **drei** Zahlen von 1-6. Wenn du ein Glückspilz bist, schau nach bei [56](#). Bist du nicht glücklich gewesen, ist [72](#) dein nächster Abschnitt.

39

Es gelingt dir tatsächlich eine Quelle zu erspähen, die DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION enthält. **Versuch jetzt wieder dein Glück** und wähle **drei** Zahlen von 1-6. Wenn du ein Glückspilz bist, schau nach bei [47](#). Bist du nicht glücklich gewesen, ist [57](#) dein nächster Abschnitt.

40

Du kommst in einen riesigen Saal, der sich in der Höhe, in die Tiefe und in die Breite ins Unendliche ausdehnt. Lange Reihen von Regalen voller großer und kleiner Bücher, Mappen und Papierbündeln bilden Wände und Gassen in diesem Raum. Entlang der Regale sprießen in regelmäßigen Abständen altmodische Gaslaternen aus dem gefliesten Boden und verbreiten gelbliches Licht. In der Luft hängt ein Geruch von Kohlenstaub und Dampf, weit über den Regalen kannst du Schwärme von Tauben ausmachen. Plötzlich steht ein Herr mit gelocktem Haupthaar, Halsbinde und langem Gehrock neben dir und flüstert dir ins Ohr: „Sie staunen wohl, was wir aus dem Suchinstrument Ihrer eigenen Zeit gemacht haben. Wir haben uns das Prinzip des Suchportals bonnus zu eigen gemacht, natürlich mit den Methoden unseres Jahrhunderts - und ein bisschen Fantasie, wenn es erlaubt ist. Es ist geräuschvoller und rußiger als das Vorbild, aber dafür auch wesentlich ästhetischer. Wollen Sie mir nun gütigst ihr Anliegen vortragen?“ Als du ihn nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION fragst, runzelt er seine Stirn: „Bei den gewaltigen Ausmaßen dieses Saals wäre diese Suche ein unmögliches Unterfangen. Versuchen Sie ihren Wunsch zu umschreiben, damit wir strategisch vorgehen können.“

Nach einigem Grübeln fallen dir zwei Möglichkeiten ein. Willst du den erstbesten Hinweis auf DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION suchen lassen (weiter bei [26](#))? Oder möchtest du so viele Hinweise wie möglich suchen lassen (weiter bei [4](#))?

41

„Tsts,“ meint der Bibliothekar: „Wie gut, dass Sie sich nicht verletzt haben bei Ihrem opernreifen Fluchtversuch. Aber jetzt lassen wir doch die Kinderei und seien wir vernünftig. Es wird Ihnen bei uns gefallen ... nach ein paar gefühlten Jahren sicherlich.“ Folge ihm nach [93](#).

42

Versuch dein Glück und bestimme eine Zahl von 1-6. Wenn das Glück dir winkt, mach bei [62](#) weiter. Hast du Pech, dann musst du nach [12](#).

43

Wenn du dich da nicht „verzettelt“ hast! Es sieht nicht danach aus, dass der Zettelpegel stehen bleibt. Wenn nicht ein Wunder eintritt, wirst du hier bald zur „Karteileiche“ werden. **Versuch dein Glück!** Mit **zwei** Zahlen von 1-6 bist du im Glücksspiel mit dabei. Bleibt das Glück dir treu, lies weiter bei [17](#). Wenn nicht, dann begib dich zum Abschnitt [71](#).

44

Am Lesesaal-Schalter begrüßt dich emsig eine Mitarbeiterin: „Seitdem dank der Zeitenverkünelung auch die digitale Zukunft voll über die ULB hereinbrechen kann, haben wir den volldigitalen Lesesaal. Ich komme mir vor wie eine Erwachsene mit dem Key code zur Haribo-Fabrik. Neue Möglichkeiten über Möglichkeiten!“ Für dich sieht der Lesesaal eigentlich noch immer so aus, wie du ihn kennst. Er ist auch genauso überbevölkert wie ehemals, selbst zu so früher Stunde. Allerdings fällt dir auf, dass die meisten arbeitenden Besucher wie Badekappen aussehende Hauben auf dem Kopf und klobige schwarze Brillen tragen. Begeistert zeigt dir die Mitarbeiterin zwei solche Modelle für die Kopfverschönerung der Zukunft: „Das sind Ihre MemoryCap und Ihre BookLookies. Damit sind Sie sofort mit unserem neuen HOCRAM-System von brainBook China verbunden. In der Zukunft hat man sich von der objektbasierten Digitalisierung verabschiedet - viel zu teuer. Stattdessen erleben wir jetzt die subjektive Digitalisierung oder den Digital Human. HOCRAM wurde für die non-digital-born Bibliotheken entwickelt und steht für *Human Optical Character Recognition and Memorization*. Mit der BookLookie-Brille werden Ihre Augen und Ihre Sehnerven zu leistungsstarken digitalen Lesegeräten, die Ihre Leseleistung übermenschlich steigern und ihr Leseverständnis durch automatische Übersetzungstools, interpretative Unterstützung und lexikalische Verlinkung verbessern. Sie können damit die alten gedruckten Bücher usw. lesen, haben aber auch direkten Anschluss zu den E-Books, digitalisierten Büchern usw. Die MemoryCap sorgt dafür, dass die Leseinformation schneller und effektiver in Ihrer Hirnstruktur gespeichert wird, mit psychologischer Förderung durch gezielte Wohlfühl-Emotionsstimulanz. Sie brauchen sozusagen nur zu gucken, für das Behalten sorgt Ihr leistungsgesteigertes Gehirn. Und dank der beschleunigten Leseleistung können Sie deutlich mehr in kürzerer Zeit rezipieren - dadurch wird die Verweildauer pro Arbeitstisch im Lesesaal reduziert und wir können insgesamt mehr Besucher zufriedenstellen. Sie sehen, die Digitalisierung findet in den Köpfen statt. Wenn Sie sich jetzt an HOCRAM andocken lassen wollen, müssten Sie vorher nur noch per BookLookies eine virtuelle Einverständniserklärung abblinzeln, ob Sie Ihrer Gehirnspende an brainBook China zustimmen, damit Ihre memorisierten Leseerlebnisse zur Optimierung von HOCRAM genutzt werden dürfen.“

Ihr Enthusiasmus ist beinahe umwerfend, aber das will gut überlegt sein. Wenn du HOCRAM ausprobieren möchtest, lies weiter bei [55](#). Wenn nicht, dann bedankst du dich und verlässt den Lesesaal. Stattdessen lenkst du deine Schritte entweder zum Freihandmagazin in [50](#), zum Lerncafé in [70](#) oder zu den Verwaltungsräumen der ULB in [80](#).

45

Du hast also Hinweise dieser Art gefunden?

Hinweis auf Die Zang Gichtiwe Morfination
Hinweis auf Die Ganz Witzige Information
Hinweis auf Die Gnaz Tüchtige Formation
Hinweis auf Die Intakte Wichtige Firmamotion
Hinweis auf Die Sehr Flüchtige Mystifikation
Hinweis auf Die Ganz Richtige Innovation
Hinweis auf Die Höchst Züchtige Ramfiontion
Hinweis auf Die Völlig Nüchtige Ignoranzion
Hinweis auf Die Gans Wichtelige Fantastation
Hinweis auf Die Total Würzige Emulsion
Hinweis auf Die Ganz Tolle Emotion
Hinweis auf Die Komplet Giftige Explosion

Wenn das nicht der Fall ist, geh wieder zurück nach [55](#). Andernfalls kannst du dich an einen freien Tisch im Lesesaal setzen, wo du zuerst die MemoryCap über deinen Kopf ziehst. Von innen sieht sie aus wie ein umgestülpter Igel mit vielen Gummistacheln mit einem gläsernen Punkt, die auf deine Kopfhaut drücken. Du empfindest dabei ein Gefühl von gewichtsloser Wolkenwatteweichheit. Als du die BookLookies aufsetzt wie eine Taucherbrille, wird deine Umgebung völlig ausgeblendet und stattdessen tauchst du ein in eine Welt aus laufenden Textzeilen und Wänden aus plakatroßen Buchseiten, auf denen dir das, was du in den Blick nimmst, scharf entgegenspringt wie der Anblick einer Maus dem Adlerauge. Pick dir einen beliebigen der obigen Hinweise heraus, mit dem du **dein Glück versuchst**. Such dir dazu **eine** Zahl von 1-6. Wenn du ein Stück vom Glück erhascht, bringt es dich nach [90](#). Klebt aber das Pech an dir, kommst du nach [66](#).

46

Schade. Dein Hinweis hat dich nicht weitergebracht. Eigentlich müsstest du jetzt auch die anderen Hinweise durchprobieren, aber ein Blick auf die Uhr verrät dir, dass es schon später geworden ist, als du gedacht hast. Du hast eine Verabredung um 12 Uhr und beschließt, der ULB später wieder einen Besuch abzustatten. Lies den Abschnitt [99](#).

47

Es gibt glücklicherweise eine Online-Version der Quelle, aber freu dich nicht zu früh. Die Mächte des Wettbewerbs und des Handels haben auch in der Zukunft von brainBook China die Zügel in den Händen. **Versuch noch einmal dein Glück**, diesmal mit **fünf** Zahlen von 1-6. Wenn du wieder Glück hast, lies weiter bei [37](#). Hast du Pech, geht es weiter [64](#).

48

Das sieht gut aus. Die Tauben haben schon zwei Wagenladungen Heftchen herausgeworfen, aber vielleicht können sie noch mehr aus dem restlichen Wust herausholen. **Versuch noch einmal dein Glück**, aber diesmal

mit nur **einer** Zahl von 1-6. Wenn du wieder Glück hast, bleibt ein Heftchen übrig, in das du bei [81](#) schauen kannst. Hast du aber kein Glück, ist Abschnitt [15](#) deine nächste Station.

49

„Das freut mich für Sie“, meint die Bibliotheksreproduzentin, „aber unser bisheriges Bibliothekssystem ist jetzt schlagartig sozusagen *aus der Zeit* gefallen und kann mit dem überraschenden Fortschritt noch nicht Schritt halten. Daher können Sie im Moment hier gar nichts bestellen. Aber wenn es für Sie so wichtig und dringend ist, kann ich Sie mitnehmen und wir erledigen ihre Bestellung auf dem direkten Weg.“ Na, das ist doch ein Angebot, das du sofort annimmst, um bei [101](#) weiterzumachen.

50

Das Freihandmagazin befindet sich am unteren Ende einer stählernen Treppe hinter einer ebensolchen Tür. Dahinter ist ein großer Teil der gedruckten Bücher und Zeitschriften der ULB so aufgestellt, dass du sie selbst in den Regalen finden und herausholen kannst. Bevor es hier für dich weitergeht, beantworte bitte folgende Frage: Hat die Feuerwehr das Freihandmagazin schließen lassen? Wenn deine Antwort Nein lautet, lies weiter bei [108](#). Lautet deine Antwort Ja, lies weiter bei [149](#).

51

Du schüttelst seine Hand ab und stürmst davon. Hinter dir hörst du, wie der Bibliothekar dir seine Suchgehilfen nachschickt, die dich zurückholen sollen. Es wird Zeit, dass du einen Fluchtplan fasst. Du könntest kopfüber zu der verglasten Flügeltür nach [8](#) fliehen, durch die du hereingekommen bist. Auf diesem Weg bist du allerdings gut zu sehen. Du könntest aber auch tiefer in den Saal rennen, um dich zwischen den elend langen Regalen zu verstecken. Dazu begibst du dich nach [68](#).

52

Clever! Du besuchst die ULB im Internet und sparst drei Stunden bis zur Öffnungszeit. Ob du allerdings DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION so schon finden kannst? Wähle **eine** Zahl von 1-6 und **versuch dein Glück**. Wenn du Glück hast, schau nach bei [13](#). Wenn du kein Glück hast, gehe zu [18](#).

53

In dem Heftchen steht in sauberer Tintenschrift:

Hinweis auf Die Zang Gichtiwe Morfination
Hinweis auf Die Ganz Witzige Information
Hinweis auf Die Gnaz Tüchtige Formation
Hinweis auf Die Intakte Wichtige Firmamotion
Hinweis auf Die Sehr Flüchtige Mystifikation
Hinweis auf Die Ganz Richtige Innovation
Hinweis auf Die Höchst Züchtige Ramfiontion
Hinweis auf Die Völlig Nüchtige Ignoranzion
Hinweis auf Die Gans Wüchtelige Fantastation

Hinweis auf Die Total Würzige Emulsion
Hinweis auf Die Ganz Tolle Emotion
Hinweis auf Die Komplet Giftige Explosion

Einige Hinweise gehen schon in die richtige Richtung, aber das meiste sind eher nette Antworten auf andere Fragen. Auch im zweiten und dritten Heftchen, in das du blickst, sieht es nicht besser aus. Der Bibliothekar bemerkt dein langes Gesicht und tröstet: „Bleiben Sie unverdrossen. Unsere Brieftauben beherrschen auch die Aschenputtel-Auslese: Die Guten ins Töpfchen, die Schlechten ins Kröpfchen - Sie verstehen? Vielleicht gelingt es denen, die Nadeln im Heuhaufen zu finden.“ Nun, möchtest du es mit den Tauben bei [10](#) versuchen oder lehnt du sein Angebot ab und machst bei [32](#) weiter?

