

GAME MANUAL

PANDORA

FIRST CONTACT



PROXY
studios

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ THIS NOTICE BEFORE PLAYING THIS GAME OR BEFORE ALLOWING YOUR CHILDREN TO PLAY.

Certain individuals may experience epileptic seizures or loss of consciousness when subjected to strong, flashing lights for long periods of time. Such individuals may therefore experience a seizure while operating computer or video games. This can also affect individuals who have no prior medical record of epilepsy or have never previously experienced a seizure.

If you or any family member has ever experienced epilepsy symptoms (seizures or loss of consciousness) after exposure to flashing lights, please consult your doctor before playing this game.

Parental guidance is always suggested when children are using a computer and video games. Should you or your child experience dizziness, poor eyesight, eye or muscle twitching, loss of consciousness, feelings of disorientation or any type of involuntary movements or cramps while playing this game, turn it off immediately and consult your doctor before playing again.

PRECAUTIONS DURING USE:

- Do not sit too close to the monitor.
- Sit as far as comfortably possible.
- Use as small a monitor as possible.
- Do not play when tired or short on sleep.
- Take care that there is sufficient lighting in the room.
- Be sure to take a break of 10-15 minutes every hour.

USE OF THIS PRODUCT IS SUBJECT TO ACCEPTANCE OF THE SINGLE USE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

INHALT

EINFÜHRUNG	4
Systemanforderungen	5
Windows	6
Mac OS X	8
Linux	9
Benutzerdateien	10
Modding	10
Häufige Technische Probleme	11
Technische Unterstützung	12
CHRONIK	13
FRAKTIONEN	22
Der Lichtorden	22
Das Imperium	32
Die Noxium-Gesellschaft	40
Die Solar-Dynastie	52
Terra Salvum	60
Die Togra-Universität	68
MITWIRKENDE	78

EINFÜHRUNG

Pandora: First Contact ist ein episches, rundenbasiertes SciFi-Strategiespiel. Die Menschheit entdeckt in der Zukunft einen neuen, erdähnlichen Planeten, auf dem menschliches Leben möglich ist: „Pandora“. Dieser Planet bietet eine breite Palette an Ökoregionen, die von den eisigen Frostlandschaften im Norden bis hin zu den weiten Wüsten und üppigen Regenwäldern im Süden reichen. Aber neben der Flora ist auch die Fauna nicht zu verachten, denn auf Pandora leben gefährliche eingeborene Wildtiere, die mehr als nur in der Lage sind, den menschlichen Eindringlingen große Probleme zu bereiten. Tödliche Flugtierschwärme und wendige Raubtiere sind nur zwei Beispiele aus der örtlichen Tierwelt, und man munkelt sogar über einen gigantischen Meeresriesen!

In dieser aufregenden Zeit für die Menschheit haben sich unterschiedliche Fraktionen aufgemacht, die Vorherrschaft auf der neuen Welt für sich zu beanspruchen. Bei dem Versuch, die vollständige Kontrolle zu übernehmen, muss jede Fraktion zahlreiche neue Technologien, Waffen und Industrien erforschen und entwickeln sowie Handelsabkommen und Allianzen mit anderen Fraktionen schließen, um sich entscheidende Vorteile gegenüber den Konkurrenten zu sichern.

Mithilfe eines umfangreichen Forschungsbaums können die Fraktionen neue Technologien entwickeln, um ihre Kolonien mit neuen Gebäuden, Operationen, Waffen, Einheiten und vielem mehr zu verbessern.

Neue Waffentechnologien ermöglichen es Ihnen, Ihre eigenen Einheiten zu entwerfen. Dabei können Sie aus unterschiedlichsten Klassen, Waffen und Rüstungen wählen, um die Stärke und Effizienz der Einheiten auf dem Schlachtfeld zu optimieren. Sie

können sie Ihren Bedürfnissen anpassen und genau die Art von Krieg führen, die Sie wünschen!

Setzen Sie wirkungsvolle militärische Operationen wie etwa Abwurfkapseln für Angriffe jenseits der feindlichen Linien ein oder sorgen Sie für Chaos und Zerstörung mit eigens generierten schwarzen Löchern, die ganze Landstriche verwüsten können.

Erweitern Sie Ihre Kolonien mit neuen Städten, die Ihnen auch neue Produktionsmöglichkeiten gewähren, um Ihre Bevölkerung bei Laune zu halten. Bedenken Sie dabei jedoch, dass je weiter Sie Ihr Reich ausbauen, Sie auch desto näher an die Grenzen der anderen Fraktionen kommen. Dementsprechend muss die Diplomatie ebenfalls ihren gebührenden Platz in Ihrer Strategie einnehmen.

Viel Glück!

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows XP SP2/Vista, Mac OS X 10.7 oder Linux

Prozessor: Intel Core 2 oder entsprechend

Speicher: 2 GB RAM

Festplatte: 1 GB freier Festplattenspeicher

Grafikkarte: OpenGL 2.0 kompatibel mit 256 MB VRAM (NVIDIA GeForce 6600-Reihe/ATI Radeon 9500-Reihe) und aktuelle Grafikkartentreiber

Monitorauflösung: 1024x720

Steuerung: Tastatur und Maus

Empfohlene Systemkonfiguration

Betriebssystem: Windows 7, Mac OS X 10.8 oder Linux

Prozessor: Intel Core i3 oder entsprechend

Speicher: 4 GB RAM

Festplatte: 2 GB freier Festplattenspeicher

Grafikkarte: OpenGL 2.0 kompatibel mit 512 MB VRAM (NVIDIA GeForce GTX 260-Reihe/ATI Radeon HD 4870-Reihe) und aktuelle Grafikkartentreiber

Monitorauflösung: 1920x1080

Steuerung: Tastatur und Maus

WINDOWS

Installation

Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt. Doppelklicken Sie zum Installieren des Spiels auf die heruntergeladene Installationsdatei oder legen Sie die Pandora-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion für Ihr Laufwerk deaktiviert ist oder Sie eine Downloadversion installieren, müssen Sie zuerst auf das Installationsarchiv und danach auf die Datei doppelklicken, die innerhalb des Archivs angezeigt wird. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Deinstallation

Benutzen Sie zum Deinstallieren des Spiels die Option „Software -> Programme ändern oder entfernen“ bzw. „Programm deinstallieren“ in der Windows-Systemsteuerung oder die Deinstallationsverknüpfung im Windows-Startmenüeintrag des Spiels. Eine andere Vorgehensweise führt dazu, dass das Spiel nicht korrekt deinstalliert wird.

Updates

Pandora prüft bei jedem Start automatisch, ob neue Updates zur Verfügung stehen. Ist das der Fall, werden Ihnen die Änderungen des jeweiligen Updates angezeigt und Sie haben die Wahl, ob Sie das Update automatisch herunterladen und installieren lassen oder ob Sie es auslassen und mit der bereits installierten Version weiterspielen.

Patches

Ab und zu werden mehrere Updates zu größeren Patch-Installationsdateien zusammengefasst. Diese Patches können heruntergeladen und separat gestartet werden, auch auf anderen Computern. Sollte Ihr Computer also über keine Internetverbindung verfügen, haben Sie so dennoch die Möglichkeit, das Spiel zu aktualisieren. Diese Patches werden weniger häufig veröffentlicht, aber falls Sie Probleme mit dem automatischen Updater haben, sorgen sie dafür, dass Sie Ihr Spiel trotzdem auf dem neuesten Stand halten können.

Alle unsere Patches stehen auf unserer Webseite kostenlos zum Download bereit.

Registrierung

Wir empfehlen, dass Sie Ihre Pandora-Kopie vor dem ersten Spielen registrieren. Das können Sie einfach über das Spielmenü, im Mehrspielerbereich oder direkt auf der Webseite von Slitherine machen:

www.slitherine.com/sign_up

Eine Registrierung ist sehr ratsam, weil Sie damit Ihre Seriennummer speichern können für den Fall, dass Sie sie später irgendwann verlieren sollten. Bei der Registrierung haben

Sie auch die Möglichkeit, sich für den Newsletter anzumelden, der Sie regelmäßig mit den neuesten Meldungen, Angeboten und Rabatten für Pandora und die anderen Slitherine-Titel versorgt. Lassen Sie sich diese Möglichkeit nicht entgehen.

Vielen Dank und viel Spaß mit Ihrem Spiel!

Spielforen

Unsere Foren gehören zu den Stärken von Slitherine. Für jedes Spiel gibt es ein eigenes Forum, in dem die Designer, Entwickler und natürlich Spieler aktiv sind. Wenn Sie ein Problem, eine Frage oder auch einfach nur eine Idee haben, wie man das Spiel verbessern könnte, schreiben Sie ruhig einen Beitrag im entsprechenden Forum. Gehen Sie dazu auf www.slitherine.com und wählen Sie im oberen Menü „Forum“ aus.

Benötigen Sie Hilfe?

Der einfachste Weg, uns bei Problemen mit einem unserer Spiele zu kontaktieren, besteht darin, sich an unseren Kundendienst zu wenden. Die Mitarbeiter unseres Kundendienstes beantworten Ihre Fragen innerhalb eines Arbeitstages. Bei Supportanfragen, die samstags oder sonntags eingehen, kann die Beantwortung bis zu 48 Stunden dauern. Den Kundendienst erreichen Sie per E-Mail unter support@slitherine.co.uk.

MAC OS X

Installation

Entpacken Sie mit einem Doppelklick die heruntergeladene ZIP-Datei und doppelklicken Sie danach auf „Pandora.app“, um das Spiel zu starten. Wenn Sie Safari mit einer neueren Version von Mac OS X verwenden, kann es durchaus sein, dass

die ZIP-Datei automatisch entpackt wird. Unter Umständen müssen Sie das Starten von Pandora erst explizit erlauben, indem Sie mit gedrückter Ctrl-Taste auf „Pandora.app“ klicken und „Öffnen“ auswählen. Alternativ können Sie auch unter „Apple-Menü -> Systemeinstellungen -> Sicherheit -> Allgemein -> Programme aus folgenden Quellen erlauben“ die Option „Keine Einschränkungen“ auswählen.

Updates und Patches

Pandora prüft bei jedem Start automatisch, ob neue Updates zur Verfügung stehen. Ist das der Fall, werden Ihnen die Änderungen des jeweiligen Updates angezeigt und Sie haben die Wahl, ob Sie das Update automatisch herunterladen und installieren lassen oder ob Sie es auslassen und mit der bereits installierten Version weiterspielen. Für Fälle von Problemen mit dem automatischen Updater stellen wir von Zeit zu Zeit auf unserer Webseite größere Installationsdateien zur Verfügung, in denen mehrere Patches zusammengefasst werden.

LINUX

Installation

Entpacken Sie die heruntergeladene ZIP-Datei, gehen Sie danach in das entpackte Verzeichnis „Pandora/Binaries“ und führen Sie schließlich mit einem Doppelklick „Pandora“ aus, um das Spiel zu starten.

Updates und Patches

Pandora prüft bei jedem Start automatisch, ob neue Updates zur Verfügung stehen. Ist das der Fall, werden Ihnen die Änderungen des jeweiligen Updates angezeigt und Sie haben

die Wahl, ob Sie das Update automatisch herunterladen und installieren lassen oder ob Sie es auslassen und mit der bereits installierten Version weiterspielen. Für Fälle von Problemen mit dem automatischen Updater stellen wir von Zeit zu Zeit auf unserer Webseite größere Installationsdateien zur Verfügung, in denen mehrere Patches zusammengefasst werden.

BENUTZERDATEIEN

Benutzerdateien wie Spielstände, Screenshots und Konfigurations- und Logdateien werden an den folgenden Orten abgelegt:

Windows 7/Vista:

„C:\Benutzer\\AppData\Roaming\Proxy Studios\Pandora\“

Windows XP:

„C:\Dokumente und Einstellungen\\Anwendungsdaten\Proxy Studios\Pandora\“

Mac OS X:

„/Benutzer//Library/Application Support/Proxy Studios/Pandora/“

Linux:

„/home/<Benutzername>/.config/Proxy Studios/Pandora/“

MODDING

Der „Data“-Ordner im Installationsverzeichnis wird vom Updater verwaltet, deswegen sollten Sie darin nichts ändern. Jede hinzugefügte oder modifizierte Datei könnte später gelöscht oder ersetzt werden.

Erstellen Sie für Modifizierungen stattdessen im Benutzerdateien-Verzeichnis, das weiter oben beschrieben wird, einen „Data“-Ordner mit derselben Ordnerstruktur. Hier abgelegte Dateien werden dann statt ihrer Pendants im Installationsverzeichnis geladen.

HÄUFIGE TECHNISCHE PROBLEME

Grafikkartentreiber

Installieren Sie auf jeden Fall die neuesten Grafikkartentreiber, falls Sie Probleme beim Starten des Spiels haben. Dazu kommt es häufig vor allem auf Laptops mit veralteten Treibern.

Hintergrundprogramme

Programme, die im Hintergrund laufen, können sich negativ auf Pandora auswirken. Einige Anwendungen können zu größeren Problemen führen wie etwa zu eingeschränkter Konnektivität oder gar zu Spielabstürzen. Von daher ist es sehr empfehlenswert, dass Sie vor dem Start von Pandora alle Hintergrundprogramme beenden, um damit die beste Leistung und größte Stabilität zu gewährleisten. Nachdem Sie das Spiel beendet haben, können Sie die Anwendungen selbstverständlich wieder starten.

Manche Programme werden bereits beim Start des Betriebssystems geladen und können nicht auf Anhieb gesehen werden. So kann es zum Beispiel sein, dass sie nicht in der Taskleiste angezeigt werden, aber zu den aktiven Prozessen oder Diensten Ihres Computers gehören und entsprechend Ressourcen beanspruchen. Diese Programme können ebenfalls Spielabstürze und andere Probleme verursachen, wenn Sie Pandora spielen.

Sicherheitsprogramme

Antiviren- und Firewall-Programme spielen eine wichtige Rolle bei der Sicherheit Ihres Computers. Sie helfen beim Schutz Ihres Computers vor Infektionen mit Viren, Malware oder Spyware. Allerdings können diese Programme neben ihrer Schutzfunktion vor wirklichen Gefahren auch zulässige Programme wie Pandora einschränken und die Installation, die Aktualisierung oder das Ausführen verhindern. In solchen Fällen kann eine vorübergehende Deaktivierung oder Deinstallation Ihrer Sicherheitsprogramme Abhilfe schaffen.

Falls Sie Ihre Sicherheitsprogramme nicht umkonfigurieren oder deinstallieren möchten, wenden Sie sich bitte an den technischen Kundendienst des jeweiligen Programms. Dort kann man Ihnen unter Umständen bei der Einstellung der Software helfen, sodass bei künftigen Spielinstallationen und Aktualisierungen keine Probleme mehr auftreten.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Sollten Sie Probleme beim Spielen von Pandora haben, können Sie auf mehrere Arten Kontakt mit uns aufnehmen.

Damit wir Ihnen so gut und so schnell wie möglich helfen können, beschreiben Sie bitte die Umstände der auftretenden Probleme klar und deutlich. Stellen Sie uns bitte auch alle Logdateien und – falls vorhanden – einen gespeicherten Spielstand zur Verfügung. Diese Dateien werden im Benutzerdateienverzeichnis abgelegt, das weiter oben beschrieben wird. Darüber hinaus kann es auch vorkommen, dass wir Sie um weitere Informationen bitten.

E-Mail:

support@slitherine.co.uk

Foren:

<http://www.slitherine.com/forum>

Webseiten:

pandora.proxy-studios.com

www.slitherine.com

www.matrixgames.com

CHRONIK

1900er-Jahre: Die menschliche Bevölkerung beträgt 1,9 Milliarden. Die rasante Industrialisierung drängt die Menschen vom Land in die Städte. Die Bevölkerung ist innerhalb von einschränkenden künstlichen Grenzen gefangen, während nationalistische Propaganda auf Basis von Rassen- oder Kulturunterschieden als Vorwand für unterschiedliche Behandlungen genutzt wird ... und als Erklärung für Kriege. In diesem Jahrhundert sterben circa 10% der Menschen aufgrund von Konflikten wegen politischer Differenzen.

2000er-Jahre: Im letzten Jahr des alten Jahrtausends erreicht die Gesamtmasse der Menschen und der Tiere für die menschliche Nahrungsmittelherstellung 425 Millionen Tonnen – das sind 98% aller Wirbeltiere auf dem Planeten. Alle Rohstoffe werden schneller ausgebeutet, als sie im Gegenzug erneuert werden können. Die weltweiten Finanzmärkte, die auf ein unbegrenztes Wachstum bauen, geraten immer wieder ins Stottern. 2004 verlässt mit SpaceShipOne das erste private Raumfahrzeug die Atmosphäre der Erde, während die NASA all ihre Shuttle-Flüge einstellt.

2010er-Jahre: In diesem Jahrzehnt wird der private Raumflug zum Alltag. Die Reichen greifen nach den Sternen. In der zweiten Hälfte des Jahrzehnts wird das erste Hotel im Orbit gebaut, auch wenn es nur wenig mehr als eine einfache Raumkapsel ist, mit der das Geld von einem Milliardär zum anderen wechselt.

Die Noxium-Gesellschaft beginnt die ersten Bergbauarbeiten auf einem Asteroiden. Die dabei gewonnenen Rohstoffe werden für den Bau von Nutzfahrzeugen direkt im Weltraum eingesetzt, wodurch die Zahl dieser Fahrzeuge enorm wächst – alle im Besitz von Noxium.

2020er-Jahre: Der erdnahe Orbit strotzt vor Aktivität, wovon der größte Teil privater Natur ist. Die raumfahrenden Länder der Welt – China, die USA und Russland – verlassen sich bei der



Aufrechterhaltung ihrer Satellitennetzwerke immer stärker auf die Zusammenarbeit mit privaten Konzernen. Geschlossene Weltraumhabitate für Menschen sind mittlerweile nichts Neues mehr für die Reichsten der Reichen und Organisationen, die so vor den Problemen der Erde flüchten – und vor den Steuern.

Auf dem Planeten hingegen gilt das Hauptaugenmerk (außer in den reichsten Ländern) der Eindämmung der aufkeimenden Unruhen und Konflikte aufgrund der Tatsache, dass Wasser, Nahrungsmittel sowie Strom immer knapper werden bzw. teilweise gar nicht mehr vorhanden sind und dass die Temperaturen langsam ansteigen.

Die westlichen Militärbündnisse sind de facto Kunden eines militärischen Konzerns – Empire Management – geworden, der seine erfahrenen Truppen viel schneller und viel günstiger an die zahlreichen Krisenherde auf der Welt bringen kann.

2030er-Jahre: Das Eis im Arktischen Ozean ist vollständig geschmolzen.

Die ersten und gleichzeitig letzten interstellaren Sonden der NASA werden losgeschickt zu jenen Sternen, die am ehesten lebensfähige Umgebungen versprechen. Kurz darauf wird der Betrieb der Behörde durch die neuesten Einsparungen des Senats stark eingeschränkt. Ein Durchbruch bei der Erforschung der Alcubierre-Antriebstechnologie an der Togra-Universität ermöglicht den Sonden Geschwindigkeiten von nahezu 50% der Lichtgeschwindigkeit – und etabliert die Togra-Universität als die führende internationale Forschungsstätte.

Die Empire-Söldnergruppe beginnt, mit der Noxium-Gesellschaft zusammenzuarbeiten, um den Zugang zum Weltraum aufzuteilen und zu beschränken. Ohne den militärischen Schutz durch Empire und den Zugang zum



Noxium-Treibstoff überleben nur wenige Raumfahrtkonzerne – sodass der Erfolg der beiden Partner stetig wächst. Sie schlucken im Laufe der Jahre einen Konkurrenten nach dem anderen und werden schon bald als das Ceres-Kartell bezeichnet. Sie breiten sich mit ihren Raumstationen und -schiffen im gesamten Sonnensystem aus.

2040er-Jahre: Die hungernden Massen geben sich den Erlösungsversprechen von spirituellen Scharlatanen hin, Spenden in Milliardenhöhe fließen auf die Konten von meist kurzlebigen Religionen. Eine jedoch – Via Salvatum, auch bekannter unter dem Namen Lichtorden – erwächst aus einem populären sozialen Netzwerk. Der Lichtorden vereint traditionelle religiöse und moralische Werte mit modernen Marketingtechniken, unterbewusster Beeinflussung und KI-gestützter Erpressung, um so der führende Glaube auf der Welt zu werden und sich dabei neue wie alte Religionen einzuverleiben.

Wo dieses System keinen Erfolg hat, kommt eine ökologische Basisbewegung – Terra Salvum – ins Spiel und damit sympathisierende Regierungen übernehmen die Kontrolle über weite Teile Afrikas und Südamerikas. Die Deindustrialisierung

und Aufforstung in diesen Gebieten zögern den Höhepunkt der globalen Erderwärmung wahrscheinlich um ein Jahrzehnt hinaus.

