

PROJEKT PERSEPHONE
STORY BIBLE

16.01.2013

INHALTSVERZEICHNIS

1	NOMENKLATUR	2
2	BESCHREIBUNG VON TALIMA - $\mathcal{N}\mathcal{L}^2$	2
2.1	BESCHREIBUNG DER GESELLSCHAFT UND UMWELT	2
2.2	DER PLANETENWEITE ZUSAMMENSCHLUSS ZUR WELTRAUMERKUNDUNG.....	3
3	BESCHREIBUNG VON PR-399	4
3.1	BESCHREIBUNG DER UMWELT	4
3.2	BESCHREIBUNG DER KOLONIEN	6
3.3	GESCHICHTE DER NEU-TALIMEER.....	6
3.4	FUNKTIONSWEISE DER DATENHIGHWAYS	8
4	KENTAS VORGESCHICHTE	9
5	FUNKTIONSWEISE DER NANOTECHNOLOGIE	10
5.1	GRUNDLAGEN	10
5.2	ÜBERSETZUNG IN SPIELMECHANIK.....	11
6	HANDLUNGSVERLAUF DES SPIELS	12
6.1	PRÄMISSE.....	12
6.2	SYNOPSIS	13
6.3	AUSSCHNITT	14
7	FAQ	14
7.1	WIE SIEHT DIE MODERNE KULTUR DER NEU-TALIMEER AUS?	14
7.2	GIBT ES KONKURRENZ ZWISCHEN DEN DATENHIGHWAY-WÄCHTERN?.....	14
7.3	GIBT ES BÖSARTIGE NEU-TALIMEER?.....	14
7.4	WIESO TRAGEN EINIGE TROTZ DER FRIEDLICHEN UMGEBUNG WAFFEN?	15
7.5	GIBT ES VERSAMMLUNGEN? WAS IST DIE BEDEUTUNG DER WÄCHTER?	15
7.6	ERFÜLLT DAS AUSSEHEN DER NEU-TALIMEER EINEN IMPLIZITEN ZWECK?.....	15
7.7	WENN SIE NICHT NATÜRLICH STERBEN, GIBT ES DANN KEIN PLATZPROBLEM?.....	15
7.8	WIE LAUTET DER NAME DER ÜBERLEBENDEN WISSENSCHAFTLERIN?.....	15
8	HIGH CONCEPTS	16

1 NOMENKLATUR

Im vorliegenden Dokument werden folgende, spielweltinterne Begriffe verwendet:

- **Talima:** Der Planet, von dem der Protagonist und seine Rasse stammen. Es handelt sich hierbei eigentlich um den Namen eines Asteroiden im Asteroidengürtel unseres Sonnensystems.
- **Talimeer:** Die Rasse, der der Protagonist angehört.
- **Neu-Talimeer:** Die evolutionär höher entwickelte, pflanzlichere Variante der Talimeer.
- **PR-399:** Der von den Talimeern gewählte, vorläufige Name des testbesiedelten Planeten, auf dem die Neu-Talimeer leben.
- **Kenta:** Der Name des Protagonisten. Die Namen und Begriffe der Talimeer sind insgesamt an die Silbeneinteilung ostasiatischer Sprachen angelehnt.
- **Naniten:** Die aus organischer Materie hergestellten Nanoroboter, die von den Talimeern verwandt werden, um die Pflanzen auf PR-399 zu manipulieren.



2 BESCHREIBUNG VON TALIMA - 𐌹𐌺¹

2.1 BESCHREIBUNG DER GESELLSCHAFT UND UMWELT

Talima ist ein ausgesprochen fruchtbarer, sehr erdähnlicher Planet in einem fernen Sonnensystem. Die Vielseitigkeit der ökologischen Habitate ähnelt jenen auf der Erde. Die Lebensbedingungen und biologischen Bedürfnisse der Talimeer sind ebenfalls sehr menschenähnlich.

Seit der ausbrechenden Industrialisierung vor etwa 300 Jahren nahm die Besiedlungsdichte auf Talima stark zu. Die Technik machte viele Fortschritte und verbesserte die Lebensqualität erheblich. Auch die Geburtenzahlen sind aufgrund des planetenweiten Wohlstandes keinesfalls rückläufig. Dies fördert jedoch ein großes Problem zutage: Nachdem bereits unwirtliche Lebensräume auf dem Planeten besiedelt wurden und mit Mikro-Terraforming-Prozessen bewohnbar gemacht wurden (darunter Kolonien auf dem Meeresboden, aufgeforstete Wüstengebiete und Städte in Hochgebirgen, die mit Nahrung von speziell gezüchteten Pflanzen versorgt werden), geht nun der Platz auf dem Planeten aus.

Während sich die lokalen Regierungen mit Verstärkerprojekten auseinandersetzen, um diese in vertikaler Dimension zu verdichten, sah es der Planetenweite Zusammenschluss

¹ Talim.: Planet des Ursprungs des Lebens

zur Weltraumerkundung als seine Pflicht an, alternative Möglichkeiten zu evaluieren. Bereits einige Dekaden zuvor starteten Weltraumtourismus- und Besichtigungsprogramme; auf diesem Erfolg aufbauend schaffte es die Organisation, innerhalb weniger Jahre vierzehn Planeten in näherer Umgebung (das bedeutet mit Flugzeiten von unter einem Jahr zu erreichen) ausfindig zu machen, deren Gegebenheiten sich zur Vererdung eignen würde.

In den Wissenschaftsfarmen der großen Städte analysierte man also die Bedingungen der zu besiedelnden Planeten (unter denen auch welche waren, die bereits über ein Magnetfeld, eine Atmosphäre und sogar teilweise über Lebensformen verfügten) und plante Strategien, diese Himmelskörper an die für talimeerisches Leben notwendigen Bedingungen anzupassen. Die Regierungen führten planetenweite Rekrutierungspflichten ein, um Talimeer mit entsprechender Ausbildung zunächst in den Wissenschaftsfarmen, schließlich jedoch auch auf den Besiedelungskolonien auf den Planeten einsetzen zu können.

Der vielversprechendste dieser Planeten war PR-399, da auf diesem bereits Organismen lebten, die in der Lage waren, externe Energien in chemische Energie umzuwandeln; daher entschied man sich, zunächst einen großen Teil der Aufmerksamkeit auf diesen zu richten. Es wurden Kolonien errichtet, die den Verlauf der Atmosphäre-Entwicklung, der klimatischen Veränderungen und insbesondere der effizienten Bepflanzung überwachen und begleiten sollen, sodass dorthin später größere Massen von Talimeern übersiedeln können.

2.2 DER PLANETENWEITE ZUSAMMENSCHLUSS ZUR WELTRAUMERKUNDUNG



Der Planetenweite Zusammenschluss zur Weltraumerkundung, auf Talimeerisch² $\mathcal{L}^{\mathfrak{P}}\mathfrak{L}$ (Aussprache: *Talima-ta sharsuoze muo f̄s̄ø-ta selemā*), hieß zum Zeitpunkt seiner Gründung noch Planetenweiter Zusammenschluss zur Erforschung des Lebens ($\mathcal{L}^{\mathfrak{P}}\mathfrak{L}$; Aussprache: *Talima-ta sharsuoze muo ma-ta l̄asi*). Es handelte sich dabei um einen Bund der wissenschaftlichen Elite ganz Talimas, der sich zur Aufgabe gemacht hatte, eine gemeinsame Basis für die Erforschung des Lebens, seiner Grundsätze und seines Ursprunges zu schaffen. Die Forscher innerhalb dieser Organisation, in der jeder ohne größeren Aufwand Mitglied werden konnte, arbeiteten frei und ohne Finanzierungsschwierigkeiten auf verschiedenen Forschungsgebieten, die das Leben auf Talima betrafen.

