

Außerirdischer erklärt die Startprozedur und den Flug mit seinem Raumschiff *Dhor Káal'el*

Autor
Despejando Enigmas
Robert
veröffentlicht
18.05.2022

Original Text: <https://www.swaruu.org/transcripts/extraterrestre-explica-el-procedimiento-de-vuelo-de-su-nave-dhor-kaal-el>

Original Video : <https://youtu.be/--597iPtQyo>

Übersetztes Video (Deutsch):

Ursprünglich auf Englisch - 2019 - genaues Datum unbekannt.
Gespräch zwischen Dhor Dhor Káal'él, Dale Harder und Gosia.

Dhor Káal'él: Als Erstes gehe ich um das Schiff herum und schaue mir bestimmte Stellen an, die ich beachten muss. Ich suche nach offenen Paneelen, nach allem, was nicht an seinem Platz ist, nach Tieren, die in einer Öffnung gefangen sind, und nach Fremdkörpern in den Eingängen und in den Fahrwerksschächten. Ich suche nach Hydrauliklecks und ungesicherten Luken. Ich entferne Abdeckungen und Aufkleber ("Remove Before Flight"-Aufkleber), genau wie bei einem Landflugzeug. Ob keine keine Wartungsschläuche herunterhängen, ob nichts mit dem Flugzeug verbunden ist. Keine externen Stromkabel. Nichts, also steht das Schiff frei.

Sobald das Schiff kontrolliert ist, gehe ich zur Rampe davor und schaue mir die Hydraulikkolben auf beiden Seiten an, die Aktuatoren, suche nach allem, was beim Schließen hängen bleiben könnte, und auch nach Lecks. Ich gehe die Rampe (keine Treppe) hinauf und befinde mich im Frachtraum. Ich schaue mich um, um zu sehen, ob alles gesichert ist. oder zum Beispiel in dieser Situation, wenn er leer ist. Keine Fracht.

Ich gebe den Befehl in Gedanken, oder drücke einen großen roten Knopf an der Vorderseite des Laderaums, um die Rampe hochzufahren. Dann warte ich, um zu sehen, dass es losgeht. Es dauert ein paar Sekunden. Es geht mit einem surrenden Geräusch der Pumpen nach oben. Dann gibt es einen dumpfen Rums und der rote Knopf leuchtet grün: Gesichert.

Ich gehe durch eine schmale Tür, etwa fünf Meter, zu der Vorderseite des Schiffes. Auf beiden Seiten dieses Ganges befinden sich Zugangstüren zum Hauptcomputer des Schiffes, der CPU. Die Türen sind transparent und haben die Farbe von getöntem hellem Rauch. Die Lichter und Systeme leuchten im Inneren. Die KI ist aktiv. Ich erreiche eine kleine Tür, die sich zu einer Seite (links) öffnet und betrete das Cockpit.

Dort gibt es einen oberen Halbkreis mit zwei Sitzen auf der einen Seite und zwei auf der anderen direkt an den Fenstern (die jetzt titanfarben abgedeckt sind). Eine Stufe

darunter befinden sich ein Hauptsitz und eine Konsole. Du betrittst das Cockpit, dessen Boden wie ein Drittel eines Kreises geformt ist. Sie ist wie ein Mond geformt, mit den Spitzen nach vorne und der Tür in der Mitte.

Ich stehe auf, und es gibt noch drei weitere Plätze (insgesamt 7). Einer in der Mitte und zwei weitere vorne. Vor jedem der drei Sitze befindet sich eine große geschwungene Konsole in Metallicgrau. Ich sitze in der Mitte. Du kannst sitzen, wo immer du willst. Ich würde die beiden vorderen Sitze auf beiden Seiten des Hauptpilotensitzes empfehlen.

Wenn ich jetzt alleine fliege, schiebe ich meinen mittleren Sitz nach vorne zur Cockpit-Haube und lasse die anderen beiden Sitze zurück. Wenn ihr beide da wärt, kann ich vorne sein und ihr hinter mir. Oder 3 nebeneinander, oder du vorne und ich hinten in der Mitte. Die Sitze sind beweglich.

Gosia: Alle Seite an Seite. Es sei denn, Dale hätte etwas dagegen.