2050er-Jahre: Das Bevölkerungswachstum erreicht mit etwas mehr als 8 Milliarden seinen Höhepunkt. Während einige wenige Menschen den größten Teil des weltweiten Reichtums unter sich aufteilen, arbeiten die meisten anderen Menschen unter härtesten Bedingungen, um den Luxus und Wohlstand für die wenigen Reichen, die im Weltraum leben, aufrechtzuerhalten. Der größte Teil der urbaren Flächen wird für sehr einfache Bedarfslandwirtschaft genutzt, die weitaus ineffizienter ist als die hochmodernen Anbauformen der reichen Industriestaaten. Die Wirtschaft im Weltraum, die unter der immer stärker werdenden Federführung der Noxium-Gesellschaft und von Empire Management steht, bekommt kaum etwas vom Zusammenbruch der Märkte auf dem Planeten mit und erlebt im Gegensatz dazu einen Aufschwung, der ein Jahrzehnt lang andauert.

In derselben Zeit werden die Spenden an den Lichtorden in den Bau eines riesigen gebetsmühlenförmigen Habitats im Orbit der Venus investiert, das die Sonnenenergie direkt in automatisierte Gebete umwandelt. Einige wenige Individuen mit starkem Glauben in das System werden in dem Habitat angesiedelt, wo sie sich in den Kryo-Meditationszustand begeben und auf ihren geistigen Aufstieg in das gesegnete Land warten.

2060er-Jahre: Der amtierende Vorsitzende der chinesischen Volkspartei schaltet nach dem Vorbild von Napoleon knapp 300 Jahre zuvor seine Konkurrenten auf Basis von frei erfundenen Vorwürfen aus und schafft es, die anfänglich nach Gleichheit strebende Volksbewegung in eine Erbherrschaft umzuwandeln



– also de facto in eine Monarchie. Diese Monarchie, die später als Solar-Dynastie bekannt werden soll, erkaufte sich durch die Ausbeutung von einer Milliarde Arbeitern Zugang zum Weltraum. Der so genannte Ministerpräsident lebt fortan in Luxus an Bord eines privaten Palastkreuzers im Orbit des Saturns.

Die Marketingstrategen von Empire Management benennen den Konzern in Imperium um – in ironischer Anlehnung an die Solar-Dynastie.

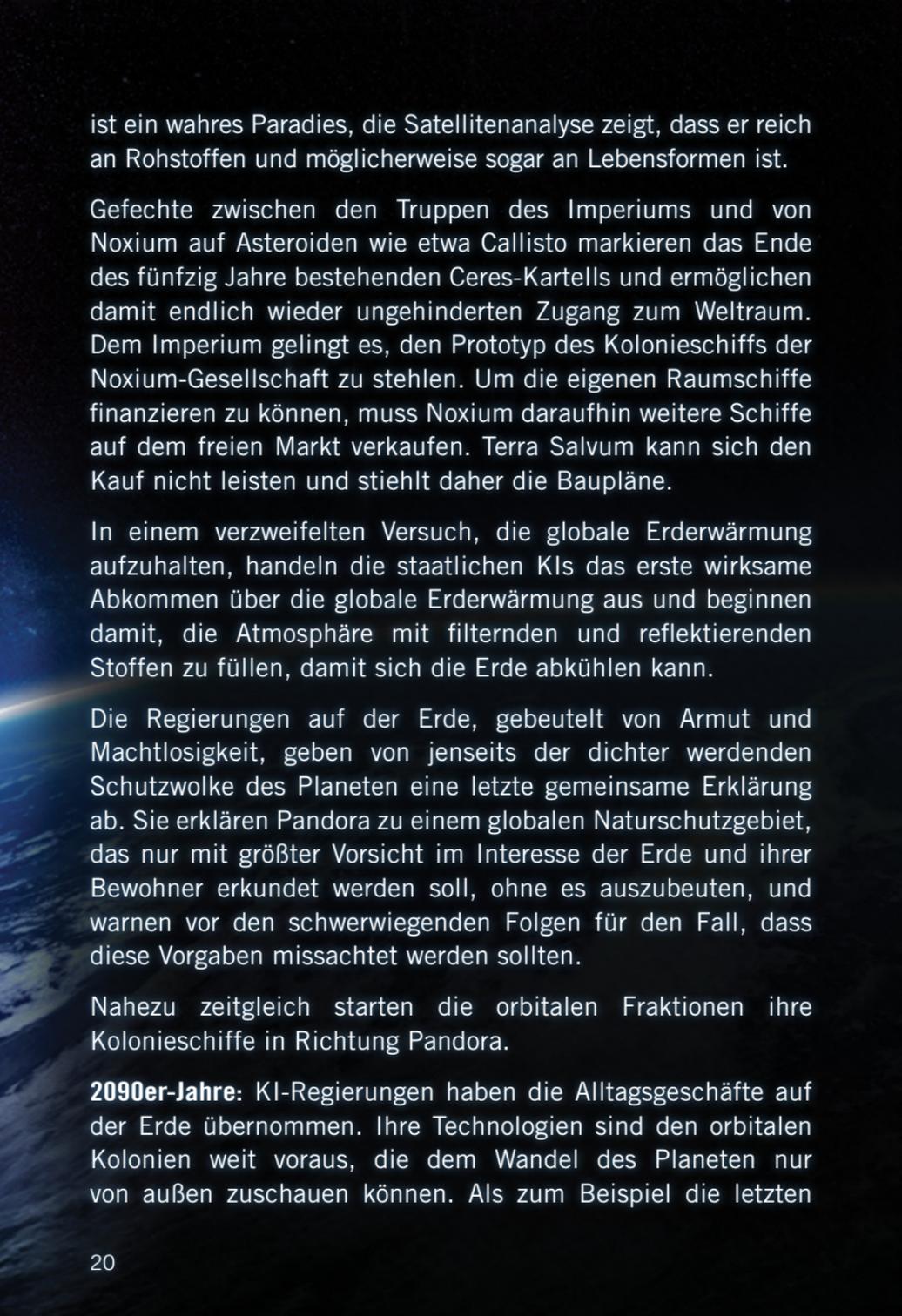
Im verzweiferten Kampf um Wasser, Energie und Mineralien fallen die Regierungen der Erde übereinander her und kurze, aber blutige Kriege um die verbleibenden natürlichen Rohstoffe des Planeten brechen aus. Diese Kriege sind heftig und brutal, denn in Ermangelung der großen Söldnerarmeen des Imperiums stehen den Erdregierungen lediglich atomare, biologische und chemische Waffen zu Verfügung, während die einzigen Truppen aus Guerillaeinheiten und Rebellen bestehen. Es gibt zwar keinen Gewinner in diesen Konflikten, aber sie wirken sich verheerend auf große einst urbare Regionen aus, die danach unbewohnbar werden.

2070er-Jahre: Berichte der interstellaren NASA-Sonden beim Exoplaneten Tau Ceti e erreichen die Erde. Der Planet hat wohl ein gemäßigtes Klima, besteht aber vollständig aus Eisen und ist damit ungeeignet für menschliches Leben. Die Noxium-Gesellschaft wittert eine große wirtschaftliche Chance und startet umgehend die Entwicklung von interstellaren Kolonieschiffen, die mithilfe eines verbesserten Alcubierre-Antriebs der Togra-Universität 70%ige Lichtgeschwindigkeit erreichen können. Die Schiffe sind riesige Schlafcontainer, die eine geringe militärische Präsenz aufweisen und mit Kryotechnologie vollgepackt sind, um die Kolonisten während der Reise in Kälteschlaf halten zu können.

In den meisten Regionen übernehmen primitive staatliche künstliche Intelligenzen den größten Teil der öffentlichen Arbeit. Das geht hauptsächlich auf die Initiative von demokratischen Volksgruppen zurück, die kurzsichtigen, kriegslüsterne Regierungen die Macht entreißen wollen.

2080er-Jahre: Die Entdeckung von Pandora im Jahre 2081. Endlich treffen Nachrichten der Sonden, die vor 50 Jahren von den letzten raumfahrenden Regierungen in das Nashira-System entsendet worden waren, bei den Menschen ein. Die Sonden haben den ersten und einzigen Planeten entdeckt, der geeignet ist für menschliches Leben: Pandora. Der superterrestrische Planet





ist ein wahres Paradies, die Satellitenanalyse zeigt, dass er reich an Rohstoffen und möglicherweise sogar an Lebensformen ist.

Gefechte zwischen den Truppen des Imperiums und von Noxium auf Asteroiden wie etwa Callisto markieren das Ende des fünfzig Jahre bestehenden Ceres-Kartells und ermöglichen damit endlich wieder ungehinderten Zugang zum Weltraum. Dem Imperium gelingt es, den Prototyp des Kolonieschiffs der Noxium-Gesellschaft zu stehlen. Um die eigenen Raumschiffe finanzieren zu können, muss Noxium daraufhin weitere Schiffe auf dem freien Markt verkaufen. Terra Salvum kann sich den Kauf nicht leisten und stiehlt daher die Baupläne.

In einem verzweifelten Versuch, die globale Erderwärmung aufzuhalten, handeln die staatlichen KIs das erste wirksame Abkommen über die globale Erderwärmung aus und beginnen damit, die Atmosphäre mit filternden und reflektierenden Stoffen zu füllen, damit sich die Erde abkühlen kann.

Die Regierungen auf der Erde, gebeutelt von Armut und Machtlosigkeit, geben von jenseits der dichter werdenden Schutzwolke des Planeten eine letzte gemeinsame Erklärung ab. Sie erklären Pandora zu einem globalen Naturschutzgebiet, das nur mit größter Vorsicht im Interesse der Erde und ihrer Bewohner erkundet werden soll, ohne es auszubeuten, und warnen vor den schwerwiegenden Folgen für den Fall, dass diese Vorgaben missachtet werden sollten.

Nahezu zeitgleich starten die orbitalen Fraktionen ihre Kolonieschiffe in Richtung Pandora.

2090er-Jahre: KI-Regierungen haben die Alltagsgeschäfte auf der Erde übernommen. Ihre Technologien sind den orbitalen Kolonien weit voraus, die dem Wandel des Planeten nur von außen zuschauen können. Als zum Beispiel die letzten

natürlichen Bestäuber aussterben, werden sie zügig durch künstliche ersetzt.

2100er-Jahre: Die Atmosphäre der Erde ist gegen Ende der 2100er-Jahre zu nahezu 100% gefiltert, was zwar eine Erwärmung oder Erhaltung verhindert, aber auch die Kommunikation empfindlich stört, die mittlerweile äußerst lückenhaft ist. Der Verkehr zwischen Erdoberfläche und Weltraum kommt langsam, aber sicher zum Erliegen.

2116 (Schiffsdatum 2107): Während die Kolonieschiffe langsam ihre Reisegeschwindigkeit verringern, verlieren die entvölkerten orbitalen Habitate des Sonnensystems endgültig den Kontakt zur KI-beherrschten Erde. Die wenigen Weltraumsensoren können lediglich großräumige tektonische Aktivitäten messen.

Die automatisierten Kolonieschiffe, die mit 70%iger Lichtgeschwindigkeit unterwegs sind und sowohl das Beste als auch das Schlimmste der Erdbevölkerung an Bord transportieren, erreichen an Silvester des Jahres 2107 (nach den Atomuhren der Raumschiffe) Pandora. Nach der speziellen Relativitätstheorie sind an Bord nur 24 Jahre vergangen, während auf der Erde 33



Jahre vergangen sind. Und die Passagiere an Bord konnten nur die ersten 19 Jahre davon sehen.

Innerhalb von wenigen Stunden senden die Raumschiffe bereits ihre Kolonisierungskapseln auf die Oberfläche von Pandora ...

FRAKTIONEN

Die Globalisierung, die Kolonisierung von außerirdischen Objekten in unserem Sonnensystem und schließlich die erste erfolgreiche Herstellung eines Alcubierre-Antriebs in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts sorgten dafür, dass die alte Weltordnung auf der Erde relativ schnell zusammenbrach.

Um nicht völlig unterzugehen und die enormen Kosten für den Umweltschutz und die Produktionsanlagen im Weltraum stemmen zu können, schlossen sich die meisten verbliebenen Nationen zu Föderationen zusammen oder gingen Partnerschaften mit starken Megakonzernen ein.

Die resultierenden Fraktionen haben höchst unterschiedliche Vorstellungen darüber, welchen Weg die menschliche Gesellschaft in die ungewisse Zukunft einschlagen soll.

DER LICHTORDEN



„Gott hat uns endlich den Weg zu einem neuen Paradies gezeigt. Fürchtet euch deshalb nicht, meine Brüder und Schwestern – denn ich bin dazu auserwählt, euch zur Erlösung zu führen.“

– Lady Lilith Vermillion, *Der Weg zur Erlösung*

Der Glaubensweg von Lilith Vermillion.

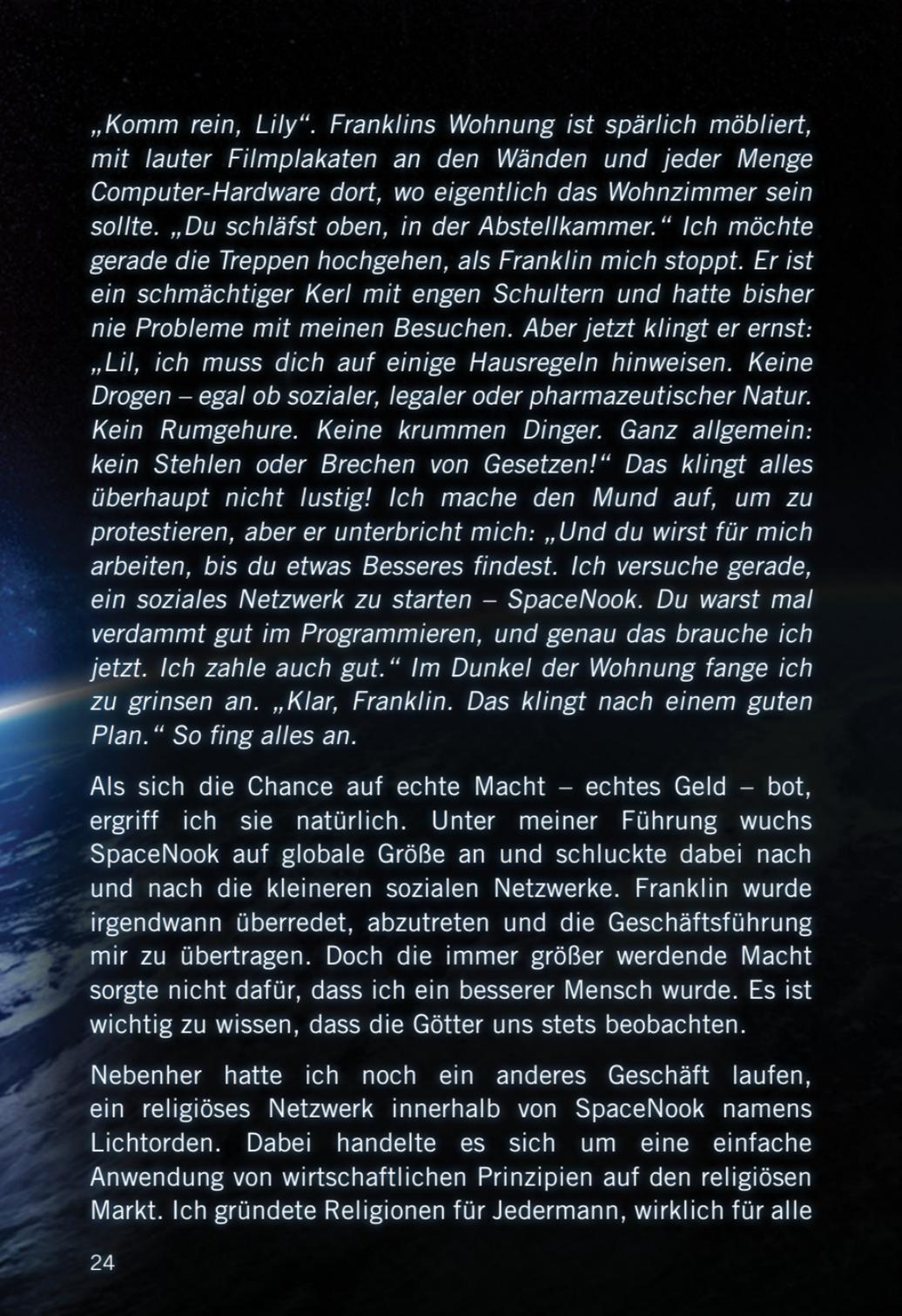
(Personalisierte Ausgabe, Dave Rimster, 93. Stufe, Kirche des Taufritus.)

Lieber Dave,

Das hier ist mein persönlicher Glaubensweg. Dir ist mittlerweile sicher klar geworden, dass, egal welchem Glauben sich die Menschen verschreiben, die Weissagung der Göttlichen Offenbarung für sie alle gilt. Wir alle sind geblendete Sünder (wie deine SpaceNook-Seiten, die ich gerade durchgehe, auch eindrucksvoll beweisen – ich bin erstaunt, wie du die versuchte Erpressung mit 17 Jahren unbeschadet überstanden hast), aber dennoch sind uns sowohl Erlösung als auch Erleuchtung selbstverständlich möglich. Tatsächlich war auch ich einst eine verlorene Seele, so sündig und unwissend wie du selbst. Davon möchte ich dir nun gerne erzählen.

Die Tür der Bar wird aufgestoßen, während ich durch sie nach draußen getreten werde. Und danach ein weiteres Mal, als mir ein alter Shieldlite-Koffer hinterhergeworfen wird, der dabei aufgeht und seinen Inhalt – alle möglichen Utensilien für Drogensüchtige – auf dem Asphalt der Straße verteilt. „Und komm ja nie wieder!“, schallt es wie üblich noch aus der Bar, bevor die Tür wieder geschlossen wird. Ich, Lily Maroon, sammle mit dem Gleichmut der Gewohnheit meine Sachen ein und verstaue sie in meinem Koffer. Danach hole ich mein Telefon raus, wähle eine Nummer und fange zu reden an: „Hi Joe, ich bin's, Lil...“, ist alles, was ich sagen kann, bevor mein Gegenüber abrupt auflegt. Ich lächle amüsiert und versuche es erneut.

Viele Straßen weiter und viele Anrufe später – es wird schon ziemlich dunkel – verläuft einer meiner Anrufe endlich positiv.



„Komm rein, Lily“. Franklins Wohnung ist spärlich möbliert, mit lauter Filmplakaten an den Wänden und jeder Menge Computer-Hardware dort, wo eigentlich das Wohnzimmer sein sollte. „Du schläfst oben, in der Abstellkammer.“ Ich möchte gerade die Treppen hochgehen, als Franklin mich stoppt. Er ist ein schwächlicher Kerl mit engen Schultern und hatte bisher nie Probleme mit meinen Besuchen. Aber jetzt klingt er ernst: „Lil, ich muss dich auf einige Hausregeln hinweisen. Keine Drogen – egal ob sozialer, legaler oder pharmazeutischer Natur. Kein Rumgehure. Keine krummen Dinger. Ganz allgemein: kein Stehlen oder Brechen von Gesetzen!“ Das klingt alles überhaupt nicht lustig! Ich mache den Mund auf, um zu protestieren, aber er unterbricht mich: „Und du wirst für mich arbeiten, bis du etwas Besseres findest. Ich versuche gerade, ein soziales Netzwerk zu starten – SpaceNook. Du warst mal verdammt gut im Programmieren, und genau das brauche ich jetzt. Ich zahle auch gut.“ Im Dunkel der Wohnung fange ich zu grinsen an. „Klar, Franklin. Das klingt nach einem guten Plan.“ So fing alles an.

Als sich die Chance auf echte Macht – echtes Geld – bot, ergriff ich sie natürlich. Unter meiner Führung wuchs SpaceNook auf globale Größe an und schluckte dabei nach und nach die kleineren sozialen Netzwerke. Franklin wurde irgendwann überredet, abzutreten und die Geschäftsführung mir zu übertragen. Doch die immer größer werdende Macht sorgte nicht dafür, dass ich ein besserer Mensch wurde. Es ist wichtig zu wissen, dass die Götter uns stets beobachten.

Nebenher hatte ich noch ein anderes Geschäft laufen, ein religiöses Netzwerk innerhalb von SpaceNook namens Lichtorden. Dabei handelte es sich um eine einfache Anwendung von wirtschaftlichen Prinzipien auf den religiösen Markt. Ich gründete Religionen für Jedermann, wirklich für alle

denkbaren und undenkbbaren Ideen. Sie alle entstanden mithilfe von Standard-KIs von Togra und der bereits vorhandenen SpaceNook-Infrastruktur.

Es ist doch erstaunlich, wie gefügig Gläubige werden, wenn ihnen bewusst wird, dass man all ihre dunklen Geheimnisse kennt, nicht wahr, Dave? Apropos ... was hast du denn mit der Granate aus dem Vietnamkrieg angestellt?