54

Alle Achtung! Du bewegst dich fast wie ein Fisch im Wasser durch das Zettelbad. Du kannst das Haus verlassen und bist noch nicht aus der Puste. Was ist jetzt dein nächstes Ziel? Du kannst immer noch die **Porta Quaerendi Bonnensis** bei Abschnitt [2](#) aufsuchen. Ansonsten stehen dir der Lesesaal in [30](#) oder das Freihandmagazin in [50](#) offen. Du kannst auch in das Lerncafé in [70](#) einkehren oder in die Verwaltungsräume der ULB in [80](#) gehen.

55

Hast Du denn schon einen oder mehrere Hinweise auf DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION, denen du nachgehen kannst? Wenn du einen genauen Hinweis auf DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION gefunden hast, kannst du bei Abschnitt [27](#) weiterlesen. Solltest du einige annähernd genaue Hinweise entdeckt haben, geht es weiter bei [36](#). Kannst du nur vielen eher unpassenden Hinweisen folgen, begib dich zu [45](#). Bist du noch ohne einen Hinweis hier, dann ab nach [63](#).

56

Es gibt glücklicherweise eine Online-Version der Quelle, aber freu dich nicht zu früh. Die Mächte des Wettbewerbs und des Handels haben auch in der Zukunft von brainBook China die Zügel in den Händen. **Versuch noch einmal dein Glück**, diesmal mit **fünf** Zahlen von 1-6. Wenn du wieder Glück hast, lies weiter bei [37](#). Hast du Pech, geht es weiter [28](#).

57

Von dieser Quelle gibt es leider keine Online-Version, sondern nur eine gedruckte Version mit einem unerschämt hohen Preis. Jetzt kannst du nur hoffen, dass eines der Fachinstitute ein Exemplar davon gekauft hat, denn für die ULB ist diese Quelle fachlich zu spezialisiert. Du wirst dafür wohl in die Bibliothek eines Fachinstituts gehen müssen, aber das ist eine andere Geschichte. Lies nun den Abschnitt [99](#).

58

Versuch dein Glück, indem du **vier** Zahlen von 1-6 festlegst. Ein Glückstreffer bringt dich nach [38](#). Liegst du daneben, landest du bei [46](#).

59

Dein Abenteuer ist hier zu Ende. Nach einiger Zeit findest du Gefallen an deiner Aufgabe und du wirst ein eifriger Mitarbeiter an der **Porta Quaerendi Bonnensis**. DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION hat an diesem wunderbaren Ort schon bald keine Bedeutung mehr für dich. Dafür nimmt der Bibliothekar dich immer wieder mit zu verschiedenen Ausflügen in das Bonn im 19. Jahrhundert. Wenn du irgendwann einmal in deine eigene Zeit zurückkehren kannst (falls du das dann überhaupt noch möchtest), wirst du bestimmt ein hervorragender Historiker für diese Zeit werden. Vielleicht wirst du es dann sogar sein, der die Jubiläumsausstellung der ULB **Mitten im Wissen - 200 Jahre Universitätsbibliothek Bonn** mitorganisiert. Doch das ist eine andere Geschichte.

60

Du bewegst dich zwischen eine Reihe der Schließfächer hinein und entdeckst bald ein Fach, das noch nicht belegt ist. Überhaupt siehst du noch sehr viele freie Fächer, was dir etwas ungewöhnlich erscheint - aber vielleicht bist du einfach sehr früh in der ULB. Nachdem du deine Sachen eingeschlossen hast und um eine Ecke biegst, stehst du noch immer zwischen Schließfächern. Je weiter du dich bewegst, desto mehr werden es. Es ist, als ob du dich in einem Irrgarten aus Schließfächern befindest und den Ausgang nicht findest. Oder bildest du dir etwa nur ein, dass du dich bewegst? Plötzlich tritt eine große Gestalt in deinen Weg. Lies weiter bei [91](#).

61

Der Bibliothekar im Gehrock setzt eine Miene des Bedauerns aus: „Den Abschied aus der Porta Quaerendi Bonnensis können wir Ihnen leider nicht gestatten. Sie müssen hierbleiben, denn als Mensch aus der von uns aus betrachteten Zukunft, die Ihnen schon die Gegenwart geworden ist, sind Sie für uns ein unschätzbar wertvoller Wissensvorrat. Bedenken Sie nur, was wir in unserem Jahrhundert noch alles aufzuholen haben, was in Ihrer eigenen Zeit gefunden und gedacht worden ist. Unsere Porta Quaerendi Bonnensis aber soll zum wahren Gedächtnis des Wissens werden, das sich alles Künftige, das für uns jetzt zeitlich erreichbar ist, einverleiben wird. Kommen Sie nur mit mir“, sagt er freundlich und nimmt dich an der Hand: „Wir haben schon ein Eckchen im Saal für Sie und Ihre Zeitgenossen eingerichtet. Jaja, Sie werden nicht allein sein - schon andere Besucher aus dem Jahr 2018 sind hier eingetroffen und haben sich uns angeschlossen. Auch Sie bekommen ein Pult und einen hohen Stoß guten Schreibpapiers, damit Sie alles systematisch aufzeichnen können, was in Ihrem Kopf steckt.“

Er zieht dich freundlich aber unerbittlich mit sich. Lässt du dich bereitwillig zu deiner neuen Wirkungsstätte bringen, um die Regale der **Porta Quaerendi Bonnensis** mit deinen Aufzeichnungen zu bereichern, dann folge ihm nach [93](#). Oder möchtest du dich losmachen und davonlaufen, um einen Fluchtweg in [51](#) zu finden?

62

Als du wieder oben an der Treppe angekommen bist, fliegt die Tür unter dir auf und eine Welle aus Katalogzetteln bricht hervor. Der Druck der Welle schiebt dich aus dem Haus, bis du auf den Bürgersteig stolperst. Zwei verschwitzte Mitarbeiter der ULB mit hochroten Köpfen kämpfen sich hinter dir aus den Zetteln. Aus ihren abgehackten Sätzen entnimmst du, dass sich der Zettelkatalog von selbst vermehrt und immer mehr Karten entstehen, die jetzt jeden freien Platz in Besitz nehmen. Offenbar hat der Zettelkatalog einen digitalen Wandlungsschub aus der Zukunft und damit eine künstliche Intelligenz abbekommen. Nun will er genauso gut

werden wie ein moderner EDV-Katalog, aber mit seinen gewohnten Methoden. Die Aussicht auf einen Größenwahnsinnig gewordenen Zettelkatalog erscheint dir nicht verlockend. Du gehst zurück in die ULB, um anderswo deine Suche fortzusetzen. Du kannst immer noch die [Porta Quaerendi Bonnensis](#) bei Abschnitt [2](#) aufsuchen. Ansonsten stehen dir der Lesesaal in [30](#) oder das Freihandmagazin in [50](#) offen. Du kannst auch in das Lerncafé in [70](#) einkehren oder in die Verwaltungsräume der ULB in [80](#) gehen.

63

Wenn du sehr, sehr, sehr, sehr ... lange herumschmökern würdest, könntest du irgendwann wohl auf DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION stoßen wie ein Kryptozoologe auf den Yeti oder das Monster von Loch Ness. Doch dazu würde deine Lebenszeit möglicherweise nicht ausreichen, wenn du Pech hast. „Haben Sie denn gar keine Idee, wo Sie suchen müssen?“, fragt dich die Mitarbeiterin und teilt dir mit, dass ihr leider die Hände gebunden sind: Mit einem Nicken weist sie auf ihren Computerbildschirm, auf dem nur ein weißes Rauschen zu sehen ist: „Unser Bibliothekssystem kommt mit den verknoteten Zeitschichten nicht zurecht. Wir haben die Fachleute vom Physikalischen Institut um Hilfe gebeten, aber sie wollen das Problem des Temporalkonglomerats, wie sie es nennen, erst einmal theoretisch in einem Ad-hoc-Arbeitskreis untersuchen.“ Als du sie trotzdem nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION fragst, zuckt sie nur mit den Schultern: „Sie können es ja gerne da drin versuchen“, meint sie und zeigt hinter sich. Jetzt fällt dir auf, dass die Wand hinter dem Lesesaal-Schalter von einem klassizistischen Säulenportal eingenommen wird, das zwei verglaste Türflügel einrahmt. Hinter den Scheiben scheint ein geschäftiges Treiben stattzufinden. Über dem Portal steht groß [Porta Quaerendi Bonnensis](#). „Ja, das ist aus unserem schönen Suchportal bonnus geworden“, sagt die Mitarbeiterin und raunt: „DIE haben es übernommen und zu ihrer Sache gemacht. Sie können gerne hineingehen, wenn Sie wirklich wollen, aber dann kann ich Ihnen nicht mehr helfen - dann müssen sie DENEN vertrauen. Ich kann Sie aber auch zu unseren früheren Zettelkatalogen schicken, wenn Sie da suchen möchten. In der Not schmeckt die Wurst auch ohne Brot, sozusagen.“

Für was entscheidest du dich? Für die [Porta Quaerendi Bonnensis](#) bei [2](#) oder für die Zettelkataloge bei [69](#)?

64

Das ist ärgerlich! Die ULB und die Fachinstitute konnten sich bisher nicht über die Kostenverteilung zur Nutzung dieser unverschämt teuren Online-Version einigen. Die Anschaffung will die ULB nämlich nicht allein bezahlen, da die Quelle sehr speziell ist und sie hauptsächlich nur von den Fachinstituten gebraucht wird. Jetzt kannst du nur hoffen, dass es auch eine gedruckte Version gibt, die dir aus der Patsche hilft. Dafür musst du aber wohl in die Bibliothek eines Fachinstituts gehen und das ist eine andere Geschichte. Lies nun den Abschnitt [99](#).

65

In dem Heftchen steht in sauberer Tintenschrift:

Hinweis auf            

Das hilft dir leider nicht weiter. Vielleicht haben die Sucher dein Anliegen nicht richtig verstanden oder die Röhrensprechanlage funktionierte nicht richtig. Wie dem auch sei - begib dich zum Abschnitt [32](#).

66

Es ist nicht so, dass du nichts findest und manches davon ist sogar wissenswert, aber das Richtige ist eben nicht dabei und passt nicht in deine INFORMATIONS-LÜCKE. Du kommst dir allmählich vor wie ein Goldwäscher, der ständig an den falschen Stellen im Fluss sucht und immer nur auf Kies stößt. Die BookLookies verursachen dir Augenflimmern und unter der MemoryCap bekommst du einen schweißnassen Kopf. Irgendwann merkst du, dass du eingeschlafen bist und die Mitarbeiterin des Lesesaals dich wachrüttelt. Offenbar kann HOCRAM auch die Hirnströme und Augenlidbewegungen messen und so melden, wenn jemand unter der Maske ein Nickerchen macht. Das kann die Mitarbeiterin keinesfalls dulden, denn ein nicht gebrauchter Arbeitsplatz ist zu teuer. Sie empfiehlt dir, dich mit einem Kaffee im Lerncafé wieder zu stimulieren, aber da die Zeit schon fortgeschritten ist und du um 12 Uhr eine Verabredung hast, musst du dich zum Ausgang der ULB begeben. Du wirst wohl später wiederkommen müssen, um einen neuen Versuch zu starten. Lies jetzt weiter bei Abschnitt [99](#).

67

Dank des **Besucherausweis** erhältst du eine kurze Führung durch die **Reprotechnische Agentur** der ULB von übermorgen. Du musst auch einen weißen Schutzanzug und eine Schutzbrille tragen, dann kann es losgehen. In der ersten Sektion stehen noch viele Metallregale, aber diese können auf eingelassenen Eisenspuren gegeneinander bewegt werden, bis kein Spalt mehr zwischen ihnen übrigbleibt. Außerdem stehen keine Bücher auf den Regalböden, sondern Kartonschachteln. Die Bibliotheksreproduzentin erklärt: „Wir bedienen uns des hybriden Verfahrens aus alter Mikrofilmbelichtung, Nachdrucktechnik und Analogem Rechtemanagement auf biochemischer Basis. Das heißt: Die originalen Bücher und Zeitschriften geben wir nicht mehr aus der Hand, da sie kulturelles Erbgut sind und wenn sie es heute noch nicht sind, werden sie es in hundert Jahren oder so auf jeden Fall sein. Diese Kartonschachteln enthalten Mikrofilme, auf denen die Seiten stark verkleinert abfotografiert wurden. Jede Filmspule kann natürlich mehrere Bücher enthalten. Was wir früher im ganzen Freihandmagazin aufstellten, passt jetzt hier hinein - und Platz ist noch genug vorhanden.“ Aber was denn mit der Digitalisierung sei, fragst du sie. Warum würden die Bücher und Zeitschriften nicht mehr als Digitalisate online zur Verfügung gestellt? Das sei doch viel schneller und bequemer. „Schneller und bequemer schon, aber auf Dauer auch teurer und flüchtiger. Nach dem Digitalen Wandel kommt der Post-Digitale Wandel, der wieder das analoge Medium zum neuen Maßstab des Echten erhebt. Daher werden viele neue Bücher als *kulturelle Speicherkapseln* nach den verlässlichsten konservatorischen Methoden für die Ewigkeit gedruckt. Diese Erzeugnisse sind im Grunde nur für die Archive gedacht und billigere Leseausgaben erscheinen digital, solange die Nachfrage anhält. Die ULB geht einen Mittelweg, um einerseits die Archivausgaben für unbegrenzte Zeit zu sichern und andererseits immer eine praktisch gleichwertige Kopie zu haben.“ Wie das geht, zeigt sie dir in [87](#).