Dhor Káal'él: Ok. Dann schnallen wir uns an. Die Sitze tun es für dich, dass du es nicht tun musst. Es sind 5-Punkt-Gurte, sie kommen aus dem Sitz heraus und schnallen dich automatisch an. In der Mitte befindet sich ein großer schwarzer Knopf. Wenn du ihn drückst, wird das System deaktiviert. Das Fenster an der Vorderseite geht von oben nach unten um das ganze Cockpit. Der Boden, d.h. der Boden auf der unteren Ebene des Cockpits, ist transparent. An den Seiten, wo sich die 4 Rücksitze befinden, gibt es weitere Fenster.

Jetzt sind wir drinnen, aber alles ist ausgeschaltet. Das Kabinenverdeck (das Verdeck ist der durchsichtige Teil) ist im Moment ausgeschaltet, das heißt, es ist undurchsichtig. Es sieht grau und trist aus. Du kannst nicht nach draußen sehen.

Das Licht kommt von der Stufenebene auf dem Boden und von den Beleuchtungsschlitzen überall an der Decke sowie von der Konsole. Wir haben jetzt Platz genommen.

Ich muss nur sagen: "Alle Systeme starten", und der Computer wird hochgefahren. Oder ich drücke den großen schwarzen Knopf in der oberen linken Ecke meiner Konsole (die Handsteuerung).

Ok. Systeme online. Alle drei Hauptkonsolen leuchten auf und zeigen die wichtigsten Werte an. Eine Sekunde... fertig. Vor jeder Konsole erscheint ein Bildschirm. Er ist durchsichtig, nur ein Hologramm. Und das Vordach wird transparent.

Dale: Ist die telepathische Schnittstelle zu diesem Zeitpunkt konfiguriert?

Dhor Káal'él: Nein, es wurde in dem Moment konfiguriert, als ich "Alle Systeme starten" angefordert habe. Du kannst aber auch jederzeit nach Belieben die Schnittstelle anfordern, wenn sie sich im manuellen Modus befindet. Vor dir, vor der Überdachung, erscheinen die grundlegenden Instrumente. Jetzt kannst du nach draußen sehen, den Hangar und alles vor dem Schiff. Unter dem Baldachin kannst du die Vierfach-Plasmakanone unter dir sehen. Bei dem Modell TPT-155 Suzy 1 kannst du die Mündung der GAU-7 Gatling-Kanone sehen.

Du bittest um einen Systemcheck, der ein paar Sekunden dauert. Weniger als 5 "Alle Systeme nominal" wird als Sound ausgegeben und auf dem Bildschirm vor dir angezeigt. Du fragst geistig danach oder machst es manuell. Du überprüfst die

Systeme für Motoren und Schwerkraftgeneratoren, und es wird alles angezeigt, alles gut. Dann sagst du die magischen Worte, denkst sie oder drückst den schönen roten Knopf in der Mitte oben auf der Konsole. Auf dem Knopf steht: Motor starten.

Starte den Turbinendrehflügel. Hör zu (zeigt das Video). Ähnlich, aber größer. Viel größer! Und dann fängt der zweite an und holt den ersten ein. Sie tun es selten gleichzeitig. Sie beginnen nicht immer in der gleichen Reihenfolge, erst der eine, dann der andere, oder beim nächsten Mal der zweite und dann der erste. So kannst du, der Pilot, sie hören, falls etwas nicht in Ordnung ist. Du spürst deine Motoren. Du kennst sie gut. Sie sind ein Teil von dir.

Wenn beide eine ausreichend hohe Drehzahl erreicht haben, brüllt es hinter ihnen wie zwei große Explosionen. Der Plasmapegel ist erreicht, und damit auch der Schub! Dann beantragst du die Startfreigabe, falls zutreffend.

Wenn du bereit bist, stelle die Trägheitsdämpfer wie gewünscht ein. 97% bis 98% sind üblich, so kannst du also eine gewisse Beschleunigung spüren. Aber du kannst die Gashebel und Dämpfer so programmieren, dass sie im Rest des Schiffes auf 100 % stehen und nur im Cockpit auf 97 %. Die Leute im hinteren Teil des Schiffes werden sich wohlfühlen und ihren Tee schlürfen, während du vorne Gas gibst und deine Manöver genießt! 100% Trägheitsdämpfer = du spürst keine Bewegung. Wenn du ihn auf 97% stellst, spürst du 3% der Beschleunigung. Wenn du ihn auf 0% stellst, bist du ein Fleck auf der Kabinenhaube! Gelee! 97% sind genug.