Irgendwann war ich dann Mrs. Maroon, Geschäftsführerin von SpaceNook und des Lichtordens. Ich weiß ... schwer vorzustellen. Ich saß in meinem hübschen Büro im 90. Stockwerk eines beeindruckenden Wolkenkratzers und ging gelangweilt die SpaceNook-Seite eines Geschäftspartners durch, auf der Suche nach ein bisschen Schmutz, als ich auf einmal laute Stimmen hörte. Durch die Glastür meines Büros sah ich meinen Sekretär Butch mit einem altbekannten, dünnen Mann streiten, der nicht bemerkte, wie sich die Sicherheitsschläger hinter ihm aufbauten. Ich betätigte die Sprechanlage: „Lass ihn durch, Butch. Und sag den Sicherheitsleuten, dass sie sich zurückhalten sollen. Vorerst.“



Franklin betrat das Büro, nervös und aufgeregt. „Franklin, mein Freund“, konnte ich noch sagen, bevor er mich unterbrach. So wie er es immer getan hatte. „Lilith, wir müssen reden. Ich weiß, was du mit den Nutzerdaten anstellst. Das muss aufhören. Sonst landest du hinter Gittern!“

Ich wandte ihm den Rücken zu – hauptsächlich, um mein Grinsen vor ihm zu verheimlichen. „Oh Franklin, sei bitte nicht so naiv. Wir schützen uns. Ich habe ein Top-Team, das sich nur darum kümmert, die Senatoren, Ministerpräsidenten, Bischöfe, Richter und so weiter in Schach zu halten. Diese Leute wissen, dass sie, falls wir Probleme mit einer Regierung bekommen sollten, ebenfalls in Schwierigkeiten geraten. Aber abgesehen davon: Ich tue nichts anderes, als um Spenden für diese ehrbaren religiösen Zwecke zu bitten. Das ist doch kein Verbrechen, oder?“

Franklin schnappte nach Luft. „Und wer außer dir hat bisher etwas von dem Geld gesehen? Was hast du gemacht, um ...“ Ein seltsames Klirren von der Fensterwand unterbrach ihn. Ein Loch entstand in meinem Schreibtisch. Und das nächste. Während ich geistesabwesend aufstand, bemerkte ich, dass das Fenster aufgrund der winzigen Risse, die sich rasend schnell ausbreiteten, fast wie ein Spinnennetz aussah. Ich spürte nicht, wie mich die Kugel traf.

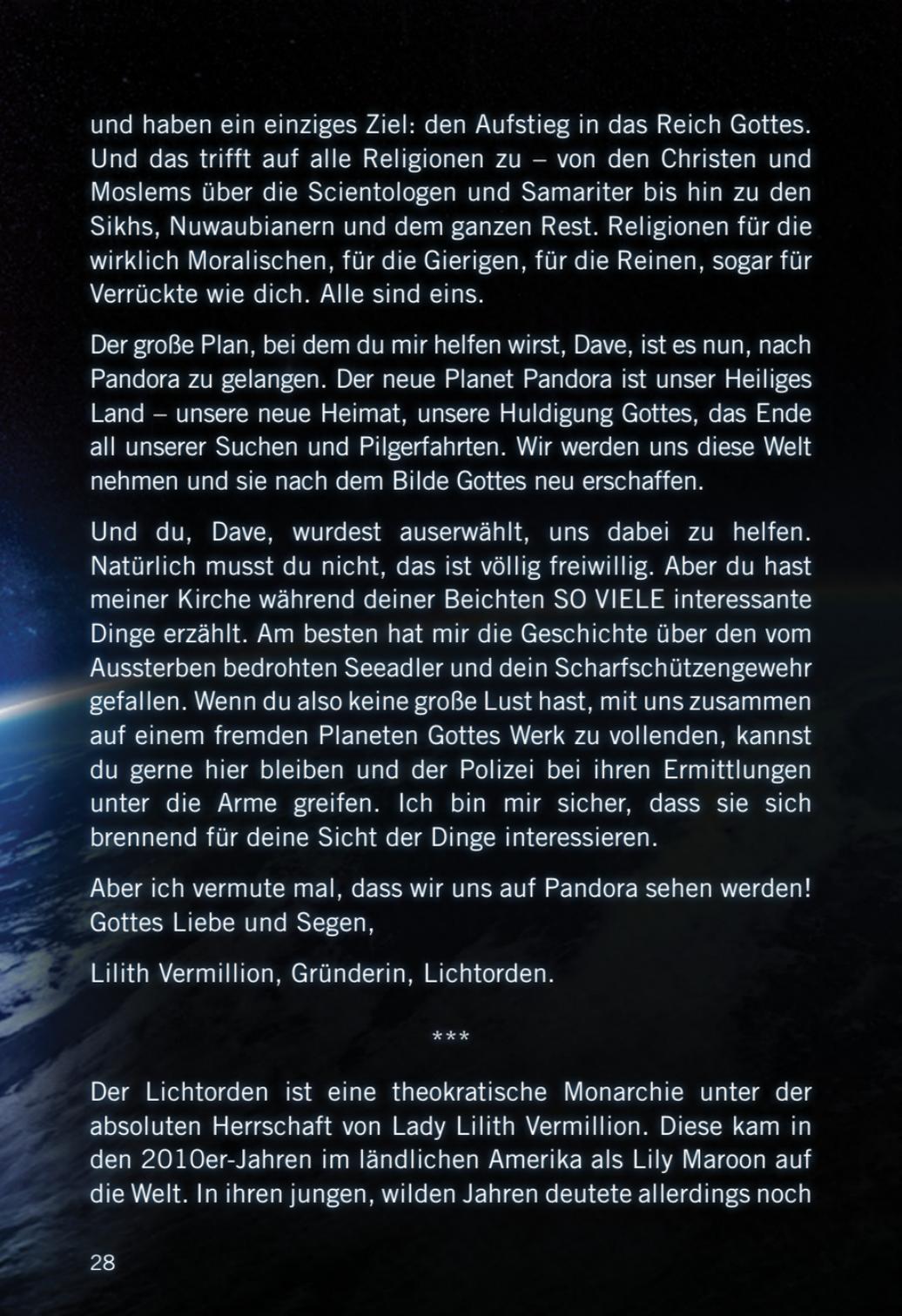
Ich war immer davon ausgegangen, dass meine Rivalen vernünftige Leute seien ... aber offensichtlich war das ein Fehler gewesen. Angesichts der unzähligen schmutzigen Geheimnisse, die ich über sie schon gesammelt hatte, auf der einen Seite und der teilweise winzigen Forderungen, die ich an sie stellte, auf der anderen Seite war ich davon ausgegangen, dass sie stillschweigend mitmachen würden. Doch einer von ihnen – und bis dato habe ich nicht herausgefunden, wer es

war – hatte ein extrem hohes Kopfgeld auf mich angesetzt. Und die Kugel traf mich auch genau im Kopf.

Ich schwebte auf Wolken, vor mir eine engelhaft Vision einer neuen Welt, die nach dem Bilde Gottes erschaffen war. Wie durch einen Schleier kamen Satzketten bei mir an ... „schwerer Schlaganfall ... durch den präfrontalen Cortex geschossen ... starke Persönlichkeitsveränderungen möglich, falls sie ... wir halten sie im Koma ...“, und Franklins Gesicht tauchte immer wieder in meinem Blickfeld auf und verschwand sogleich, während er an meinem Bett wartete. Aber ich wollte nicht aufwachen. Diese neue Welt war so unglaublich, so real, dass sie mir wichtiger erschien. In diesem Schlaf veränderte sich alles.

Das war kein einfaches Nahtoderlebnis oder ein Aufbrechen alter Eindrücke. Ich wachte mit einem völlig neuen Blick auf das Leben auf. Ich wusste auf einmal, dass alles Böse, was wir getan hatten, – und auch die ganzen Erpressungen, die ich durchgezogen hatte, – immer mit einer guten Absicht geschehen waren, ohne dass es uns zu der Zeit bewusst gewesen wäre. Ohne dass es uns bewusst gewesen wäre, dass das alles ein Teil von Gottes Plan war. Ich sollte die perfekte Gesellschaft erschaffen, um die Menschen näher an Gott zu bringen. An einen Gott, an den auch ich fortan glaubte. Ich hatte nun eine Mission.

Ich baute den Lichtorden um. Statt zahlloser Splitterkirchen waren wir jetzt eine einzige, die wahre Religion. Ich baute das Ganze wie ein Spiel auf: Man arbeitete sich durch die Levels des Kirchenwissens und gab dabei immer mehr eigene Geheimnisse preis, um im Gegenzug wiederum weitere Kirchengheimnisse zu erfahren – das höchste Geheimnis ist das oberste Ziel: alle Religionen sind Teil des Lichtordens



und haben ein einziges Ziel: den Aufstieg in das Reich Gottes. Und das trifft auf alle Religionen zu – von den Christen und Moslems über die Scientologen und Samariter bis hin zu den Sikhs, Nuwaubianern und dem ganzen Rest. Religionen für die wirklich Moralischen, für die Gierigen, für die Reinen, sogar für Verrückte wie dich. Alle sind eins.

Der große Plan, bei dem du mir helfen wirst, Dave, ist es nun, nach Pandora zu gelangen. Der neue Planet Pandora ist unser Heiliges Land – unsere neue Heimat, unsere Huldigung Gottes, das Ende all unserer Suchen und Pilgerfahrten. Wir werden uns diese Welt nehmen und sie nach dem Bilde Gottes neu erschaffen.

Und du, Dave, wurdest auserwählt, uns dabei zu helfen. Natürlich musst du nicht, das ist völlig freiwillig. Aber du hast meiner Kirche während deiner Beichten SO VIELE interessante Dinge erzählt. Am besten hat mir die Geschichte über den vom Aussterben bedrohten Seeadler und dein Scharfschützengewehr gefallen. Wenn du also keine große Lust hast, mit uns zusammen auf einem fremden Planeten Gottes Werk zu vollenden, kannst du gerne hier bleiben und der Polizei bei ihren Ermittlungen unter die Arme greifen. Ich bin mir sicher, dass sie sich brennend für deine Sicht der Dinge interessieren.

Aber ich vermute mal, dass wir uns auf Pandora sehen werden!
Gottes Liebe und Segen,

Lilith Vermillion, Gründerin, Lichtorden.

Der Lichtorden ist eine theokratische Monarchie unter der absoluten Herrschaft von Lady Lilith Vermillion. Diese kam in den 2010er-Jahren im ländlichen Amerika als Lily Maroon auf die Welt. In ihren jungen, wilden Jahren deutete allerdings noch

nichts darauf hin, dass aus ihr irgendwann eine Herrscherin werden würde, die von Milliarden Menschen nahezu gottgleich verehrt wird: Alkohol, Glücksspiel, Erpressung und schlimmere Sünden zeichneten diese frühen Jahre aus.

Ihre ersten Schritte auf dem Weg zur religiösen Erleuchtung machte sie, als ein Saufkumpel sie bei einem großen sozialen Netzwerk anmeldete, um ihr damit einen infantilen Streich zu spielen. Lily hatte solche Plattformen bisher nicht genutzt, erkannte aber recht schnell, was den meisten vor ihr entgangen war: Man konnte soziale Netzwerke als ein weiteres Betätigungsfeld von religiösen Organisationen nutzen – und als ein Werkzeug der Erpressung.

Lily orientierte sich an großen modernen Kulte und nutzte ihre Verbindungen zur Unterwelt, um im Jahre 2038 die erste Online-Religion der Welt zu gründen. Danach die zweite. Danach die dritte. Angestachelt vom Erfolg und angetan vom





Gefühl der Macht änderte sie ihren Namen in Lilith Vermillion um und gründete mit der Hilfe von Standard-KIs der Togra-Universität hunderte neue Religionen. Einige von diesen – wie zum Beispiel die Griechisch-Autodoxe Kirche – basierten auf alten und bekannten Religionen. Andere wiederum waren völlig neue Kreationen, wie etwa die Gesegnete Entführung. Aber sie alle waren zutiefst mit dem Online-Leben der Nutzer verknüpft. Jede der Religionen unterschied sich zumindest leicht von den anderen, aber ihnen allen war das oberste Ziel gemein: der Lichtorden und die Vereinigung aller Religionen.

Das war jedoch nicht das größte Geheimnis des Lichtordens. Der Aufbau der Kirche war äußerst hierarchisch und die Gläubigen mussten sich ihren Oberen total offenbaren, um die jeweils nächste Stufe der Erleuchtung zu erreichen: In Erleuchtungsritualen beichteten sie ihre dunkelsten Geheimnisse, was live im sozialen Netzwerk übertragen wurde. Zusammengefasst lässt sich sagen, dass jeder auf einer bestimmten Hierarchiestufe die ganzen schmutzigen Geheimnisse aller Gläubigen auf den Hierarchiestufen darunter kannte. Und Lady Vermillion thronte unterstützt von ihren datensammelnden KIs ganz oben an der Spitze der Hierarchie.

Stellen Sie sich jetzt vor, dass Sie solch ein Netzwerk verlassen möchten. Sie werden automatisch erpresst, Ihr Gehalt wird angezapft, Ihre Freunde und Angehörigen werden überredet, „Zweifler“ zu verraten, damit sie in speziell dafür angelegten Reformationszentren in Sibirien „geheilt“ werden. Es gibt keinen Ausweg, außer vollständig zu verschwinden.

In den 2040er-Jahren war der Lichtorden bereits eine der größten Religionen auf der Erde. Einige der Anhänger waren wirklich überzeugte Gläubige. Andere, die nicht glaubten, zogen es vor zu schweigen. Dann geschah aber das wirklich

Unglaubliche: Lilith, seit ihrer Geburt eine überzeugte Materialistin, hatte endlich die Zeit und die Muße, sich auszuruhen, zu entspannen und nachzudenken. Dabei stellte sie fest, dass auch sie tatsächlich „glaubte“. Und zwar an sich, als Göttin! Das mochten die Auswirkungen eines Traumas sein, das sie nach einem versuchten Attentat erlebte, und es änderte auch nichts an der grausamen und autoritären Ausrichtung ihrer Organisation – aber dafür wirkte sich ihre Erleuchtung auf die Ziele des Lichtordens aus. Sie war eine Göttin. Und jetzt wollte sie einen ganzen Planeten für sich haben.

Dank dem sagenhaften Vermögen, das Lilith mit den Kirchensteuern von einer Milliarde Menschen angehäuft hatte, war es für sie ein Leichtes, die Noxium-Gesellschaft mit dem Bau einer fabelhaften Weltraumkathedrale zu beauftragen. Das Resultat war ein rundes, gotisches Habitat, das die Form einer Gebetsmühle hatte. Es wandelte Sonnenstrahlen in Rotationsenergie und damit in Gebete und nebenbei natürlich auch in Schwerkraft um. Lilith



zog sich mit einigen besonders ergebenen Anhängern in die Kryo-Meditationskapseln in dem Habitat zurück. Dort lagen sie und warteten, nur langsam alternd, auf die Entdeckung eines neuen Planeten, den sie für sich beanspruchen konnten – und auf die Technik, um dorthin zu gelangen.

Die Pandora-Entdeckung in den 2080er-Jahren belebte die Religion neu. Die Anweisungen waren eindeutig und wurden strikt befolgt: Ihre Kryo-Kapsel und die der anderen Gläubigen wurden in das von Noxium speziell nach Liliths Wünschen gebaute Kolonieschiff verladen und auf die Reise zu den Sternen geschickt, während ihre Anhänger für ihre Erlösung beteten (und häufig heimlich hofften, dass sie nie wieder zurückkehren würde).

Auf Pandora thront Lady Lilith Vermillion an der Spitze einer sozialen Pyramide, die die schlimmsten Aspekte von Facebook, Scientology und Nordkorea in sich vereint. Ihre gläubigen Anhänger verehren sie als Werkzeug Gottes, um seinen Willen zu verkünden. Sie glaubt, es sei ihre Berufung, ihrem Volk den wahren Weg zu zeigen und es in eine glückliche Zukunft im gelobten Land zu führen. Und Pandora ist für sie dieses gelobte Land. Wehe den Ungläubigen, die sich ihr in den Weg stellen.

DAS IMPERIUM



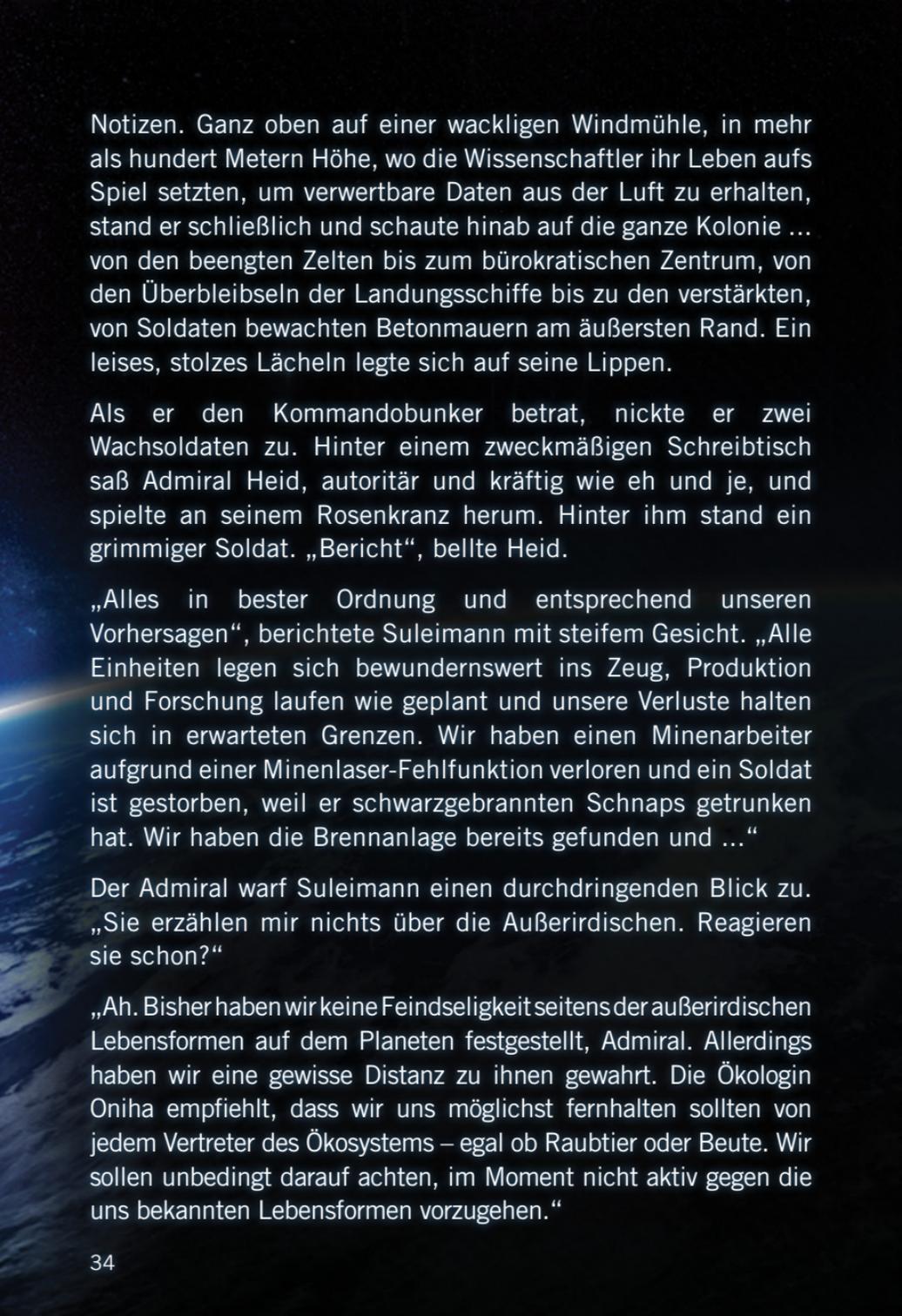
„Ja, sicher weiß ich, dass es für einige unserer Jungs ein schreckliches und traumatisches Erlebnis war, in diesem Höllenloch zu kämpfen. Aber für mich ... war es wie ein Spaziergang.“

– Admiral James Heid, *Der Callisto-Konflikt*

Das Jucken ... war zurückgekehrt. Nach einer langen Zeit des Friedens war Sie aus einem unruhigen Schlaf erwacht und spürte nun ein Wuseln an Ihren Flanken, eine Handvoll von krabbelnden Kontakten, die an Ihr nagten. Ihr Geist strengte sich an, sich an dieses Gefühl zu erinnern, das Ihr eindeutig unheilvoll vorkam. Sie ging Ihre Jahrtausende umfassende Geschichte durch, lange Zeit ruhende Membranen gigantischen Ausmaßes, die gelesen und überschrieben wurden. Währenddessen weiteten sich die Gefühle weiter aus, gingen tiefer ...

