

4. Kapitel

Die Konföderation

Die Abenteuer von Deltavektor spielen vor einem bestimmten Hintergrund, dem sogenannten Deltavektor-Universum. Wenn Sie eigene Abenteuer erfinden, steht es Ihnen natürlich frei, sich auch eine eigene Spielwelt zu erschaffen. Im Folgenden soll aber dennoch eine Einführung in die *Konföderation von Arrakanth* gegeben werden. Wir haben Estan Talomenes, der ein berühmter Historiker und Soziologe ist, gebeten, uns als Erzähler zu dienen:

Geschichte

Natürlich beginne ich meine Darstellung mit meinem Lieblingsthema: der Historie. Doch zu meiner Schmach muß ich gestehen, daß wir Bewohner des Reiches von Arrakanth nur sehr wenig über unsere eigene Geschichte wissen. Die ältesten gesicherten Daten sind gerade einmal 850 Jahre alt!

Der Staat leitet sich von den sogenannten Gründern ab, doch man weiß praktisch nichts über diese ominösen Personen. Es gibt viele Spekulationen darüber, wer sie waren und wo sie herkamen; doch keine ist wirklich ernst zu nehmen. Fest steht nur eins: unsere Rasse hat nicht von Anbeginn ihrer Existenz auf Arrakanth gelebt, und sie hat sich auch auf keiner der anderen Welten des Reiches entwickelt. Diese Erkenntnis verdanken wir den genetischen Analysen unserer Biologen.

Vor der Gründung der Konföderation müssen viele Jahrhunderte Chaos und Krieg geherrscht haben. Man findet noch einige Artefakte aus dieser Zeit, doch es ergibt sich kein zusammenhängendes Bild. Irgendwann aber rauffen sich die Bewohner Arrakanths zusammen und bildeten den heutigen Staat. Das Gründungsjahr ist der Bezugspunkt unserer Zeitrechnung; wir befinden uns im Jahre 603 nach Gründung.

Gebiet und Regierung

Arrakanth ist das Zentrum eines Staates, der immerhin 21 besiedelte Planeten umfaßt. Es ist keineswegs so, daß alle Planeten von Arra-

kanth aus besiedelt wurden. Nach der Staatsgründung schlossen sich die anderen Welten mit Arrakanth zu einer Konföderation der Planeten zusammen. Die einzelnen Welten sind daher relativ unabhängig. So wählt sich jede Kolonie einen eigenen Kanzler, dessen Regierung über recht viel Macht verfügt.

Arrakanth selber ist der Sitz der Zentralen Regierung der Konföderation. Die Bürger der Welten wählen alle 7 Jahre die Regierung und den Präsidenten. Im Moment hat Madam Erkesta Navolis dieses Amt inne. Theoretisch darf sie jede Entscheidung der Kanzler widerrufen und den Weltregierungen Anweisungen geben. Praktisch sieht dies natürlich anders aus. Sie kann es sich nicht leisten, einer Kolonie allzu strenge Vorschriften zu machen, da sie auf deren Rohstoffe, Industrie, Landwirtschaft und sonstige Formen der Unterstützung angewiesen ist. Nicht selten boykottierte eine Welt die Entscheidungen der Zentralregierung, um eigene Interessen durchzusetzen!

Die einzelnen besiedelten Planeten sind sehr unterschiedlich. Istol zum Beispiel ist ein fruchtbarer Farm-Planet, der Unmengen von Agrarprodukten exportiert. Hebers Stern dagegen ist eine eher ärmliche Welt, die nur vom Abbau ihrer Erze und Rohstoffe lebt. Arrakanth selber weist die größten Industrieanlagen und mit 10 Milliarden Bürgern die höchste Bevölkerungszahl überhaupt auf.

Die Streitkräfte

Es ist schon etwas verwunderlich, daß sich die Konföderation nie auf gemeinsame Streitkräfte

einigen konnte. So verfügt jeder Planet über eine eigene kleine Armee und eine eigene Polizei. Arrakanth hat aber seine eigene Raum-Marine in den Dienst der Zentralregierung gestellt. Ich kann mich noch erinnern, wie das Reich durch diese Entscheidung fast auseinandergebrochen wäre. Die Kolonien wollten natürlich nicht akzeptieren, daß auf einmal eine Organisation existierte, die Zutritt zu allen Orten und Einsicht in alle Vorgänge haben sollte. Naja, man schloß schließlich einen Kompromiß: Die Raum-Marine darf den gesamten Weltraum abfliegen, inklusive der inneren Zonen der Sonnensysteme mit besiedelten Planeten. Ihre Schiffe dürfen aber auf einer Welt nur landen, nachdem sie sich angekündigt haben. Außerdem kann ihnen ein Raumhafen als Landeplatz zugewiesen werden, den sie akzeptieren müssen. Man nennt das "beschnittenes Landungsrecht".

Eine besondere Einrichtung ist das Sonderkommando der Raum-Marine. Die Mitglieder sind Agenten, die für jede Art von Einsatz geeignet sind. So wie ich Sie einschätze, werden Sie früher oder später mit dieser Institution in Kontakt treten.