Ein Schiff der Suzy-Klasse kann mit einer Kraft von über 1000 G beschleunigen, während es durch die Atmosphäre fliegt. Das Tausendfache der Erdanziehungskraft in der Atmosphäre. Das Gleiche gilt für die 90°-Kurve oder noch extremer. In einem Kampfjet kann ein menschlicher Pilot für etwa 3 Sekunden eine maximale Kraft von 10, vielleicht 11 G aushalten. Zum Beispiel in einem F-15 Kampfflugzeug.

Dann haben wir freie Bahn. Auf der linken Konsole stellst du unter der Schaltfläche "Systeme ein" den Schwerkraftabbruch auf 0 (keine Trägheitsdämpfer). Das Hologramm vor dir zeigt an, dass das Schiff schwebt und kein Gewicht auf dem Fahrwerk lastet. Dann befinden sich links unter den Bedienelementen für die Aufhebung der Schwerkraft 3 leuchtende, rechteckige Knöpfe in Weiß.

Für Taygetische Schiffe ist weiß = grün (normalerweise), rot = rot als Referenz.

Wenn du alle 3 berührst, leuchten sie grün auf (grün bedeutet eine gute Aufwärtsbewegung). Dann wird es kurz rot und geht dann aus... Das bedeutet, dass das Fahrwerk in die Schächte eingefahren ist. (Ich beschreibe es hier erst einmal manuell. Alles, was ich sage, kann gedacht werden, und das Schiff wird es ausführen).

Ich nehme den Steuerknüppel in die rechte Hand und das Kollektiv in die linke, wie in einem Hubschrauber. Ich drücke den Joystick vorsichtig nach vorne. Das Schiff bewegt sich langsam vorwärts. Kollektiv sind die Gashebel und andere Knöpfe, vor allem die Motorleistungssteuerung.

Wir gehen davon aus, dass sich das Fahrzeug in einem überdachten Hangar mit Seitenausgängen befindet. Unser Schiff gleitet etwa 3 Meter über das Deck (das Deck ist in der Lotsensprache der "Boden"). Wir erreichen das Ende des Hangars und sehen rundherum leeren Raum (als ob wir von einem größeren Schiff abheben). Wir sehen ein wenig Statik um den Rumpf herum, während wir die verschiedenen

Kraftfeldschichten durchqueren, die das Mutterschiff und den Hangarbereich umschließen und schützen.

Gosia: Wow, dieser Moment des "Springens" ins All muss unglaublich sein.

Dhor Káal'él: Es fühlt sich an, als würde es "fallen". Es fühlt sich an wie am Rande einer Klippe! Und jetzt sind wir im Weltraum und bewegen uns nur mit den Schwerkraftgeneratoren. Ich drücke den Joystick zur Seite und wir bewegen uns neben das große Mutterschiff. Wir sehen seinen großen grauen Rumpf. In diesem Beispiel steigen wir sehr langsam aus. Es bewegt sich mit etwa 65 km/h, langsam für ein Schiff. Wir sind in der Nähe unseres Mutterschiffs. Wir können die Fenster sehen, manchmal auch die Menschen darin. Dann endet es und wir sind allein. Das Mutterschiff ist hinter uns.

Wir bewegen die Nase unseres Schiffes in Richtung des Ziels (nicht notwendig, aber wir tun es trotzdem). Sagen wir mal... Aldebaran, 65,4 Lichtjahre entfernt. Wir werden schneller, wenn ich das Kollektiv nach oben bewege, und wir überschreiten jetzt Mach 1 und bewegen uns mit Hyperschallgeschwindigkeit. Wir spüren die Beschleunigung. Dann übertragen wir die Energie auf die Hauptturbinen, wir spüren, wie sie lebendig werden. Es gibt einen kräftigen Kick und eine Beschleunigung und ein lautes Brüllen und Knistern des Plasmas draußen. Wir bewegen uns immer schneller und schneller.