Unterwegs zwischen den befestigten Gebäuden schwenkte Generalprokurator Suleimann als Zeichen seiner Autorität sein antikes Notizbrett in der Luft. Er betrat den Bunker der Soldaten und bemerkte ihre abgewetzten Stiefel. An den Fließbändern erhöhten die schwitzenden Arbeiter ihre Anstrengungen, als er sie passierte. Mit von seinem mächtigen Schutzhelm bedeckten Ohren sah er tief unter der Erde die Minenroboter und konnte dumpf hören, wie sie die wertvollen Erze aus dem Boden sprengten. Zufrieden nickend machte er sich seine üblichen





Notizen. Ganz oben auf einer wackligen Windmühle, in mehr als hundert Metern Höhe, wo die Wissenschaftler ihr Leben aufs Spiel setzten, um verwertbare Daten aus der Luft zu erhalten, stand er schließlich und schaute hinab auf die ganze Kolonie ... von den beengten Zelten bis zum bürokratischen Zentrum, von den Überbleibseln der Landungsschiffe bis zu den verstärkten, von Soldaten bewachten Betonmauern am äußersten Rand. Ein leises, stolzes Lächeln legte sich auf seine Lippen.

Als er den Kommandobunker betrat, nickte er zwei Wachsoldaten zu. Hinter einem zweckmäßigen Schreibtisch saß Admiral Heid, autoritär und kräftig wie eh und je, und spielte an seinem Rosenkranz herum. Hinter ihm stand ein grimmiger Soldat. „Bericht“, bellte Heid.

„Alles in bester Ordnung und entsprechend unseren Vorhersagen“, berichtete Suleimann mit steifem Gesicht. „Alle Einheiten legen sich bewundernswert ins Zeug, Produktion und Forschung laufen wie geplant und unsere Verluste halten sich in erwarteten Grenzen. Wir haben einen Minenarbeiter aufgrund einer Minenlaser-Fehlfunktion verloren und ein Soldat ist gestorben, weil er schwarzgebrannten Schnaps getrunken hat. Wir haben die Brennanlage bereits gefunden und ...“

Der Admiral warf Suleimann einen durchdringenden Blick zu. „Sie erzählen mir nichts über die Außerirdischen. Reagieren sie schon?“

„Ah. Bisher haben wir keine Feindseligkeit seitens der außerirdischen Lebensformen auf dem Planeten festgestellt, Admiral. Allerdings haben wir eine gewisse Distanz zu ihnen gewahrt. Die Ökologin Oniha empfiehlt, dass wir uns möglichst fernhalten sollten von jedem Vertreter des Ökosystems – egal ob Raubtier oder Beute. Wir sollen unbedingt darauf achten, im Moment nicht aktiv gegen die uns bekannten Lebensformen vorzugehen.“

Der Admiral lehnte sich zurück. „Oniha ist eine Idealistin“, antwortete er nach einer Weile. „Solange die Wissenschaftler nicht genau wissen, womit wir es zu tun haben, ist es keine gute Idee, sich auszuruhen. Wissen unsere Soldaten, was Oniha empfohlen hat?“ Suleimann nickte etwas beunruhigt.

„Das ist nicht gut, aber da können wir nichts mehr machen. Sergeant, verdoppeln Sie alle Wachen. Und teilen Sie allen mit, dass auch die Strafen für jedwede Verletzung der Dienstpflicht verdoppelt werden. Eine einzige Unachtsamkeit in unserer Verteidigung kann das Ende für uns alle bedeuten. Weggetreten!“ Der Soldat nickte und lief hinaus. Suleimann verbeugte sich und wollte ihm folgen.

„Suleimann ... George ... solange ich an diesem Schreibtisch hier festsitze, sind Sie mein Auge und mein Ohr da draußen. Enttäuschen Sie mich bitte nicht.“

Die Bedrohung war wieder da. Aber auch die entsprechenden Archive waren gefunden worden und Sie erinnerte sich endlich



daran, was getan werden musste. Sie zuckte im Geiste mit den Schultern. In Ihrem Bauch wuchs in über hundert Eiern neues, wildes Leben in Form von einem Dutzend Spezies heran. Und überall auf dem ganzen Planeten nahm dieses Leben die Verursacher Ihrer Pein ins Visier ...

Der schreckliche Sturm ebte allmählich ab und das furchteinflößende Drehen der Windmühle ließ langsam nach. Suleimann wischte sich den Schweiß von der Stirn und richtete sich auf, um einen Blick über das wacklige Gelände zu werfen. Eine Szenerie des Grauens präsentierte sich ihm. Die einst mächtigen Mauern der Kolonie waren nur noch ein durchlöcherter Schatten ihrer selbst, nachdem sich eine Welle von Aliens nach der anderen dagegen geworfen hatte. Sanitäter kümmerten sich um die wehklagenden, weinenden Verletzten. Dunkle, ätzende Rauchschwaden stiegen überall dort auf, wo die wenigen noch stehenden Soldaten die Leichen der Menschen und der Aliens verbrannten. Verstärkungseinheiten versuchten in verzweifelter Eile, die Mauern so gut es ging wieder aufzubauen.

Die einzige Wissenschaftlerin, die mit ihm oben auf der Windmühle geblieben war, kroch erschöpft und vorsichtig über die Plattform zu Suleimann. „Sir ... dieser Angriff hätte uns um ein Haar völlig ausgelöscht. Werden uns die anderen Kolonien helfen?“

Ohne Worte schüttelte Suleimann den Kopf. Die Wissenschaftlerin sah ihn verbittert an. „Sir, mit allem Respekt ... wenn das da drüben das ist, wofür ich es halte, werden wir jede Hilfe benötigen.“ Sie zeigte mit dem Finger in Richtung der Hügel und reichte Suleimann ihr Fernglas. Als er durchsah, erblickte er eines der großen außerirdischen Bauwerke, die bei ihrer Ankunft auf dem Planeten verlassen gewirkt hatten.

Das nestartige Gebäude blähte sich gerade auf wie ein nasser Ballon und just in dem Augenblick platzte es auf. Eine neue Schar von insektenartigen Monstern ergoss sich daraus in die Welt. „Heilige Mutter Gottes ...“, murmelte Suleimann, während er zu den Treppen rannte. Seinen Notizblock ließ er diesmal zurück ...

Im ausgehenden 20. Jahrhundert wurden Kriege immer schneller immer teurer. Wenn eine einzelne ungelenkte Rakete mehr kostet als ein kleines Dorf, kann man nicht beliebig viele davon verschießen. Doch die westlichen Staaten taten genau das, weil sie ihre Soldaten um jeden Preis schützen wollten. Die meisten Soldaten der reichen Staaten kamen nie auch nur näher als eine Meile an einen lebendigen Feind heran – oder an deren autonome Drohnen.

Zur gleichen Zeit bauten ihre Gegner in den Entwicklungsländern Abwehrgerätschaften aus den Bauteilen von Videokonsolen, unterstützt von Anleitungen auf 4chan und getrieben durch puren Zorn. Es war asymmetrische Kriegsführung in Reinform – die eine Seite nutzte Geld, die andere menschlichen Einsatz.



Für den Westen ging das Ganze mit der Zeit so weit, dass der Tod eines einzelnen Soldaten einer Tragödie gleichkam. Aus dem Grund war es einfacher, Veteranen, Söldner und die Aufständischen



selbst zu rekrutieren. Der Konzern, der all das ermöglichte – der militärische Ein-Klick-Lösungen auf der ganzen Welt anbot und Bomben abwarf, als ob es Pizzabestellungen wären – war Empire Management. Ursprünglich handelte es sich dabei um eine Internetlogistikfirma unter der Leitung von Chad Harrigan und Buck Smith, zwei Muskelprotzen aus Venice Beach, Kalifornien.

Der Aufstieg von Empire Management ging schnell vonstatten, was der Angst vor dem Terrorismus in den 2030er-Jahren geschuldet war. Gerüchten zufolge belieferte Empire aber auch die Terroristen selbst – und stachelte sogar selbst kleinere Aufstände in wichtigen Rohstoffgebieten an, wenn die Kriege auf der Welt am Abflauen waren. Die Truppen von Empire – ausgebildet in privaten Camps und unterteilt in so genannte „Legionen“ – galten als die Besten der Besten. Bald gingen die Konfliktparteien sogar dazu über, sich gegenseitig mit Angeboten an Empire für den Schutz in einem Gebiet zu überbieten. Der Verlierer einer solchen Auktion kapitulierte häufig und der Gewinner zahlte den vollen Angebotspreis – ohne dass überhaupt Truppen zum Einsatz kamen oder Bomben abgeworfen wurden.

Angesichts des in hohem Tempo stattfindenden privaten Wettlaufs ins All hatten Chad und Buck eine neue Geschäftsidee. Sie schlugen dem Management der Noxium-Gesellschaft einen einfachen Deal vor: Zugang zum Weltraum als Gegenleistung dafür, dass sie die Konkurrenten von Noxium ausschalten. Die Noxium-Gesellschaft willigte ein und nach einer Reihe von kurzen Scharmützeln war es soweit: Der Weltraum stand unter der Kontrolle von zwei Konzernen. Empire schluckte dabei andere Militärunternehmen und vereinigte sich de facto mit der US-Armee. Die Marketingstrategen von Empire Management benannten den Konzern gegen Ende der 2060er-Jahre in Imperium um – in ironischer Anlehnung an die Solar-Dynastie.



Chad und Buck überlebten die 2070er-Jahre nicht. Ein wegen Zahlungsstreitigkeiten verärgerter Angestellter ließ einen kleinen Satelliten auf ihren kalifornischen Landsitz abstürzen und zerstörte diesen sowie die

umgebende Region. Die Leitung des Unternehmens ging treuhändisch auf den Bodybuilding-Club von Chad und Buck über. Die operative Führung übernahm der junge Veteran James Heid, ein selbsternannter Admiral, der in den spartanischen Ausbildungscamps von Ceres aufgewachsen war.

Schon nach wenigen Jahren stand Heid vor seiner ersten großen Herausforderung: die Entdeckung Pandoras und die Erkenntnis, dass Noxium ohne Beteiligung des Imperiums an Transportschiffen arbeitete. Heid reagierte mit der für ihn typischen Ruhe. In einer Telekonferenz mit dem Noxium-Vorstand brachte er das Thema auf – und wurde schroff abgewiesen. Daraufhin drehte er seine Kamera und ließ die schockierten Vorstandsmitglieder von Noxium erkennen, dass er sich auf Callisto befand, das bereits still und heimlich – unter seinem Kommando – von seinen Truppen erobert worden war. Dabei hatten sie auch den Prototypen des Kolonieschiffs übernommen.

Heids Entscheidung, persönlich nach Pandora zu fliegen, war pragmatischer Natur. Seine Truppen waren nicht auf Pandora angewiesen. Aber es war nicht mit dem Stolz des Konzerns zu vereinen, dass es dort Kriege ohne die Mitwirkung des Imperiums geben könnte. Und er war sich absolut sicher, dass es Kriege auf Pandora geben würde.

DIE NOXIUM-GESELLSCHAFT



„Heutzutage bilden Angebot und Nachfrage die treibenden Kräfte hinter unserer Gesellschaft. Ich habe unvorstellbar viel Geld verdient, indem ich den Markt verstanden habe. Ich habe zum richtigen Zeitpunkt gekauft und zum richtigen Zeitpunkt – an die richtigen Leute – verkauft. Sofern man das nötige Kleingeld hat, ist im Leben alles möglich.“

– Direktor Eric Preston, *Planetare Märkte*

Imperium-Hauptquartier, Ceres, im Asteroidengürtel.

Admiral James Heid, der nominelle Anführer des Imperiums – der wichtigsten Söldnerorganisation des Sonnensystems –, war nicht jemand, der schnell wütend wurde. Und doch krallten sich seine Hände merklich fester in das Buch, das er gerade gelesen hatte, als sein Adjutant Suleimann ihm Bericht erstattete.

„... und seit der Entdeckung des extrasolaren Planeten haben die drei Fraktionen Togra, Solar und Noxium heimlich an der Produktion von Kolonieschiffen zusammengearbeitet, um zu dieser Welt zu fliegen. Es handelt sich um einzigartige Technologien, die nicht kopiert werden können. Und ... nun ja ... uns hat man nicht eingeladen zu dieser Party.“

„Verflucht nochmal! Noxium ist seit über fünfzig Jahren unser Verbündeter. Warum hauen sie uns ausgerechnet jetzt übers Ohr?“

„Bei allem Respekt, Sir ... James. Sie spielen lediglich das Große Spiel. Fünfzig Jahre Zusammenarbeit bedeutet nichts. Auf diese Art hintergangen zu werden ... nun, ich empfinde das als Kompliment. Es bedeutet, dass sie uns als echte Bedrohung betrachten. Und sie wissen, dass sie nicht gegen uns vorgehen können. Und auch, dass wir nichts gegen sie unternehmen können. Wir sollten ihnen Pandora überlassen. Der Planet hat keine Bedeutung für uns.“

„Das sehe ich nicht so. Wir müssen dorthin – wer weiß, welche militärischen Technologien sie dort finden werden? Wir können das Risiko nicht eingehen, dass sie gestärkt zurückkehren und uns vernichten. Nein, wir benötigen eines ihrer Raumschiffe. Aber Sie haben recht, wir können sie nicht angreifen. Wenn ich doch nur eine Idee hätte, wie wir an eines der Raumschiffe kommen könnten!“ Er blickte auf die Odyssee-Ausgabe in seinen Händen und verzog angestrengt das Gesicht.

Callisto-Station, im Asteroidengürtel.

Sicherheitsoffizier Dorin sah aus der Luke der Sicherheitsstation auf Callisto hinaus. Dort, im Raumdock, schwebte die Player of Games – Noxioms Prototyp des interstellaren Kolonieschiffs. Dorins Aufgabe bestand darin, das Raumschiff gegen jeden möglichen Feind zu verteidigen. Sein Blick wanderte auf die Türme, die das Raumschiff, sein Büro und den gesamten Raumdockkomplex umgaben. Dank dieser Türme mit ihrer nahezu unendlichen Feuerreichweite war seine Arbeit fast schon ein Kinderspiel.

Dennoch war er sichtlich angespannt, als er sich über sein Kontrollpult beugte. Die Versorgungsrouten auf dem Verkehrskontrollbildschirm der Callisto-Station waren größtenteils innerhalb der vorgegebenen Parameter,



zumindest bis auf eine Gruppe von Transportschiffen, die vom Asteroidengürtel unterwegs waren. Er konnte erkennen, dass alle vier Stahltransporter langsam vom korrekten Kurs abkamen.

Er räusperte sich und sprach in das Funkgerät: „Transportschiffe #3358, #3367, #3248 und #2800. Sie scheinen vom Kurs abzudriften. Können Sie das erklären? Sie müssen eine Kurskorrektur vornehmen.“

Das Haupttransportschiff funkte zurück: „#2800 hier. Ja, Sir, wir haben offenbar Extramasse an Bord. Hmmm ... bis auf mein Schiff sind das alles neuere Modelle, es kann also kein Systemfehler vorliegen. Vielleicht handelt es sich ja um Staubablagerungen von unserem Stopp auf Ceres?“

„Es herrscht höchste Sicherheitsstufe, #2800. Wir müssen das inspizieren. Ende.“

„Roger, Sir. In der Zwischenzeit werden wir die Kurskorrektur vornehmen. Ende und aus.“

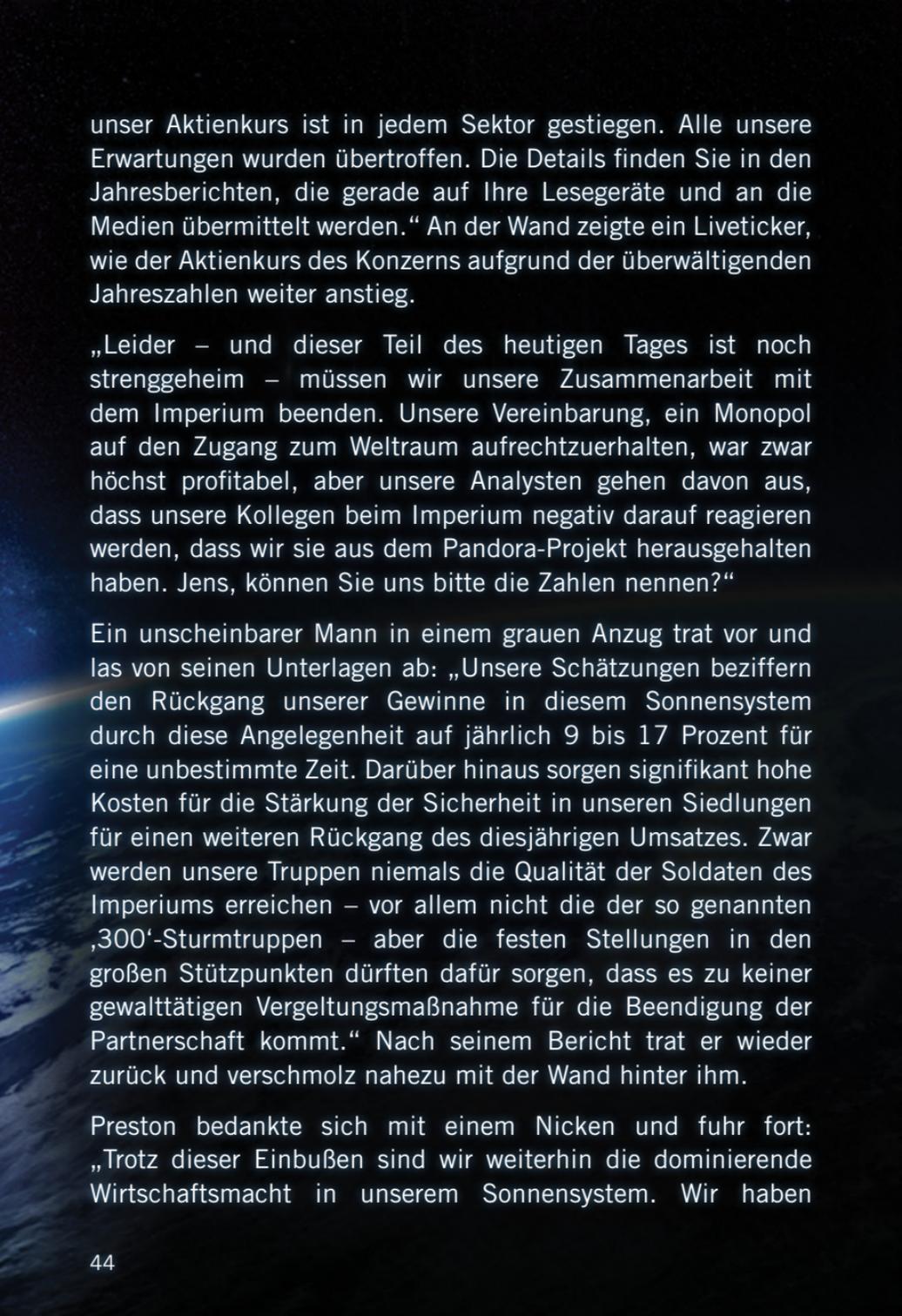
Dorin trennte die Verbindung und machte sich auf den Weg nach draußen. Unterwegs sammelte er sein Sicherheitsteam um sich.

Noxium-Hauptquartier, New New York, Erde.

Der Sitzungssaal der Noxium-Gesellschaft entsprach jedem Klischee, das man sich vorstellen kann – genauso wie die Männer, die an dem großen, ovalen Tisch saßen. Dünne Männer, dicke Männer, steinalte Männer, blutjunge Männer ... aber alles Männer. Maßanzüge, von denen einer mehr kostete als so manches Haus ... unbezahlbar teure Gemälde an den Wänden ... unauffällige, aber höchst ansehnliche Kunstwerke verteilt im ganzen Raum. Der Noxium-Vorstand bestand aus Nachfahren von Männern, die ihre Macht geerbt, gekauft und gestohlen hatten, und wusste ganz genau, wie wertvoll moralische Grundsätze waren. Selbst gespielte moralische Grundsätze.

Der Vorstandsvorsitzende und Geschäftsführer Eric Preston war der jüngste Sprössling einer bekannten Händlerfamilie, die so alt wie die Fugger war – aber viel mehr darauf bedacht, eher im Verborgenen zu wirken. Trotz seiner relativen Jugend genoss Preston enormen Respekt im Vorstand. Während andere Kinder mit Puppen und Soldaten gespielt hatten, war er auf den Märkten aktiv gewesen. Er hatte tatsächlich sein Taschengeld genutzt, um einen Hedgefonds zu gründen, der ihn finanziell absolut unabhängig gemacht hatte, noch bevor er sein familiäres Erbe angetreten hatte.

Er stand auf und knöpfte sein Designerjackett zu. „Gentlemen, ich heiße Sie willkommen zur Jahreshauptversammlung. Wir haben ein weiteres fantastisches Jahr hinter uns gebracht. Unser Gewinn ist gestiegen, unser Umsatz ist gestiegen,



unser Aktienkurs ist in jedem Sektor gestiegen. Alle unsere Erwartungen wurden übertroffen. Die Details finden Sie in den Jahresberichten, die gerade auf Ihre Lesegeräte und an die Medien übermittelt werden.“ An der Wand zeigte ein Liveticker, wie der Aktienkurs des Konzerns aufgrund der überwältigenden Jahreszahlen weiter anstieg.