68

Zwischen den Wänden der Regale, die durch zahlreiche Durchgänge unterbrochen werden, verschwindest du wie im Straßennetz einer Stadt. Allerdings weißt du bald nicht mehr, wo du dich befindest. Der Saal scheint auch gar keine erkennbaren Ausmaße zu besitzen, sodass deine Hoffnung sinkt, einen Ausgang zu finden. Du hörst schon, wie deine Verfolger aufschließen und dich einzukreisen beginnen. In der Hektik prallst du so heftig gegen eine Gaslaterne, dass das Gas auszuströmen beginnt. Sofort heult ein Alarmton durch den Saal und eine Stimme ertönt: „Dies ist ein Feueralarm. Verlassen Sie sofort die Bibliothek auf einem der gekennzeichneten

Rettungswege und begeben Sie sich zu einem Sammelplatz.“ Vor dir teilt sich ein Regal und in der Lücke erscheint eine Tür mit der leuchtenden Aufschrift NOTAUSGANG. Du rappelst dich auf und nimmst den Notausgang Richtung [9](#).

69

Die Mitarbeiterin ist erstaunt, dass du weißt, was Zettelkataloge sind. Du weißt doch, was Zettelkataloge sind, oder nicht? Wenn du es weißt oder eine Ahnung hast, lies weiter bei [3](#). Bist du ahnungslos, dann schlage nach bei [92](#).

70

Aus der Richtung des Lerncafés weht dir schon ein Duft nach Kaffee, Würstchen, frischem Brot und Karamell in die Nase. Du gelangst vor eine Drehtür, über der die Messing-Schrift **Lern-Kaffeehaus** prangt. Du vertraust dich der Drehtür an und kommst bei [133](#) heraus.

71

Die Zettel stoßen an die Kellerdecke und schließen dich von allen Seiten ein. Jetzt weißt du, wie sich ein Schneelawinenopfer fühlen muss, aber es nicht so kalt - im Gegenteil. Glück im Unglück bekommst du auch noch ausreichend Luft, sodass du nicht ersticken musst. Nichtsdestotrotz ist dies das Ende deines Abenteuers, da du nur noch warten kannst, bis dich jemand aus deiner Lage befreit. Bis dahin kannst du dir überlegen, ob du später einen neuen Versuch starten wirst, um DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION noch einmal zu suchen - wenn in der ULB wieder normale Zeiten herrschen.

72

Es gibt glücklicherweise eine Online-Version der Quelle, aber die ULB hat die Berechtigung zur Nutzung nicht erworben, weil die Kosten dafür zu hoch sind. Jetzt kannst du nur hoffen, dass es auch eine gedruckte Version gibt, die dir aus der Patsche hilft. Dafür gehst du in das Freihandmagazin in [50](#). Falls aber das Freihandmagazin geschlossen worden ist, musst du später wiederkommen und den Abschnitt [99](#) lesen.

73

„Ach wissen Sie was?“, meint die Reproduzentin gut gelaunt: „Wir haben hier noch ein paar Dutzend freie Besucherausweise auf Lager. Es ist schließlich Bibliotheksjubiläum und die Dinger müssen ja verbraucht werden.“ Sie zieht einen **Besucherausweis** aus ihrer Hosentasche heraus und gibt ihn dir. Jetzt kannst du bei [67](#) fortfahren.

74

Du nimmst ein ordentliches Frühstück ein und bist sogar 5 Minuten zu früh am Eingang zur ULB. Als endlich geöffnet wird, betrittst du den Eingangsbereich, wo es für dich bei [16](#) weitergeht.

75

Die Bibliotheksreproduzentin drückt auf einen Knopf und die Regale bewegen sich an der gewünschten Stelle auf unsichtbaren Rollen auseinander. Nach einigem Schauen findet ihr dort tatsächlich den Karton, der die

Quelle mit DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION enthält, das heißt natürlich den Mikrofilm, auf dem sich diese Quelle befinden muss. Wieder bist du einen Schritt weitergekommen und gehst nun zu Abschnitt [120](#).

76

Geschafft! Du kannst die Schließfächer mit ihren lästigen Zeitschleifen hinter dir lassen - oder müsste es nach dir heißen? Bevor du dich noch mehr von den Zeitversetzungen verwirren lässt, solltest du besser überlegen, wohin du jetzt gehen möchtest. Du kannst dich an die Informationstheke bei [22](#) wenden, den Lesesaal bei [30](#) oder das Freihandmagazin bei [50](#) aufsuchen. Möglicherweise brauchst du nach deinem kleinen Abenteuer zwischen den Schließfächern eine Erfrischung? Dann auf ins Lerncafé nach [70](#). Du kannst auch immer noch zu den Verwaltungsräumen der ULB in [80](#) gehen.

77

In der Zukunft des Post-Digitalen-Wandels will man offenbar die Möglichkeiten der Digitalen Technik mit den Prä-Digitalen-Informationsmöglichkeiten verschmelzen. Jedes gedruckte Leseexemplar erhält auch eine Seite mit einem implantierten Chip, der das Leseexemplar in digitaler Form und deine persönlichen Daten enthält. Mit der richtigen Software kannst du vom Chip eine Wiedergabe auf einen Bildschirm oder mit einem Projektor erzeugen. Es gibt auch Software, mit der du vom Chip vorlesen lassen kannst. Die Bibliotheksreproduzentin empfiehlt dir, einfach die Standardkopie als Studienausgabe zu nehmen. Eine Druckerstation erwacht zum Leben und in kurzer Zeit ist ein Stapel gedruckter Seiten fertig, der automatisch eine Klebebindung und einen weißen Papierumschlag erhält. Jetzt geht es weiter bei [96](#).

78

Der Notausgang führt dich sofort auf den Rasen vor dem ULB-Gebäude, wo sich schon andere Besucher und Bibliotheksmitarbeiter versammelt haben. Während die ULB geräumt wird und auf das Eintreffen der Feuerwehr gewartet werden muss, kannst du dich deines völlig rot eingepuderten Schutzanzugs diskret entledigen. Außerdem musst du **dein Glück versuchen**. Lege dazu **drei** Zahlen von 1-6 fest. Wenn das Glück mit dir ist, dann hast du in dem Chaos, das *Gutenbergs Retter* angerichtet haben, deine Lesekopie mit DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION festhalten können. Glücklich und zufrieden kannst du bei Abschnitt [100](#) weiterlesen. Hast du aber Pech, hast du deine Lesekopie leider in dem Durcheinander verloren. Du könntest vor Wut heulen, verlässt aber lieber diesen Schauplatz deiner Niederlage - lies auch in diesem Fall weiter bei [100](#).

79

Du hast Glück! Ihr findet nicht nur die gesuchte gedruckte Version, sondern sie ist auch unbeschädigt und kann sofort verarbeitet werden. Weiter geht es bei Abschnitt [105](#).

80

Ein Treppenhaus führt zu den oberen Verwaltungsräumen, also dorthin, wo die ULB im Hintergrund am Leben gehalten wird. Mit jeder Stufe hinauf hast du das seltsame Gefühl, mal mit dem Kopf an die Decke zu stoßen und mal vor einer steilen Stiege zu stehen. Ob hier die Vermischung der Zeitzustände besonders stark ist und diesen Effekt bei dir hervorruft? Auch scheint es plötzlich kalt und dann wieder warm zu werden. Schließlich kommst du in einem Vorraum mit mehreren Türen. Auf der ersten steht **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), auf der zweiten **Bibliothekspychologische Dienste** ([104](#)), auf der dritten **Medienbearbeitung** ([115](#)) und

auf der vierten **Kumulative Datenverarbeitung** (139). Entscheide dich für eine Tür und lies bei der jeweiligen Nummer weiter.

81

In dem Heftchen steht in sauberer Tintenschrift:

Hinweis auf Die Ganz Wichtige Information.

Du hast wahrlich einen Glückstreffer gelandet. Den solltest du dir merken, da du ihn noch brauchen kannst. Jetzt mach weiter bei Abschnitt **32**.

82

Versuch dein Glück, indem du **drei** Zahlen von 1-6 festlegst. Ein Glückstreffer bringt dich nach **39**. Liegst du daneben, landest du bei **46**.

83

Die weiße Hand gehört zu einer menschlichen Gestalt, von Kopf bis Fuß in einem weißen Schutzanzug. Die Augenpartie liegt hinter einer dichten Schutzbrille verborgen. Die Gestalt winkt dich in eine schalldichte Glaskabine, wo sie die Brille abnimmt und sich als Mitarbeiterin entpuppt. „Die Reprotechnik ist nur für Mitarbeiter zu betreten. Haben Sie einen Besucherausweis?“, fragt dich die Bibliotheksreproduzentin. Deine Erwiderung, dass dies doch das Freihandmagazin sei, beeindruckt sie nicht: „Das Freihandmagazin war gestern. Jetzt ist es die Reprotechnische Agentur der ULB. Wenn Sie hier etwas haben wollen, müssen Sie es bestellen.“

Hast du bereits eine bestimmte gedruckte Version ermittelt, in der DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION enthalten ist, dann kannst du fortfahren bei **49**. Bist du nur im Besitz eines **Besucherausweis**, geht es weiter bei **67**. Hast du weder das eine noch das andere, dann **versuch dein Glück** mit **zwei** Zahlen von 1-6. Bist du ein Glückspilz, kommst du nach **73**. Bist du ein Pechvogel, landest du bei **94**.

84

Plötzlich hörst du Motorengeräusch in der Luft, dann erblickst du ein Geschwader kleiner Drohnen, die durch den Saal schwirren und einen feinen bläulichen Nebel versprühen. Der Bibliothekar und seine Gehilfen kreischen wild durcheinander: „Der Digitale Wandel greift an. An die Katapulte!“ Tatsächlich lösen sich da, wo der Nebel sie einhüllt, die Bücher, Mappen und Papierbündel einfach auf - das heißt: Die Buchstaben, Zeichen, Zeichnungen, Bilder, Noten und was sonst noch geschrieben, gedruckt oder aufgezeichnet ist bleiben übrig. Der Nebel verwandelt die isolierten Inhalte in glitzernde Abbilder und die Abbilder schweben wolkengleich nach oben. Der Bibliothekar schreit: „Feuer frei auf die digitalen Usurpatoren!“, und seine Gehilfen katapultieren dicke Bände durch die Luft, mit denen sie die Drohnen treffen wollen. In dem Chaos beachtet dich niemand mehr. Du kannst dich zu den verglasten Eingangstüren retten. Als du hindurchgehen willst, trifft ein verirrtes Katapultgeschoss die Türen. In einem Schauer aus Glassplittern landest du bei **11**.

85

Die Bibliotheksreproduzentin führt dich in den ersten Teil der **Reprotechnischen Agentur**, die früher das Freihandmagazin war. Zwar stehen hier noch viele Metallregale, aber diese können auf eingelassenen Eisenstreifen gegeneinander bewegt werden, bis kein Spalt mehr zwischen ihnen übrigbleibt. Außerdem stehen

keine Bücher auf den Regalböden, sondern Kartonschachteln. „In den Schachteln sind Mikrofilme, auf denen die Seiten in stark verkleinerten Fotografien festgehalten wurden. Jede Filmspule kann natürlich mehrere Bücher enthalten. Was wir früher im ganzen Freihandmagazin aufstellten, passt jetzt in diesen Teil - und Platz ist noch genug vorhanden. Jetzt wollen wir sehen, ob das, was Sie suchen, hier schon zu finden ist.“ **Versuch dein Glück** und wähle **drei** Zahlen von 1-6. Mit Glück kannst du bei [75](#) weitermachen. Ohne Glück musst du bei [95](#) weiterlesen.

86

Du hast Pech! Ihr findet zwar die gedruckte Version, aber sie ist so beschädigt, dass sie sich für die Mikroverfilmung nicht mehr eignet. Die ULB müsste ein Ersatzexemplar finden und anschaffen, was für dich natürlich zu spät ist. Die Bibliotheksreproduzentin kann dir leider nicht helfen. Du wirst dein Ziel der GANZ WICHTIGEN INFORMATION wohl nicht in diesem Abenteuer erleben. Dein weiterer Weg führt dich nach [99](#).

87

In der nächsten Sektion befinden sich die Druckerstationen. „Hier können von den Mikrofilm-Bildern vergrößerte Ausdrücke als Leseexemplare für die Besucher der ULB angefertigt werden, die sich von einem herkömmlichen gedruckten Buch kaum unterscheiden.“ Du fragst sie, dass dies doch sicher sehr viel Geld kosten müsse. „Ja, aber dafür wird der Bibliotheksetat kaum mit dem Kauf gedruckter Medien, deren Lagerung und Pflege belastet. Die ULB erhält den größten Teil von Archivexemplaren durch das Pflichtexemplargesetz des Bundeslandes ohne Kosten von den Verlagen, deren Publikationen die ULB sammeln muss. Und den Rest kaufen wir nach einem nationalen Abspracheschlüssel zwischen den Bibliotheken. So wird ein teures Archivexemplar nur von einer Bibliothek gekauft, die ULB erhält davon eine Kopie auf Mikrofilm. Folge ihr jetzt nach [110](#).