² Die Talimeerische Schrift kennt 48 Lautzeichen, die zur Silbenniederschrift genutzt werden. Jedes dieser Zeichen hat jedoch auch eine inhaltliche Bedeutung. Zeichen ohne Ligaturen werden in ihrer Lautsprache gelesen, andernfalls werden sie zu ihrer inhaltlichen Bedeutung zusammengesetzt. Hochgestellte Ligaturen kennzeichnen eine Zustandsbeziehung, tiefgestellte eine Zugehörigkeitsbeziehung. Beispielsweise heißt \mathfrak{L} „sehen, wahrnehmen, kennen, erfahren“. \mathfrak{L} bedeutet „Raum, Ausdehnung, Größe“ und \mathfrak{L} „nichts, leer“. Zusammen bedeuten die letzten beiden Zeichen „raum“ („leerer Raum“) und da sie in der Zugehörigkeitsligatur von „erfahren“ stehen, bedeutet das ganze Zeichen „Weltraumerkundung“ („Erfahren des Weltraumes“).

Nichtsdestotrotz war der Zusammenschluss natürlich der Weltregierung unterstellt, und so mussten auch sie sich dem wachsenden Druck des Bevölkerungszuwachses beugen. Bereits zuvor hatten sich Fraktionen des Zusammenschlusses mit der Erforschung von Lebensmöglichkeiten auf anderen Planeten auseinander gesetzt und begonnen, Forschungsreisen auf außertalimeerische Himmelskörper durchzuführen. Der immense Erfolg dieser Expeditionen führte schließlich zu einem Ausbau von Weltraumtourismus-Angeboten, die aufgrund der kargen Planetenauswahl jedoch relativ trocken ausfielen.

Erst als die Weltregierung dem Zusammenschluss ein Forschungsembargo bezüglich aller nicht problemlösungsorientierter Experimente auferlegte waren die Wissenschaftler gezwungen, sich vollständig auf die Problematik der Überbevölkerung zu konzentrieren, zu diesem Zwecke benannten sie die Organisation um, damit ihre neuen Aufgaben darin Repräsentation fanden.

Die in zahlreichen, planetenweit verteilten Universitäten und Laboren untergebrachten Wissenschaftler reichten bald nicht aus und arbeiten zu dezentralisiert, um der Organisation ausreichend schnellen Fortschritt zu ermöglichen. Aus diesem Grund verhängte die Regierung eine Forschungspflicht; all jene Talimeer, die ein fachverwandtes Gebiet studiert hatten, wurden nach Abschluss ihres Examens zwangsrekrutiert und in zentrale Forschungsreinrichtungen geschafft, wo sie sich mit der Überbevölkerungsproblematik auseinandersetzen mussten.

Schnell entschied sich der Zusammenschluss für einen in nur 2 Flugmonaten erreichbaren Planeten und konzentrierte seine Forschung auf dessen Habitat und physiologische Bedingungen. Dabei stießen die Forscher auf eine Möglichkeit, das Pflanzenwachstum mit Hilfe der in den Pflanzen befindlichen Kleinstlebewesen zu katalysieren und so ein schnelleres Terraforming herbeizuführen.

Heute stellt die Leitung der Organisation größtenteils noch die Ausrüstungsteile und finanziellen Mittel zur weiteren Arbeit zur Verfügung; die Führung wurde längst von regierungsseitig abgestellten Experten übernommen, die überprüfen, ob alle Forscher nach wie vor auf das gemeinsame Ziel hinarbeiten, und deren Arbeit koordinieren. Die einst hehren Ziele des Zusammenschlusses, ein unabhängiges Forum für Forscher zu schaffen, in dem sie alle gleich behandelt werden und die Möglichkeit erhalten ihre Fähigkeiten auf ihre Interessengebiete zu konzentrieren, ist längst vergessen.

3 BESCHREIBUNG VON PR-399

Die Beschreibung dieses Planeten fällt entsprechend umfangreicher aus, da auf ihm die gesamte Handlung des Spieles stattfindet.

3.1 BESCHREIBUNG DER UMWELT

Auch PR-399 ist ein ziemlich fruchtbarer und mit reichen Bodenschätzen ausgestatteter Planet. An den meisten Stellen ist die Mineralienkonzentration überdurchschnittlich hoch, sodass Pflanzen, die auf diesem Boden gedeihen, stets sehr üppig wachsen. Die Lebensbedingungen auf PR-399 sind beinahe geeignet für Talimeer, was nicht zuletzt daran liegt, dass diese bereits dort gelebt haben, bevor sie sich verstärkt an die natürliche Gegebenhei-

ten des Planeten anpassten. Auch auf PR-399 herrscht eine hohe Vielfalt unterschiedlicher Lebensräume, an die sich die Neu-Talimeer jeweils hervorragend angepasst haben.

Von den Bauten, die ursprünglich von den Talimeern auf der Planetenoberfläche errichtet worden sind (d.h. die Talimeer aus der vorherigen Zeitschleifenwiederholung), sind an den meisten Stellen des Planeten nur noch Ruinen übrig, die an eine längst untergegangene Hochzivilisation gemahnen. Tatsächlich jedoch entpuppen sich die Gebäude bei näherem Hinsehen nicht als verlassene Trümmerhaufen, sondern vielmehr als noch immer bewohnte, in die pflanzliche Struktur seiner Besiedler integrierte Gebäude. Statt von wilder Flora überwuchert zu sein, wie es zunächst den Anschein hat, sind die Bauwerke stattdessen überzogen mit den Bestandteilen der Neu-Talimeer, die sich die schützenden Eigenschaften der Strukturen noch immer zum Teil zunutze machen.

Vom Weltraum betrachtet wirkt PR-399 eher karg und trostlos, was nicht zuletzt daran liegt, dass die Pflanzen darauf nicht hauptsächlich mit Chlorophyll, sondern mit einem noch viel reaktiveren, auch auf magnetische und radioaktive Strahlung reagierenden Stoff Energie synthetisieren. Dies gibt den meisten Pflanzen eine nicht-grüne Färbung und sorgt dafür, dass sie auch an zu kalten oder zu trockenen Orten fast ungehindert wachsen können; das Reagenz, das von den Naniten in ihrem Innern produziert wird, benötigt nur geringe Mengen Wasser und kaum externe Wärmezufuhr.