„Leider – und dieser Teil des heutigen Tages ist noch strenggeheim – müssen wir unsere Zusammenarbeit mit dem Imperium beenden. Unsere Vereinbarung, ein Monopol auf den Zugang zum Weltraum aufrechtzuerhalten, war zwar höchst profitabel, aber unsere Analysten gehen davon aus, dass unsere Kollegen beim Imperium negativ darauf reagieren werden, dass wir sie aus dem Pandora-Projekt herausgehalten haben. Jens, können Sie uns bitte die Zahlen nennen?“

Ein unscheinbarer Mann in einem grauen Anzug trat vor und las von seinen Unterlagen ab: „Unsere Schätzungen beziffern den Rückgang unserer Gewinne in diesem Sonnensystem durch diese Angelegenheit auf jährlich 9 bis 17 Prozent für eine unbestimmte Zeit. Darüber hinaus sorgen signifikant hohe Kosten für die Stärkung der Sicherheit in unseren Siedlungen für einen weiteren Rückgang des diesjährigen Umsatzes. Zwar werden unsere Truppen niemals die Qualität der Soldaten des Imperiums erreichen – vor allem nicht die der so genannten ‚300‘-Sturmtruppen – aber die festen Stellungen in den großen Stützpunkten dürften dafür sorgen, dass es zu keiner gewalttätigen Vergeltungsmaßnahme für die Beendigung der Partnerschaft kommt.“ Nach seinem Bericht trat er wieder zurück und verschmolz nahezu mit der Wand hinter ihm.

Preston bedankte sich mit einem Nicken und fuhr fort: „Trotz dieser Einbußen sind wir weiterhin die dominierende Wirtschaftsmacht in unserem Sonnensystem. Wir haben

weiterhin Zugang zu den billigsten Erde-Orbit-Technologien, verfügen dank unserer eigenen Raumdocks über die günstigsten sowie fortschrittlichsten Raumschiffe und halten ein Quasimonopol auf den Erzabbau. Das Imperium wird es nicht wagen, sich gegen uns zu wenden. Sie können es sich schlichtweg nicht leisten.“

Callisto-Station, im Asteroidengürtel.

Dorins leichter Raumgleiter schwebte in den Schatten des Haupttransportschiffs #2800. Das von schwachen Unterlicht-Motoren angetriebene Raumschiff bestand im Grunde genommen aus einem großen, imposanten Stahlkäfig, der um einen soliden Kern gebaut war. In diesem wurden die Unmengen an Stahl transportiert, die in das Raumschiff geladen worden waren. Es schimmerte wie ein stählerner Felsen, als Dorin mit seinem Raumgleiter an einer Luftschleuse von #2800 andockte. Weitere, eiligst zusammengestellte Sicherheitsteams dockten mit ihren Gleitern an den drei neueren Raumschiffen an und gingen vorsichtig an Bord.

Der Kapitän von #2800 empfing Dorin und seine Gruppe an der Luftschleuse. Man konnte riechen, dass er seit Monaten eingesperrt war in diesem monströsen Raumschiff. „Schön, endlich wieder mal Menschen zu sehen!“, rief er zur Begrüßung. „Ich hatte zwar den Eindruck, dass die Steuerung ein bisschen verstellt war, aber ich kann mir dennoch nicht erklären, warum das Ding hier so sehr vom Kurs abweicht. Kommen Sie, schauen Sie sich die Ladung an.“ Er führte Dorin zur großen Zentralkammer.

Dorin untersuchte die Ladung relativ oberflächlich, indem er sie mit einem Handgerät scannte. Die Ladung war vollständig, endlose Haufen von einfachem Stahl. Keine Lebenszeichen,

nichts. Lediglich das Gewicht schien erhöht zu sein. Die anderen Sicherheitsteams berichteten per Funk dasselbe von den anderen Raumschiffen. „Kehren Sie zur Basis zurück“, befahl er den Teamführern. „Sie müssen auf Ceres überladen worden sein.“ Er wandte sich dem Kapitän zu: „Das wird zwar die Abwicklung verzögern, aber ich muss Sie und die anderen Raumschiffe unter Quarantäne stellen. Meine Aufgabe besteht darin, nichts Verdächtiges durchkommen zu lassen.“ Der Kapitän nickte etwas widerwillig.

Dorins Raumgleiter machte sich auf den Rückweg zur Sicherheitsstation, wobei auch er nahezu unmerklich vom berechneten Kurs abkam. Denn unter dem Gleiter hingen vier mit Magnethandschuhen bestückte Soldaten der 300-Division des Imperiums und warteten auf die passende Gelegenheit.

Noxium-Hauptquartier, Erde.

„Also sind wir uns einig? Wir kaufen Optionsscheine auf das Unternehmen und trennen uns dann von den Aktien. Gut. Nun zum nächsten ...“

Die Sprechanlage ertönte: „Sir, ich weiß, Sie haben angeordnet, dass Sie nicht gestört werden wollen, aber Admiral Heid ist auf Leitung 4. Er besteht darauf, Sie zu sprechen.“

„Heid? Hmmm ... ich schätze, wir sollten uns anhören, was er zu sagen hat. Führen Sie in der Zwischenzeit Plan IA3 aus – die Details finden Sie in meinem privaten Ordner, das Passwort lautet @3Headhunter. Stellen Sie Heid jetzt durch.“

Die Fenster wurden undurchsichtig und das junge Gesicht von James Heid erschien auf ihnen. „Hallo Eric. Gentlemen. Verzeihen Sie bitte die Störung Ihrer Jahreshauptversammlung.“

ADMIRAL
JAMES HEID

ACTIVECALL

SIGNAL QUALITY: LOW
SIGNAL SOURCE: UNKNOWN

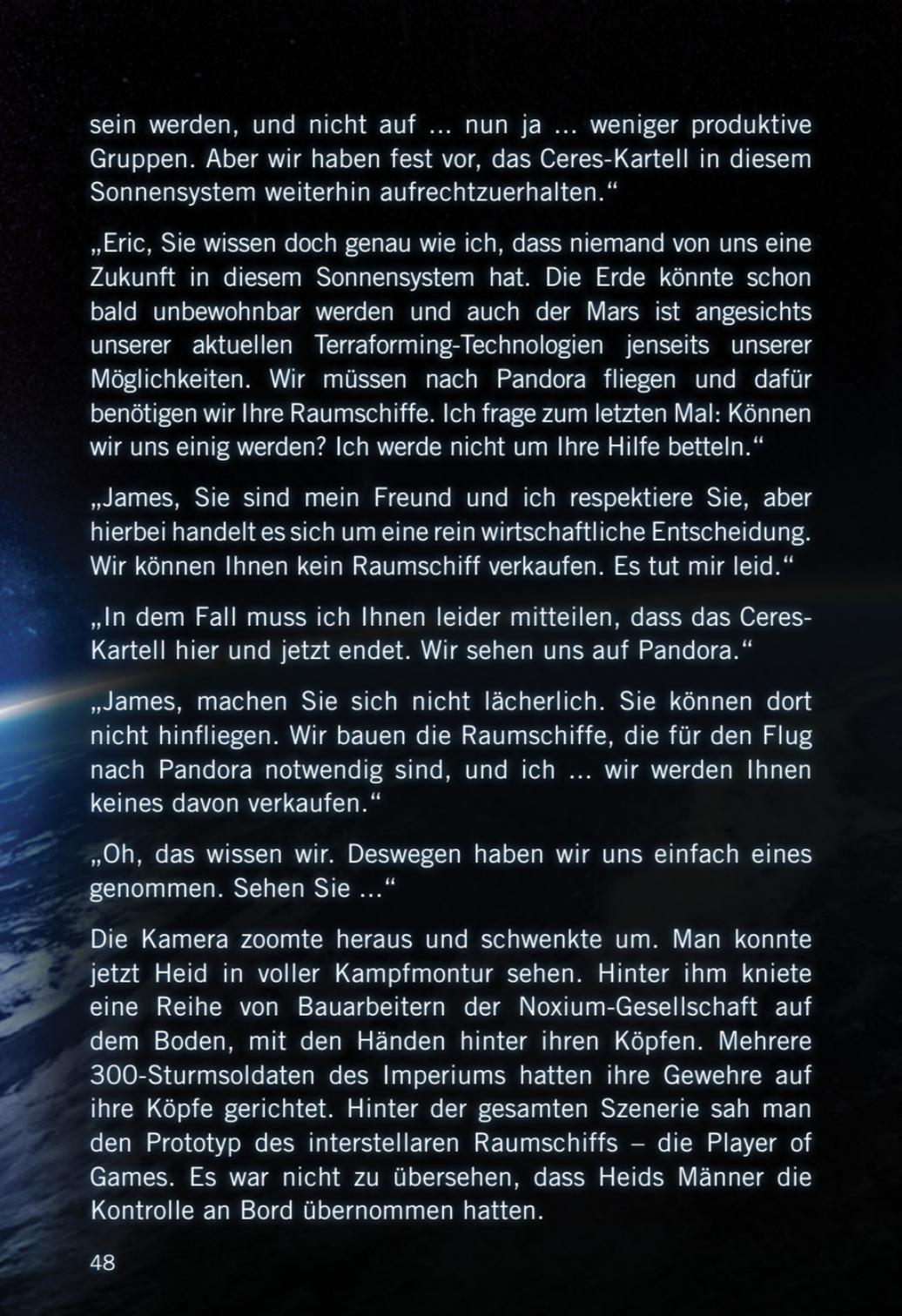
„Das ist schon in Ordnung, James. Ich bin nicht wirklich überrascht, dass Sie sich melden. Was können wir für Sie tun?“

„Nun, es ist eigentlich ganz einfach. Wir hier beim Imperium schätzen unsere Zusammenarbeit der vergangenen fünfzig Jahre sehr, aber wir sind gerade etwas besorgt. Wir haben erfahren, dass Sie zusammen mit der Togra-Universität und der Solar-Dynastie an Raumschiffen arbeiten, mit denen Sie zu diesem neu entdeckten Planeten ...“

„... ja, Nashira 667 Cc. Wir nennen ihn Pandora.“

„Ja, genau ... mit denen Sie nach Pandora fliegen wollen. Und es heißt, Sie hätten den Prototyp schon fertiggestellt. Glückwunsch dazu. Nun fragen wir uns natürlich, ob wir unsere Zusammenarbeit auch auf Pandora fortsetzen werden.“

„Ah ja, darüber wollten wir tatsächlich sehr bald mit Ihnen sprechen, James. Um ganz ehrlich zu sein, glaube ich nicht, dass wir auf dieser neuen Welt auf Ihre Sicherheitsdienste angewiesen sein werden. Wir konzentrieren uns bei dieser Reise eher auf Gruppen, die bei der Errichtung der Infrastruktur aktiv



sein werden, und nicht auf ... nun ja ... weniger produktive Gruppen. Aber wir haben fest vor, das Ceres-Kartell in diesem Sonnensystem weiterhin aufrechtzuerhalten.“

„Eric, Sie wissen doch genau wie ich, dass niemand von uns eine Zukunft in diesem Sonnensystem hat. Die Erde könnte schon bald unbewohnbar werden und auch der Mars ist angesichts unserer aktuellen Terraforming-Technologien jenseits unserer Möglichkeiten. Wir müssen nach Pandora fliegen und dafür benötigen wir Ihre Raumschiffe. Ich frage zum letzten Mal: Können wir uns einig werden? Ich werde nicht um Ihre Hilfe betteln.“

„James, Sie sind mein Freund und ich respektiere Sie, aber hierbei handelt es sich um eine rein wirtschaftliche Entscheidung. Wir können Ihnen kein Raumschiff verkaufen. Es tut mir leid.“

„In dem Fall muss ich Ihnen leider mitteilen, dass das Ceres-Kartell hier und jetzt endet. Wir sehen uns auf Pandora.“

„James, machen Sie sich nicht lächerlich. Sie können dort nicht hinfliegen. Wir bauen die Raumschiffe, die für den Flug nach Pandora notwendig sind, und ich ... wir werden Ihnen keines davon verkaufen.“

„Oh, das wissen wir. Deswegen haben wir uns einfach eines genommen. Sehen Sie ...“

Die Kamera zoomte heraus und schwenkte um. Man konnte jetzt Heid in voller Kampfmontur sehen. Hinter ihm kniete eine Reihe von Bauarbeitern der Noxium-Gesellschaft auf dem Boden, mit den Händen hinter ihren Köpfen. Mehrere 300-Sturmsoldaten des Imperiums hatten ihre Gewehre auf ihre Köpfe gerichtet. Hinter der gesamten Szenerie sah man den Prototyp des interstellaren Raumschiffs – die Player of Games. Es war nicht zu übersehen, dass Heids Männer die Kontrolle an Bord übernommen hatten.

Heid winkte der Kamera zu. „Heid meldet sich ab.“ Damit endete die Übertragung.

Eine ganze Weile lang herrschte Stille im Sitzungssaal, bis auf einmal alle anfangen, gleichzeitig zu reden, ja zu brüllen. Preston saß still am Ende des Tisches, sein Gesicht war bleich und regungslos. Der Liveticker zeigte, wie der Noxium-Aktienkurs in den freien Fall übergegangen war.

„Gentlemen. Gentlemen!“, rief er. „GENTLEMEN!!!“ Erneut breitete sich Stille im Raum aus. „Sehen Sie auf den Bildschirm.“ Während sich die angespannten Männer dem Bildschirm zuwandten, zeigte der Liveticker, wie sich der Aktienkurs zuerst stabilisierte und dann sogar wieder leicht anstieg. Im Raum brach wieder Gemurmel aus, diesmal jedoch voller Erstaunen. Preston erklärte, was geschehen war: „Als unser Freund Heid sich gemeldet hat, habe ich bereits vermutet, was passieren würde. Deswegen habe ich Plan IA3 in die Tat umsetzen lassen. Ich habe meine Assistenten darauf wetten lassen, dass nach der Jahreshauptversammlung unser Kurs abstürzen würde. Offensichtlich decken die Gewinne durch diese Wette nicht nur den Verlust unseres Prototyps ab, sondern auch die Produktionskosten eines weiteren Raumschiffs. Daher, Gentlemen: An die Arbeit! Wir haben eine ganze Welt zu kaufen!“

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts hätte es niemand für möglich gehalten, dass nur einige wenige Männer im Hintergrund auf der Welt die Fäden ziehen. Natürlich gab es die Noxium-Gesellschaft damals noch nicht. Aber die Handvoll Männer, denen das eigene Glück wichtiger war als das von Millionen anderer Menschen, existierte bereits seit dem 17. Jahrhundert.

Die langsame Kartellierung der meisten Wirtschaftsmärkte nahm jedoch erst im 19. Jahrhundert an Fahrt auf und im 20. Jahrhundert gab es dann – vor allem in den USA – nahezu kein Halten mehr. Ende 2000 verteilte sich lediglich 15% des Reichtums im Land auf die unteren 80% der Bevölkerung. In den folgenden fünf Jahren sank der Wert von 15% auf 10%.

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts hatten die besagten Financiers einen nahezu perfekten kapitalistischen Zustand erreicht. Sie taten nichts. Sie produzierten nichts. Sie jonglierten lediglich mit Unsummen an den Börsen, verheimlichten das aber vor dem Finanzamt. Als die Staaten der Welt in Verzweiflung über ihre wegbrechenden Einkommen die ganzen Steueroasen auflösten, kauften die Financiers einfach kurzerhand die relativ neue Weltraumindustrie auf und zogen in den Orbit.

Die Noxium-Gesellschaft war nicht das erste Unternehmen, das sein Geld mit Weltraumhabitaten verdiente – tatsächlich lag der Hauptfokus auf Bergbau auf Asteroiden. Doch die Gründung des so genannten Ceres-Kartells mit der Söldnergruppe Imperium in den 2030er-Jahren führte dazu, dass Noxium schon bald die wirtschaftliche Vorherrschaft inne hatte. Habitate, die ohne

den Segen des Kartells gestartet wurden, fielen erschreckend oft Mikrometeoriten zum Opfer, explodierten schon beim Start oder stürzten auf die Erde, während die Bewohner friedlich schlummerten. Der Wirtschaftskrieg war blutig, aber nachvollziehbarerweise relativ kurz.



Fast 40 Jahre lang hatte das Ceres-Kartell Bestand, bis 2075 die Berichte der ersten interstellaren Sonden vom Exoplaneten Tau Ceti e auf der Erde eintrafen. Der Planet war zwar unbewohnbar, aber die Aussicht auf die Kolonisierung des Weltraums weckte den Geschäftssinn der Noxium-Gesellschaft wieder auf. Im nächsten Schritt wurden Pläne für interstellare Raumschiffe erstellt. Leider entschloss sich die Noxium-Gesellschaft übermütigerweise dazu, bei diesem Geschäft nicht mit dem Imperium, sondern mit der Solar-Dynastie (wegen ihrer Produktionsanlagen) und mit der Togra-Universität (wegen ihrer genialen Wissenschaftler) zusammenzuarbeiten.

Der brutale Überfall des rachsüchtigen Imperiums auf das Noxium-Bergbauhauptquartier auf Callisto besiegelte endgültig das Ende des Ceres-Kartells. Die Imperium-Truppen schnappten sich den Kolonieschiff-Prototypen – den eigentlich Noxium einsetzen wollte –, auf dem sich das Imperium dann in Richtung Pandora auf den Weg machte. Interessanterweise machte der Noxium-Vorstand den Verantwortlichen des Imperiums keinerlei Vorwürfe, weil man Weltraumpiraterie als ein völlig legitimes Geschäftsmodell erachtete. Stattdessen richtete der Vorstand seinen geballten Zorn auf die eigene Sicherheitsabteilung, wo man recht schnell merkte, wie es sich anfühlt, wenn plötzlich der Jahresbonus aufgehoben oder man gar aus einer Luftschleuse geschleudert wird.

Die Noxium-Gesellschaft schränkte sich nun gezwungenermaßen etwas ein, stellte eigene Sicherheitstruppen auf und baute ein neues Kolonieschiff. Daraufhin begab man sich eilig auf den Weg nach Pandora, wo ganz neue Märkte darauf warten, nach allen Regeln der Kunst ausgebeutet zu werden. Welch himmlische Vorstellung!

DIE SOLAR-DYNASTIE



„Menschen müssen geführt werden. Ohne Kontrolle und Autorität würde Anarchie herrschen und die Massen würden sich schlichtweg gegenseitig auslöschen. Daher ist es die Pflicht der wenigen Erleuchteten, diese Massen anzuführen, ihnen ein Ziel zu geben, ihre Kräfte zu kanalisieren. Vereint haben sie die Ehre, in einer Dynastie zu dienen, die die Grundfesten dieser Welt erschüttern wird.“

– Ministerpräsident Yun Xi, *Die Führung des Staates*

Ein kleiner, emsiger Mann, der unter der Last zahlreicher Unterlagen gebeugt war, führte die sechs Männer in den langen, fensterlosen Konferenzraum. Hier, tief unter der Stadt Nummer 1 der Solar-Dynastie, in einem gepanzerten Zimmer, das vor allem geschützt war bis auf die weiterhin nur in der Theorie existierenden künstlich erzeugten schwarzen Löcher, kam das Ständige Komitee der Solar-Dynastie zusammen.

Die ernsten, aufrechten Männer setzten sich auf die Lederstühle um den großen Tisch. Obwohl sie alle unterschiedlich alt waren, sahen sie sich so ähnlich, dass kaum jemand an einen Zufall glauben konnte. Es handelte sich nämlich um sechs Klone des verstorbenen Präsidenten der Volksrepublik, Sheng Xi. Ob jung oder alt, schwächling oder rundlich – sie alle verdankten ihren Platz im Ständigen Komitee des Politbüros und ihr Leben der genetischen Linie von Xi.

Am Ende des Tisches legte der gebeugte Sekretär seine Papierlast mit einem dumpfen Knall auf einem Nebentisch ab und setzte sich auf einen niedrigen Stuhl. Er hustete, griff

nach einem Glas Wasser hinter dem Papierstapel und fing danach zu reden an.