88

Dein Wecker holt dich rechtzeitig aus dem Bett. Nach einem schnellen Imbiss bist du auf dem Weg zur ULB und betrittst sie pünktlich, als sie öffnet. Du kommst in den Eingangsbereich, wo es für dich bei [16](#) weitergeht.

89

Plötzlich geht eine Alarmsirene los und an verschiedenen Stellen platzen Pulverbomben, die dicken roten Staub aufwallen lassen. In Sekundenbruchteilen steht ihr in einem roten Nebel, in dem hier und da Laserstrahlen aufzucken. Neben dir schreit die Bibliotheksreproduzentin: „Das sind *Gutenbergs Retter*, eine schamlose Aktionsgruppe von so genannten Bücherschützern, die gegen das Einbunkern der Buchoriginale vorgehen. Die nennen das, was wir hier machen, Diebstahl am kulturellen Erbe und uns Kulturräuber. Das ist eine ihrer Bücherbefreiungsaktionen.“ Dann geht ihre entrüstete Stimme in ein staubiges Räuspern über. Eine Lautsprecherstimme ertönt: „Dies ist ein Feuersalarm. Verlassen Sie sofort die Bibliothek auf einem der gekennzeichneten Rettungswege und begeben Sie sich zu einem Sammelplatz.“ In dem Pulvernebel kannst du eine Tür mit der leuchtenden Aufschrift NOTAUSGANG erkennen. Die Reproduzentin packt dich am Arm und stößt dich in Richtung des Notausgangs. **Versuch dein Glück** und wähle **zwei** Zahlen von 1-6. Merk dir das Ergebnis deines Glücksversuchs und lies weiter bei [98](#).

90

Es ist ja nicht zu fassen, dass du mit diesen (unter uns gesagt miesen) Hinweisen tatsächlich eine Quelle ausfindig machen kannst, die DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION enthält. Das kann nur ein Zufallsfund sein, aber auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn. Du solltest vielleicht im Lotto spielen. **Versuch wieder dein Glück** und wähle **drei** Zahlen von 1-6. Wenn du ein Glückspilz bist, schau nach bei [56](#). Bist du nicht glücklich gewesen, ist [72](#) dein nächster Abschnitt.

91

Die große Gestalt ist offenbar ein Hausmeister. In der einen Hand hält er ein Schlüsselbund, in der anderen einen Ring mit mehreren daran hängenden blinkenden Uhren, die ständig unterschiedliche Uhrzeiten ansagen. „Sie stecken wohl in einer der Zeitschleifen fest“, meint der Hausmeister. „Das kann heute schon mal passieren, da wir erst noch Erfahrungen damit sammeln müssen. Aber das Problem des Schließfachmangels wird dadurch wunderbar gelöst: Jedes Fach existiert jetzt zeitversetzt-multipel, sodass man es zu verschiedenen Zeitebenen parallel belegen kann. Praktisch kann jetzt jedes Fach gefüllt und leer zugleich sein. Toll, nicht wahr?“

Dann ist er schon wieder verschwunden mit seinen sprechenden Uhren und lässt dich allein. Um die Zeitschleife wieder Richtung Eingangsbereich verlassen zu können, musst du dich unverdrossen durch den Schließfächer-Irrgarten tasten. Wähle zuerst **eine** Zahl von 1-6 und **versuch dein Glück**. Wenn du Pech hast, musst du eben weiter nach dem Ausgang suchen und wählst dann **zwei** Zahlen, bei nächsten Pech **drei** Zahlen usw. Je länger du gegen die Zeitschleife anläufst, desto besser werden deine Chancen, ihr zu entkommen. Sobald das Glück auf deiner Seite ist, landest du bei [76](#).

92

Vor dem Aufkommen der EDV-Kataloge und dem Internet bestanden die meisten Bibliothekskataloge aus vielen einzelnen, alphabetisch geordneten Karteikarten in Schubladenschränken. Auf einer Karte wurden die wesentlichen Informationen zu einem bestimmten Werk, das eine Bibliothek besaß, vermerkt und auch, wo und wie es zu bekommen war. Eine einzige Karte zu einem Werk konnte natürlich nur in einer Schublade an einer Alphabetstelle gefunden werden. Wenn man das Werk auch an anderen Stellen auffindbar machen wollte, z.B. über den Autor, den Herausgeber und den Originaltitel bei einer Übersetzung, musste man entsprechend viele Kopien derselben Karte anfertigen und im Zettelkatalog verteilen. Auf jeden Fall waren die Möglichkeiten, ein Werk zu suchen, nicht sehr flexibel und begrenzt.

Damit diese Erklärung nicht umsonst gewesen ist, musst du nun auch weitermachen bei [3](#).

93

Du wirst zu einem Schreibpult geführt, auf dem du Tinte, Schreibfeder, Papier und Löschsand vorfindest. Dein Name wird auf einem Kärtchen notiert, man bringt dir ein Paar Ärmelschoner und ein Glas Wasser. In der Schublade unter der Schreibfläche findest du Schmalzbrote und Zwieback. Dann sollst du anfangen zu schreiben. Du erblickst über dem Rand deines Pults einige andere Besucher aus deiner Zeit, die in derselben Situation sind wie du. Einige haben Mühe, mit der Feder und der Tinte, andere sind über der Arbeit schon eingeschlafen. Das kann ja heiter werden! Ist dies das Ende deines Abenteuers? **Versuch dein Glück** und wähle **eine** Zahl von 1-6. Wenn die Glücksfee dich küsst, geht es weiter bei [84](#). Andernfalls lies weiter bei [59](#).

94

Du kommst hier nicht weiter und musst dir ein anderes Ziel suchen. Die Bibliotheksreproduzentin empfiehlt dir den Lesesaal in [30](#) für eine erfolgversprechende Suche. Wenn du dazu keine Lust hast, kannst du einen Abstecher ins Lerncafé bei [70](#) oder in die Verwaltungsräume der ULB bei [80](#) machen.

95

Die Bibliotheksreproduzentin drückt auf einen Knopf und die Regale bewegen sich an der gewünschten Stelle auf unsichtbaren Rollen auseinander. Doch in dem Karton befindet sich kein Mikrofilm für die Quelle mit DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION - offenbar ist diese gedruckte Version noch nicht abgefilmt worden. Die Reproduzentin sieht dein langes Gesicht und sagt: „Nun ja, vielleicht finden wir das Original schnell und können es sofort reproduzieren.“ Zum Suchen geht ihr nach [140](#).

96

Mit deinem frischen Leseexemplar geht ihr nun zu den Imprägnierstationen, wo, wie die Bibliotheksreproduzentin erklärt, das Analoge Rechtemanagement stattfindet: „Früher wurde ein Original exemplar für eine festgesetzte Frist ausgeliehen und wenn die Frist abgelaufen war, wurde das Exemplar in die ULB zurückgebracht. Besonders alte oder wertvolle Exemplare durften sogar nur innerhalb der ULB ausgeliehen werden, aber sie durften die ULB nicht verlassen. Es waren also Ausleihexemplare, die meisten davon waren natürlich nur einmal vorhanden, und manche davon wurden unter Kontrolle entliehen. Jetzt gibt es die persönliche Lesekopie mit einer imprägnierten Karenzzeit von 3 Monaten. Dazu wird das frischgedruckte Exemplar in verschiedene biochemische Lösungen getaucht, die das Papier mit bakterienhaltigen Substanzen sättigen. Für den Leser ist das völlig unschädlich, obwohl wir aus allergologischen Sicherheitsgründen das Tragen von Baumwollhandschuhen empfehlen, die Sie an einem der Handschuhautomaten ziehen können. Die Bakterien sorgen dafür, dass das Papier nach etwa 3 Monaten einem raschen Kompostierprozess anheimfällt. Sie können es als Blumendünger verwenden oder in die Braunen Tonne werfen. Auf diese Weise entfällt das aufwändige Zurückbringen in die ULB - und Vormerkungen auf Ihr Exemplar sind natürlich auch nicht nötig, da jeder Besucher seine eigene Lesekopie erhält.“ Du siehst in diesem Teil der Reprötechnischen Agentur der ULB verschiedene flache Wannen mit wässrigen Inhalten, in denen andere Reproduzenten Flüssigkeiten tropfenweise hinzufügen. „Sie können auch eine längere Karenzzeit mit der ULB vereinbaren - das kostet aber eine Überziehungsgebühr. Leere Seiten für Ihre persönlichen Anmerkungen bestehen übrigens aus speziellem antibakteriellem Papier, das der Kompostierung nicht unterliegt. Und gegen eine erhöhte Kaufgebühr können sie auch ein dauerhaftes Leseexemplar erwerben, das sich nicht zersetzen wird. Der Speicherchip ist übrigens so konfiguriert, dass eine implementierte Zeituhr die Karenzzeit herunterzählt und dann eine thermische Reaktion auslöst, die den Chip zum Schmelzen bringt. Vorher können Sie das digitale Leseexemplar genau einmal herunterladen, wobei ein Bibliotheksvirus mitgeladen wird, der die Kopie infiziert und diese nach Ablauf der Karenzzeit unbrauchbar macht. Selbstverständlich können wir den Virus auf Wunsch deaktivieren, aber dazu müssten sie ebenfalls eine Kaufgebühr zahlen.“

Du entscheidest dich für die einfachste Option, die dich keine Gebühren kostet, und nachdem dein Leseexemplar aus dem Trockenschrank gekommen ist, hältst du DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION sozusagen in den Händen. Die Reproduzentin weist dich noch darauf hin, dass die Imprägnierlösungen manchmal etwas unzuverlässig sind. Daher solltest du deine Kopie zu Hause im Kühlschrank oder besser noch im Gefrierschrank aufbewahren. Dann bringt sie dich wieder auf den Weg zurück nach [130](#).

97

Hinter der Tür zur **Handschriften-Abteilung** liegt ein großer Raum mit mehreren Arbeitstischen. Eine Menschenmenge tummelt sich hier und blättert in alten Papieren oder hockt zwischen Stapeln von Aktenordnern und Mappen auf dem Fußboden. Seltsamerweise tragen fast alle eher altmodische, ja zum Teil altertümliche Kleider und Frisuren. Ein Geruch von kaltem Tabakrauch, Staub und alten Dokumenten hängt in der Luft. Du erspähest eine Mitarbeiterin der ULB, die Fragen beantwortet und versucht, das Tohuwabohu einigermaßen im Zaum zu halten. Vielleicht kann sie dir bei [121](#) eine Auskunft geben.

98

Durch den Notausgang kommst du unmittelbar auf den Rasen vor dem ULB-Gebäude, wo sich schon andere Besucher und Bibliotheksmitarbeiter versammelt haben. Während die ULB geräumt wird und auf das Eintreffen der Feuerwehr gewartet werden muss, kannst du dich deines völlig rot eingepuderten Schutzanzugs diskret entledigen. Hast du nicht etwas vergessen? Solltest du im vorangegangenen Abschnitt Glück gehabt haben, dann hast du vorher noch geistesgegenwärtig das Original aus dem Sicherheitsmagazin von der Ablichtungsstation wegschnappen können. Deine Suche hat damit ein erfolgreiches Ende. Du kannst jetzt mit DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION nach Hause gehen und deine INFORMATIONEN-LÜCKE schließen. Ob dies dann eine außerordentliche Ausleihe oder schon ein Bibliotheksdiebstahl ist, den du mit deinem Gewissen ausmachen musst, ist eine andere Geschichte. Oder bist du etwa ein verkapptes Mitglied von *Gutenbergs Rettern*? Wie dem auch sei - du kannst bei Abschnitt [100](#) weiterlesen.

Wenn du im vorangegangenen Abschnitt kein Glück gehabt hast, hat dich deine Geistesgegenwart verlassen und du hast in dem plötzlich ausbrechenden Chaos die Originalquelle leider vergessen. Oder du hast im roten Nebel schlicht nicht mehr die Hand vor Augen gesehen und nur ins Leere gegriffen. Das Original liegt immer noch in der ULB, wenn *Gutenbergs Retter* es nicht inzwischen entführt haben. Du könntest vor Wut heulen, verlässt aber lieber diesen Schauplatz deiner Niederlage - lies auch in diesem Fall weiter bei [100](#).

99

Als du die ULB gerade verlässt, siehst du dich selbst, wie du die ULB betrittst. Die raumzeitliche Verknäuelung hat jetzt auch dich verwandelt und bald wirst du individuell zu unterschiedlichen Zeiten aktiv sein können. Sehr verwirrend, aber man muss ja nicht gleich alles verstehen, nicht wahr? Wenn du willst, kannst du jetzt sofort von Neuem bei Abschnitt [16](#) beginnen, um eine andere Variante deines kleinen Abenteuers zu erleben oder einen neuen Versuch zu starten, um DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION zu finden. Oder du lässt es für diesmal sein und genießt einfach das Gefühl, unbegrenzt Zeit zu haben. Oder du guckst dir jetzt diese Jubiläumsausstellung **Mitten im Wissen - 200 Jahre Universitätsbibliothek Bonn** an, die diese seltsame Geschichte ins Rollen gebracht hat.