Wenn man sich die Neu-Talimeer von PR-399 wegdenkt, erscheint der Planet als ein gänzlich kahler, zu Teilen von Wasser bedeckter Himmelskörper, auf dem es keine Lebensformen gibt. Tierisches Leben hat sich nie auf PR-399 entwickelt, und auch andere Pflanzen existieren nicht. Letzteres ist insbesondere darauf zurückzuführen, dass die einzigen Pflanzen auf dem Planeten von Talima mitgebrachte Gewächse waren, die schließlich symbiotisch mit den Neu-Talimeern verschmolzen. Die Abwesenheit von Tieren hätte eigentlich zu einem Fehlen von Blüten und Früchten an den Pflanzen führen müssen, doch da die Neu-Talimeer intelligente und kulturelle Lebewesen sind, die in früheren Evolutionsstadien noch über die Naniten gebieten konnten, um sich selbst zu verändern, sahen sie es als künstlerischen Ausdruck, ihr eigenes Äußeres von dem anderer Neu-Talimeer abzuheben. Dieses Bestreben ist aufgrund der Annäherung zum Kollektivbewusstsein rückläufig, aber es gibt dennoch viele Individuen, die sich durch hervorsteckende optische Merkmale und sogar durch differierende Körperfunktionen von ihren Artgenossen abheben.

Die Gebäude der Neu-Talimeer wirken im Übrigen tendenziell eher archaisch, was daran liegt, dass ihre Evolution schrittweise vonstattenging. Mit der Zeit wurden die von den Talimeern entwickelten Technologien obsolet oder erfüllten Aufgaben, für die aufgrund der neuen körperlichen Gegebenheiten ihrer Erbauer kein Bedarf mehr bestand. So bauten sie diese Gerätschaften langsam ab und verwerteten die verbauten Materialien neu, was ausschließlich die mineralischen Grundfesten übrig ließ. Die Kolonien der Talimeer und die Gebäude der Neu-Talimeer stehen jedoch in keiner Verbindung; die Kolonien wurden während der Evolution abgebaut, weswegen die Orte, an denen sie schließlich erneut errichtet wurden, frei von Ruinen sind.

Ein Tag dauert auf PR-399 weniger lang als ein irdischer Tag, doch in der Nacht sind die Neu-Talimeer in der Lage, andere Energieformen als Licht zu synthetisieren. Die noch in der Umwandlung begriffene Atmosphäre sorgt für eine unirdische Farbstimmung und hat fremdartige Wetterphänomene zur Folge.

3.2 BESCHREIBUNG DER KOLONIEN

Die Talimeer begannen, auf PR-399 Besiedelungskolonien einzurichten. Diese bestehen aus Gebäuden und Gebäudekomplexen, von denen aus das voranschreitende Terraforming des Planeten überwacht wird. Die meisten dieser Bauwerke enthalten Messstationen und Notfallsaggregate, die im Falle eines plötzlichen Druck- oder Temperaturanstiegs das Überleben der stationierten Talimeer sichern können.

Da der Planetenweite Zusammenschluss zur Weltraumerkundung, der die Hoheit über das Besiedelungsprojekt innehat, aus militärischen Organisationen hervorgegangen ist, sind die Unterkünfte für die auf PR-399 stationierten Wissenschaftler entsprechend karg. Natürlich folgen sie dennoch den hohen hygienischen und technologischen Standards, den die einzelnen Regierungen vorgeben, doch sie sind weder komfortabler noch ästhetischer als notwendig.

An viele der Kolonialgebäude schließen gewächshausartige Bauten an, die zwar (aufgrund der Erfahrungen der Talimeer) viele Glasflächen erhalten, jedoch dank näherer Erforschung der Synthesereagenzien in den Pflanzen auch mit Elektromagneten und leicht radioaktiven Isotopen ausgestattet sind, sodass die Pflanzen stets Energienachschub erhalten. Innerhalb dieser Gewächshäuser wurden vor dem Zwischenfall Zuchtversuche an den Pflanzen durchgeführt. Aus diesen wurden auch energiereiche Nahrungspräparate hergestellt, um die ansässigen Talimeer zu versorgen.

Die Architektur der Kolonialgebäude besitzt eine ähnliche Formsprache wie jene der Neutalimeer, da sie sich ja zu dieser entwickelte, ist jedoch gänzlich von dieser verschieden, insbesondere, was die Wahl der Materialien und Funktionalitäten angeht.

Viele der Kolonien sind netzartig angelegt und verfügen über einen Landeplatz in der Mitte, von dem aus senkrechtstartende Raumschiffe ablegen können. Für den Notfall sind alle Gebäude über abgeschlossene Tunnel miteinander verbunden, damit auch im Falle unwirtlicher Bedingungen die Flucht gesichert ist.

Während der Erkundungsphase des Planeten stießen die Talimeer bereits auf die Ruinen ihrer Nachfahren; da sie jedoch ohnehin unterbesetzt waren und das Schaffen einer lebensfreundlichen Atmosphäre oberste Priorität hatte, um das Erkunden ohne Raumanzug zu ermöglichen (ein Zustand, der erst kurz vor der Vernichtung der Kolonien erreicht wurde), entschieden sich die Wissenschaftler, die Erforschung historischer Bauten auf einen späteren Zeitpunkt zu verschieben.

3.3 GESCHICHTE DER NEU-TALIMEER

Nachdem im letzten Zyklus (und in allen vorigen) die Talimeer ihre eigenen Nachfahren auslöschten, begannen sie, den Planeten neu zu besiedeln. Sie brachten Pflanzen aus ihrer Heimat mit und begrüntem sämtliche Lebensräume.

Die ersten Auswanderer waren Talimeer, die einen neuen Anfang brauchten und ihre alte Heimat hinter sich zu lassen wünschten. So verwundert es auch nicht, dass der Kontakt zu ihren Artgenossen schnell abnahm und schließlich nach einigen Jahrzehnten gänzlich zum Erliegen kam. So konnten sie niemals den Kontakt während des Neubeginns der Zeitschleife halten.

Die Talimeer auf PR-399 wurden alle mit den Pflanzen manipulierenden Naniten ausgestattet, die ihnen helfen sollten, binnen kürzester Zeit effektive Landwirtschaft neben ihren herkömmlichen Berufen zu betreiben. Von Beginn an waren deshalb der Wohlstand und die Nahrungsmittelverfügbarkeit gesichert, was wohl auch eine Ursache für die Abnabelung von der Ursprungswelt Talima war. Auf PR-399 begann aufgrund des immensen Wohlstandes bald darauf die Kultur zu erblühen, und auch die Wissenschaft schritt erheblich schneller voran als auf der Heimatwelt der Auswanderer. Die Städte auf PR-399 wurden schnell zu blühenden Metropolen mit den komfortabelsten Lebensumständen und einer praktisch nicht vorhandenen Unterschicht.

Kurz bevor der Kontakt zum Heimatplaneten endgültig abbrach, erfuhren die Aussiedler vom schrecklichen Schicksal der Daheimgebliebenen: Das Leben auf dem Planeten ging unter den schrecklichen ökologischen Zuständen zugrunde. Um ähnliche Umstände auf PR-399 zu vermeiden, begannen die Wissenschaftler, die Nanotechnologie weiter zu entwickeln und dafür zu sorgen, dass die Talimeer, die mit ihr ausgestattet worden sind, ebenfalls in der Lage wären, Magneto-, Radio- und Photosynthese zu betreiben und auf diese Weise unabhängig von anderen Energieformen würden. Bald darauf wurde eine solche Ausstattung Pflicht für alle Einwohner PR-399, sodass gänzlich auf eine Versorgung mit Nahrungsmitteln verzichtet und die Landwirtschaft größtenteils eingestellt werden konnte.