Astrografie und Nachbarn

Nur etwa jedes 700. Sonnensystem beherbergt einen Planeten, der zur Besiedlung durch Humanoide geeignet ist. Die meisten Systeme, die innerhalb der Grenzen der Konföderation liegen, sind aus diesem Grund unbewohnt.

Das Reich von Arrakanth nimmt nur einen winzigen Bruchteil der hiesigen Sternenwolke ein. Übrigens wird sie "Kleine Magellansche Wolke" genannt, unser größerer Nachbar "Große Magellansche Wolke". Es ist leider nicht bekannt, welche Bedeutung das Wort "Magellan" hat, aber es stammt mit ziemlicher Sicherheit noch aus der Zeit der unbekanntenen Gründer. Nach einigen mündlichen Überlieferungen sollen sie unser Gebiet auf einer sogenannten "Milchstraße" erreicht haben. Wir vermuten, daß hiermit bestimmte Effekte beschrieben werden sollen, die während des Hyperflugs mit Raumschiffen auftreten.

Geht man vom Gebiet Arrakanths aus in Richtung Zentrum der Wolke, so stößt man auf vollkommen unerforschtes Gebiet. In entgegengesetzter Richtung, also zum Rand hin, liegen die Reiche der Freidenker, der "Saat Gottes"-Anhänger und der Clopreden. Es handelt sich durchweg um Staaten, deren Bewohner den humanoiden Rassen der Ganikoi, Mo-

notas und Menschen angehören.

Am liebsten sind uns die Freidenker. Wir treiben üppigen Handel mit ihren Welten. Ihr demokratisch organisierter Staat hat die Toleranz zum obersten Gebot erhoben. Manchmal sind sie etwas wild und ungezügelt, aber im Großen und Ganzen doch sehr verträglich. Viele Bewohner der Konföderation bewundern sogar den Lebensstil der Freidenker.

Die fanatische Sekte der "Saat Gottes" betreibt einen seltsamen Fruchtbarkeitskult. Ihre Welten stöhnen unter geradezu furchterregenden Bevölkerungsmassen. Arrakanth wirkt dagegen geradezu wie ein entvölkerter Planet. Dennoch ist es für jeden Bewohner Prestigesache, möglichst viele Kinder zu haben. In den letzten Jahrzehnten hat sich der Kult aber schon sehr stark gemäßiggt. Auch mit dem Reich der "Saat Gottes"-Anhänger treiben wir regen Handel.

Die Clopreden sind zwar menschlich, aber um ehrlich zu sein: wir verstehen dennoch weder ihre Gesellschaft noch ihre Kultur. Sie treten nur selten in Kontakt mit uns. Verständigungsversuche unsererseits werden praktisch immer ignoriert. Man muß aber sagen, daß sie im Vergleich zu einigen Fremdassen fast auf einer Wellenlänge mit uns liegen.

Im schwerelosen Weltraum gibt es natürlich kein oben und unten. Dennoch haben unsere Astronomen diese Richtungen einfach definiert. Geht man von Arrakanth aus nach "oben", so stößt man zunächst auf unbesiedeltes Niemandsland. Doch dahinter liegt das Gebiet der Kzuntz.

Die Kzuntz sind unangenehme Zeitgenossen. Es handelt sich um eine nicht-menschliche (böse Zungen sagen un-menschliche) Rasse, die an sechsbeinige Echsen mit vier Armen erinnert. Unsere Raum-Marine trug bisher nur kleinere Scharmützel mit ihnen aus. Hin und wieder entführen sie ein Raumschiff von uns, doch bisher kam es zu keinem offenen Krieg.

Meine persönliche Meinung ist, daß die gesamte Rasse der Kzuntz paranoid ist. Wer sonst würde den Aufwand treiben und riesige Kampf-Planetoide erbauen - wobei "Planetoid" durchaus wörtlich gemeint ist, denn es handelt sich um ausgehöhlte Klein-Planeten, die mit Maschinen und Geräten vollgestopft werden!

Unsere diplomatischen Beziehungen beschränken sich auf formelle Erklärungen. Darin fordern die Kzuntz uns immer wieder auf, endlich den Bau unserer "Geheimwaffe" einzustellen. Wir dagegen beteuern, daß diese Waffe nicht existiert und fordern statt dessen unsere