100

Als du dich gerade von der ULB entfernst, siehst du dich selbst, wie du auf dem Weg zur ULB bist. Die raumzeitliche Verknäuelung hat jetzt auch dich verwandelt und bald wirst du individuell zu unterschiedlichen Zeiten aktiv sein können. Sehr verwirrend, aber man muss ja nicht gleich alles verstehen, nicht wahr? Wenn du willst, kannst du jetzt sofort von Neuem bei Abschnitt [16](#) beginnen, um eine andere Variante deines Abenteuers zu erleben oder einen neuen Versuch zu starten, um DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION zu finden. Oder du

lässt es für diesmal sein und genießt einfach das Gefühl, unbegrenzt Zeit zu haben. Oder du guckst dir jetzt diese Jubiläumsausstellung [Mitten im Wissen - 200 Jahre Universitätsbibliothek Bonn](#) an, die diese seltsame Geschichte ins Rollen gebracht hat.

101

Die Bibliotheksreproduzentin gibt dir einen weißen Schutzanzug, in den du bitte komplett hineinschlüpfen sollst. Während du dich umständlich in deine neue Ausstattung zwängst, erklärt sie: „Wir bedienen uns des hybriden Verfahrens aus alter Mikrofilmbelichtung, Nachdrucktechnik und Analogem Rechtemanagement auf biochemischer Basis. Das heißt: Die originalen Bücher und Zeitschriften geben wir nicht mehr aus der Hand, da sie kulturelles Erbgut sind und wenn sie es heute noch nicht sind, werden sie es in hundert Jahren oder so auf jeden Fall sein. Alle Originale werden daher in verteilten bombensicheren Bunkern einzementiert oder auf Raumstationen in der erdnahen Umlaufbahn magaziniert.“ Als du in dem Überanzug steckst, reicht sie dir auch eine Schutzbrille und schon siehst du beinahe aus wie ihr eineiiger Zwilling. Aber was denn mit der Digitalisierung sei, fragst du sie. Warum würden die Bücher und Zeitschriften nicht mehr als Digitalisate online zur Verfügung gestellt? Das sei doch viel schneller und bequemer. Sie verzieht ihr Gesicht: „Schneller und bequemer schon, aber auf Dauer auch teurer und flüchtiger. Nach dem Digitalen Wandel kommt der Post-Digitale Wandel, der wieder das analoge Medium zum neuen Maßstab des Echten erhebt. Daher werden viele neue Bücher als *kulturelle Speicherkapseln* nach den verlässlichsten konservatorischen Methoden für die Ewigkeit gedruckt. Diese Erzeugnisse sind im Grunde nur für die Archive gedacht und billigere Leseausgaben erscheinen digital, solange die Nachfrage anhält. Die ULB geht einen Mittelweg, um einerseits die Archivausgaben für unbegrenzte Zeit zu sichern und andererseits immer eine praktisch gleichwertige Kopie zu haben.“ Nachdem sie das geklärt hat, verlässt ihr die Glaskabine und geht zu [85](#).

102

Eine Stimme aus der professoralen Gruppe löst sich und nennt dir den:



Hinweis auf DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION

Den solltest du dir merken, da du ihn noch brauchen kannst. Du hast wahrlich ein unverschämtes Glück. **Versuch gleich noch einmal dein Glück**, diesmal mit **drei** Zahlen von 1-6. Wenn du eine Glückssträhne hast, kannst du zu [141](#) wechseln. Bleibt das Glück dir nicht gewogen, schau nach bei [126](#).

103

Du gehst mit vorsichtigen Schritten in den pechschwarzen Raum hinein und auf das summende Geräusch zu. Ein ungutes Gefühl überkommt dich, als ob die Zeit plötzlich dahinrast, aber da ist es schon zu spät: Du gerätst ins Straucheln und fällst nach vorne hin. **Versuch dein Glück** mit **drei** Zahlen von 1-6. Mit Glück fällst du nach [123](#), doch im Unglück erwartet dich Abschnitt [113](#).

104

Hinter der Tür empfängt dich ein gemütliches Zimmer, in dem es bequeme Liegesessel, leise Musik und ein beruhigendes grünes Dämmerlicht gibt. Eine freundliche Mitarbeiterin lässt dich in einem Ohrensessel Platz nehmen, schenkt dir eine Tasse Tee ein und schiebt dir eine Schachtel mit Pralinen zu. „Was liegt Ihnen denn auf der Seele?“, fragt sie dich, nachdem du den ersten Schluck getrunken hast. „Da Sie offensichtlich ein Besucher sind, kann ich Ihnen unsere bibliothekspsychologischen Angebote zur Lernentspannung, gegen Prüfungsangst sowie gegen Schreibblockaden empfehlen. Oder benötigen Sie Hilfe für den Umgang mit schwierigen Dozenten?“ Du schüttest ihr dein Herz aus, was deine Suche nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION betrifft. „In diesem Fall kommt unser bahnbrechend neues Verfahren der Informativischen Hypnognostik in Frage - oder: Informationsgewinn durch Erkenntnis im Wachschlaf. Dabei erkunden Sie unter Hypnose Ihre INFORMATIONS-LÜCKE und Ihr Unterbewusstes nähert sich der fehlenden Information durch eine Geistesblitz-Erfahrung. Das zu Grunde liegende psychologische Prinzip ist historisch schon länger bekannt - denken Sie nur an August Kekulé, der den Aufbau des Benzol-Moleküls im Traum erkannt haben soll.“ Willst du dich von ihr hypnotisieren lassen, dann gehe zu [112](#). Ist dir das zu heikel, dann verlässt du die **Bibliothekspsychologischen Dienste** und gehst entweder in die **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), zur **Medienbearbeitung** ([115](#)) oder zu den **Kumulativen Diensten** ([139](#)). Oder du verlässt die Verwaltungsetage wieder und gehst zu [150](#).

105

Mit dem gefundenen Original fährt ihr wieder im Fahrstuhl nach oben und die Bibliotheksreproduzentin führt dich zur Mikrofилmbelichtungsstation, wo die originalen Bücher Seite für Seite abfotografiert und die Abbildungen anschließend auf Mikrofилmstreifen mit Laserstrahlen übertragen werden. Die fertig verfilmten Bücher werden anschließend in Eisenbehälter zum Abtransport in einen Bücherbunker gelegt. Die Reproduzentin positioniert das aus dem Sicherheitsmagazin geholte Exemplar unter eine Glasplatte mit einer darüber hängenden Kamera und beginnt, Seite für Seite abzulichten. Gleichzeitig werden die aufgenommenen Bilder im Innern einer Maschine mit Laserstrahlen auf einen durchlaufenden Mikrofилm gezeichnet. Das Verfilmen geht zwar zügig, dauert aber trotzdem einige Zeit, in der du ihr nur zuschauen kannst. Lies weiter bei [89](#).

106

Ihre Stirn kräuselt sich, als du DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION erwähnst: „Da kann ich Sie aber leider nicht erleuchten.“ Bei dem Wort Erleuchten hellt sich ihre Miene auf und sie sagt: „Aber vielleicht ist das geballte Wissen ganzer Professoren generationen, die hier zusammenkommen, fähig für Erleuchtung zu sorgen. Frag einen, der es weiß - das ist die beste Devise. Nutzen Sie die Chance. Das lenkt die Herrschaften auch davon ab, Unfug anzustellen.“ Willst du die Chance ergreifen, dann gehe zu [119](#). Wenn du dich nicht traust, verlässt du die **Handschriften-Abteilung** und gehst entweder zu den **Bibliothekspsychologischen Diensten** ([104](#)), zur **Medienbearbeitung** ([115](#)) oder zu den **Kumulativen Diensten** ([139](#)). Oder du verlässt die Verwaltungsetage wieder und gehst zu [150](#).

107

Über die Notleiter klettert ihr hinunter auf eine Seitenfläche und kommt dann auf den Rasen vor dem ULB-Gebäude, wo sich schon andere Besucher und Bibliotheksmitarbeiter versammelt haben. Während die ULB geräumt wird und auf das Eintreffen der Feuerwehr gewartet werden muss, kannst du dir schon überlegen, wie du weiter vorgehen möchtest. Willst du den Lesesaal in [30](#) oder das Freihandmagazin in [50](#) aufsuchen?

Oder möchtest du zum Lerncafé in [70](#) ziehen, was sich auch die Professoren vornehmen, da man dort hoffentlich ungestört rauchen dürfe.

Wenn dies der **erste Feueralarm** ist, gibt die Feuerwehr die ULB nach kurzer Prüfung wieder frei und du kannst dein neues Ziel ansteuern. Ist dies aber der **zweite Feueralarm**, lies weiter bei [129](#). Und wenn dies schon der **dritte Feueralarm** ist, geht es weiter bei [35](#).

108

Als du die Tür einen Spaltbreit aufmachst, vernimmst du ein rhythmisches Rattern und Summen. Plötzlich legt sich eine geisterhafte weiße Hand auf deinen Arm. Lies weiter bei Abschnitt [83](#).

109

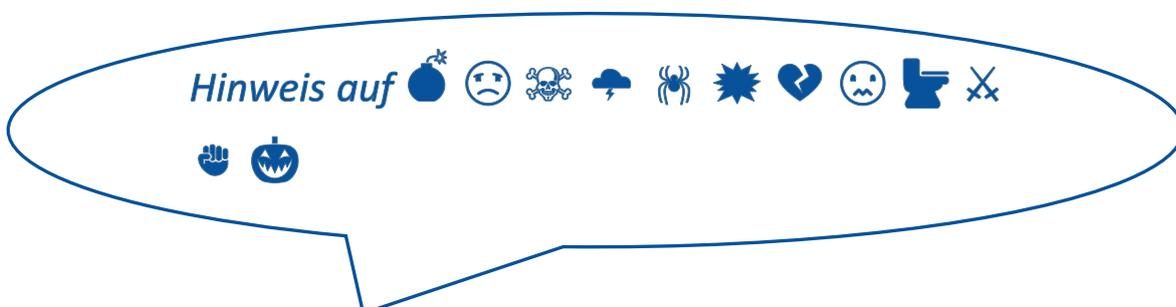
Du erwachst aus der Hypnose. Die Bibliothekspsychologin ist mit deinen Erkenntnissen aus dem Unterbewusstsein recht zufrieden, denn ein völliger Erfolg kommt nur selten vor. Du trinkst noch deine Tasse Tee leer, vertilgst eine Praline und verlässt die **Bibliothekspychologischen Dienste**. Du kannst die Verwaltungsetage ebenfalls verlassen, indem du nach [150](#) gehst. Wenn du möchtest, kannst du aber die **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), die **Medienbearbeitung** ([115](#)) oder die **Kumulativen Dienste** ([139](#)) konsultieren.

110

In der nächsten Sektion sind die Imprägnierstationen für das Analoge Rechtemanagement. „Ein frischgedrucktes Leseexemplar wird hier in verschiedene biochemische Lösungen getaucht, die das Papier mit bakterienhaltigen Substanzen sättigen. Die Bakterien sorgen dafür, dass das Papier nach etwa 3 Monaten einem raschen Kompostierprozess anheimfällt. Sie können es als Blumendünger verwenden oder in die Braune Tonne werfen. Auf diese Weise entfällt das aufwändige Zurückbringen in die ULB - und Vormerkungen auf ein Leseexemplar sind natürlich auch nicht nötig, da jeder Besucher seine eigene Lesekopie erhält.“ Du siehst verschiedene flache Wannen mit wässrigen Inhalten, in denen andere Reproduzenten Flüssigkeiten tropfenweise hinzufügen. Bitte folge ihr nun zur letzten Sektion nach [125](#).

111

Die Professorenriege schaut eher ratlos drein und schweigt. Nur eine Stimme wagt es, dir einen Vorschlag zu machen:



Das hilft dir leider auch nicht weiter. Vielleicht ist das, was du suchst, auch noch zu modern für die Gelehrten früherer Zeiten. Die Mitarbeiterin bedauert, dass dein Versuch nicht geglückt ist, aber „Probieren geht ja bekanntlich über Studieren“. Als Trostpflaster gibt sie dir einen **Besucherausweis** für die ULB, den du einsteckst. Du verlässt die **Handschriften-Abteilung** und kannst die Verwaltungsetage ebenfalls verlassen, indem du

nach [150](#) gehst. Wenn du möchtest, kannst du aber die [Bibliothekspychologischen Dienste \(104\)](#), die [Medienbearbeitung \(115\)](#) oder die [Kumulativen Dienste \(139\)](#) konsultieren.

112

Du streckst dich in einem Liegesessel aus und die Bibliothekspychologin dreht das Licht weiter herunter. Dann fängt sie an, dir aus einem Buch mit Kinderreimen mit gleichförmiger Stimme vorzulesen, was dich bald müde macht. „Folgen Sie dem weißen Kaninchen unter die Erde und steigen Sie in die INFORMATIONS-LÜCKE hinab. Betrachten Sie die Lücke wie eine leere Leinwand, neben der sie Farben und Pinsel finden und fangen Sie an zu malen, was Ihnen in den Sinn kommt.“ **Versuch dein Glück** und wähle **zwei** Zahlen von 1-6. Wenn du eine glückliche Hand hast, lies weiter bei [122](#). Wenn nicht, dann mach weiter bei [148](#).