Im Laufe der folgenden Jahrhunderte begannen die Talimeer auf PR-399, symbiotisch mit den in ihnen befindlichen Neutrinos zu verschmelzen. Nach einigen Generationen musste keine neuen Neutrinos hergestellt werden, da Nachkommen bereits mit diesen geboren wurden. Auch die Körper der Leute begannen sich zu verändern, um den neuen Versorgungsmaßnahmen gerecht zu werden. Die Neutrinos wirkten wie ein Mutagen auf die DNS der Talimeer, sodass diese immer mehr zu den Pflanzen wurden, aus denen die Neutrinos geschaffen worden sind.

Während dieser Veränderungen begann auch die Kultur der Neu-Talimeer sich den neuen Gegebenheiten anzupassen. Sie bauten alte, obsoletere Technologien ab und führten sie der Natur zu. Ihre Kunst und Kultur wandte sich verstärkt der Natürlichkeit zu und statt Mode zu entwickeln wurde es bald normal, sich mithilfe der eigenen Neutrinos bestimmte optische Merkmale zu züchten, was bald zu einer enormen Diversität unter den Neu-Talimeern führte. Zum Informationsaustausch machten sie sich in den folgenden Jahrhunderten ihre spezifischen Eigenheiten zunutze und errichteten pflanzliche Highways, mit deren Hilfe sie kommunizieren und Informationen gedanklich austauschen und abrufen konnten.

Doch auch diese Veränderung ging nicht spurlos an der Kultur der Neu-Talimeer vorüber; der häufige Austausch mit anderen Psychen und die ständige Verfügbarkeit aller bekannten Informationen sorgten mit der Zeit dafür, dass die Persönlichkeiten einzelner Individuen zu verschwimmen begannen. Vielmehr begann ein Großteil der Neu-Talimeer, Teil eines Kollektivbewusstseins zu werden, das in Einheit handeln und agieren konnte. Bald schon wurden einige von ihnen zu „Regierungschefs“ erwählt, die als permanente Bestandteile der Datenhighways installiert wurden, um eine ständige Überwachung zu gewährleisten. Diese Überwachung war jedoch keinesfalls Teil eines böswilligen Plans sondern diente vielmehr in kompletter Einheit aller Neu-Talimeer als Schutzmaßnahme und als Möglichkeit zur Omnipräsenz auf dem gesamten Planeten.

Nach etwa 300 Jahren war diese Evolution (der Begriff wird hier entsprechen nicht-darwinistisch verwandt) vollständig abgeschlossen und das Wissen um die Geschichte und Beschaffenheit der ursprünglichen Talimeer wurde bald verdrängt durch naturnähere Informationen. Bis zu diesem Zeitpunkt hatten die Neu-Talimeer auch sämtliche mitgebrachten Pflanzen vollständig in ihre eigenen Organismen integriert oder verkümmern lassen, sodass sie als einzige Lebewesen auf dem gesamten Planeten zurückblieben.

Die Ankunft der Talimeer als Kolonialisten auf ihrem Planeten wurde in keinerlei Verbindung mit ihrer eigenen Vergangenheit gebracht, sondern stattdessen als Eingriff in ihre natürliche Ordnung gesehen. Da die Kolonialisten sich zunächst friedlich verhielten und zu Anfang auch fast nur auf passive Pflanzenstrukturen trafen, die kein eigenes Bewusstsein hatten, sondern nur Teil des 'Überorganismus' waren blieb die Autonomie der Neu-Talimeer lange unentdeckt. Erst in Kentas Abwesenheit überschlugen sich die Ereignisse und die Ureinwohner begannen, die Einwanderer, die Experimente und Veränderungen an ihren Artgenossen durchführten, zu vernichten.

3.4 FUNKTIONSWEISE DER DATENHIGHWAYS

Im Laufe der Zeit begannen die Neu-Talimeer damit, bestehende technische Infrastrukturen abzubauen und durch entsprechende organische Alternativen zu ersetzen, die durch das Zusammenwirken der Naniten wesentlich effektiver waren als ihre metallischen Pendanten. Zwar begannen die Datenhighways immer mehr und mehr Platz auf PR-399 einzunehmen; dies lag jedoch weniger daran, dass sie im Vergleich zu elektrischen Übertragungen größeren Raum erforderten, sondern vielmehr daran, dass Informationen in einer wesentlich größeren Fülle durch sie übertragen und gespeichert worden sind, als es mit technischen Mitteln je möglich gewesen ist.

Zunächst wurden die Highways nur zur Kommunikation und zur von den Neu-Talimeern hoch geschätzten Verwahrung von Wissen genutzt, doch zu diesen Zwecken gesellten sich bald weitere. Durch die fehlende Notwendigkeit anderer Zeitvertreiber (die meisten lebenserhaltenden Maßnahmen erledigten die Naniten) verbrachten die Neu-Talimeer mehr und mehr Zeit damit sich an die Datenhighways zu koppeln und Informationen mit ihren Artgenossen auszutauschen. Schließlich beschlossen einige von ihnen, ihr Bewusstsein für immer in diesem Zustand zu belassen und ihren Geist durch die Highways auf ganz PR-399 auszubreiten. Um die Sicherheit ihrer Art zu gewährleisten erklärten sich einige von ihnen gar bereit, in einem halb körperlichen, halb geistigen Zustand zu verweilen und sowohl physische als auch intellektuelle Wächter der interstrukturellen Sicherheit der Datenhighways zu werden.

Die Datenhighways bestehen aus einem aus Sicherheitsgründen an der Außenseite furchig verholzten Wurzelgeflecht, das sich wie ein Netz aus Venen und Arterien über die Oberfläche des Planeten spannt. Trotz der hölzernen Membran an der Außenseite ist die Struktur teilweise flexibel und kann eine pulsierende Peristaltik auslösen, die dazu führt, dass die organisch weitergegebenen Reize im Innern mit einer höheren spezifischen Frequenz aufgenommen und weitergegeben werden können. Als Teil ihrer Wissen verherrlichenden Kultur sahen es einige Neu-Talimeer natürlich als ihre Pflicht, die Datenhighways auf besondere Weise zu schmücken. Dies kam natürlich nicht oft vor (da ja bereits die außergewöhnlich aussehenden Wächter optische Höhepunkte darstellten), doch wenn es getan wurde, bedienten sie sich üblicher pflanzlicher Merkmale wie Blüten, Dornen, Ranken oder Blätter.

An jenen Stellen, wo die Highways sich im Boden versenken und Strukturen aufgebaut wurden, die menschlichen Schulen oder Universitäten nicht unähnlich sind, ist es den Einwohnern PR-399s möglich, sich in das Netz einzuspeisen. Bestimmte Öffnungen in der hölzernen Außenschicht erlauben einen Kontakt mit den zellulosischen Nervenbahnen im Innern. Durch Berühren mit ihrer eigenen Außenhaut gelingt es den Neu-Talimeern, einen beständigen Fluss zwischen ihren eigenen Naniten, die in das Netzwerk hineinströmen, und den Naniten des Netzwerkes, die ihren Körper zu erfüllen beginnen, herzustellen. Dadurch öffnen sie ihren Geist den vorhandenen Informationen und Persönlichkeiten, mit denen sie solcherart Kontakt aufnehmen können. Permanent versunkene Neu-Talimeer sind entweder durch dünne Verästelungen des Datenhighways überirdisch mit diesem verbunden oder halten Kontakt durch unterirdische Wurzeln.