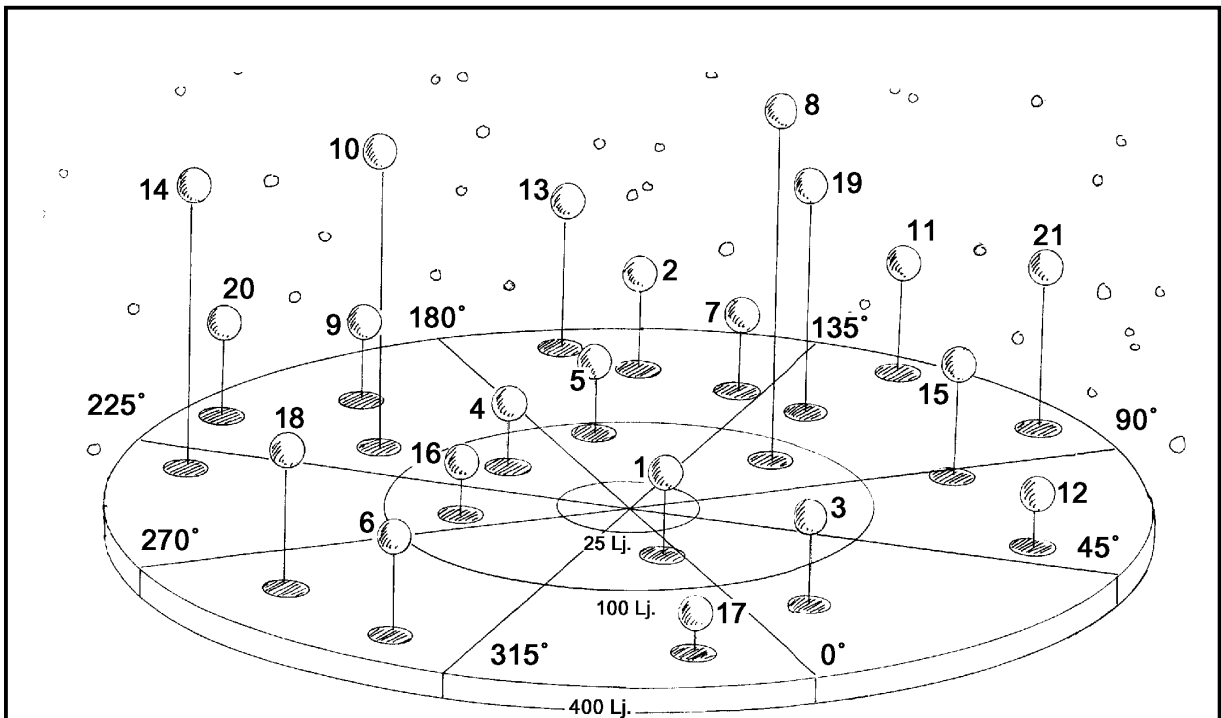


Abb. 4.1 Das Gebiet der Konföderation von Arrakanth.

Diese Abbildung zeigt schematisch das Raumgebiet, das von Arrakanth beherrscht wird. Dabei wird die relative Lage der besiedelten Welten zueinander deutlich, während die vielen Tausend unbewohnten Sonnensysteme nicht dargestellt sind.

Um die Position eines Planeten zu beschreiben, geht man einfach von dem willkürlich festgelegten Nullpunkt aus. Die Richtung auf das Zentrum der Wolke wird als 0 Grad definiert. Der Winkel, den diese Nulllinie mit der Verbindungslinie zwischen einer Welt und dem Nullpunkt bildet, stellt die erste Koordinate dar. Die zweite Koordinate gibt die Entfernung zwischen Nullpunkt und Planet an (genauer: dessen Projektion auf die Bezugsebene). Die dritte Koordinate schließlich ist die Strecke, um die sich der Planet über die Bezugsebene erhebt. Die Koordinaten der Welt Hoffnung lauten beispielsweise 308,9 Grad - 372,53 Lichtjahre - 54,31 Lichtjahre Überhöhung (AKS). Die Abkürzung AKS gibt an, daß es sich um das Standard-Koordinatensystem von Arrakanth handelt. Für den Raumflug werden wesentlich mehr Stellen hinter dem Komma angegeben, da eine Abweichung des Winkels von einem Hundertstel Grad auf 100 Lichtjahre eine gewaltige Entfernungsdifferenz ergibt.

Die konzentrischen Kreise auf der Bezugsebene markieren die Entfernungen vom Bezugspunkt (25, 100 und 400 Lichtjahre). Die Kreisradien geben die Winkel zur Nulllinie in 45-Grad-Schritten an. Die Zahlen an den eingezeichneten Sonnen ordnen den Sternen die in der Tabelle 4.1 aufgeführten Planeten zu. Das, was auf der Abbildung als "oben" erscheint, entspricht der von den Astronomen und Astrogatoren als "Norden" oder "oben" definierten Richtung.

Die durchschnittliche Entfernung zwischen zwei benachbarten Planeten beträgt etwa 60 Lichtjahre. Will ein Held diese Strecke mit einem ISS zurücklegen, so benötigt er etwa 12 Stunden, wovon 3 Stunden Hyperflug sind.

Entführten zurück. Ich möchte nicht wissen was passiert, wenn die Kzuntz herausfinden, daß wir *tatsächlich* keine Geheimwaffe besitzen...