113

Dein Fall endet auf einem gummiartigen Teppich, der sofort mit dir zusammen weggezogen wird. Dann blitzen Lichtstrahlen um dich her, Luft umweht dich, unsichtbare Klauen zerran an deinen Kleidern. Plötzlich siehst du ein rotes Blinken und eine Leuchtschrift:

Inventarverzeichnis: nicht identifizierbar

Barcode: nicht identifizierbar

Medientyp: nicht spezifiziert

Datenträgertyp: Gegenstand

Inhaltstyp: Dreidimensionale Form

Exemplarzahl: 1

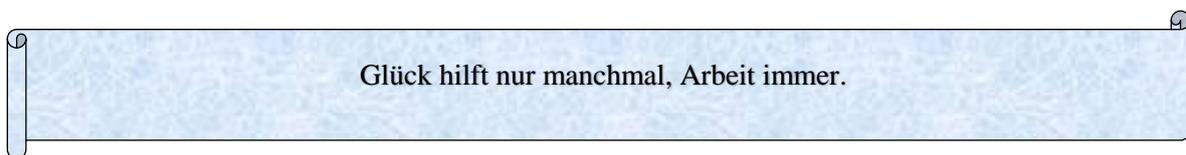
Beilagen: verschiedene

Zustand: wird ermittelt

Versuch wieder dein Glück! Such dir dazu **vier** Zahlen von 1-6 aus. Hast du Glück, dann geht es weiter bei [135](#). Hast du Pech, fahr fort bei [142](#).

114

In dem Keks findest du diesen Papierstreifen:



Schade, aber wahr! Außer diesem weisen Spruch findest du in dem Keks noch einen **Besucherausweis**. Nachdem du die Köstlichkeiten auf dem Tablett verzehrt hast, bieten sich dir diese Möglichkeiten: Du kannst einen Blick in die Sporträume werfen ([158](#)) oder dir die Lernrefugien ansehen ([152](#)). Wenn dir nicht der Sinn danach steht, kannst du das Lerncafé verlassen und zu [146](#) gehen.

115

Hinter der Tür herrscht totale Finsternis. Ein Stromausfall? Allerdings vernimmst du das Summen einer Maschine in deiner Nähe. Möchtest du dich in den Raum hineintasten oder möchtest du lieber umkehren? Wenn du trotz Dunkelheit eintreten willst, taste dich nach [103](#). Oder du wendest dich an die Tür mit der **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), den **Bibliothekspychologischen Diensten** ([104](#)) oder den **Kumulativen Diensten** ([139](#)). Du kannst auch die Verwaltungsetage verlassen und dich Richtung [150](#) begeben.

116

Als der Firmenvertreter von SANTA CLOUD dir deine Zuckerwatte machen will, geht ein Ruck durch den Raum und wie in einem Zeitraffer spinnt seine Maschine eine immer größere Menge von Zuckerfäden. Besser gesagt: Die Zeit scheint wie eine gespannte Feder, deren Hemmung plötzlich außer Kraft ist, schlagartig zu rasen - zu schnell für ihn, um die Maschine abzustellen. Vielleicht entspannt sich hier gerade explosionsartig eine Zeitverknäuelung. In Sekunden wird so viel Zuckerwatte wie in Stunden fabriziert und das süße, klebrige Gespinnst wird zu einer riesengroßen Naschwolke, die in alle Ecken des Raums drückt. „Hilfe, ich kriege keine Luft mehr!“, ächzt der Mann von SANTA CLOUD und du kannst es ihm nachfühlen, als auch deine Nasenlöcher von Zuckerwatte verklebt werden. Dies scheint das Ende deines Abenteuers zu werden in der Rubrik absurder Todesarten, doch **versuch vorher noch dein Glück!** Wähle **zwei** Zahlen von 1-6. Wenn du ein Glückskind bist, gehe zu Abschnitt [157](#). Bist du ein Unglücksrabe, lies weiter bei [145](#).

117

Bonna Fide nimmt deinen **Besucherausweis** an sich und geleitet dich zu einem Strandkorb unter zwei schattenspendenden Palmen. Es sieht aus wie ein Strandkorb, ist aber eine kleine Kabine aus Flechtwerk mit einem breiten Sitz, einer ausklappbaren Arbeitsfläche mit eingebautem Computertablet, Seitenfächern, einer ausziehbaren Ablage für die Beine und einem abrollbaren Vorhang, der auch als Bildschirm funktioniert. Bonna Fide erläutert dir die Benutzung deines Strandkorbs, der dir eine Stunde lang zur Verfügung steht. Dann verschwindet sie auf geisterhafte Weise. Du lässt den Rollbildschirm herunter und gibst die Worte „Suche nach Informationen“ ein. Auf dem Bildschirm erscheint eine stilisierte Schatzkarte einer Insel mit dem Namenszug **Isla del Aprendiendo**. Dazu läuft ein dreidimensionales Lernprogramm zu erfolgreichen Suchstrategien ab. **Versuch dein Glück!** Nimm **drei** Zahlen von 1-6. Hast du Glück, mach weiter bei [136](#). Hast du Pech, wechsle zu Abschnitt [144](#).

118

Da hast du wohl wirklich noch einmal Glück gehabt. Als du der Medienbearbeiterin erzählst, was dich hergeführt hat, kann sie dir leider nicht weiterhelfen: „Sie können der ULB gerne den Vorschlag machen, ein Medium, das DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION enthält, anzuschaffen, aber dazu müssten Sie uns ja das gesuchte Medium genau beschreiben. Aber auch wenn Sie einen genauen Hinweis haben, würde das Besorgen für Sie wohl nicht schnell genug gehen. Es ist besser herauszufinden, ob Sie an DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION sofort gelangen können. Viel Erfolg!“ Als Trostpflaster schenkt sie dir zum Abschied einen **Besucherausweis**. Nun kannst du entweder die Verwaltungsetage verlassen und nach [150](#) gehen oder die **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), die **Bibliothekspychologischen Dienste** ([104](#)) oder die **Kumulativen Dienste** ([139](#)) konsultieren.

119

Du richtest das Wort an die zeitlose Professorenmenge und legst deine INFORMATIONS-LÜCKE offen. Man reibt sich das Kinn, man schüttelt das Haupt, man murmelt vor sich hin. Ob jemand der Anwesenden dir einen Hinweis geben kann, entscheidet dein Glück. **Versuch dein Glück** mit **einer** Zahl von 1-6. Ziehst du das Glückslos, lies weiter bei [102](#). Erwischt du nur eine Niete, mach weiter bei [111](#).

120

Mit dem Mikrofilm geht ihr zu den Druckerstationen, die riesigen Kästen ähneln. Die Bibliotheksreproduzentin spannt den Film in eine Maschine ein und sucht das Bild, mit dem deine Quelle anfängt. Die entsprechende Bildnummer tippt sie auf einem Bildschirm ein. Dann spult sie zum Bild, mit dem deine Quelle aufhört, und tippt ebenfalls die Nummer ein. „Wir haben Drucker für unterschiedliche Qualitätsstufen und Formen. Sie können zwischen Schwarz-Weiß-Druck, Graustufen-Druck, Farb-Druck und Brillantfarb-Druck wählen. Dann können Sie die Schriftarten und Schriftgrößen bzw. die Bildskalierungen bestimmen: Originale Schrift und Größe oder Abweichungen. Großdruck und eine Umsetzung in Brailleschrift oder Moonschrift sind ebenfalls im Angebot. Welchen Zeilenabstand und welche Randgrößen hätten Sie gern? Sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Papierstärken und Papierfarben. Die Studienausgabe gibt es mit 10% leeren Seiten als Anhang für persönliche Anmerkungen, die Kommentarausgabe kommt komplett als durchgeschossenes Exemplar. Und schließlich können Sie entscheiden, welche Art von Einband Sie haben wollen.“

Dir schwirrt der Kopf und du meinst zu ihr, dass das doch alles sehr viel Geld kosten müsse. „Ja, aber dafür wird der Bibliotheksetat kaum mit dem Kauf gedruckter Medien, deren Lagerung und Pflege belastet. Die ULB erhält den größten Teil von Archivexemplaren durch das Pflichtexemplargesetz des Bundeslandes ohne Kosten von den Verlagen, deren Publikationen die ULB sammeln muss. Und den Rest kaufen wir nach einem nationalen Abspracheschlüssel zwischen den Bibliotheken. So wird ein teures Archivexemplar nur von einer Bibliothek gekauft, die ULB erhält davon eine Kopie auf Mikrofilm. Natürlich fallen je nach Qualität Ihres Druckexemplars Gebühren an.“ Lies weiter bei [77](#).

121

Die Mitarbeiterin wirkt ein wenig verzweifelt: „Die Abteilung ist gestürmt worden. Seitdem diese völlige Zeitverknäuelung ausgebrochen ist, tauchen die ehemaligen Professoren der Universität Bonn aus der Vorzeit fröhlich in Scharen hier auf und verlangen Zugriff auf ihre Briefe, Arbeitsmanuskripte und Forschungsnotizen, die als Nachlässe ja schon in die ULB gekommen waren. Ein urheber- und besitzrechtliches Problem, das unseren Bibliotheksjuristen vor die Herausforderung seines Lebens stellt. Sie bringen jetzt nicht nur alles in Unordnung, was wir bereits geordnet haben, sondern erwarten die Restitution ihrer Nachlässe, die jetzt keine Nachlässe mehr sind. Bisherige Forschungen auf deren Grundlage droht eben diese entzogen zu werden. Außerdem sehen die meisten nicht ein, dass sie hier nicht rauchen dürfen. Die betrachten die ULB noch als ihr Eigentum! Womit kann ich Ihnen helfen?“ Ob sie dir helfen kann, erfährst du bei [106](#).

122

Du betrachtetest dein Werk auf deiner geistigen Leinwand:

Hinweis auf L'Information Plus Importante Hinweis auf 非常重要的信息
Hinweis auf Çok Önemli Bilgiler Hinweis auf De Zeer Belangrijke Informatie

Nicht genau das, was du suchst, aber erstaunlich nahe dran. Du solltest dir einige oder alle diese Hinweise merken, falls du sie brauchen solltest. Jetzt mach weiter bei Abschnitt [109](#).

123

Dein Fall endet auf einem gummiartigen Teppich, der sofort mit dir zusammen weggezogen wird. Dann blitzen Lichtstrahlen um dich her, Luft umweht dich, unsichtbare Klauen zerran an deinen Kleidern. Plötzlich siehst du ein rotes Blinken und eine Leuchtschrift:

Bestellung: Unverlangte Lieferung

Informationsquellen: nicht identifizierbar

Medientyp: nicht spezifiziert

Datenträgertyp: Gegenstand

Inhaltstyp: Dreidimensionale Form

Umfang: 1 Skulptur (verschiedene Teile)

Maß: über 100 cm hoch

Trägermaterial: Gewebe, Unbekanntes Material

Dann öffnet sich eine Klappe, durch die normales Tageslicht scheint und in der ein ärgerliches Gesicht erscheint. Lies weiter bei [131](#).

124

Oh je! Das Zitronenaroma macht die Zuckerwatte nur sauer und so klebrig, dass sie dir an den Zähnen pappt. Nach dieser Enttäuschung verlässt du die **Kumulativen Dienste** und spülst dir am Waschbecken der Besucher-Toilette den Mund aus. Wenn du wieder bereit bist, kannst du die **Handschriften-Abteilung (97)**, die **Bibliothekspychologischen Dienste (104)** oder die **Medienbearbeitung (115)** aufsuchen. Stattdessen kannst du auch die Verwaltungsetage verlassen und dich nach [150](#) begeben.

125

In der letzten Sektion erwartet dich die Mikrofilmbelichtungsstation, wo die originalen Bücher Seite für Seite abfotografiert und die Abbildungen auf Mikrofilmstreifen mit Laserstrahlen übertragen werden. „Die Originale, die hier verfilmt werden, werden anschließend in versiegelte Eisenbehälter verpackt, die dann in verteilten bombensicheren Bunkern einzementiert oder auf Raumstationen in der erdnahen Umlaufbahn magaziniert werden. So wird das kulturelle Bucherbe vor allen denkbaren Erdkatastrophen geschützt und archiviert.“

Die Führung ist damit beendet und die Bibliotheksreproduzentin bringt dich zurück zum Eingang, wo du dich wieder umziehst. Die Reproduzentin dankt dir für deine Aufmerksamkeit und empfiehlt dir den Lesesaal in [30](#) für eine erfolgversprechende Suche. Wenn du dazu keine Lust hast, kannst du einen Abstecher ins Lerncafé bei [70](#) oder in die Verwaltungsräume der ULB bei [80](#) machen.

126

Froh über deinen Erfolg wendest du dich zum Verlassen der **Handschriften-Abteilung**, als in diesem Moment ein Alarmton aufheult. Du siehst, wie zwei Professoren vor Schreck die heimlich angerauchten Zigarren aus den Mündern fallen. Dann erklingt eine Stimme vom Lautsprecher: „Dies ist ein Feueralarm. Verlassen Sie sofort die Bibliothek auf einem der gekennzeichneten Rettungswege und begeben Sie sich zu einem Sammelplatz.“ Die Mitarbeiterin lotst die belustigten Professoren und dich gewissenhaft zum Fenster und auf eine Notabstiegsleiter. Gegen die dich mitziehende Menge kannst du dich nicht wehren und du gelangst nach [107](#).