„Ich gratuliere Ihnen, Genossen, zu Ihrer Beförderung in das Ständige Komitee des Politbüros der Vereinigten Partei der Solar-Dynastie. Ihr Klon-Vater – möge sein Werk niemals enden – hat zum Schutze der Staatssicherheit angeordnet, dass nur jene, die seiner genetischen Linie entspringen, für diese Position in Frage kommen. Wer außerhalb seiner gesegneten Linie geboren wird, kann lediglich unter Ihrer Führung für das Wohl aller arbeiten.“

Ein erschöpft wirkender, bulliger Klon unterbrach ihn: „Ich bin Xilai Xi, neu ernannter stellvertretender Parteisekretär des Staatsrates der Volksrepublik China. Herr Sekretär, Sie sind nicht unser Vorsitzender. Wo ist unser Vorsitzender?“

„Ah ja. Das ist der erste Punkt auf unserer Tagesordnung. Ich muss Sie leider darüber informieren, dass unser Geheimdienst Hinweise darüber erhalten hat, dass sich ein konterrevolutionäres Element in das neu gewählte Ständige Zentralkomitee geschlichen hat.“ Die Männer um den Tisch murmelten beunruhigt. „Es wäre nicht klug, wenn sich der Vorsitzende einem solchen Risiko aussetzen würde. Zumal er gerade sowieso befragt wird. Stattdessen bin ich als Ihr Sekretär hier, um dafür zu sorgen, dass der Verräter so schnell wie möglich gefunden wird. Draußen wartet ein Trupp der Revolutionsgarde auf mein Signal.“

Ein weiterer älterer Klon, der sichtlich irritiert aussah, meldete sich zu Wort: „Herr Sekretär, ich bin Xi Dejang, Sekretär des Zentralkomitees für Disziplinarfragen. Verräter fallen unter meinen Tätigkeitsbereich. Warum wurde ich nicht bereits über diesen Vorfall informiert?“



Der Sekretär verbeugte sich ergeben: „Weil Sie selbst unter Verdacht stehen. Und weil der Vorsitzende es so angeordnet hat, bevor sein eigener Verrat aufgedeckt wurde. Ich bitte daher um Verzeihung. Aber kommen wir nun zur Sache. Wir werden hier bleiben, bis ich eindeutig sagen kann, wer von Ihnen der Verräter ist. Möchte vielleicht jemand etwas dazu sagen?“

Die sechs Männer sahen sich schweigend um. Sie hatten ihr ganzes Leben im Sumpf der Parteiintrigen verbracht und waren dementsprechend abgehärtet, aber es war dennoch ein psychologisch herber Schlag, dass sie ausgerechnet zum Zeitpunkt ihres größten Triumphes derart beschuldigt wurden. Jeder von ihnen hielt Ausschau nach Zeichen von Schwäche und durchkämmte seine Erinnerungen darüber, wer der Verräter sein könnte – oder die Verräter.

Eine Sekunde verging. Dann eine weitere. Der Sekretär räusperte sich. „Also hat niemand etwas zu sagen? Keiner? Dann möchte ich Ihnen dabei helfen. Zhang Xi. Sie sind Parteisekretär des Nationalkomitees der Politischen Konsultativkonferenz des Chinesischen Volkes. Als Kopf unserer beratenden Legislative müssen Sie doch sicher vom Dissens in unseren Reihen wissen, oder?“

Zhang, ein älterer Klon, dessen Gesicht zahlreiche Lach- und Denkfalten aufwies, wirkte gequält. „Ich habe keine Kenntnis von einem solchen Dissens!“, rief er entrüstet. „In der Legislative gibt es keine Konterrevolutionäre!“

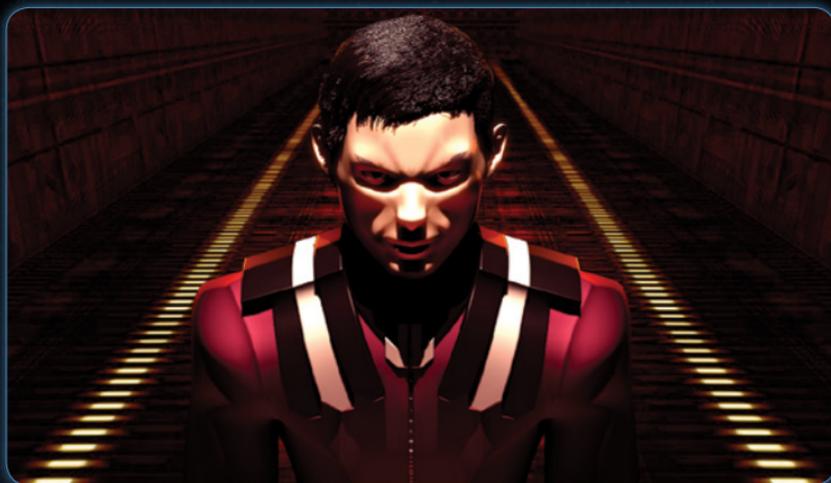
Der Sekretär blickte auf seine Hände, die mit einem Stift spielten. „Und doch herrscht Dissens“, sagte er. „Zumindest laut dem Bericht des Komitees für Disziplinarfragen, dessen Vorsitzender ja ... hmmm ... Xi Dejang ist. Wer ist also der Verräter?“ Die beiden alten Klone warfen sich wütende Blicke zu. Und der Sekretär lächelte.

Eine Stunde später war die ruhige, selbstgefällige Atmosphäre im Raum völlig verschwunden. Von den Einwüfen des Sekretärs angetrieben waren die Männer dazu übergegangen, sich gegenseitig schwerste Vorwürfe zu machen. Alte Geheimnisse, gemeinsame Verbrechen, Anschuldigungen von konterrevolutionären Umtrieben oder gar banale Beleidigungen schwirrten durch den Raum, in dem es laut und wild zuging.

Nach und nach ebte dann dieser Sturm der gegenseitigen Beschuldigungen ab. Stille legte sich über den Raum, als ein Klon nach dem anderen bemerkte, dass der Sekretär irgendwann gänzlich das Reden eingestellt hatte. Voller Schrecken sahen sie ihm dabei zu, wie er auf seinem riesigen Papierberg Protokoll führte über die Taten, die sie bei dieser schicksalshaften Sitzung offenbart hatten. Irgendwann bemerkte er ihre Blicke. „Ach, Genossen, so viel Material. Solch großes Unglück. So viele vertuschte Fehler. Unser ehrenwerter Klon-Vater wäre ganz stolz auf Sie alle gewesen – Sie sind ihm auf dem Weg des Lasters so bewundernswert gefolgt.“

Er betätigte einen Knopf, woraufhin eine Reihe von maskierten und bewaffneten Soldaten in den Raum kam. „Nun, liebe Genossen ... Sie sollten diesen Männern besser folgen, denn die Vernehmungsbeamten haben einige Fragen an Sie. Machen Sie sich nur keine Sorgen, ich kann die weiteren Punkte auf der Tagesordnung problemlos alleine durchgehen. Auf Wiedersehen.“ Die sechs Klone trotteten still und gedemütigt hinaus.

„So, Yun Xi“, sagte der kleine Sekretär zu sich selbst. „Der nächste Tagespunkt sieht die Wahl eines Ministerpräsidenten für die Solar-Dynastie vor. Wie lauten die Stimmen?“ Er sah sich mit einem schelmischen Grinsen in dem leeren Raum um und blickte auf die leeren Lederstühle. „Herrjeh, wie



es scheint, haben wir ein Unentschieden. Nun ja, da der Vorsitzende dieses Komitees, der eigentlich die entscheidende Stimme abgeben würde, nicht zugegen ist, muss laut Satzung der Sekretär die Entscheidung fällen. Hmmm ... für wen sollte ich stimmen?“ Danach nahm er sich einen Stimmzettel und schrieb einen Namen auf.

—

Der traditionelle Fanfarenklang schallte durch alle Felder, Minen und Fabriken und machte alle Untertanen aufmerksam auf die Verkündigung wichtiger Neuigkeiten. Die Menschen blickten auf, halb ermattet, halb interessiert. „ZUR FREUDE UNSERES VOLKES UND UNSERES GESEGNETEN, VERSTORBENEN ANFÜHRERS SHENG XI WURDE SEIN GELIEBTER SOHN YUN XI ZUM MINISTERPRÄSIDENTEN DES VOLKES GEWÄHLT. HOCH LEBE YUN XI, DER ANFÜHRER DER SOLAR-DYNASTIE!“

Draußen auf den Feldern spürten die Menschen kaum eine Veränderung.

Das dominierende Thema des 20. Jahrhunderts war der Konflikt von autoritären Ideologien. Der Kommunismus, der Faschismus und der Kapitalismus rangen im Laufe des Jahrhunderts um die Vorherrschaft, wobei sie alle gehörig Federn lassen mussten. Tatsächlich war der einzige „Ismus“, der uneingeschränkten Erfolg hatte, der autoritäre Pragmatismus, den die chinesische Kommunistische Partei ab den späten 30er-Jahren praktizierte. Der chinesische Staat stellte stets die Interessen der Mehrheit über die Interessen des Einzelnen und konnte so bis zum Ende des 20. Jahrhunderts eine erschreckend effiziente Wirtschaftsmacht aufbauen.

Doch wie schon Platon in der Antike gesagt hat: Jede Herrschaftsform nähert sich mit der Zeit der Tyrannei. Der chinesische Kommunismus bildete in der Hinsicht keine Ausnahme, auch wenn die Anstrengungen des Nationalen Volkskongresses, allzu machthungrige Anführer zu exekutieren und so die eigene Autorität zu wahren, bis in die frühen 2060er-Jahre erstaunlich wirkungsvoll waren. Erst mit der Beförderung von Sheng Xi zum Vorsitzenden des Zentralaussschusses für Spirituelle Zivilisation unterlief ihnen der entscheidende Fehler.

Sheng Xi unternahm nach dem Vorbild von Cäsar oder Napoleon vorsichtige, aber skrupellos-brutale Schritte, um jedweden Widerstand zu unterdrücken. Seine frühen Jahre sind dabei nicht von Interesse – seine Geburt in Xiamen, sein rascher Aufstieg in der Partei oder sein Eintritt in das Politbüro etwa. Aber seine eigene Firma ist durchaus von Belang – sie war spezialisiert auf genetische Manipulation, die von der Elite eingesetzt wurde, um für die Nachfolge zu sorgen (Gerüchten zufolge kam in Fällen von Unfruchtbarkeit sogar Klontechnik



zum Einsatz). Als 2062 der letzte Nationalkongress stattfand, war Sheng Xi bereits Generalsekretär und ein mächtiger Mann – womöglich zu mächtig, denn in den Staatsmedien gab es Gerüchte darüber, dass ihn der Kongress entmachten würde.

Was dann tatsächlich bei diesem letzten Nationalkongress vorfiel, weiß niemand genau. Die Staatsmedien machen uigurische und nepalesische Separatisten für die Explosion von Gasbomben verantwortlich. Was wir aber wissen, ist, dass nach diesen Ereignissen Sheng Xis Macht keine Grenzen mehr kannte. Er änderte seinen Titel von Generalsekretär in Ministerpräsident um. Und um weitere Angriffe auf den neuen Kongress zu verhindern, ließ er alle Mitglieder in ein neues Habitat aus Noxium-Produktion im Orbit des Saturns bringen.

Das Habitat war in Wirklichkeit sein Lustpalast, wo diejenigen Kongressmitglieder, die ihm folgten, ein Leben in Saus und Braus verbrachten. Was mit Dissidenten geschah, ist unbekannt,

aber es ist auffällig, dass im Habitat niemals Proteinmangel herrschte. Mit Zustimmung seiner Kongresssklaven änderte Sheng Xi den Namen des Staates in Solar-Dynastie und verstarb irgendwann in Luxus, während sein Volk litt.

Sein Klon-Sohn Yun Xi wurde sein Nachfolger als Ministerpräsident und war derjenige, der die Solar-Dynastie nach Pandora brachte. Sein Volk verrichtete Sklavenarbeit im Asteroidengürtel für Noxium, um seltene Erze für die nötigen Metalle abzubauen. Die Arbeiter mussten auch alle interstellaren Transportschiffe bauen – stundenlang in undichten Raumanzügen schuftend, bis sie tot umfielen. Togra hatte die Technologie, Noxium die Ressourcen und Yun Xi die Arbeitskraft.

Wie zuvor sein Vater geht es Yun Xi in erster Linie um die Größe und um den Erfolg seines Volkes. Für seine Anhänger ist er der sorgsame Landesvater, der spirituelle und körperliche Nachfolger seines Vaters. Aber er will den Staat nach seinem Bilde umformen. Seine Klone sind überall im Land verteilt und halten alle wichtigen Schlüsselpositionen der Gesellschaft besetzt. Auch die meisten Pandora-Kolonisten der Solar-Dynastie



sind Klone von Yun Xi, während die wenigen restlichen Reisenden lediglich Lückenbüsser sind – für den Fall, dass genetische Abwechslung notwendig sein sollte.

Xis Ziel auf Pandora ist die Errichtung des perfekten Staates

nach seinem Bilde – stark, entschlossen und mit einem klaren Ziel vor Augen. Er hat bereits sein Land und sein Volk verkauft, um Pandora zu erreichen – wenn nun auf dem Weg zum großen Ziel alle anderen Lebewesen ebenfalls leiden müssen, ist es für ihn ein vertretbarer Preis.

TERRA SALVUM



„Unsere Vorfahren wussten, welches Leid sie der Erde zufügten, doch sie setzten ihren Weg fort und wir mussten den Preis dafür zahlen. Haben wir jetzt, da wir diese wundervolle neue Welt gefunden haben, die Lehren aus den Fehlern unserer Vorväter gezogen? Und falls nicht, wie wird das fremde Ökosystem auf unser Eindringen reagieren?“

– Advokatin Vivian Gardinier, *Fremde Ökosysteme*

Die Kinder hatten sich um das Lagerfeuer versammelt. Sie warfen bewundernde Blicke auf die alte ... sehr alte Frau („Die ist vielleicht schon über 40!“, flüsterten sie sich gegenseitig zu), die an diesem Abend für das Geschichtenerzählen zuständig war. Sie machte es sich am Feuer bequem und räusperte sich.

„Seid ihr alle bereit? Dann fange ich an.“

„Es war einmal vor langer, langer Zeit ein Land auf einem fernen, fernen Planeten und dieses Land hieß Brasilien. Und dort wurde Elora, Vivians Mutter, geboren.“

„Eines Tages schauten viele Menschen hoch zum Himmel und entdeckten einen neuen Stern. Mit Gerätschaften, die sie Teles



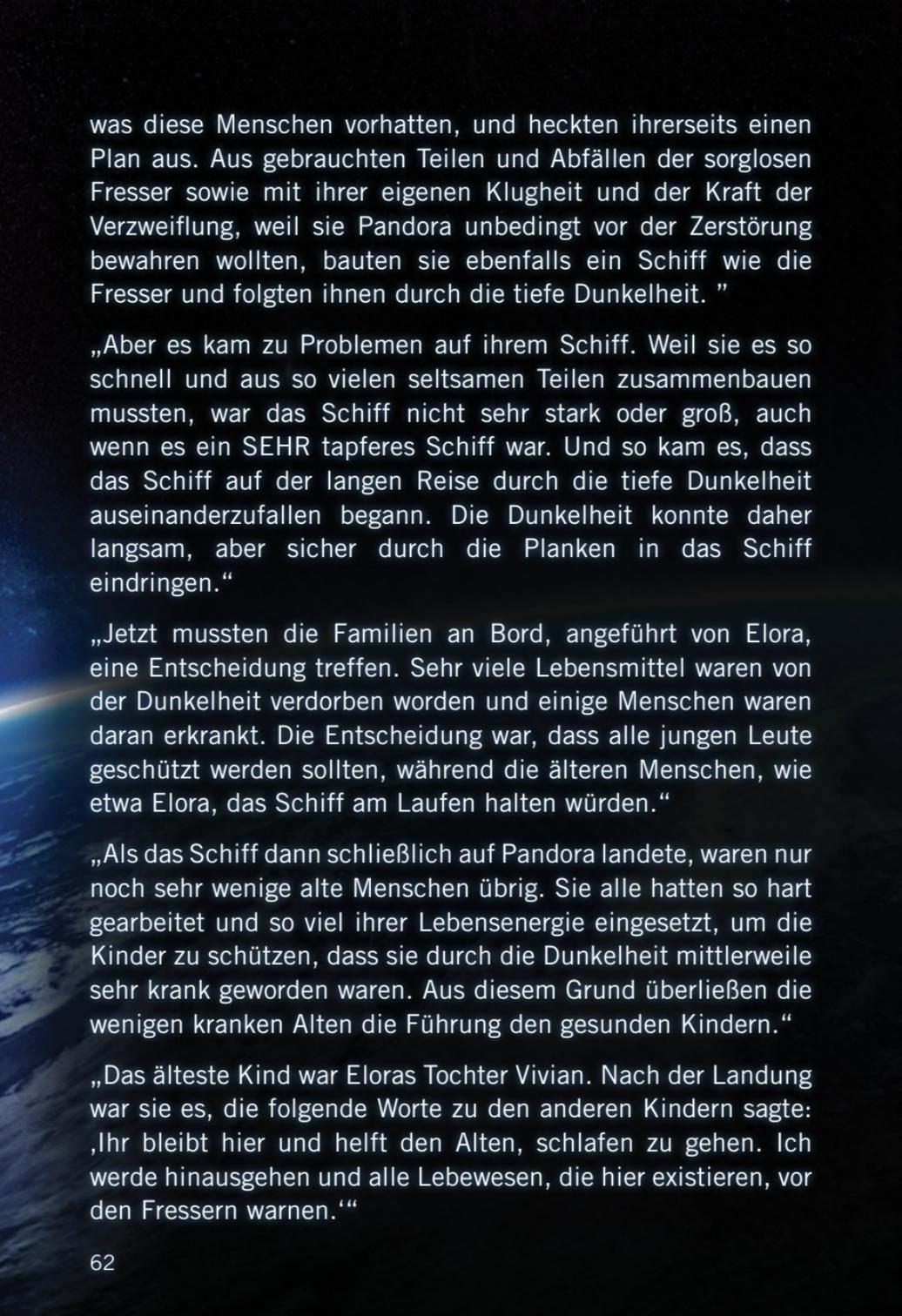
und Skope nannten, sahen sie sich den Stern genauer an und bekamen Hunger. Denn diese Menschen waren nicht wie eure Väter und Mütter. Es waren Fresser ... Menschen, die einfach alles fressen mussten, was ihnen unterkam, und die

überall, wo sie hingingen, Chaos und Zerstörung hinterließen.“

„Sie hatten bereits ihren eigenen Planeten zugrunde gerichtet, den sie die Erde nannten. Sie hatten alle Bäume gefressen und alle Tiere und auch alles Wasser. Sie hatten sogar damit begonnen, selbst Dreck und Steine in Nahrung umzuwandeln. So ziemlich das einzig Essbare, das es noch gab, war der tapfere Fungus, der überall zu leben imstande war. Abgesehen davon hätten sie nur noch sich gegenseitig auffressen können ... und langsam, aber sicher hatten sie tatsächlich genug vom Fungus.“

„Und als sie schließlich den Stern entdeckten, wollten sie ihn unbedingt haben, denn sie wollten auch dort alles auffressen. Ich möchte euch keine Angst einjagen, aber der Stern, den sie entdeckt hatten ... das war unsere Heimat. Pandora! Sie wollten hierher kommen und alles fressen, bis auch dieser Planet so aussah wie die Erde. Deswegen bauten sie riesige Schiffe, die sie durch das Weltall tragen sollten, und sie packten ihre besten Messer und Gabeln ein.“

„Glücklicherweise waren nicht alle Menschen wie diese Fresser. Einige von ihnen, wie etwa Elora, bekamen mit,



was diese Menschen vorhatten, und heckten ihrerseits einen Plan aus. Aus gebrauchten Teilen und Abfällen der sorglosen Fresser sowie mit ihrer eigenen Klugheit und der Kraft der Verzweiflung, weil sie Pandora unbedingt vor der Zerstörung bewahren wollten, bauten sie ebenfalls ein Schiff wie die Fresser und folgten ihnen durch die tiefe Dunkelheit. ”

„Aber es kam zu Problemen auf ihrem Schiff. Weil sie es so schnell und aus so vielen seltsamen Teilen zusammenbauen mussten, war das Schiff nicht sehr stark oder groß, auch wenn es ein SEHR tapferes Schiff war. Und so kam es, dass das Schiff auf der langen Reise durch die tiefe Dunkelheit auseinanderzufallen begann. Die Dunkelheit konnte daher langsam, aber sicher durch die Planken in das Schiff eindringen.“

„Jetzt mussten die Familien an Bord, angeführt von Elora, eine Entscheidung treffen. Sehr viele Lebensmittel waren von der Dunkelheit verdorben worden und einige Menschen waren daran erkrankt. Die Entscheidung war, dass alle jungen Leute geschützt werden sollten, während die älteren Menschen, wie etwa Elora, das Schiff am Laufen halten würden.“

„Als das Schiff dann schließlich auf Pandora landete, waren nur noch sehr wenige alte Menschen übrig. Sie alle hatten so hart gearbeitet und so viel ihrer Lebensenergie eingesetzt, um die Kinder zu schützen, dass sie durch die Dunkelheit mittlerweile sehr krank geworden waren. Aus diesem Grund überließen die wenigen kranken Alten die Führung den gesunden Kindern.“