Die Wächter sind weniger an öffentlichen Anschlüssen befestigt, sondern vielmehr Teil des Highways. Ein dicker Strang des Datenhighways endet irgendwo an ihrem Körper und ist mit diesem fest verbunden. Der Wächter befindet sich jederzeit in einer Zwischenphase von Versunkenheit und Wachzustand und kann deshalb sowohl global kommunizieren, als auch physikalisch lokal agieren.

4 KENTAS VORGESCHICHTE

Protagonist des Spiels ist Kenta (♠³), ein Talimeer aus einer mittelständischen Familie. Kenta plante, nach seiner Ausbildung einmal etwas gegen die fortschreitenden Umweltprobleme auf Talima vorzugehen, doch dazu kam es nie. Im Alter von 18 Jahren wurde er von der Regierung zwangsrekrutiert, an der Überbevölkerungsgegenmaßnahme teilzunehmen. Er musste mehrere Jahre in einer Wissenschaftsfarm unter einer der größten Städte Talimas verbringen, wo an verschiedenen Verfahren zur Vererdung anderer Planeten geforscht wurde. Obwohl er dort nicht freiwillig angestellt war stellte sich doch nach kurzer Zeit heraus, dass er über ein besonderes Geschick und Verständnis für die Funktionsweise von Mikroorganismen verfügte. Kenta jedoch war nicht bereit, dieses Geschick einzusetzen, da er sich nicht damit abfinden wollte, an einem Projekt zu arbeiten, das die Umweltprobleme auf dem Planeten nicht lösen, sondern lediglich aufschieben und auf andere Planeten ausweiten würde.

Als er eines der Experimente sabotieren wollte, in dem organische Nanoroboter zur Veränderung des Pflanzenwachstums gezüchtet wurden, wurde er dabei versehentlich selbst zum Testobjekt. Kenta war der erste Wirt für die Naniten und ergab sich seinem Schicksal als Zukunftshoffnung seines Volkes.

Mit der Zeit begannen schon die mutagenen Wirkungen der Naniten anzuschlagen, was dafür sorgte, dass Kentas Arm bereits von pflanzlichen Strukturen durchdrungen war. Er kann ihn inzwischen nutzen, um bei kurzer Konzentration magnetische und radioaktive Strahlung zu eigener Energie zu synthetisieren.

Entschlossen, diese neu gewonnenen Fähigkeiten zum Wohle des neuen Planeten zu benutzen begann Kenta, eifrig bei der Neubepflanzung mitzuhelfen – bis der Befehl von oben kam, ihn in der Anlage festzusetzen, um die Experimente am sabotierten Testobjekt nun an ihm

³ Talim.: (etwa) Unbekannte Zukunft

fortzuführen. Kenta konnte sich in der Anlage zwar noch weitestgehend frei bewegen, durfte sie jedoch nicht verlassen und musste regelmäßig schmerzhaft Experimente über sich ergehen lassen, die dem Zweck dienten, die Naniten auch auf die übrigen Talimeer auszubreiten.

Eines Tages jedoch fällt das Sicherheitssystem in Kentas goldenem Käfig aus und er kann die Anlage verlassen – nur um festzustellen, dass die einheimischen Pflanzen ein grausames Massaker an den übrigen Forschern angerichtet haben. Einzig getrieben von seinem Überlebenswillen und dem Wunsch nach Vergeltung beginnt er nun, seinen Lebenstraum, von der Regierung durchkreuzt, wieder aufgebaut und von fremdartigen Organismen erneut vernichtet, zu rächen. Dabei stößt er jedoch auf die Spuren eines Individuums, dem es vor 300 Jahren ganz genauso ergangen zu sein scheint...

5 FUNKTIONSWEISE DER NANOTECHNOLOGIE

5.1 GRUNDLAGEN

Die Naniten, die Talimeer auf PR-399 in sich aufnehmen, sind winzige, synthetische Mikroorganismen. Dabei handelt es sich um 1,9nm große Roboter, die vollständig aus organischen Materialien gefertigt werden. Der Großteil dieser Materialien und insbesondere ihre Funktionsweise entstammt Experimenten mit Neu-Talimeern, was bedeutet, dass sie eigentlich nie erfunden wurden, sondern Teil der Zeitschleife sind.

Die Naniten werden ins Blut gespritzt, woraufhin sie sich im gesamten Organismus verteilen. Der Großteil von ihnen dockt im Bindegewebe der Muskulatur an und verbindet Nerven und Muskelstränge. Wenn sie entsprechende Reize vom Nervensystem erhalten, beginnen sie damit, γ -Strahlen und elektromagnetisches Potential zu Adenosintriphosphat zu synthetisieren. Dabei verdichten sie die Energie direkt zu Materie, was die zusätzliche Aufnahme von Nahrungsmitteln überflüssig macht. Bei Bedarf können spezielle in der Magenschleimhaut sitzende Naniten dazu angeregt werden, ATP zu beliebigen Mineral- oder Vitalstoffen umzuwandeln. Weitere, in der Lunge sitzende Naniten erweitern zum einen die Volumenkapazität der Bronchien, zum anderen können sie Luftfeuchtigkeit zu Wasser kondensieren und dem Organismus zuführen.

In der Epidermis eingelagerte Naniten synthetisieren darüber hinaus ATP aus Wärme- und Lichtenergie. Sie sind jedoch auch die für das Terraforming auf PR-399 wichtigsten Naniten, da sie in der Lage sind, andere Naniten aus dem Organismus zur Oberhaut zu leiten und schließlich sogar aus dem Körper zu stoßen. Sie verändern dann ihre spezifische Funktionsweise, sodass sie entweder Cellulase zur Zersetzung Cellulose haltiger Oberflächen, Cellobiose zum Aufbau derselben oder von hochreaktivem Perikarp umschlossene pflanzliche Zytoten zur Saat solcher Lebensformen synthetisieren können.

Wenn die Lebensdauer eines Naniten sich dem Ende nähert, beginnt es, seine eigene, synthetische DNS zu replizieren; dies geschieht jedoch nicht über Ribonukleinsäure, sondern über eine Abschrift in *N*-Nitrosamine, die zum einen Körperressourcen verwenden, um neue Naniten zu produzieren, zum anderen auf die Zellen des Organismus einwirken kann, um dessen Erbgut zu verändern, sodass es die Produktion von Naniten beinhaltet. Teilweise finden sich nach dem Tod Naniten haltiger Organismen noch Zwischenstadien aus Nitrosa-

minen; Wissenschaftler können diese als Grundlage verwenden, um die spezifischen Funktionen der Naniten zu manipulieren oder erweitern.

Naniten können auch umgekehrt von der DNS einer angrenzenden Zelle übernommen werden. Auf diese Weise sind sie in der Lage, im Verletzungsfall verlorengegangene oder zerstörte Körperzellen vollständig zu ersetzen, indem sie selbst zu diesen werden. Sollten sie das tun, verlieren sie jedoch ihre spezifischen Funktionen und werden zu gewöhnlichen Körperzellen.

Sollte ein Organismus, der bereits längere Zeit mit Naniten gelebt hat, plötzlich alle verlieren oder gar selbst abstoßen, so kann er nicht weiter überleben.