127

Das Gesicht gehört zu einer Mitarbeiterin, die sofort einen Notarzt ruft. „Wie sind Sie denn bloß in den Bibliotheken geraten? Und dann ausgerechnet in den Bibcaesar Modell Nero!“ Du schaust an deiner zerrissenen Kleidung hinab und bemerkst auf deiner Brust einen roten Aufdruck: **AUSGESONDERT**. „Wir hatten hier gerade eben so einen Schwarzes-Loch-Effekt, der alle Zeit und alles Licht weggesaugt hat. Da sind Sie wohl in unseren Bibcaesar Nero hineingeraten, der die Entsorgung veralteter Medien automatisch übernimmt.“ Sie ist ganz untröstlich und lässt sich nicht davon abbringen, dass der eintreffende Notarzt dich untersucht. Die ULB ist für deine Gesundheit schließlich haftbar und will sich vor Schadensersatzklagen bewahren. Da der Arzt das auch so sieht, lässt er dich sicherheitshalber in ein Krankenhaus zur Beobachtung über Nacht einliefern. Dort musst du dich erst einmal um nichts mehr kümmern und als die Betäubungstropfen gegen deine Blessuren zu wirken beginnen, lösen sich auch deine Gedanken an DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION in einem traumlosen Schlummer auf. Dies ist das Ende deines Abenteuers.

128

Das Vanillearoma unterstreicht auf eine feine Weise die leicht-klebrige Süße der schön weichen Zuckerwatte. Nach dieser delikaten Stärkung kannst du dein Abenteuer fortsetzen, indem du die **Kumulativen Dienste** wieder verlässt. Du kannst zum Beispiel in die **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), zu den **Bibliothekspychologischen Diensten** ([104](#)) oder in die **Medienbearbeitung** ([115](#)) gehen. Stattdessen kannst du auch die Verwaltungsetage verlassen und dich nach [150](#) begeben.

129

Die Feuerwehr berät, ob sie jetzt eine Maßnahme zur zusätzlichen Sicherheit in der ULB aussprechen soll oder nicht. Die unbekanntenen Zeitphänomene stehen auch nicht in der Katastrophenschutzverordnung und machen ihnen Sorgen. **Versuch dein Glück** und wähle **vier** Zahlen von 1-6. Im Glücksfall lässt die Feuerwehr noch einmal fünf gerade sein, das heißt du kannst nach [107](#) zurückgehen und dich frei entscheiden. Im Pechfall lässt die Feuerwehr das Freihandmagazin vorsichtshalber schließen, das heißt du kannst ebenfalls nach [107](#) zurückgehen, aber du kannst dich nicht für den Abschnitt 50 entscheiden.

130

Die Bibliotheksreproduzentin führt dich über den Weg der Mikrofilmbelichtungsstation zurück, wo die originalen Bücher Seite für Seite abfotografiert und die Abbildungen auf Mikrofilmstreifen mit Laserstrahlen übertragen werden. Die fertig verfilmten Bücher werden anschließend in Eisenbehälter zum Abtransport in einen Bücherbunker gelegt. Plötzlich geht eine Alarmsirene los und an verschiedenen Stellen platzen Pulverbomben, die dicke rote Wolken aufwallen lassen. In Sekundenbruchteilen irrst du in einem roten Nebel, in dem hier und da Laserstrahlen aufzucken. Neben dir schreit die Reproduzentin: „Das sind *Gutenbergs Retter*, eine schamlose Aktionsgruppe von so genannten Bücherschützern, die gegen das Einbunkern der Buchoriginale vorgehen. Die nennen das, was wir hier machen, Diebstahl am kulturellen Erbe und uns Kulturräuber. Das ist eine ihrer Bücherbefreiungsaktionen.“ Dann geht ihre entrüstete Stimme in ein staubiges Räuspern über. Eine Lautsprecherstimme ertönt: „Dies ist ein Feuersalarm. Verlassen Sie sofort die Bibliothek auf einem der gekennzeichneten Rettungswege und begeben Sie sich zu einem Sammelplatz.“ In dem Pulvernebel kannst du eine Tür mit der leuchtenden Aufschrift NOTAUSGANG erkennen. Du nimmst die Beine in die Hand und den Notausgang Richtung [78](#).

131

„Was machen Sie in dem Bibliomaten? Ich dachte schon, ein Lieferant hätte uns wieder so ein außergewöhnliches Künstlerbuch im Riesenformat gebracht!“ Das Gesicht gehört zu einer Mitarbeiterin, die froh ist, dass dir nichts Ernsthaftes zugestoßen ist. Du hast nur ein paar blaue Flecke da, wo du auf das Gummilaufband gestürzt bist, das dich in eine große Maschine gezogen hat. Die Medienbearbeiterin hilft dir aus dem Bibliomaten: „Wir hatten hier gerade eben so einen Schwarzes-Loch-Effekt, der alle Zeit und alles Licht weggesaugt hat. Da sind Sie wohl in unseren Bibcaesar hineingeraten. In dem werden alle neuen Medien komplett eingearbeitet, inventarisiert, katalogisiert, geschützt und regalfertig gemacht. Geschieht alles aufgrund von Röntgensensorik, vorgegebenen ULB-Parametern und automatischer Zuordnung der Metadaten. In Ihrem Fall passen Sie natürlich nicht ganz in sein Standardschema, was dann noch eine Mitarbeiterin auf den Plan ruft. Sie können von Glück sagen, dass sie in den Bibcaesar Modell Augustus gestolpert sind. Wenn es das Modell Nero gewesen wäre, hätten Sie jetzt übler aussehen können - Nero ist für die automatische Entsorgung veralteter Medien zuständig.“ Sie zeigt auf ein ebenso großes Trumm einer Maschine. Weiter geht es bei [118](#).

132

Auf der Wand im Nebenraum erscheint eine animierte Werbepresentation, die ein Sprecher kommentiert: „Vergessen Sie die Daten-Cloud auf altmodischen Rechnernetzen an einem Standort. Die Cloud der Zukunft wird frei und steigt wie eine richtige Kumuluswolke auf in den Himmel. Die Cloud wird zu ...“ Es erklingt Geigenmusik und ein Schriftzug wird sichtbar: „SANTA CLOUD. SANTA CLOUD ist eine echte Wolke aus Millionen von Nanochips in einem elektromagnetischen Feld. SANTA CLOUD wird von einem freischwebenden und frei formbaren Ballon aus Spinnenseide umhüllt, der über Kontaktfäden mit einer Bodenstation verbunden ist. SANTA CLOUD kann fast beliebige Datenmengen speichern und ist praktisch energieunabhängig, da die Stromspannung auf der Ballonhaut in eingewebten Solarzellenfacetten erzeugt wird. SANTA CLOUD ist blitzsicher, da die Blitzladung über die Kontaktfäden sofort zum Boden geleitet wird.“ Eine Trickfilmsonne weicht einem Trickfilmblick, der in eine glitzernde Wolke einschlägt, die dabei nur ein gähnendes Gesicht macht. Dann trifft eine Rakete die Wolke, prallt aber wie von einem Gummiball ab und trudelt zur Erde. „SANTA CLOUD hat eine automatische Raketenabwehr, denn seine elastische Seidenhülle verformt sich bei dem Projektilkontakt und

ist so gut wie unzerreißbar. Doch auch bei einer Zerstörung der Außenhülle gibt es keinen Datenverlust, da die Nanochips einfach zur Erde schweben oder sich in der Atmosphäre verteilen. Das zwischen ihnen bestehende elektromagnetische Feldmuster kann wieder erzeugt werden, um die Nanochips wieder einzusammeln. SANTA CLOUD macht Sie unabhängig von anonymen Rechnernetzen, sondern ist Ihre eigene Wolke. Machen Sie SANTA CLOUD zu Ihrer Wolke sieben, in der Ihre Daten einen Platz im Himmel haben. SANTA CLOUD ist auch der Schattenspende für Ihre Bibliothek im Sommer und der Regenschirm im Herbst.“

Nach dieser Anpreisung einer neuen Wundergeneration von Clouds bittet der Sprecher um Fragen zur Diskussion, denen du bald nicht mehr folgen kannst. Du schleichst dich aus dem Webinar und den **Kumulativen Diensten**. Du kannst die Verwaltungsetage verlassen und zu [150](#) gehen oder vorher bei der **Handschriften-Abteilung (97)**, den **Bibliothekspychologischen Dienste (104)** oder der **Medienbearbeitung (115)** vorbeischaun. Wenn du willst, kann du auch einen Abstecher zum Erfrischungsstand mit der Zuckerwatte machen ([155](#)).

133

Statt in einen Aufenthaltsraum mit Getränken und Snacks aus Automaten kommst du in ein ausladendes altmodisches Kaffeehaus mit verteilten Tischen, aushängenden Zeitungen, herabhängenden Leuchtern und bedienenden Kellnern. Und es gibt eine große verglaste Büffet-Theke mit allerlei Torten, Butterbroten, gebratenen Würstchen und Rührei. Kaffee und Tee wird aus übergroßen Brühmaschinen reichlich ausgeschenkt, aber du siehst auch Karaffen mit Wasser und Limonaden. Eine Kreidetafel weist darauf hin, dass es heute Erbsensuppe, Dampfknudeln mit Weinsöße und Käsenudeln gibt. Einer der Kellner weist dir flugs einen freien Einzeltisch zu und fragt dich nach deinen Wünschen bei Abschnitt [156](#).

134

Versuch dein Glück! Wähle **fünf** Zahlen von 1-6. Wenn du Glück hast, lies weiter bei [147](#). Wenn dich das Pech erwischt, lies weiter bei [116](#).

135

Am Ende der Leuchtschrift erscheinen diese zwei Zeilen:

Zustand: gebraucht

Aussonderung: Weiterverkauf

Du erhältst Hiebe auf die Brust und auf den Rücken. Der Gummit Teppich zieht dich weiter, bis du wieder Tageslicht sehen kannst. Schließlich fährst du auf einem Laufband aus einer großen Maschine und wirst auf einen Rollwagen neben alte Bücher geschoben. Als du aufblickst, schaust du in ein überraschtes Gesicht. Lies weiter bei [160](#).

136

Das Lernprogramm verschafft dir einen Vorteil bei der Suche nach DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION. Wenn du in einem der nächsten Abschnitte dein Glück versuchst, um etwas über DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION heraus-

zufinden, darfst du **eine Glückszahl mehr** als angegeben bestimmen. Du darfst diesen Vorteil, der deine Glückszahl erhöht, aber nur ein **einziges** Mal nutzen. Du entscheidest, bei welchem Abschnitt du deine Chance verbessern möchtest. Lies jetzt weiter bei [154](#).

137

In dem Keks findest du diesen Papierstreifen:

Glück findest du nicht, indem du es suchst, sondern indem du zulässt, dass es dich findet.

Wie nett! Dieser Spruch wird dir tatsächlich Glück bringen. Wenn du bei einem der nächsten Abschnitte dein Glück versuchst und dabei Pech hast, darfst du deinen Versuch **einmal wiederholen**. Wann du diese Chance nutzen willst, ist dir überlassen, aber du kannst sie nur ein **einziges** Mal nutzen. Vergiss nicht, dass du ab jetzt dieses Quäntchen mehr Glück hast. Nachdem du die Köstlichkeiten auf dem Tablett verzehrt hast, bieten sich dir diese Möglichkeiten. Du kannst einen Blick in die Sporträume werfen ([158](#)) oder dir die Lernrefugien ansehen ([152](#)). Wenn dir nicht der Sinn danach steht, kannst du das Lerncafé verlassen und zu [146](#) gehen.

138

Also nein! Das Schokoladenaroma macht die Zuckerwatte zu schwer und zu klebrig. Schwer wie ein Teig reißt dir die Schokowatte vom Holzstab und fällt dir auf die Schuhe. Nach diesem ekligen Reinformfall verlässt du die **Kumulativen Dienste** und reinigst deine Schuhe umständlich auf der Besucher-Toilette. Wenn das geschafft ist, kannst du dich in der **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), in den **Bibliothekspychologischen Diensten** ([104](#)) oder in der **Medienbearbeitung** ([115](#)) blicken lassen. Stattdessen kannst du auch die Verwaltungsetage verlassen und dich nach [150](#) begeben.

139

Du öffnest die Tür und siehst in einen Raum mit Computertischen, Bildschirmen und Tastaturen. Dies scheint die EDV-Abteilung zu sein, aber die Bildschirme sind schwarz. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter scharen sich um einen fahrbaren Erfrischungsstand, wo sie genüsslich Zuckerwatte verzehren. Eine Mitarbeiterin mit einer quietschgelben Zuckerwatte kommt auf dich zu: „Die EDV-Abteilung ist heute leider nicht arbeitsfähig, da wir nicht auf KUMULUS, die Daten-Cloud mit dem Bibliothekssystem der ULB, zugreifen können. Die Zeitverknäuelung wirkt sich auf alle elektronischen Anfragen so aus, dass diese zu einem allgemeinen Time-Out im wahrsten Wortsinn führen. Wollen Sie nicht auch eine Zuckerwatte haben?“ In diesem Moment klatscht jemand in die Hände und verkündet: „Liebe Leute, wir haben gerade die Standleitung zum neuen Datendienstleister SANTA CLOUD aufgebaut und das Webinar beginnt jetzt.“ Sofort verschwinden die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in einem Nebenraum. Was willst du tun? Willst du ebenfalls das Webinar ansehen, dann folge ihnen nach [132](#). Willst du die Gelegenheit nutzen und dir eine Zuckerwatte holen, dann geh zum Erfrischungsstand nach [155](#).