Geht man vom Reich der Kzuntz weiter in Richtung Zentrum, so gelangt man nach Amo-

no. Dieser Staat wird nur von Monotas bewohnt. Sie behaupten sogar, nur Bürger ihres Gebiets seien Monotas; alle anderen "Monotas" bezeichnen sie als "Quwesch", was soviel wie *Verräter* heißt. Aus irgendwelchen Gründen

Nummer	Welt	Beschreibung	Hauptstadt	Bevölkerung	Exportartikel	Astronomie
1	Arrakanth	Gemäßigtes Klima	Erinja	10 Mrd.	Maschinen	Gelb, 4. von 12, 1,1 g
2	Besken	Klimaschwankungen	Syx	340 Mio.	Erz, Mineralien	Gelbweiß, 2. von 7, 0,9 g
3	Dulai	Mild und feucht	Balint	1 Mrd.	Flug-Gleiter	Gelb, 3. von 14, 1,1 g
4	Generi	Wüstenplanet	Renos	120 Mio.	Erze	Blau, 12 von 48, 1,3 g
5	Heppers Stern	Sturmwetter	Robant	3 Mrd.	Raumschiffe	Weiß, 2. von 6, 0,8 g
6	Hoffnung	Gemäßigtes Klima	Sambal	650 Mio.	Medizingeräte	Gelb, 4. von 11, 0,9 g
7	Istol	Extrem fruchtbar	Istol-Stadt	500 Mio.	Nahrungsmittel	Gelb, 2. von 8, 1,1 g
8	Initoba	Gemäßigtes Klima	Hacht a'Bes	6 Mrd.	Maschinen, Mode	Gelbweiß, 3. von 10, 1 g
9	Kar	Rauhes Klima	Pronorg	350 Mio.	Raumanzüge	Rot, 2. von 6, 0,9 g
10	Lomels Welt	Trockenwüste	Borahorz	460 Mio.	Energieerzeuger	Blauweiß, 4. von 17, 1 g
11	Lomels Neue Welt	Mildes Klima	Signoswall	1 Mrd.	Computer, Roboter	Gelb, 3. von 13, 1 g
12	Oploleka	Nebel, sehr feucht	Danakosant	270 Mio.	Nahrung, Antigravs	Gelbweiß, 4. von 9, 0,9 g
13	Quintar	Ozean und Inseln	Tirindor	54 Mio.	Meeresfrüchte	Gelb, 3. von 11, 1,2 g
14	Seimor	Sehr fruchtbar	Kliprip	560 Mio.	Nahrung	Gelb, 2. von 10, 0,9 g
15	Sieg	Mildes Klima	Gloria	4 Mrd.	Biotroniken	Weiß, 2. von 9, 1,2 g
16	Theman	Fast paradiesisch	Paradies	1 Mrd.	Nahrungsmittel	Gelbweiß, 5. von 14, 1 g
17	Tietz	Dschungelwelt	Onogrub-Hacht	290 Mio.	Medikamente	Gelb, 3. von 16, 1,1 g
18	Usman	Sehr kalte Eiswelt	Koniad	175 Mio.	Erze, Waffen	Rot, 2. von 5, 0,9 g
19	Undeter	Gemäßigtes Klima	Zlom	350 Mio.	Sensoren, Orter	Gelbweiß, 2. von 7, 1,2 g
20	Wulkrof	Schroffe Gebirge	Jinitsch	240 Mio.	Waffen, E-Schirme	Blau, 7. von 25, 0,8 g
21	Zidikor	Dichte Vegetation	Vlant	450 Mio.	Triebwerke	Gelb, 4. von 11, 0,9 g

Tab. 4.1 Die besiedelten Welten der Konföderation.

Anhand der Nummer können Sie die Sonne des beschriebenen Planeten auf der Abbildung 4.1 finden. Die Beschreibung der Welt soll einen ersten Eindruck von den Verhältnissen liefern. Es ist unmöglich, mit drei Worten einen ganzen Planeten darzustellen. Denken Sie nur daran, daß es auf Ihrem Heimatplaneten schon viele verschiedene Klimazonen und Landschaften gibt! An den Bevölkerungszahlen sehen

Sie, daß viele Welten nur leicht besiedelt sind, andere dagegen sehr dicht. Unter "Exportartikel" wird der berühmteste Handelsartikel genannt, natürlich produziert jede Welt noch viele andere Dinge. "Astronomie" schließlich beschreibt zuerst die Farbe der Sonne, gibt dann die Stellung innerhalb des Systems an (Arrakanth ist z.B. der vierte von 12 Planeten, gezählt von innen) und nennt die Gravitation ($1 \text{ g} = \text{Erdbeschleunigung} = 10 \text{ Meter/Sekunde}^2$).

sind sie nicht sehr gut auf Menschen, Ganikoi oder Quwesch zu sprechen.

Die Geschichtsschreibung von Amono reicht wahrscheinlich einige Jahrtausende weiter zurück als unsere. Sie können mir glauben, daß ich meinen linken Arm dafür geben würde, einen Blick in ihre Datensammlungen zu werfen. Ich vermute, daß die Gründer irgendeinen Konflikt mit den Monotas von Amono austrugen. Auf jeden Fall greifen sie alle fremden Raumschiffe an, die sich ihrem Reich auf 50 Lichtjahre nähern.