5.2 ÜBERSETZUNG IN SPIELMECHANIK

Die Handlungen im Spiel lassen sich mit Hilfe der Funktionsweise der Naniten wie folgt erklären:

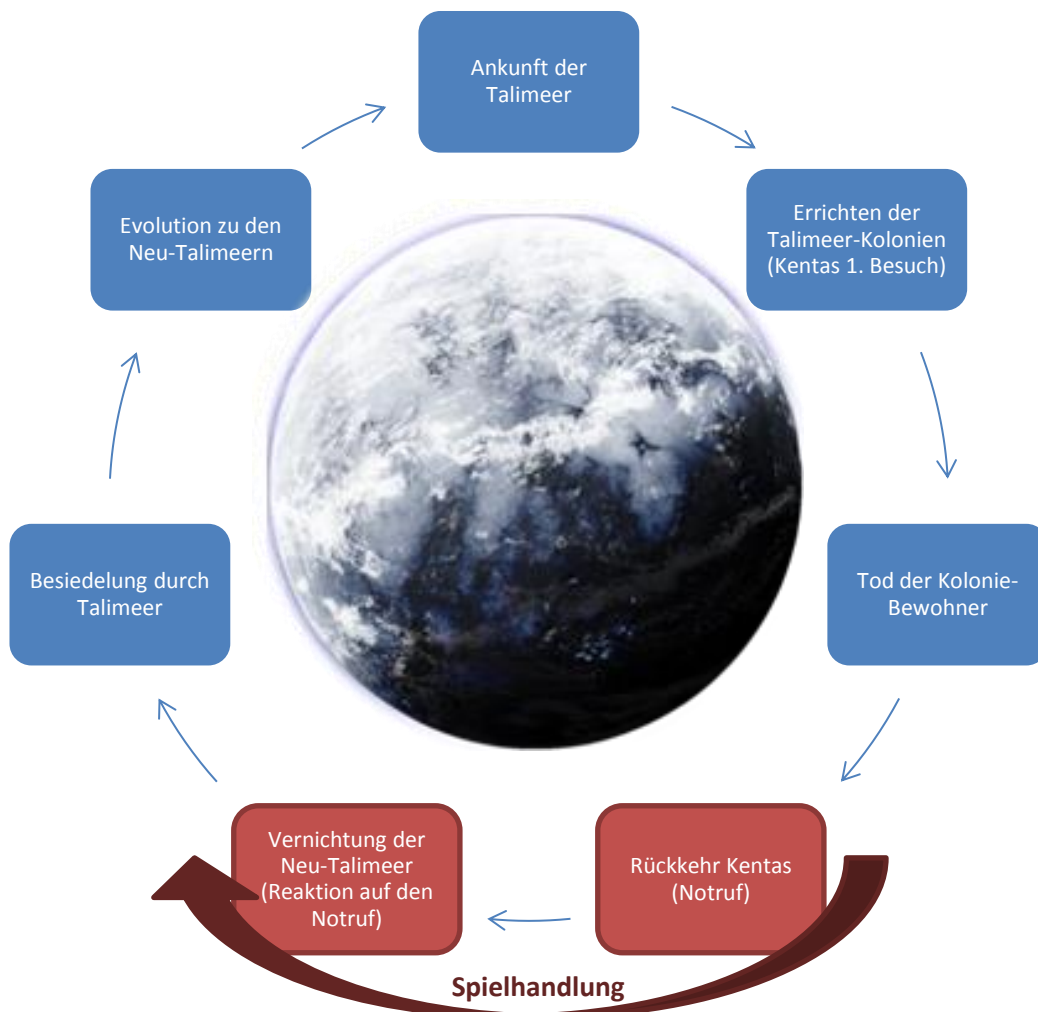
- **Nanoenergie:** Die Nanoenergie entspricht der Menge an Naniten in Kentas Körper. Wenn er Geschosse verwendet, stößt er Naniten ab, was die Menge in seinem Körper befindlicher Naniten verringert. Durch Verletzungen werden Naniten in seinem Innern angeregt, die verwundeten Körperstellen zu ersetzen, was ihre Zahl ebenfalls verringert. Sollte auf diese Weise die Anzahl der Naniten unter den kritischen Wert sinken (eine Nanoenergie-Einheit), so stirbt Kenta.
- **Synthese:** Durch entsprechende Reize regt Kenta seine Naniten zur Synthese von Adenosintriphosphat an. Mit diesem können sie sich selbst wieder replizieren, um ihre Zahl in Kentas Körper wieder zu erhöhen. Die Naniten-Konzentration ist in seinem Arm am höchsten, weswegen dieser bereits von pflanzlichen Strukturen durchdrungen ist.
- **Geschosse:** Die aus Naniten bestehenden Geschosse sendet Kenta von den Naniten in seiner Hautoberfläche aus. Diese epidermalen Naniten schicken sich selbst jedoch nicht los, sodass zumindest immer ein Punkt Nanoenergie im Vorrat verbleibt, der nur durch Verletzungen verloren gehen kann. Durch Umwandlung in entsprechende Stoffe können diese ausgeschickten Naniten pflanzliche Materie erschaffen, vergrößern oder zersetzen.
- **Nanoenergie-Punkte:** Zerstörte Organismen, die Naniten enthielten, halten diese noch eine Weile a Leben. Kenta hat also die Möglichkeit, diese Naniten aufzulesen und in sich selbst zu integrieren.
- **Upgrade-Punkte:** Hin und wieder findet Kenta in zerstörten, Naniten haltigen Organismen deren Replikationszwischenstadium aus *N*-Nitrosaminen. Mit seinem wissenschaftlichen Knowhow kann er diese Nitrosamine manipulieren, sodass aus ihnen Naniten mit veränderten (Geschosse) oder verbesserten Fähigkeiten (Verbesserungen) entstehen. So erweitert er sein Repertoire an Upgrades.
- **Schutzschild:** Ein Durchbruch in der Manipulation der Naniten gelingt Kenta durch die Entwicklung des Schutzschildes. Dabei werden impulsartig Schwärme von Naniten ausgesandt, die sich verdichten und ballistischen Widerstand bieten. Teile von ihnen kehren in Kentas Körper zurück, aber ein gewisser Teil verschleißt bei dieser Benutzung und kann nicht in seine normale Form zurückgewandelt werden.
- **Gadgets:** Unabhängig von den Naniten haben die Talimeer verschiedene Gerätschaften entwickelt, die an das zentrale Nervensystem des Benutzers andocken, um ihm

bestimmte Vorteile zu verschaffen. Diese Objekte sind jedoch nicht ausreichend ausgereift, sodass stets nur eines davon an einem Organismus befestigt sein kann. Neu-Talimeer können Gadgets nicht verwenden, aber sie tragen gelegentlich welche bei sich, die sie getöteten Talimeern entrissen haben, um sie zu dekonstruieren.