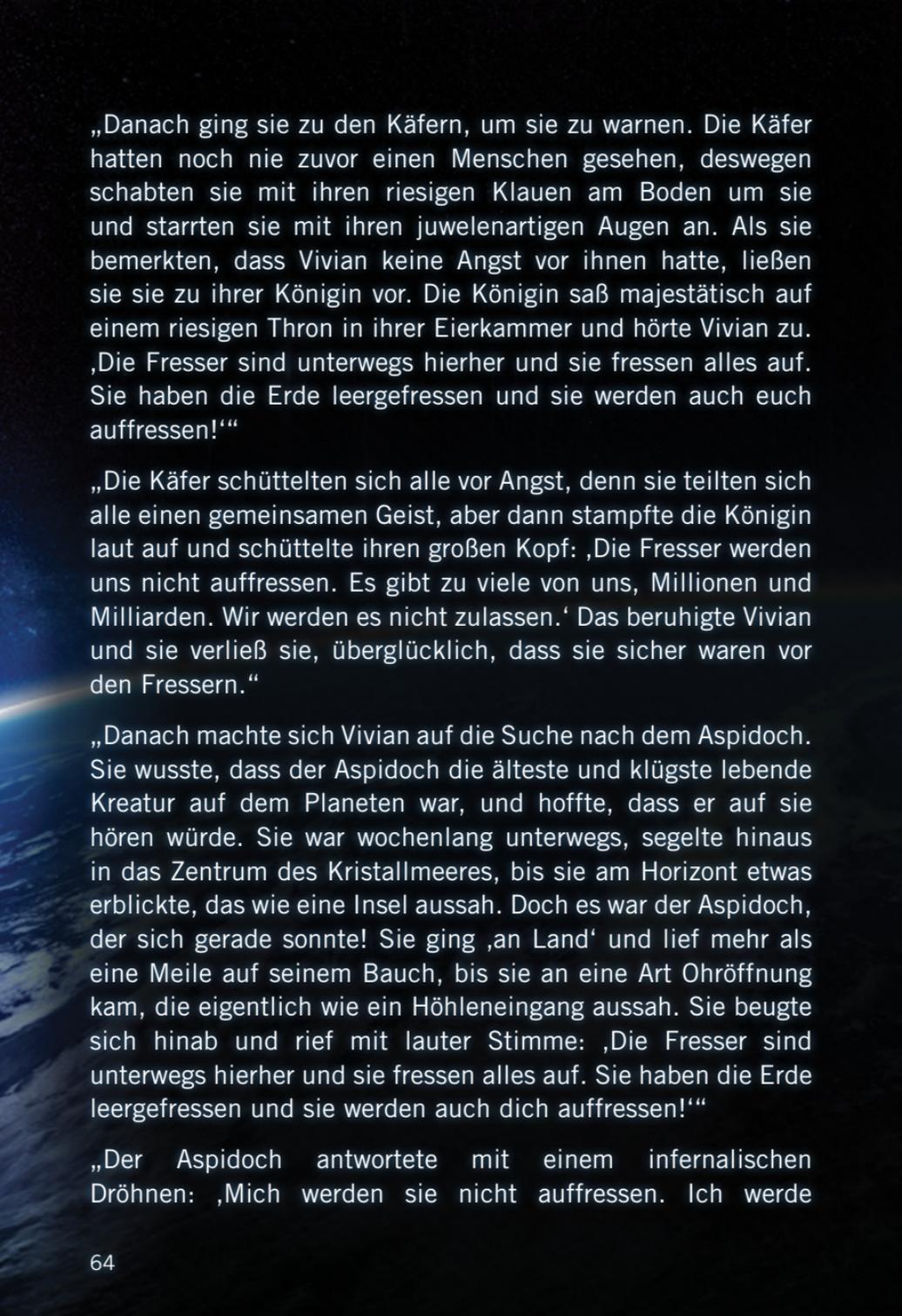
„Das älteste Kind war Eloras Tochter Vivian. Nach der Landung war sie es, die folgende Worte zu den anderen Kindern sagte: ‚Ihr bleibt hier und helft den Alten, schlafen zu gehen. Ich werde hinausgehen und alle Lebewesen, die hier existieren, vor den Fressern warnen.‘“

„Daraufhin machte sich Vivian auf den Weg, um Pandora zu warnen. Und der Planet war einfach wunderschön. Es gab unermesslich hohe Berge und saftig grüne Wälder und azurblaue Meere, die so sauber und klar waren, dass man bis auf den Grund sehen konnte! Sie verliebte sich auf den ersten Blick in den Planeten und gelobte, dass sie alles in ihrer Macht Stehende tun würde, um dieses Paradies vor den Fressern zu bewahren. Koste es, was es wolle.“

„Zuerst ging sie zu den Skyten. Sie schwirrten wie große Feen um sie herum und hörten ihr aufmerksam zu. ‚Die Fresser sind unterwegs hierher und sie fressen alles auf. Sie haben die Erde leergefressen und sie werden auch euch auffressen!‘“

„Die Skyten gerieten in Panik, aber ihr Anführer, der monströse Verschlinger, dröhnte mit donnernder Stimme: ‚Wir können so hoch oben fliegen, dass selbst der große Galeth uns nichts anhaben kann. Wie sollte es also diesen Fressern gelingen?‘ Das beruhigte Vivian und sie verließ sie, überglücklich, dass sie sicher waren vor den Fressern.“





„Danach ging sie zu den Käfern, um sie zu warnen. Die Käfer hatten noch nie zuvor einen Menschen gesehen, deswegen schabten sie mit ihren riesigen Klauen am Boden um sie und starrten sie mit ihren juwelenartigen Augen an. Als sie bemerkten, dass Vivian keine Angst vor ihnen hatte, ließen sie sie zu ihrer Königin vor. Die Königin saß majestätisch auf einem riesigen Thron in ihrer Eierkammer und hörte Vivian zu. ‚Die Fresser sind unterwegs hierher und sie fressen alles auf. Sie haben die Erde leergefressen und sie werden auch euch auffressen!‘“

„Die Käfer schüttelten sich alle vor Angst, denn sie teilten sich alle einen gemeinsamen Geist, aber dann stampfte die Königin laut auf und schüttelte ihren großen Kopf: ‚Die Fresser werden uns nicht auffressen. Es gibt zu viele von uns, Millionen und Milliarden. Wir werden es nicht zulassen.‘ Das beruhigte Vivian und sie verließ sie, überglücklich, dass sie sicher waren vor den Fressern.“

„Danach machte sich Vivian auf die Suche nach dem Aspidoch. Sie wusste, dass der Aspidoch die älteste und klügste lebende Kreatur auf dem Planeten war, und hoffte, dass er auf sie hören würde. Sie war wochenlang unterwegs, segelte hinaus in das Zentrum des Kristallmeeres, bis sie am Horizont etwas erblickte, das wie eine Insel aussah. Doch es war der Aspidoch, der sich gerade sonnte! Sie ging ‚an Land‘ und lief mehr als eine Meile auf seinem Bauch, bis sie an eine Art Ohröffnung kam, die eigentlich wie ein Höhleneingang aussah. Sie beugte sich hinab und rief mit lauter Stimme: ‚Die Fresser sind unterwegs hierher und sie fressen alles auf. Sie haben die Erde leergefressen und sie werden auch dich auffressen!‘“

„Der Aspidoch antwortete mit einem infernalischem Dröhnen: ‚Mich werden sie nicht auffressen. Ich werde

ihnen davonschwimmen. Wenn sie mir folgen, werde ich sie plattmachen. Und überhaupt bin ich viel zu groß, um aufgefressen zu werden.““

„Nachdem Vivian nun die Gewissheit hatte, dass es ihren Freunden gutgehen würde, machte sie sich wieder auf den Rückweg. Als sie bei den anderen Menschen ankam, war gerade die letzte der alten Frauen gestorben. Sie beerdigten sie neben Elora in den Gärten und danach begannen Vivian und ihre Gefährten damit, das Paradies auf Pandora zu errichten.““

„Nach einiger Zeit hörten sie ein Flattern in der Luft. Es war der große Verschlinger, dessen stolze Flügel mittlerweile sehr mitgenommen aussahen. ‚Die Fresser sind gekommen!‘, rief er. ‚Und sie fressen alle meine Freunde auf. Sie haben Kanonen, mit denen sie uns überall treffen, ganz gleich, wie hoch oben wir fliegen! Helft uns!‘“

„Bevor Vivian etwas sagen konnte, wurden unzählige Krabbelgeräusche laut – die Königin der Käfer war angekommen, getragen von ihren Kindern, ihr Chitinpanzer nur noch in Fetzen von ihrem Körper hängend. ‚Die Fresser sind gekommen!‘, rief sie. ‚Und sie fressen alle meine Kinder auf. Sie haben Panzer und Roboter, mit denen sie uns millionenfach vernichten! Helft uns!‘“

„Bevor Vivian auch hier etwas sagen konnte, kam ein riesiger Galeth über die Hügel dahergaloppiert. ‚Die Fresser sind gekommen!‘, rief er. ‚Und der Aspidoch versteckt sich vor ihnen. Sie haben Schiffe und Flugzeuge, um ihn zu finden, und die größten Messer und Gabeln, die ich je gesehen habe! Wenn ihr nicht schnell kommt, werden sie ihn schon bald auffressen wie einen großen Pudding! Helft uns!‘“

„Und das ist auch schon das Ende der Geschichte. Denn das ist die Zeit, in der wir uns gerade befinden. Und die Fresser geben

sich selbst die unterschiedlichsten Namen – Solo-Dynastie, Implodium, Toga, Nixium und Gichtorden –, aber sie sind dennoch nichts weiter als Fresser. Wenn wir Vivian und unseren Freunden nicht helfen, wird niemand mehr übrigbleiben und die Fresser werden alles und jeden auffressen!“

Es herrschte Stille am Lagerfeuer. Eines der Kinder brach in Tränen aus. Ein anderes, etwas älteres Kind rief mit wütender und lauter Stimme: „Das war eine total bescheuerte Geschichte! Geschichten sollten ein Happy End haben, mit ‚Und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute ...‘“

„Wie?“, unterbrach die alte Frau das Kind. „Ein Happy End gibt es nicht einfach so. Man muss dafür kämpfen! Das war eine wahre Geschichte. Denn ich bin Vivian! Und ich brauche eure Hilfe.“

Die auf der Erde gegründete Organisation, aus der schließlich Terra Salvum hervorging, hatte ihre Anfänge im ausgehenden 20. Jahrhundert als eine weltweite Ansammlung von Interessenverbänden. Mit dem Anbruch des 21. Jahrhunderts und der drohenden globalen Klimakatastrophe bekamen diese Gruppierungen immer mehr Zulauf, vor allem in den Regionen, in denen die natürlichen Ressourcen stark ausgebeutet wurden – Afrika, Südamerika und Teile Asiens –, sowie in den liberalen Teilen der westlichen Welt.

Nach und nach wurde ihnen jedoch klar, dass sie genauso groß und mächtig werden mussten wie die Regierungen der betroffenen Staaten, wenn sie sich Gehör bei ihnen verschaffen wollten. Aus diesem Grund und als Reaktion auf die Gründung der geldgierigen und umweltfeindlichen Solar-Dynastie schlossen sie sich in den 40er-Jahren des 21. Jahrhunderts zu

Terra Salvum zusammen. Sie setzen fortan ihren Einfluss und ihre finanziellen Mittel ein, um ihren Überzeugungen und ihrer Meinung mindestens genauso viel Geltung zu verschaffen wie die großen Konzerne. Vor allem der militärische Arm von Terra Salvum war in internationalen Gewässern bereits gefürchtet.

Als schließlich Pandora entdeckt wurde, hatte Terra Salvum nicht das Geld, um eins der unbezahlbar teuren Kolonieschiffe der Noxium-Gesellschaft zu kaufen. Doch mit Hilfe von Hackern aus den Entwicklungsländern gelang es der Organisation, die Baupläne für die Raumschiffe zu stehlen. Sympathisierende Wissenschaftler widmeten ihre Zeit und ihr Leben dem Versuch, die Pläne zügig zu entschlüsseln. Die Ressourcen eines kleinen Staates wurden in den Bau eines einzelnen Kolonieschiffs gesteckt, aber die Organisation konnte die zusätzlichen Kosten für den Bau einer Kälteschlafeinrichtung bis zum Start nicht mehr stemmen. Also verzichtete man darauf.

Während des Fluges bringt die Oberste Gartenmutter Elora ihre Tochter Vivian Gardinier auf die Welt. Obwohl sie noch nie in ihrem Leben eine natürlich gewachsene Blume gesehen hat, wächst Vivian mit einer kleinen Gruppe von weiteren Kindern zu einer eifrigen Ökologin heran, die noch nie erlebt hat, dass

jemand ihrer Meinung widerspricht. Nach dem Tod von Elora ungefähr ein Jahr vor der Landung auf Pandora wird Vivian zur Advokatin ernannt, die Terra Salvum in die Zukunft führen soll. Nach mehr als zwei Jahrzehnten Zwangsaufenthalt auf einem Raumschiff



sehen sich ihre friedvollen Anhänger nach einem lebensfähigen Planeten und haben sich fest vorgenommen, dass der Krieg um die natürlichen Ressourcen, der die alte Erde ruiniert hat, auf Pandora nicht erneut stattfindet.

DIE TOGRA-UNIVERSITÄT



„Seit Anbeginn der Zeit macht sich die Menschheit auf zu neuen Ufern und entdeckt unterwegs immer wieder neue Wunder. Wir, die Gelehrten der Togra-Universität, gehen jedoch noch einen Schritt weiter: Wir entdecken die Naturgesetze, die jenseits aller Wunder existieren.“

– Doktor Alpheus Schreiber, *Entdeckungen eines neuen Zeitalters*

„Manchmal, wenn Sie weinen, gerät die Welt in den Fokus. Die Flüssigkeit in Ihren Augen nimmt so sehr zu, dass sie eine Art Linse bildet, und alles wird auf einmal schärfer und ergibt einen Sinn. Die Tränen, das Blut an Ihren Händen, die Scharen der Aliens ... das alles greift in gewisser Weise wie vollkommene Zahnräder ineinander und Sie sehen den Sinn hinter allem. Es passt einfach alles. Gut, Sie werden dennoch sterben, aber es macht Ihnen nichts mehr aus.“

Der Feldforscher Andrez hielt inne, sah sich um und blickte voller Stolz in die Runde. Das zusammengetrommelte Einsatzteam verfiel in verwirrtes Gemurmel.

„Was zum Teufel?!“, brüllte Hughes später, als sie aus dem Zelt gingen, das am Kommandofahrzeug festgemacht war. „Was zum Teufel war das denn?“

„Das, mein lieber Hughie, war eine Motivationsrede unseres Kommandeurs“, antwortete Abernathy. „Sowas passiert“, fuhr sie fort, „wenn vor kurzem der einzige Überlebende deiner einzigen Archäologieexpedition auf dem einzigen Alien-Planeten, auf dem du jemals gewesen bist, zurückgekehrt ist und um ein Haar von einem Galeth in Stücke gerissen worden wäre und jemand die nächste, vermutlich ähnlich selbstmörderische Mission kommandieren muss.“

„VERFLUCHTE TEUFEL!!!“, schrie Hughes und trat dabei voller Frust gegen eine unscheinbare Pflanze. Diese duckte sich übernatürlich schnell und griff mit einem Stachel nach seinem Schnürsenkel.

„Sieh es doch so, Hughie“, sagt Abernathy, „wenigstens weiß er, womit wir es zu tun bekommen werden, und er lügt uns nichts vor. Als wir uns freiwillig gemeldet haben, wussten wir, was uns erwartet – die Chance, Dinge zu sehen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat ... und dabei vermutlich ins Gras zu beißen. Darum ging es doch, als wir nach Pandora gekommen sind, oder?“

„Ja, aber wie verflucht klein sind denn unsere Überlebenschancen mit dem Typen als Kommandeur? Lass mich los, du verfluchtes Drecksding!“ Hughes trat wie wild um sich, um von dem kleinen Alien loszukommen, bevor es seinen Schnürsenkel komplett verschlingen konnte.

Abernathy nahm ihr Taschenmesser, ging in die Hocke und durchtrennte den Schnürsenkel. Die Wucht der Befreiung schickte den fluchenden Hughes zu Boden. Das kleine Alien richtete sich auf und machte sich mit seiner Beute zügig vom Acker.

Während Abernathy Hughes wieder auf die Beine half, sah sie sich die großen, seltsamen Ruinen in der Umgebung an. „Mein

lieber Hughie ... ich war zwar nie wirklich gut in Stochastik, aber ich glaube, dass keine Wahrscheinlichkeit geringer als Null sein kann.“ Ein hilfloses Lächeln umspielte ihre Lippen.

Bei den Ruinen hätte es sich um alles Mögliche handeln können: Speisesaal, Energiezentrale, Krankenhaus, Sportplatz, Funkstation oder was auch immer. Ganz gleich, was sie früher gewesen waren, sie wurden vollständig verwüstet von derselben katastrophalen Energie, die jede einzelne Stadt auf dem Planeten zerstört und vermutlich auch alle Bewohner ausgelöscht hatte.

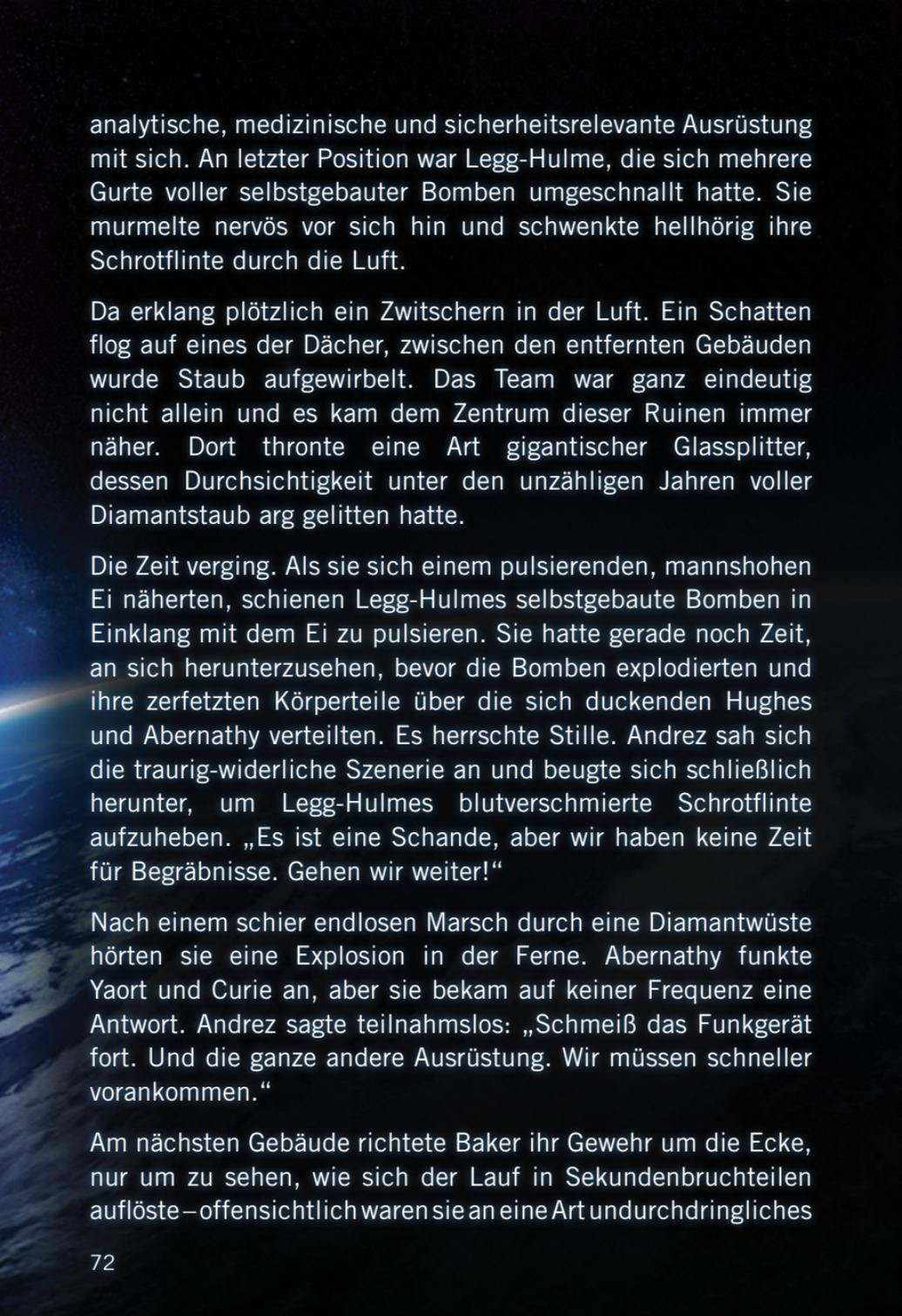
Diese speziellen Ruinen hier bildeten eine Art riesige Hohlkammer – so groß, dass eines der Kolonieschiffe darin Platz finden würde, mit denen die Togra-Wissenschaftler nach Pandora gekommen waren. Die Ruinenkammer war dermaßen gigantisch, dass, wenn man an einer Wand stand, die gegenüberliegende Wand hinter dem Horizont im Dunst und Schatten kaum noch zu sehen war.



Der Geländewagenkonvoi der Togra-Universität bahnte sich seinen Weg durch die riesigen Löcher, die sich in den Seiten der Ruinen befanden, und fuhr dabei bedenkenlos über artefaktreichen Schutt. Im vordersten Seeker-Geländewagen saßen Andrez und sein Assistent Maçon; sie scannten die Gegend nach möglichen Gefahren ab. Im zweiten Wagen beugte sich Hughes griesgrämig murmelnd über das Lenkrad, während Abernathy die Instrumente im Blick behielt und ihre alte Pfeife rauchte. Im dritten Seeker fuhr das rein weibliche Sicherheitsteam bestehend aus der untersetzten Baker und der paranoiden Legg-Hulme, die übervorsichtig einen großen Bogen um jedes Schlagloch machte. Und im letzten Wagen schließlich, der am Eingang der Ruinenkammer stand, warteten die stille Curie und der Chaot Yaort. Dort behielten sie die Situation im Auge und waren bereit, beim kleinsten Anzeichen von Problemen das Weite zu suchen. In der Tat bestand die Aufgabe dieses letzten Teams einzig und allein darin, dafür zu sorgen, dass zumindest irgendjemand diese Mission auf jeden Fall überlebte.