Wir kehren nun in unserer kleinen Reise durch den Weltraum nach Arrakanth zurück und begeben uns von hier aus nach "unten". Hier siedeln eine Unzahl verschiedener, meist humanoider Rassen. Einige von ihnen sind uralt, ihre Geschichtsschreibung reicht zum Teil eine Million Jahre zurück. Es ist unmöglich, sie alle hier systematisch zu beschreiben. Es sei nur erwähnt, daß wir mit den Hekoks, den Inibits, den Zrokts und den "Verhüllten" Handel treiben, dagegen mit den Tryli und den Psiquanos im Zwist liegen.

Alle bisher beschriebenen Lebensformen waren Sauerstoffatmer, die zumindest entfernt menschlich wirken. Doch neben den oben genannten Fremdassen finden wir noch eine intelligente Lebensform, für deren Rasse kein Lautmuster existiert. Wir nennen sie einfach die "Anderen". Sie leben auf Welten mit Methan-Atmosphäre. Dieses Gas wird von ihnen veratmet. So fremd wie ihr Stoffwechsel, so andersartig ist auch ihre Kultur. Ich kann Ihnen leider nichts zu ihren Motiven sagen. Bisher ist es noch keinem Sauerstoffatmer gelungen, ihre Handlungen zu verstehen - geschweige denn, sie vorherzusagen.

Hiermit möchte ich die Beschreibung unserer Nachbarschaft abschließen. Ich wende mich nun wieder der Konföderation zu.

Gesellschaft

Nun noch ein paar Worte zur Gesellschaft. Wir Arrakanther sind Individualisten. Persönliche Freiheit ist für uns sehr wichtig. Die meisten Leute meinen, daß der Staat sich so wenig wie möglich in die Angelegenheiten des Einzelnen einmischen soll.

Würde man mich nach den Idealen und Werten unserer Gesellschaft fragen, so würde ich dementsprechend Freiheit an erster Stelle nennen. Leistung, Wissen, Toleranz und Vernunft sind ebenfalls für die meisten Bürger wichtig.

Die Bevölkerung setzt sich zu 70 Prozent aus Menschen zusammen. Doch jeweils etwa 15 Prozent gehören den Rassen der Ganikoi und der Monotas an. Das Zusammenleben macht überhaupt keine Probleme; ich wüßte übrigens von keiner Epoche, in der unsere drei Rassen nicht zusammengelebt und zusammengearbeitet hätten.

Der typische Bürger von Arrakanth fühlt sich seinem Heimatplaneten mehr verbunden als dem Gesamtstaat. Man kann deshalb aber noch lange nicht sagen, daß irgendwelche Tendenzen zur Ablösung von der Konföderation aufkommen würden. Ich glaube, daß dies an den unangenehmen Nachbarn unseres Staates liegt. In der Konföderation fühlt man sich sicherer.

So wie die Planeten verschieden sind, so variieren auch die Kulturen der einzelnen Kolonien. Es wäre sinnlos, alle Besonderheiten aufzählen zu wollen. Bereist man eine fremde Welt, so benutzt man am besten den Reiseumhang. Mit diesem grünen Cape gibt man deutlich zu erkennen, daß man ein Fremder ist, der die lokalen Sitten und Gebräuche nicht kennt; wenn man gegen sie verstößt, so handelt es sich um ein Versehen, das geduldet werden muß.

Im Reich von Arrakanth gibt es 7 verschiedene Religionen. Betrachtet man diese aber näher, so weisen sie große Übereinstimmungen auf. Sie haben heutzutage kaum noch Bedeutung, daher will ich sie gar nicht näher beschreiben. Es sei aber erwähnt, daß viele Menschen den Brauch pflegen, einen mit Erde gefüllten Behälter an einer Kette um den Hals zu tragen. Dies soll sie mit ihren Vorfahren verbinden und ihnen deren Kräfte zur Verfügung stellen. Die Vorstellung, die hinter dieser Sitte steckt, ist nicht, daß die Ahnen zu Staub geworden sind. Vielmehr findet man in allen Religionen die Aussage, daß die Vorfahren auf der Erde leben.

Es ist nicht ganz einfach, dies zu verstehen. Verwunderlich ist, daß die Vorfahren *auf* der Erde leben. Einige Religionen fremder Rassen behaupten, die Ahnen würden *in* oder *unter* der Erde weiterleben; dies ist hier aber ganz klar nicht gemeint. Dennoch wird dies immer wieder betont, obwohl wir schließlich alle *auf* dem Erdboden leben. Müßten wir dann nicht dauernd unseren Ahnen begegnen?

Wirtschaft

Die Wirtschaft Arrakanths ist eine freie Markt-

wirtschaft. Es gibt viele große Konzerne, die Niederlassungen auf mehreren Planeten besitzen. Manche Firmen haben sich auf ein Aufgabengebiet spezialisiert, andere sind in den verschiedensten Bereichen tätig.