6 HANDLUNGSVERLAUF DES SPIELS

6.1 PRÄMISSE

Die Ereignisse auf PR-399 laufen seit unbestimmter Zeit in einer sich wiederholenden Zeitschleife ab, die wie folgt aussieht:



- **Ankunft der Talimeer:** Die Talimeer treffen auf der Suche nach einem Auswanderungsplaneten auf PR-399 ein.
- **Errichten der Talimeer-Kolonien:** Die Talimeer entscheiden sich für PR-399 und errichten Kolonien, um ihn zu terraformen. Kenta trifft zum ersten Mal auf dem Planeten ein und entscheidet ihn zu seiner Heimat zu machen.
- **Tod der Kolonie-Bewohner:** In Kentas Abwesenheit werden alle Kolonien von den Neu-Talimeern überfallen und die Bewohner getötet.
- **Rückkehr Kentas:** Kenta kehrt auf PR-399 zurück und findet alle ermordet vor. Es gelingt ihm, noch einen Notruf zu äußern, er kann jedoch nicht fliehen.

- **Spielhandlung:** In diesem Abschnitt findet die Handlung des Spiels statt. Sie beschreibt, wie Kenta den Planeten bereist – zunächst aus purem Überlebenswillen. Schließlich jedoch findet er immer mehr Spuren der vermeintlich untergegangenen Zivilisation, die den Planeten einst bewohnte, und es deutet sich an, was geschah.
- **Vernichtung der Neu-Talimeer:** Nachdem Kenta die Wahrheit über den Planeten erfahren hat und sich selbst begegnete trifft als Reaktion auf seinen anfänglichen Notruf die talimeerische Armee ein und vernichtet sämtliches Leben auf dem Planeten.
- **Besiedelung durch Talimeer:** Die Talimeer siedeln auf dem lebensleeren Planeten und bringen Pflanzen aus ihrer Heimatwelt mit.
- **Evolution zu den Neu-Talimeern:** Im Laufe der Jahre entwickeln sich die Talimeer zu Neu-Talimeern.

6.2 SYNOPSE

Die Spielhandlung beginnt mit Kentas Eintreffen auf PR-399. Er findet alle Bewohner der Kolonie tot vor. Nachdem Funkkontakt zu den anderen Kolonien gescheitert ist, versucht er, mit dem Heimatplaneten zu kommunizieren. Es gelingt ihm, einen Hilferuf loszusenden, bevor der Kontakt ein für alle Mal abbricht; Kenta selbst weiß jedoch nicht, ob sein Heimatplanet den Hilferuf empfangen konnte. Das Schiff mit dem er gekommen ist, wird in kurzer Zeit von den Neu-Talimeern dekonstruiert, sodass er auch nicht fliehen kann. Bei einem der verstorbenen Wissenschaftler findet er einen Hinweis auf die ehemalige Hochkultur auf dem Planeten. Er schöpft neue Hoffnung, da er vermutet, in den Ruinen dieser Zivilisation Zuflucht und eventuell Überlebende seiner eigenen Spezies zu finden – wie sonst sollte einer der Wissenschaftler an ein Relikt aus einer der Ruinen gelangt sein?

Angespornt von diesem Lichtblick und seinem eigenen Zorn zieht er los, um die Ruinen dieser Zivilisation zu finden. In der nahe gelegenen verlassenen Stadt findet er tatsächlich in einem Keller die Spuren eines seiner Kollegen, jedoch nicht ihn selbst. Stattdessen findet er weitere Hinweise auf die Geschichte der früheren Hochkultur. Zu diesen Hinweisen gehören auch übrig gebliebene Elemente aus der Zeit der Kultur, wie beispielsweise Datenträger, Schriftstücke oder Bilder. ***

Mehreren parallelen Spuren folgend trifft Kenta schließlich den Wissenschaftler, der sich in einem defekten Raumschiff einschließen konnte, das jedoch nach und nach von den Neu-Talimeern dekonstruiert wird. Kenta kann ihn retten und erfährt von ihm, dass es eine Gruppe von Überlebenden gibt, die sich in einer Höhle verschanzt haben. Zusammen reisen sie dorthin. Kenta wird von einigen der dort ansässigen Flüchtlinge beauftragt, ihnen Nahrung zu bringen, da sie mit den Naniten bisher keine lebenserhaltende Symbiose eingegangen sind. Auf dem Rückweg wird Kenta von den Neu-Talimeern in eine Falle gelockt und muss einen längeren Umweg nehmen. Bei seiner Rückkehr ist die Höhle gestürmt und die Überlebenden ermordet.

In nahe gelegenen Ruinen findet Kenta schließlich Aufzeichnungen von jemandem, der wie sich später herausstellt er selbst ist. Dieser Spur, die er zunächst von einem weiteren Überlebenden oder jemandem der ehemaligen Hochkultur zu stammen glaubt, folgt er. Schließlich trifft er in einem abgeschlossenen Ort eingesperrt diejenige Person, zu der er sich selbst entwickeln würde. Er erfährt von der Zeitschleife und der Geschichte des Planeten (was alle offenen Fragen beantwortet), indem er sich mit seinem anderen Ich symbiotisch vereint,

doch kurz darauf kommt die Streitkraft von seiner Heimatwelt auf den Planeten und vernichtet alles Leben und die Ruinen auf dem Planeten – was dazu führt, dass er selbst ebenso wie sein voriges Ich eingesperrt wird, bis er sich selbst erneut findet.

6.3 AUSSCHNITT

Der bearbeitete Level spielt sich an der mit *** markierten Stelle in der oberen Synopse ab. Er beginnt mit dem Verlassen des Gebäudes, in dem Kent den Wissenschaftler vermutet. Dank der Informationen der Fundstücke aus diesem Gebäude weiß Kenta, dass die Pflanzen mittels der Highways miteinander kommunizieren können und an ihnen Wächter positioniert sind, die alle Handlungen auf dem Planeten koordinieren. Er plant, den nächstgelegenen dieser Wächter zu finden und zu vernichten. Zudem kann er den Spuren folgen, die der überlebende Wissenschaftler hinterlassen hat, um dessen Aufenthaltsort zu finden.

Der Levelausschnitt endet noch vor Finden der Wissenschaftlerin und schließt die Vernichtung eines Bossgegners nicht mit ein. Der Name des Tales lautet **Sifekan** (𐌆𐌰𐌹𐌰⁴).

→ Siehe „Questdesign01.pdf“

7 FAQ

7.1 WIE SIEHT DIE MODERNE KULTUR DER NEU-TALIMEER AUS?

Die Freizeitbeschäftigungen der Neu-Talimeer beschränken sich fast ausschließlich auf Austausch von Wissen und Erschaffen von konzeptionellen Ideen. Einige, die sich vollständig ins Kollektivbewusstsein zurückgezogen haben, tun das als geistige Entität, andere müssen sich dazu an bestimmte Orte bewegen, um Teil des Ganzen zu werden, oder machen es für sich innerhalb ihres sehr hoch entwickelten Geistes.

7.2 GIBT ES KONKURRENZ ZWISCHEN DEN DATENHIGHWAY-WÄCHTERN?

Die Datenhighway-Wächter leben in völliger Harmonie, da sie ja quasi keine eigenständigen Individuen mehr sind, sondern zum gleichen Organismus gehören.

7.3 GIBT ES BÖSARTIGE NEU-TALIMEER?

Es ist nicht ausgeschlossen, dass es bössartige Neu-Talimeer gibt, die andere umbringen, aber wenn, dann ist das ausgesprochen selten, da fast alle bereits ihr Bewusstsein einmal im Kollektivbewusstsein versenkt haben und wissen, welcher Wert ihm innewohnt.