Das Ziel des Konvois war eine entfernte Gruppe von niedrigen Gebäuden, die die ungeheuerlichen Kräfte, die die Kammer in Schutt und Asche gelegt hatten, irgendwie überlebt hatten. Die drei Seeker-Geländewagen fuhren zielstrebig weiter.

Eine Stunde später war das Team zu Fuß unterwegs. Ein gutes Stück zuvor, am Rand der Gebäudegruppe, lag das erste Fahrzeug in zwei rauchenden Hälften im Staub. Offenbar hatten sie beim Annähern irgendeinen alten Verteidigungsmechanismus aktiviert. Maçon hatte den Angriff nicht überlebt und der blutüberströmte Andrez hatte entschieden, dass sie besser zu Fuß weitergehen sollten. Baker ging vor, mit einem nach ihrem eigenen Entwurf modifizierten Gewehr im Anschlag. Hughes, Andrez und Abernathy folgten ihr und schleppten die



analytische, medizinische und sicherheitsrelevante Ausrüstung mit sich. An letzter Position war Legg-Hulme, die sich mehrere Gurte voller selbstgebauter Bomben umgeschallt hatte. Sie murmelte nervös vor sich hin und schwenkte hellhörig ihre Schrotflinte durch die Luft.

Da erklang plötzlich ein Zwitschern in der Luft. Ein Schatten flog auf eines der Dächer, zwischen den entfernten Gebäuden wurde Staub aufgewirbelt. Das Team war ganz eindeutig nicht allein und es kam dem Zentrum dieser Ruinen immer näher. Dort thronte eine Art gigantischer Glassplitter, dessen Durchsichtigkeit unter den unzähligen Jahren voller Diamantstaub arg gelitten hatte.

Die Zeit verging. Als sie sich einem pulsierenden, mannshohen Ei näherten, schienen Legg-Hulmes selbstgebaute Bomben in Einklang mit dem Ei zu pulsieren. Sie hatte gerade noch Zeit, an sich herunterzusehen, bevor die Bomben explodierten und ihre zerfetzten Körperteile über die sich duckenden Hughes und Abernathy verteilten. Es herrschte Stille. Andrez sah sich die traurig-widerliche Szenerie an und beugte sich schließlich herunter, um Legg-Hulmes blutverschmierte Schrotflinte aufzuheben. „Es ist eine Schande, aber wir haben keine Zeit für Begräbnisse. Gehen wir weiter!“

Nach einem schier endlosen Marsch durch eine Diamantwüste hörten sie eine Explosion in der Ferne. Abernathy funkte Yaort und Curie an, aber sie bekam auf keiner Frequenz eine Antwort. Andrez sagte teilnahmslos: „Schmeiß das Funkgerät fort. Und die ganze andere Ausrüstung. Wir müssen schneller vorankommen.“

Am nächsten Gebäude richtete Baker ihr Gewehr um die Ecke, nur um zu sehen, wie sich der Lauf in Sekundenbruchteilen auflöste – offensichtlich waren sie an eine Art undurchdringliches

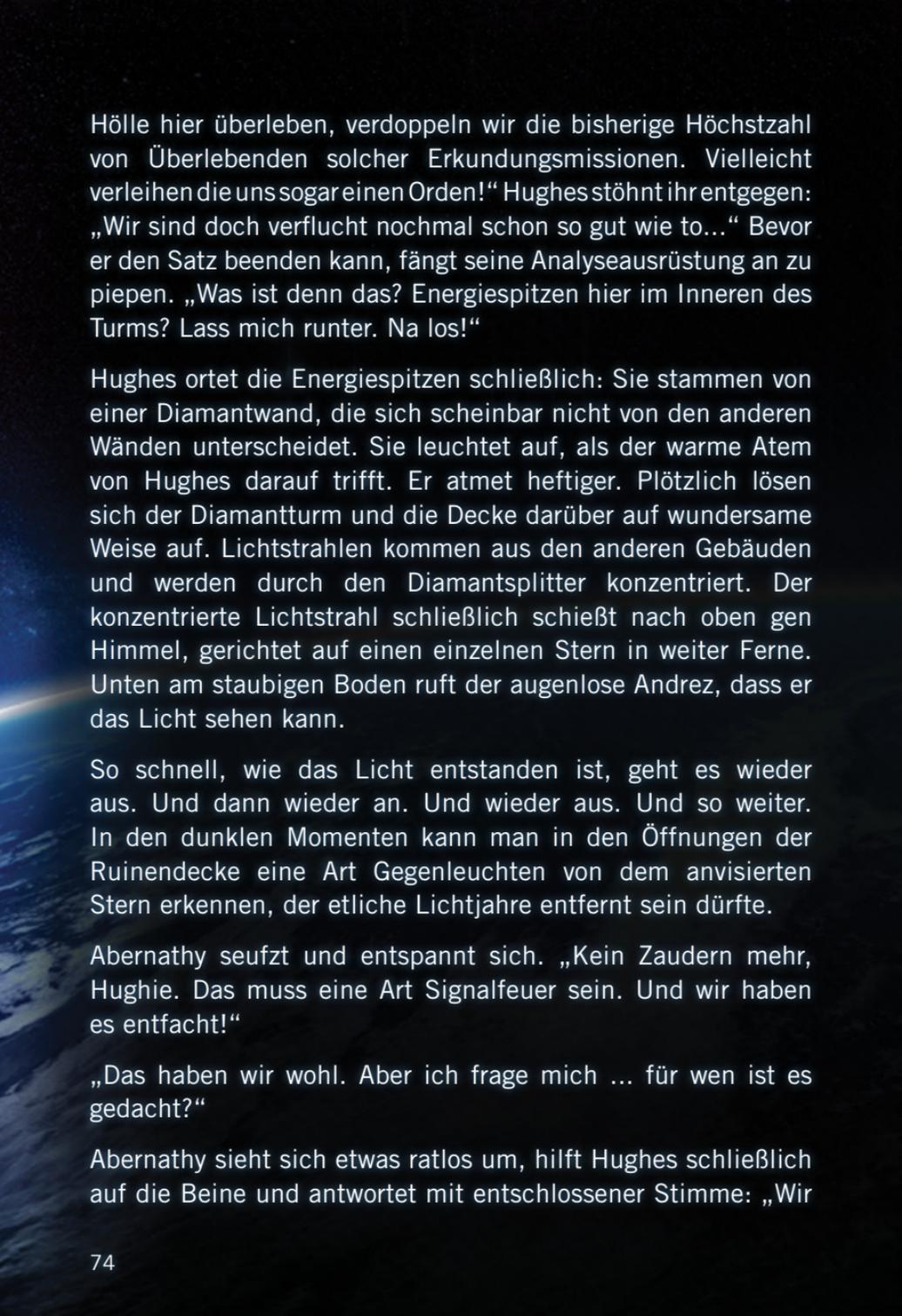
Energiefeld gelangt. „Zurück“, rief Andrez. Sie liefen zurück und suchten einen Weg um das Feld herum, indem sie kleine Steine dagegenwarfen, um so eventuell eine offene Stelle oder gar den Rand zu finden.

Nach mehr als vier Stunden erreichten sie endlich den Splitterturm. „Jetzt ganz langsam“, warnte Andrez die verbliebene Gruppe. Der Turm hat einen Eingang – viel breiter und niedriger als ein Mensch, aber immerhin offen. Baker, die weiterhin an der Spitze der Gruppe ging, eilte zum Eingang, Andrez folgte dicht hinter ihr.

Dann entsteht ein Geräusch wie von knarrenden Brettern, und Baker ... verschwindet einfach, als ob sie in ein Loch in der Luft gefallen wäre, das es nicht geben dürfte. Unmittelbar danach kommt es zu einer starken Explosion, deren Wucht Abernathy und Hughes durch den Eingang in den Turm schleudert. Abernathy steht als Erste wieder auf den Beinen. Sie sieht, wie Andrez außerhalb des Diamantturms im Staub kniet, ihr den Rücken zugewandt. „Geht weiter!“, brüllt er. „Baker ist tot. Irgendeine Falle. Hat mir wohl die Augen versengt. Ich kann jetzt nicht einmal mehr weinen. Ha! GEHT WEITER!“

Abernathy braucht keinen weiteren Befehl und schleppt Hughes' lädierten Körper einen Anstieg im Inneren des Gebäudes hoch. „Überleg's dir mal, Hughie“, redet sie auf ihren Kameraden ein und versucht dabei, das irre Lachen von Andrez zu übertönen. „Wenn wir zwei diese





Hölle hier überleben, verdoppeln wir die bisherige Höchstzahl von Überlebenden solcher Erkundungsmissionen. Vielleicht verleihen die uns sogar einen Orden!“ Hughes stöhnt ihr entgegen: „Wir sind doch verflucht nochmal schon so gut wie to...“ Bevor er den Satz beenden kann, fängt seine Analyseausrüstung an zu piepen. „Was ist denn das? Energiespitzen hier im Inneren des Turms? Lass mich runter. Na los!“

Hughes ortet die Energiespitzen schließlich: Sie stammen von einer Diamantwand, die sich scheinbar nicht von den anderen Wänden unterscheidet. Sie leuchtet auf, als der warme Atem von Hughes darauf trifft. Er atmet heftiger. Plötzlich lösen sich der Diamantturm und die Decke darüber auf wundersame Weise auf. Lichtstrahlen kommen aus den anderen Gebäuden und werden durch den Diamantsplitter konzentriert. Der konzentrierte Lichtstrahl schließlich schießt nach oben gen Himmel, gerichtet auf einen einzelnen Stern in weiter Ferne. Unten am staubigen Boden ruft der augenlose Andrez, dass er das Licht sehen kann.

So schnell, wie das Licht entstanden ist, geht es wieder aus. Und dann wieder an. Und wieder aus. Und so weiter. In den dunklen Momenten kann man in den Öffnungen der Ruinendecke eine Art Gegenleuchten von dem anvisierten Stern erkennen, der etliche Lichtjahre entfernt sein dürfte.

Abernathy seufzt und entspannt sich. „Kein Zaudern mehr, Hughie. Das muss eine Art Signalfener sein. Und wir haben es entfacht!“

„Das haben wir wohl. Aber ich frage mich ... für wen ist es gedacht?“

Abernathy sieht sich etwas ratlos um, hilft Hughes schließlich auf die Beine und antwortet mit entschlossener Stimme: „Wir

sollten hier besser nicht darauf warten, bis wir diese Frage beantworten können, oder? Ich denke, für heute haben wir genug erkundet.“ Sie begeben sich wieder aus dem Turm, um Andrez aufzusammeln und eine sichere Route zu den Geländewagen zu finden.

Die Togra-Universität wurde 2022 gegründet und widmete sich vor allem der hochmodernen Forschung in der Materialwissenschaft – das heißt, tatsächlich nutzbare Produkte genossen Vorrang vor der reinen Forschung. Dennoch erhielten die Professoren der Togra-Universität im 21. Jahrhundert mehr Nobelpreise als der Rest der Welt zusammengenommen.

Die Universität, die mit der Hilfe eines anonymen Spenders ursprünglich als Labor für die Entwicklung besserer Materialien für Duschvorhänge gegründet worden war, wuchs im Laufe der Zeit dank zahlreicher Konzernspenden für ihre Forschungsarbeit stark an. Bezeichnend für diese Phase ist das, was man sich hinter vorgehaltener Hand zu sagen pflegte: Wenn man etwas Unmoralisches wollte, musste man Noxium fragen – wollte man aber etwas Unmoralisches und Unmögliches, war Togra die richtige Adresse. Dennoch waren die Togra-Wissenschaftler größtenteils gute, ehrliche und ehrenwerte Menschen – sie waren lediglich zu erpicht auf die Suche nach der Wahrheit, selbst wenn dafür beispielsweise tausend Affenhirne nötig sein sollten.

Es ist nicht einfach, viel über die Geschichte von Menschen zu erzählen, die siebzig Jahre lang in einem Labor gesteckt haben, aber wie die erwähnten Nobelpreise zeigen, gehen die meisten bahnbrechenden Erfindungen des 21. Jahrhunderts auf die Arbeit der Togra-Forscher zurück. Es waren ihre Theorien, mit

denen die Noxium-Gesellschaft ihre Bergbautechnologie in der Schwerelosigkeit entwickeln konnte. Und es war auch die Togra-Universität, die die Solar-Dynastie bei der Klontechnik unterstützte, damit Ministerpräsident Sheng Xi (in gewisser Weise) ewig regieren kann. Und nicht zuletzt waren es die Forscher der Togra-Universität, die die Technik für die interstellaren Sonden und Kolonieschiffe entwarfen, sodass diese nahe an die Lichtgeschwindigkeit kommen konnten, ohne die Energie eines kleinen Sterns zu benötigen.

Allerdings ist der Togra-Verwaltungsrat unter der Führung des genialen Doktor Alpheus Schreiber ganz eindeutig der Überzeugung, dass Informationen „frei“ zu sein haben. Folglich ist es wahrscheinlich, dass es auch die Wissenschaftler der Togra-Universität waren, die Terra Salvum beim Bau eines eigenen Kolonieschiffs halfen. Auch dürfte es die Togra-Universität gewesen sein, die das Imperium von den Plänen



der Noxium-Gesellschaft für das Raumschiff unterrichtete. Und es waren ganz eindeutig die Togra-Forscher, die die Open-Source-KI-Kerne zur freien Verfügung stellten, die – so hat es den Anschein – die globale Erwärmung auf der Erde stoppen könnten und irgendwann auch weitere Regierungsbereiche übernehmen werden.

Irritierend für die Togra-Universität ist es jedoch, dass diese KIs auch Lilith Vermillion bei der Einrichtung ihrer datensammelnden sozialen Netzwerkseiten halfen, aus denen letztendlich der Lichtorden hervorging. Die Wissenschaftler von Togra sind größtenteils angewidert von dieser manipulativen und wissensfeindlichen Religion (obwohl man landläufig auch behauptet, dass zwei Togra-Wissenschaftler zusammen drei Meinungen hätten). Auf Pandora ist ihr oberstes Ziel die Forschung. Danach folgt die Zerstörung von Lady Lilith Vermillion.

Die Wissenschaftler und Ingenieure der Togra-Universität schätzen den menschlichen Intellekt sowie akademische Werte und haben höchsten Respekt vor der persönlichen Freiheit eines jeden Individuums. Zwar mag diese Freiheit von Zeit zu Zeit zu einem Mangel an Disziplin oder Motivation führen, aber dafür glänzt diese Fraktion mit unerreichter Kreativität und verfügt über die intelligentesten Menschen des bekannten Universums. Doch die Tatsache, dass sie intelligent sind, bedeutet nicht, dass sie auch alle nett sind.

MITWIRKENDE

Proxy Studios

DESIGN UND PROGRAMMIERUNG

Lorenz Ruhmann

Rok Breulj

GRAFIK

Soheil Khaghani

MUSIK

Charlie Armour

SOUND

Mikael Andersson

TEXTE

Dan Griliopoulos

Patrick David

Slitherine

GESCHÄFTSFÜHER

JD McNeil

ENTWICKLUNGSLEITER

Iain McNeil

OPERATIVER LEITER

Erik Rutins

TECHNISCHER LEITER

Philip Veale

MARKETINGLEITER

Marco A. Minoli

KREATIVER LEITER

Richard Evans

PR-MANAGER

Filippo Chianetta

LEITENDER GRAFIKER

Claudio Guarnerio

HANDBUCHGESTALTUNG

Myriam Bell

QA- UND PRODUKTIONSASSISTENTEN

Andrew Loveridge

Gerry Edwards

VERWALTUNG

Dean Walker

Liz Stoltz

KUNDENBETREUUNG

Christian Bassani

Paulo Costa

WEBENTWICKLUNG

Valery Vidershpan

Andrea Nicola

SINGLE USE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

READ THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT ("LICENSE") CAREFULLY BEFORE PROCEEDING TO INSTALL THE SOFTWARE. BY PRESSING "AGREE," YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PRESS "DISAGREE". THIS LICENSE AGREEMENT IS A LEGALLY BINDING CONTRACT BETWEEN YOU AND MATRIX GAMES LTD. AND/OR ITS SUBSIDIARIES, AFFILIATES OR SUB LICENSEES.

- 1. General.** This software product in its entirety is copyrighted and is protected by international law. The software and any accompanying documentation or media including this License whether on disk, in read only memory, or in any other form is licensed, not sold, to you by Matrix Games Ltd. and is for use only under the terms of this License. Matrix Games reserve all rights not expressly granted to you. The rights granted herein are limited and do not include any patents or intellectual property rights. Matrix Games expressly retains ownership of the Software itself.
- 2. Permitted License Uses and Restrictions.** This License allows you to install and use one copy of the Software on a single computer at any time. This License does not allow the Software to exist on more than one computer at a time, and you may not make the Software available over a network where it could be used by multiple computers at the same time. You may not copy, reproduce, translate, decompile, reverse engineer, disassemble, modify, or create derivative works from the assembled code or any part thereof. The software may contain an Editor that allows purchaser to create new assets, modify existing assets or files or create custom levels, scenarios or other materials for use solely in connection with the existing software ("new materials"). Purchaser is not permitted to use, or allow third parties to use the Editor and/or any new materials created, for any commercial purposes whatsoever, or in any other software, without the express prior written permission of Matrix Games Ltd. Any persons so doing is committing an offence and or a copyright violation and will be subject to appropriate civil or criminal action at the discretion Matrix Games Ltd.
- 3. Game Servers.** Use of the software by purchaser on Slitherine's servers is allowed entirely at the discretion of Slitherine, who at their sole discretion reserve the right to remove, deny or prevent any purchaser from using the Companies servers for any reason whatsoever including unreasonable, abusive or offensive language or behaviour and without consultation or notice.
- 4. Support & Multiplayer.** In certain situations and at their sole discretion Matrix Games Ltd. may refuse technical support and/or access to multiplayer or online functionality, including but not limited to the following; the user attempts or assist other to bypass security measures on the software, or the user is abusive to Matrix Games staff and or it's community, or Matrix Games has reason to suspect the user is attempting to cheat or assisting others to cheat, or Matrix Games suspect that the person or entity is not the original purchaser of the software or Matrix Games at its sole discretion has terminated the Licence.
- 5. Transfer.** Purchaser may not rent, lease, lend or sublicense the Software to any person or entity.
- 6. Termination.** This License is effective until terminated. Your rights under this License will terminate automatically without notice from Matrix Games if you fail to comply with any term(s) of this License. Upon the termination of this License, you shall cease all use of the Software.
- 7. Warranty.** This Software is provided without warranty of any kind, whether express or implied, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, which are hereby disclaimed. In no event will Matrix Games Ltd be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use, or malfunction of this software product.
- 8. Disclaimer.** You expressly acknowledge and agree that use of the software is at your sole risk and that the entire risk as to satisfactory quality, performance, accuracy and effort rests with you. The software is provided "as is"; with all faults and without warranty of any kind, and Matrix Games Ltd or their licensors, subsidiaries, affiliates or sub licensees hereby disclaim all warranties and conditions with respect to the software, express, implied or statutory. Matrix Games do not warrant against interference of your enjoyment of the software, nor that the functions contained in the software will meet your requirements, nor that the operation of the software will be uninterrupted or error-free, or

that defects in the software will be corrected. No oral or written information or advice given by Matrix Games or any authorized representative shall create a warranty. Should the software prove defective, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

9. **Limitation of Liability.** Is restricted to the full extent not prohibited by law, in no event will Matrix Games be liable for personal injury, or any incidental, special, indirect or consequential damages whatsoever, including, without limitation, damages for loss of profits, loss of data, business interruption or any other commercial damages or losses, arising out of or related to your use or inability to use the software, however caused, regardless of the theory of liability (contract, tort or otherwise) and even if Matrix Games has been advised of the possibility of such damages. In no event shall Matrix Games Ltd's total liability to you for all damages (other than as may be required by applicable law in cases involving personal injury) exceed the amount which the purchaser paid for the software or Fifty US Dollars (\$50) whichever is less. The foregoing limitations will apply even if the above stated remedy fails in its essential purpose.
10. **Controlling Law and Severability.** This License will be governed by and construed in accordance with the laws of England and Wales. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision, or portion thereof, to be unenforceable, the remainder of this License shall continue in full force and effect.
11. **Complete Agreement; Governing Language.** This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software licensed herein and supersedes all prior or contemporaneous understandings regarding such subject matter. No amendment to or modification of this License will be binding unless in writing and signed by Matrix Games Ltd. Any translation of this License is done for local requirements only. In the event of a dispute between the English and any non-English versions; the English version of this License shall govern.