In der ganzen Konföderation gilt der *Credit* als Zahlungsmittel. Sie finden in diesem Buch einige Tabellen mit den Kosten verschiedener Nahrungsmittel und Ausrüstungsgegenstände, anhand derer sie den Wert eines Credits abschätzen können.

Ein Credit entspricht 10 *Deks*. Geld wird nur in Ausnahmefällen als Münzgeld gehandelt, meist werden elektronische Zahlkarten benutzt, die den aktuellen Kontostand speichern. Sie können nur in Verbindung mit dem richtigen Fingerabdruck oder Netzhaut-Muster benutzt werden.

Unsere Wirtschaft kann leider nicht ohne Rohstoffe auskommen. Wir benötigen für unsere Industrie Erze, Mineralien, Edelmetalle und so weiter. Diese werden auf einigen Planeten in großem Umfang abgebaut. Besonders wertvolle Materialien werden sogar auf Welten mit lebensfeindlichen Bedingungen geschürft.

Die aufbereiteten Rohstoffe werden zum Teil über mehrere Lichtjahre transportiert. Einige Konzerne haben sich auf das Frachtwesen spezialisiert. Ich möchte an dieser Stelle den EDEN-Konzern nennen, der fast den gesamten Erz-Transport in der Konföderation bestreitet. Seine Raumschiffe fliegen die Routen zwischen allen wichtigen Abbauwelten und den meisten Planeten mit Schwerindustrie.

Vielleicht werden wir eines Tages die Materietransformation beherrschen. Schon heute können wir beliebige Stoffe in einfache Moleküle umformen. So verwandeln wir unseren Müll in Wasser und Sauerstoff. Es ist bisher aber nicht möglich, komplizierte Strukturen, wie man sie bei Kunststoffen, Metallen und Stahl findet, zu synthetisieren.

Die Herstellung der verschiedenen Produkte erfolgt meist in riesigen Industriekomplexen. Roboter übernehmen fast die gesamte Schwerarbeit, während die Menschen die Produktion kontrollieren und steuern.

Unsere Nahrungsmittel werden auf richtigen Feldern und Äckern angebaut. Es gab zwar Versuche, Lebensmittel aus künstlich gezüchteten Zellkulturen herzustellen, doch deren Geschmack war furchtbar. Niemand wollte das Zeug kaufen, und so findet man es nur noch auf den Schiffen der Raum-Marine.

Kommunikation

Obwohl die Welten der Konföderation sehr darauf achten, ihre Individualität zu erhalten, benutzen sie alle dieselbe Sprache. Wir nennen sie *Lirx*. Es ist für den Handel zwischen den Planeten natürlich von Vorteil, daß keine Schwierigkeiten bei der Verständigung auftreten.

Die meisten Städte einer typischen Welt sind an das AVCom-Netz angeschlossen. Dieses Bildtelefon erlaubt die Kommunikation über große Entfernungen. Gleichzeitig dient es als Empfänger für den Rundfunk.

Wir kennen grundsätzlich zwei Arten des kabellosen Funks. Zunächst einmal ist der normale "lichtschnelle" Funk zu nennen, der mit elektromagnetischen Wellen arbeitet. Er wird für relativ kurze Entfernungen eingesetzt, die nie die Grenzen eines Sonnensystems überschreiten. Der Hyperfunk dagegen benutzt überlichtschnelle Partikel, sogenannte Tachyionen. Große Sender können Verbindungen über immerhin 8 Lichtjahre herstellen.

Dies reicht zwar aus, um sich schnell und unkompliziert innerhalb des Sonnensystems zu verständigen, oder um Kontakt mit an- und abfliegenden Raumschiffen aufzunehmen, doch die bewohnten Welten sind durchschnittlich 60 Lichtjahre voneinander entfernt. Diese Distanzen können aber mit Hilfe von Relaisketten überwunden werden. Eine Reihe von Funksatelliten, die höchstens 5 Lichtjahre voneinander entfernt stationiert sind, halten den Kontakt zwischen den wichtigsten Planeten aufrecht. Zusätzlich trägt jeder Frachter und jedes Passagierschiff zum Informationsaustausch zwischen den Welten bei, da es nicht nur Güter und Menschen, sondern auch Nachrichten befördert.

Großstädte

Natürlich gleicht keine Stadt der anderen, jede hat ihr eigenes Flair und ihre ganz besonderen Merkwürdigkeiten. Ich muß nur die Betriebsamkeit Erinjas, Hauptstadt von Arrakanth, mit der genießerischen Dekadenz von Istol-Stadt vergleichen, oder mir die mächtigen Planetenringe über Huanda auf Tietz vorstellen...

Dennoch trifft man auf einige Gemeinsamkeiten, die ich gerne darstellen möchte. Sie werden Ihnen vielleicht von Nutzen sein, da Sie sich noch nicht so gut in der Konföderation auskennen.