140

Zusammen steigt ihr in einen Fahrstuhl, der euch in ein tieferes Geschoss der ULB bringt. Ihr macht an einer gesicherten Stahltür Halt, an der die Bibliotheksreproduzentin in ein Freisprechgerät mit Stimmenerkennung hineinspricht: „Was man schwarz auf weiß besitzt, kann man getrost nach Hause tragen.“ Dicke Stahlriegel gleiten in der Tür zurück und du blickst in einen Raum voller Regale, auf denen noch anfassbare Bücher stehen und liegen. „Dies ist unser Sicherheitsmagazin, in dem die Originale aufbewahrt werden, die noch nicht auf Mikrofilm gebannt worden sind. Was Sie suchen, müsste sich dort befinden.“ Plötzlich scheint sie unsicher zu sein, ob sie dich mitnehmen soll, und sie schaut dich irgendwie misstrauisch an. Dann aber kommt sie wohl zu dem Schluss, dass sie dich besser im Auge behält. Ihr schreitet zwischen die Regale und sucht nach der gedruckten Quelle mit DER GANZ WICHTIGEN INFORMATION. **Versuch dein Glück.** Nimm dazu **vier** Zahlen von 1-6. Wenn du Glück hast, kannst du bei [79](#) weitermachen. Hast du aber Pech, dann gehe nach [86](#).

141

Erfreut über deinen Erfolg verlässt du die **Handschriften-Abteilung**. Du kannst nun die Verwaltungsetage ebenfalls verlassen und zu [150](#) gehen. Wenn du möchtest, kannst du aber durch die Tür der **Bibliothekspsychologischen Dienste** ([104](#)), der **Medienbearbeitung** ([115](#)) oder der **Kumulativen Dienste** ([139](#)) treten.

142

Am Ende der Leuchtschrift erscheinen diese zwei Zeilen:

Zustand: beschädigt

Aussonderung: Makulation

Dann reißen die unsichtbaren Klauen deine Kleidung herunter. Du erhältst Hiebe auf die Brust und auf den Rücken. Der Gummit Teppich zieht dich weiter, bis du wieder Tageslicht sehen kannst. Schließlich plumpst du unsanft von einem Laufband aus einer großen Maschine in einen Rollwagen zwischen einen Haufen alter Bücher mit abgerissenen Umschlägen. Als du aufblickst, schaust du in ein entsetztes Gesicht. Lies weiter bei [127](#).

143

Versuch dein Glück! Wähle **fünf** Zahlen von 1-6. Wenn du Glück hast, lies weiter bei [128](#). Wenn dich das Pech erwischt, lies weiter bei [116](#).

144

Du kannst aus dem Lernprogramm keinen Vorteil ziehen. Vielleicht lenkt dich die wohlige Atmosphäre der virtuellen **Isla del Aprendiendo** zu sehr ab. Lies weiter bei [154](#).

145

Dir schwinden die Sinne und dir wird schwarz vor Augen. Als du wieder aufwachst, liegst du in einem Krankenhausbett und hängst an einem Tropf. Ein Krankenpfleger erklärt dir, dass ein Feueralarm ausgelöst wurde und du und der SANTA-CLOUD-Mann von der Feuerwehr befreit wurden. Dein Leidensgenosse belegt das Nachbarnbett und winkt dir zu. Ihr müsst beide zur Beobachtung noch im Krankenhaus bleiben. Zum Abendessen entscheidest du dich für Schwarzbrot, ungesüßten Pfefferminztee und saure Gurken. Bis zu deiner Entlassung

kannst du dir überlegen, ob du später einen neuen Versuch starten wirst, um DIE GANZ WICHTIGE INFORMATION noch einmal zu suchen - wenn in der ULB wieder normale Zeiten herrschen.

146

Als du die Drehtür zum Verlassen des Lerncafés benutzt, wird sie zu plötzlich von einem Zeit-Wirbel erfasst, der verschiedene raumzeitliche Punkte anzieht. Da du genau in diesem Moment in der Tür bist, packt dich der Zeit-Wirbel und wirft dich sofort zu einem der folgenden Raumzeit-Punkte: Die Informationstheke ([20](#)), den Lesesaal-Schalter ([44](#)), das Freihandmagazin ([50](#)) oder die Verwaltungsräume ([80](#)). Du hast aber nicht die Wahl, sondern der Zeit-Wirbel befördert dich zu einem zufälligen Ziel. Bestimm daher durch irgendeine Zufallsmethode, bei welchem Abschnitt du weitermachst. Falls du an einem Punkt herauskommst, den du schon einmal besucht hast, entscheidet sich der Zeit-Wirbel um und wirbelt dich zum Ausgang nach [99](#).

147

Die Zuckerwatte ist schön weich und leicht klebrig-süß. So soll es sein. Nach dieser angenehmen Stärkung kannst du dein Abenteuer fortsetzen, indem du die **Kumulativen Dienste** wieder verlässt. Du kannst zum Beispiel in die **Handschriften-Abteilung** ([97](#)), zu den **Bibliothekspychologischen Diensten** ([104](#)) oder in die **Medienbearbeitung** ([115](#)) gehen. Stattdessen kannst du auch die Verwaltungsetage verlassen und dich nach [150](#) begeben.

148

Du betrachtest dein Werk auf deiner geistigen Leinwand:



Mmh, das sieht ... surrealistisch aus. Dein Unterbewusstes gibt dir offenbar Rätsel auf, aber vielleicht ist das besser als nichts. Lies jetzt weiter bei [109](#).

149

An der Tür zum Freihandmagazin hängt ein Schild:



Zu Ihrer Sicherheit heute geschlossen!

Begib dich zurück zu dem vorletzten Abschnitt, über den du hierhin gekommen bist und nimm, wenn möglich, einen anderen Weg. Wenn du dich daran nicht mehr erinnern kannst, geh zurück in den Eingangsbereich nach [16](#) und triff eine neue Wahl.

150

Du nimmst wieder das Treppenhaus, um in Richtung des Eingangsbereichs der ULB zu gehen. Vor dir tut sich abrupt ein großes Zeit-Fenster auf - ein Schnittpunkt verschiedener raumzeitlicher Punkte. Interessant, dass es so etwas offenbar nicht nur in Science-Fiction-Filmen gibt, ist dein Gedanke, doch leider öffnet sich das Zeit-Fenster genau vor deinen Füßen. Du kannst nicht mehr ausweichen und anhalten, sondern trittst mitten hinein. Durch das Zeit-Fenster kommst du sofort zu einem der folgenden Raumzeit-Punkte: Die Informationstheke ([20](#)), den Lesesaal-Schalter ([44](#)), das Freihandmagazin ([50](#)) oder das Lerncafé ([133](#)). Du hast aber nicht die Wahl, sondern das Zeit-Fenster befördert dich zu einem zufälligen Ziel. Bestimm daher durch irgendeine Zufallsmethode, bei welchem Abschnitt du weitermachst. Falls du an einem Punkt herauskommst, den du schon einmal besucht hast, entscheidet sich das Zeit-Fenster um und schickt dich zum Ausgang nach [99](#).

151

Versuch dein Glück! Wähle **fünf** Zahlen von 1-6. Wenn du Glück hast, lies weiter bei [124](#). Wenn dich das Pech erwischt, lies weiter bei [116](#).

152

Als du vom gediegenen Kaffeehaus in die promodernen Lernrefugien wechselst, weht dir eine Südsee-Brise entgegen und weißer Sand knirscht unter deinen Füßen. Wie aus dem Nichts steht eine korrekt gekleidete Dame neben dir und lächelt dich an: „Guten Tag! Ich heiße Bonna Fide und begrüße dich auf der Isla del Aprendiendo, der computerholografisch virtualisierten Lerninsel. Wenn du einen der Lern-Strandkörbe nutzen möchtest, benötige ich einen Besucherausweis von dir.“ Du hast das Gefühl, ihr vielleicht schon einmal begegnet zu sein, bist dir aber nicht sicher. Wenn du einen **Besucherausweis** dein eigen nennen kannst, mach weiter bei [117](#). Hast du dummerweise keinen, wirst du heute kein Südseeinsulaner und du kannst entweder zu den Sporträumen nach [158](#) trotten oder das Lerncafé ganz Richtung [146](#) verlassen.

153

Deine Aktive Lernpause besteht aus Dehnungen deiner Muskeln und Beweglichkeitsübungen deiner Gelenke. Dein sportlicher Einsatz wird sich lohnen, wenn du in einem der nächsten Abschnitte eine körperliche Herausforderung meistern willst und dazu dein Glück versuchst. Du darfst dann **eine Glückszahl mehr** als angegeben bestimmen. Diesen Vorteil kannst du aber nur ein **einziges** Mal nutzen. Du entscheidest, bei welchem Abschnitt du deine Sportlichkeit verbessern möchtest. Nach dem Ende der Lernpause kann du entweder die Lernrefugien bei [152](#) besuchen oder das Lerncafé ganz verlassen und zu [146](#) gehen.

154

Bonna Fide taucht plötzlich wieder auf, um dich daran zu erinnern, dass deine Stunde im Lern-Strandkorb gleich zu Ende ist. Du kannst nun entweder zu den Sporträumen nach [158](#) gehen oder das Lerncafé ganz Richtung [146](#) verlassen.

155

Am Erfrischungsstand bedient dich ein Mann in einem rotgestreiften Anzug und dem Anstecker:



Offensichtlich handelt es sich hier um Firmenmarketing. „Mit welchem Geschmack wollen Sie Ihre Zuckerwatte?“, fragt dich der Mann. „Natur, Vanille, Zitrone, oder Schokolade?“ Überlege, was du haben möchtest und triff deine Wahl für Natur ([134](#)), Vanille ([143](#)), Zitrone ([151](#)) oder Schokolade ([159](#)).

156

Während er deine Wünsche aufnimmt, erklärt der Kellner dir: „Das Lerncafé wird während der Zeitverknäuelung von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft paritätisch betrieben. Das Hauptstück ist natürlich das Café und wird von der Vergangenheit gemanagt. Automatenversorgung wurde da natürlich abgeschafft und ein retrospektives Kaffeehaus-Ambiente mit anständiger Gastronomie geschaffen. Daher heißen wir jetzt Lern-Kaffeehaus. Ich empfehle Ihnen unseren Vanillestrudel oder das Paprika-Hendl. Für unsere rauchenden Gäste haben wir einen Rauchersalon, die so genannte Professorenstube. Angeschlossen finden Sie die Sporträume für die körperliche Erholung - da führt natürlich die Gegenwart Regiment. Zu guter Letzt gehören zum Kaffeehaus auch die Lernrefugien mit digitalen Trainern, die von der Zukunft betreut werden.“ Nachdem du bei ihm bestellt hast, was immer dein Herz begehrt, genießt du die gedämpfte Unruhe im Kaffeehaus. Nach kurzer Zeit steht ein Tablett mit Köstlichkeiten vor dir. Auf einem Tellerchen liegt auch ein Glückskeks, den du neugierig aufbrichst. **Versuch dein Glück** mit **einer** Zahl von 1-6. Hast du deine Glückszahl getroffen, kannst du bei [137](#) fortfahren. Wenn nicht, dann begib dich nach [114](#).

157

Zum Glück fällt dir in dieser Lage das Märchen vom Schlaraffenland ein. Du stopfst die dich umgebende Zuckerwatte einfach in dich hinein wie ein Scheunendrescher und arbeitest dich so heroisch zum nächsten Fenster. Du reißt das Fenster auf und rettest dich über eine Notleiter nach unten, während über die die Watte ins Freie quillt. Du bist mit dem Leben davongekommen, fühlst dich aber unten angekommen wie ein Zuckersack. Du beschließt, dass du erst einmal eine längere Verdaupause brauchst, um vielleicht später in die ULB zurückzukehren. Lies jetzt weiter bei [100](#).

158

In den Sporträumen werden regelmäßig kurze Kraft- und Lockerungskurse abgehalten, so genannte Aktive Lernpausen. Wenn du hier zum ersten Mal reinschaust und Glück hast, kannst du bei einer Aktiven Lernpause mitmachen. **Versuch dazu dein Glück** mit **drei** Zahlen von 1-6. Wenn du Glück hast, lies weiter bei [153](#). Wenn du hier zum zweiten Mal reinschaust oder kein Glück hast, findet gerade keine Lernpause statt. In diesem Fall

kannst du umkehren und die Lernrefugien bei [152](#) besuchen oder das Lerncafé ganz verlassen und zu [146](#) gehen.

159

Versuch dein Glück! Wähle **fünf** Zahlen von 1-6. Wenn du Glück hast, lies weiter bei [138](#). Wenn dich das Pech erwischt, lies weiter bei [116](#).

160

Das Gesicht gehört zu einer Mitarbeiterin: „Wie sind Sie denn bloß in den Bibliomaten geraten? Und dann ausgerechnet in den Bibcaesar Modell Nero!“ Du schaust an dir hinab und bemerkst auf deiner Brust einen roten Aufdruck: **AUSGESONDERT. FÜR BÜCHERBASAR** „Wir hatten hier gerade eben so einen Schwarzes-Loch-Effekt, der alle Zeit und alles Licht weggesaugt hat. Da sind Sie wohl in unseren Bibcaesar Nero hineingeraten, der die Entsorgung veralteter Medien automatisch übernimmt. Zum Glück hat er Sie nur für den Weiterverkauf auf unserem Bücherbasar vorgesehen. Es hätte übler ausgehen können.“ Sie wischt den roten Ausdruck von deiner Brust ab und weiter geht es bei [118](#).