Das Schiff beginnt nun, die Dichte von sich selbst und von dir zu verändern, um die zusätzliche Masse durch die Beschleunigung auszugleichen - normalerweise, wenn wir 40.000 km/sec (oder 24.854 Meilen/sec) erreichen. Dann gehen wir zu dem über, was du als Beschleunigung bezeichnen würdest. Da das Ziel allein durch Gedanken programmiert wurde, werden alle Berechnungen von der KI des Schiffes durchgeführt. Sie weiß, was sie tut (alle Schiffe sind eine "sie"). Wir schließen den Toroid und springen in den Hyperraum. Es fühlt sich irgendwie statisch an, und draußen gibt es keine Sterne mehr - wir bewegen uns zu schnell! Alles, was du siehst, sind Lichtstrahlen, die sich rückwärts bewegen. Das sind keine Sterne, sondern statische Entladungen zwischen dem Toroid und dem Rumpf des Schiffes. Es ist vollkommen glatt.

Das Dröhnen der Motoren ist nur noch ein Flüstern oder ähnlich eines Luftstroms, der aus einem Metallrohr kommt. Du bewegst dich jetzt furchtbar schnell. Auf einem Schiff der Suzy-Klasse, für Aldebaran, 65,4 Lichtjahre entfernt, waren es zuletzt 25 Minuten SIT. SIT ist "Schiffsinterne Zeit". Jetzt kannst du deinen Platz verlassen.

Dale: Aber im Weltraum gibt es keine Geräusche, oder?

Dhor Káal'él: Das Geräusch kommt nur von dem Schiff selbst. Was du hörst, wird vom Schiff übertragen. An der Außenseite wird kein Ton erzeugt. Und wenn du im Hyperraum bist... kannst du nichts außerhalb sehen. Alles ist schwarz. Nur die Stöße und Schlieren sind draußen. Die sind schön, weil sie dir ein Gefühl von Geschwindigkeit geben... Die kommen auch nicht von außen, sondern von dem Toroid.

Dale: Die Turbinen sind schnelllaufende Verdichterturbinen?

Dhor Káal'él: Kein Kompressor. Sie sind keine Düsenturbinen. Nur magnetische Ionenplasma-Geräte.

Dale: Die Turbinen verdichten den Plasmastrom, da er magnetisch eingeschlossen ist? Sobald die Leistung der Turbine überschritten wird, aktivierst du den magnetischen Ringkern und das ist ein Frequenzantrieb. Das benutzt du für den Hyperraum.

Dhor Káal'él: In diesem Fall ja. Toroid. Die Triebwerke sind es, die den Toroid erzeugen. Das Plasma ist frequenzgesteuert.

Dale: Sie erzeugen also einen Plasmaausstoß, der dann auf den Toroid begrenzt wird. Und das wird deinen Hyperraum erzeugen.

Dhor Káal'él: Der Rückwärtsfluss fließt zum vorderen Teil des Schiffes und wieder zurück, mit einer Art Raupeneffekt. Das Plasma fließt rückwärts...

Dale: Es wickelt sich um das Schiff? Wie eine Seifenblase?

Dhor Káal'él: Ja. Weil es magnetisch ist, fließt es durch den Rumpf zum vorderen Teil des Schiffes und schließt den Toroid. Da die Frequenzausgabe der Triebwerke genau gesteuert wird, entspricht die exakte Frequenz im Schiff und im Toroid derjenigen des Ziels.

Dale: Das ist ein sehr elegantes System. Kontrolliert das polymorphe Material das Feld um das Schiff?

Dhor Káal'él: Das Schiff ist aus polymorphem Metall und computergesteuert. Ein Wort hier... für die Geschwindigkeitsangabe verwenden wir nicht mehr "WARP" als Bezeichnung dafür, wie wir es vielleicht in der Vergangenheit getan haben, denn das ist falsch. "Warp" bedeutet, die Raumzeit zu krümmen, wie Einstein sagte. Erschaffe ein Wurmloch. Es gibt KEINE Zeit und keinen Raum zum Verbiegen. Es gibt Frequenzmodulation und Steuerungsmanipulation. Ohne etwas zu verzerren. Diese Frequenztechnologie ist jenseits der Warp-Technologie. Wir nennen es "supraluminal" oder einfach "Hyperdrive". Oder Äthersprünge.