Betrachtet man eine beliebige Stadt aus der

Luft, so fällt einem sofort die deutliche Gliederung in drei Zonen auf. Die innerste Zone ist der Stadtkern, daran schließen sich die Wohngebiete an, und schließlich liegen am Rand die Fabriken, die Stadtwerke und die Flugfelder der Raumhäfen. Plantagen und Felder bilden dann einen allmählichen Übergang zur freien Natur - oder zur nächsten Stadt.

Beginnen wir mit dem Stadtkern, der ein Gewirr ineinander verschachtelter Bauten und Laufstege darstellt. Die meisten Großstädte sind mehrere Jahrhunderte alt, und genauso viel Zeit hatte der Kern, um zu wachsen. Denn selten machte man sich die Mühe, überalterte Bauwerke abzureißen. Neue Häuser wurden einfach auf den Mauern der alten errichtet. Sie können sich sicher vorstellen, daß dieses Labyrinth auf Unkundige recht abschreckend wirkt - und nicht ganz zu unrecht, denn in den untersten, oft nur spärlich beleuchteten Stockwerken des Stadtkerns treiben sich gerne Gesetzlose herum. Nehmen Sie sich also in Acht, wenn Sie in die *Unterstadt* müssen!

Die lichtereren Obergeschosse wirken dagegen wesentlich einladender. Hier findet man große Geschäfte und Kaufhäuser, teure Restaurants, Theater und Konzerthallen. Auch die Gebäude der Stadtverwaltung sind normalerweise im Stadtkern untergebracht.

Sämtliche Fluggeräte sind im inneren Bereich einer Stadt verboten. Nur extrem hochgestellte Persönlichkeiten erhalten eine Sondererlaubnis und dürfen einen Gleiter benutzen. Der normale Bürger bewegt sich zu Fuß oder benutzt Laufbänder, Rolltreppen und Lifts, die die einzelnen Geschosse miteinander verbinden.

Die nächste Zone ist das Wohngebiet der Stadt. Hier findet man große Wohnblocks und Wohntürme. Selbst reiche Leute können sich auf den dicht besiedelten Welten wie Arrakanth kein Einzelhaus leisten. Dagegen sieht man auf den eher ländlichen Planeten zahlreiche Villen und Wohn-Dome.

Will man von hier aus in den Stadtkern gelangen, so benutzt man die Rohrbahn. Diese schnelle Untergrund-Bahn verbindet alle wichtigen Punkte einer Stadt. Mit Expreßzügen kann man außerdem recht bequem benachbarte Siedlungen erreichen. Die Bahnhöfe der Rohrbahn werden von Robotern überwacht, die auch den Fahrpreis kassieren oder Auskünfte geben.

Der äußerste Stadtgürtel entspricht dem Industriegebiet. Große Fabriken, Maschinenhallen, Lager und Kraftwerke bestimmen das Bild.

Hier befinden sich auch Flugfelder für die großen Transporter, die Waren und Rohstoffe an- und abtransportieren, und die Stratogleiter, die Passagiere schnell an jeden Ort einer Welt befördern können. Falls eine Stadt sogar über einen Raumhafen verfügt, so findet man ihn ebenfalls hier.

Die Raumhäfen sind für jeden Planeten natürlich immens wichtig. Hier landen nicht nur die Raumschiffe, die innerhalb des Sonnensystems verkehren, sondern auch die ISS, die Interstellar-Schiffe. Diese können dank ihres Hyperantriebs die gewaltigen Entfernungen zwischen den Sternen in relativ kurzer Zeit zurücklegen. Die ISS befördern Personen, Waren, Rohstoffe und nicht zuletzt Nachrichten. Ohne sie gäbe es überhaupt keine Konföderation der Planeten, da jede Welt isoliert und auf sich alleine gestellt wäre. Jeder, der zum ersten Mal einen Raumhafen besucht, wird dieses Erlebnis nicht so schnell vergessen. Allein die Dimensionen, in denen sich alles bewegt, sind überwältigend. Es ist wirklich ein erhabener Anblick, wenn ein Riesenfrachter von einem halben Kilometer Länge grazil wie eine Feder auf dem Flugfeld landet.

Die letzten Ausläufer der Stadt sind eventuell vorhandene Plantagen, Felder oder Bergwerke. Die meisten Welten der Konföderation sind nur recht dünn besiedelt, daher gehen diese dann in unberührte Natur über.

Technik

Sie haben sicher schon gemerkt, daß unsere Gesellschaft ohne ihre technischen Errungenschaften gar nicht existieren könnte. Ob Raumflug, AVCom oder Energieerzeuger - sie alle sind für unser Leben existentiell. Daher möchte ich einige der wichtigsten Prinzipien kurz erklären. Da ich selber kein Ingenieur bin, kann ich kaum auf technische Details eingehen. Diese können Sie aber später noch lernen.

Alle Maschinen brauchen Energie. Es wird Sie nicht verwundern, daß der Energieverbrauch unserer Welten extrem hoch ist. Wären wir auf die natürlichen Ressourcen wie Kohle, Erdöl oder Uran angewiesen, so hätten wir sie schon längst aufgebraucht. Zum Glück erschließt uns der Hyperzapfer eine unerschöpflich scheinende Energiequelle - den Hyperraum. Wahrscheinlich wirkt ein solches Gerät auf Sie genauso wie auf mich; es scheint die Energie aus dem Nichts zu zaubern. Allerdings habe ich immer das Gefühl, daß dabei doch irgendwo ein Haken sein muß, den nur noch

niemand gefunden hat. Mir wird etwas mulmig zumute, wenn ich bedenke, in welcher Größenordnung auf unseren Welten Energie verschwendet wird.

Der Überlicht-Antrieb basiert ebenfalls auf der Physik des Hyperraums. Ein Raumschiff, das im Normalraum fliegt, kann die Lichtgeschwindigkeit nicht überschreiten. Es würde Jahre brauchen, um den nächsten Stern zu erreichen, und wahrscheinlich wäre bis dahin die Besatzung verdurstet, erfroren, erstickt oder sonstigen Gefahren des Alls erlegen. Durch den Überlicht-Antrieb kann ein Schiff jedoch in den Hyperraum wechseln. Hier scheint es keine Beschränkung der maximal erreichbaren Geschwindigkeit zu geben. So legen unsere schnellsten Schiffe 30 Lichtjahre in einer einzigen Stunde zurück! Die Bedeutung der Raumschiffe mit Hyperantrieb, der ISS, habe ich bereits oben erläutert.

Was dieser Hyperraum eigentlich ist, weiß ich nicht. Fragen Sie mal einen Physiker. Der wird Ihnen viel erzählen, aber ich vermute, er weiß es in Wirklichkeit auch nicht. Typischerweise wird zur Erklärung eine Analogie herangezogen. Stellen Sie sich ein Blatt Papier vor. Dieses hat nur zwei Dimensionen, nämlich Breite und Länge. Würden irgendwelche Wesen auf dem Blatt leben, so würden sie so etwas wie eine dritte Dimension, die Dicke ihres Blattes, nicht kennen. Wir selber sind nun Wesen, die vier Dimensionen kennen: Länge, Breite, Höhe und die Zeit. Unsere Welt ist aber eingebettet in ein Gebilde mit 5 Dimensionen, nämlich den Hyperraum. Dieser ist für uns das, was für die imaginären 2D-Wesen unsere Welt wäre. Wir haben keine Möglichkeit, uns vorzustellen, was diese fünfte Dimension wirklich ist. Das hat den Menschen aber noch nie davon abgehalten, etwas zu benutzen; und schon gar nicht, wenn es so praktisch wie der Hyperraum ist.

Es gibt noch viele technische Apparate, die auf der Physik des Hyperraums basieren. Ich will sie aber nicht alle hier aufzählen.

Sie werden vermutlich sehr oft auf Maschinen stoßen, die einen Antigrav benutzen. Dieses Gerät ist in der Lage, die Schwerkraft aufzuheben. Ein Gleiter kann so mühelos in der Luft schweben, oder es versetzt ein Raumschiff in die Lage, trotz seines enormen Eigengewichts weich zu landen.

Viele Arbeiten werden von Robotern durchgeführt. Diese sind dank der modernen Kunst-Gehirne schon recht selbständig. Die modernsten Computer setzen sich übrigens aus zwei Komponenten zusammen. Das eine ist der sogenannte Maschinenteil, der dem klassischen Computer entspricht. Revolutionär ist aber der Bioteil, der ein künstlich gezüchtetes Gehirn ist. Beide sind eng miteinander verschaltet. Durch die Kombination, die man Biotronik nennt, können die Vorteile beider Systeme gleichzeitig genutzt werden: die Geschwindigkeit und Genauigkeit des Computers und die Flexibilität des organischen Gehirns. Man muß aber ehrlicherweise sagen, daß die Zuchthirne in ihrer Intelligenz nicht einmal einer Eidechse das Wasser reichen können. Biotroniken findet man nicht nur in Robotern; auch Gleiter und Raumschiffe besitzen sie als Bordcomputer, sie sind im Haushalt ebenso anzutreffen wie im Büro. Für Sie dürften noch die Info-Boxen von Interesse sein. Es handelt sich um kleine Biotronik-Terminals, die im Stadtkern, auf Bahnhöfen oder Raumhäfen aufgestellt sind. Sie können auf Anfrage Auskünfte über die Stadt und ihre Einrichtungen geben. Da sie gleichzeitig einen AVCom-Anschluß darstellen, kann der Benutzer gleich an entsprechende Stellen weitervermittelt werden.

Ich glaube, Sie haben nun zumindest einen ersten Eindruck vom Leben in der Konföderation von Arrakanth bekommen. Sie werden im Laufe Ihres abenteuerlichen Lebens sicher noch viele neue Dinge kennenlernen. Ich möchte meine Darstellung aber an dieser Stelle beenden. Es bleibt mir nur noch, Ihnen viel Erfolg bei Ihren Abenteuern und ein langes Heldenleben zu wünschen!