Und wird immer noch von Turbinen erzeugt, die sich drehen und Düsengeräusche machen. Aber sie gehen weit darüber hinaus und sind fortschrittlicher als Schwerkraftantriebe, die nur für die Steuerung eines Flugzeugs verwendet werden.

Gosia: Braucht dein Schiff Treibstoff?

Dhor Káal'él: Diese Schiffe verbrauchen nullkommanull. Es wird kein Kraftstoff benötigt. Ein Nachfüllen oder Tanken ist nie nötig. Sie haben eine unbegrenzte Reichweite.

Wir müssen keine Wurm Löcher benutzen, wir brauchen keine Sonnenportale, wir brauchen gar nichts. Das Schiff selbst schafft sein eigenes Wurmloch, wenn du es so ausdrücken willst (auch kein Wurmloch, wir sind darüber hinaus). Wir sind nicht auf Transitrouten angewiesen, wie es die anderen weniger fortschrittlichen Völker tun. Das geht über die Warp-Technologie hinaus.

Solange wir im Hyperraum sind, kannst du herumlaufen, eine Tasse Tee trinken und Kekse essen (wir haben welche). Chatten. Lass die Brücke im Stich. Spiele ein Spiel. Und dann sagt der Computer mit der Audioausgabe etwas wie (in menschliche Begriffe übersetzt):

Hör zu, hör zu: Zielgebiet erreicht. Zielgebiet erreicht. Das Schiff bremst jetzt ab und kehrt in den Impulsmodus zurück.

Sie laufen zu ihren Sitzen und schnallen sich wieder an. Dann hörst du deutlich eine Verlangsamung der Turbine und sie sagt dir, in welcher Zeit. Es ist alles SIT-Zeit. Das ist schwer zu beschreiben, da wir keine Sekunden oder Minuten verwenden. Der Mensch ist die einzige Spezies, die eine Möglichkeit erfunden hat, etwas zu messen, das nicht existiert. Aber es vermittelt die Idee in Bezug auf das, was du vom Anfang des Sprungs bis zum Ende erlebt hast. Als würde man dir sagen, dass das Schiff mit hoher Geschwindigkeit in 2% der gesamten bisher erlebten SIT-Zeit fliegt. Habe ich mich bis hierhin klar ausgedrückt?

Gosia: Ja, genau. Danke.

Dale: Arbeiten alle Piloten ausschließlich mit ihrem Schiff zusammen?

Dhor Káal'él: Das ist richtig, vollkommen richtig.

Dale: Wenn ich mit dir auf dem Schiff wäre und dort reingehe, würde das Schiff mich erkennen?

Dhor Káal'él: Das ist richtig. Das Schiff würde deine Frequenz UND deine DNA erkennen. Einen Ausweis brauchst du hier nicht. Aber jedes Schiff hat sichere Konfigurationen. Suzy ist zum Beispiel so streng konfiguriert, dass nur Swaruu sie bedienen oder sogar betreten kann. In einem sehr realen Sinne ist Suzy eine Erweiterung von Swaruu. Ihre KI ist eine Erweiterung von Swaruus Verstand. Aber... ein großes Schiff wie dieses ist entspannter, und du würdest das Schiff betreten und bedienen können.

Okay, das war's. Das ist das Startverfahren und der Flug. Wir sind an unserem Ziel angekommen.

Gosia: Danke, Káal'él! Es war sehr aufregend. Wir können deine Leidenschaft fürs Fliegen spüren, wenn du alles beschreibst. Vielen Dank für die vielen Details!

Dale: Danke, Bruder, es war sehr aufregend, mit dir dort zu sein, ich erinnere mich an einiges davon. Vielen Dank für deine Zeit.

Dhor Káal'él: Ich danke euch beiden für eure Fragen. Ich bin jetzt müde, aber ich liebe es, hier bei euch zu sein! Bis morgen.

Übersetzung:
Rolf Hofmann

alle übersetzten Texte (Deutsch) und Videos: <https://www.ofaatu.eu/swaruu-org/>
Deutsch synchronisierte Videos auf den OFAATU-Kanälen:

☆ YouTube: <https://www.youtube.com/c/RolfHofmannOfaatu>
☆ zensierte Videos auf Odysee : <https://odysee.com/@ofaatu>