Die meisten Neu-Talimeer sind in hohem Maße altruistisch (auch wenn es in ihrer Lebensumgebung nicht den geringsten Grund gibt, altru- oder egoistisch zu sein, da dies ja nur unter beschränkten Ressourcen von Bedeutung wäre). Neu-Talimeer sind darüber hinaus bereits so sehr mit Naniten erfüllt, dass sie stets genug davon besitzen und nicht die ihrer Artgenossen benutzen müssen.

⁴ Talim.: (etwa) feuerfarbene Berge

7.4 WIESO TRAGEN EINIGE TROTZ DER FRIEDLICHEN UMGEBUNG WAFFEN?

Viele der Waffen an Neu-Talimeern sind nur optische Dekoration (wie bei uns ja auch viele Leute ihre Zimmer mit Schwertern und Pistolen schmücken), und sie setzen sie dann unter der Belagerung aus Improvisationsgründen ein. Es gibt jedoch noch zwei weitere Gründe: Einige Neu-Talimeer mögen ihr Leben lang paranoid gewesen sein und haben deshalb stets Waffen an ihren Körpern gehabt, um sich im Ernstfall verteidigen zu können. Der Hauptgrund für die Waffenvielfalt ist jedoch, dass das Kollektivbewusstsein auf die Invasion der Talimeer aufmerksam geworden ist und sich die ganzen Neu-Talimeer deswegen zu Kampfmaschinen haben mutieren lassen, um die Eindringlinge abzuwehren. Je mehr Kenta von ihnen tötet, desto dringlicher wird dieser Verteidigungsfall, weswegen im Laufe des Spieles immer stärkere Feinde auftreten.

7.5 GIBT ES VERSAMMLUNGEN? WAS IST DIE BEDEUTUNG DER WÄCHTER?

Die Verbindung zum Kollektivbewusstsein ist bei den Neu-Talimeern, die noch über ihren eigenen Körper gebieten, nicht dauerhaft und deswegen müssen sie, um sich in der Gesamtheit zu versenken, zu bestimmten Versammlungen gehen. Neu-Talimeer, die den Kontakt zum Highway verlieren, stehen etwa so da, wie Menschen ohne Internet oder sogar ohne Strom, es hat jedoch keinen unmittelbaren Einfluss auf ihr Wohlbefinden (abgesehen wie gesagt von der Informations- und Notruf-Verfügbarkeit). Die Wächter sind nicht unbedingt notwendig für den Datenhighway; solange wenigstens einer am Netz ist, funktioniert es einwandfrei. Sie dienen mehr als zentrale Ansprechpunkte und Sicherer des Netzes und bieten Informationen für Neu-Talimeer, die nicht ständig ihr Bewusstsein versenken wollen. Sollte ein Wächter zerstört werden, fehlt in diesem Bereich bloß der Ansprechpartner für den Highway und dessen Energiedichte lässt nach, was vor allem bedeutet, dass nicht dauerversenkte Neu-Talimeer keinen Zugriff mehr auf das Kollektivbewusstsein haben.

7.6 ERFÜLLT DAS AUSSEHEN DER NEU-TALIMEER EINEN IMPLIZITEN ZWECK?

Alle Dekoration an den Körpern der Neu-Talimeer ist pure Kosmetik und sie tragen es, weil sie es cool finden - sie sind quasi ihre eigenen Designer und können auf diese Weise höchst individuell erscheinen. Es gab eine Zeit, da sahen sie noch viel unterschiedlicher aus, doch im Verlaufe ihres Zusammenwachsens haben sich einheitlichere Stil-Richtlinien etabliert.

7.7 WENN SIE NICHT NATÜRLICH STERBEN, GIBT ES DANN KEIN PLATZPROBLEM?

Da moderne Neu-Talimeer ausgesprochen weitsichtig sind, gibt es natürlich kein Platzproblem. Wenn es genug von ihnen gibt, knospen sie sich einfach nicht mehr oder beginnen, kleiner zu werden.

7.8 WIE LAUTET DER NAME DER ÜBERLEBENDEN WISSENSCHAFTLERIN?

Sie heißt Sesherla (𐌆𐌆⁵) und war eine der leitenden Wissenschaftlerinnen im Bereich der energiereichen Nahrungsbeschaffung.

⁵ Talim.: (etwa) Licht-Kunst

8 HIGH CONCEPTS

Character Concept für Kenta

Die Talimeer spiegeln in ihrem Äußeren ihre zu Teilen dem irdischen Menschen überlegene Evolutionsstufe wieder. Ihr Körper betont in Form und Farbe ihre Voraussicht und Intelligenz, unterstreicht zugleich jedoch auch ihre Fremdartigkeit, ohne sie gänzlich unmenschlich wirken zu lassen. Sie wirken weder bedrohlich noch wild, sondern vielmehr friedlich, neugierig und still.

Kenta im Speziellen bringt durch sein Äußeres sein zum Teil rebellisches Inneres zum Ausdruck. Diese Eigenschaft ist jedoch nur in Andeutungen vorhanden; der vorherrschende Eindruck ist der eines eigenständigen jungen Mannes, der sein Schicksal und das eines ganzen Planeten nun selbst in die Hand nimmt. Er wirkt keinesfalls hilflos oder ängstlich.

Im Spielverlauf verändert sich sein Äußeres und insbesondere sein Arm, der schon zu Spielbeginn verformt ist, immer weiter zu einer pflanzlichen Form. Damit einher geht eine Veränderung seiner Farbsprache, die sich weiter jener der Neu-Talimeer annähert. Diese Verwandlung geht in fünf Schritten vorstatten; für unseren Ausschnitt ist jedoch nur der zweite von Bedeutung.

Character Concept für Neu-Talimeer

Die Neu-Talimeer weisen eine enorme Diversität untereinander auf, die jener der Pflanzen auf der Erde in nichts nachsteht. Trotzdem gleichen sie irdischen Pflanzen mitnichten; ihre Farbgebung lässt auf eine alternative, nicht Chlorophyll abhängige Energiegewinnung schließen und auch ihre Körperformen wirken fremdartig und außerirdisch, ohne jedoch die eindeutige Identifikation als Pflanzen zu behindern.

Sie wirken bedrohlich und überlegen und sollten dem Spieler gerade in den anfänglichen Spielphasen keinesfalls ermöglichen, sie mit der Hochkultur, deren Spuren auf dem Planeten zu finden sind, in Verbindung zu bringen. Ihre Andersartigkeit sollte so befremdlich sein, dass ein Erbarmen mit ihnen zunächst ausgeschlossen scheint. Selbst die hübschen, dekorativen Vertreter ihrer Art wirken weniger beschaulich, sondern vielmehr wie ein beklemmendes Diorama abstoßender Schönheit.

Concept für talimeerische Architektur

Die Kolonialbauten der Talimeer wirken sehr steril und außerirdisch. Sie erinnern zwar an menschliche Wissenschaftsstationen, man sieht ihnen die Ausrichtung auf maximale Effektivität jedoch an. Auch lässt sich an manchen Stellen erkennen, dass sie unter relativem Zeitdruck entstanden sind. Trotzdem sind sie natürlich so stabil errichtet, dass ihr eigentlicher Zweck – das Abschirmen ihrer Bewohner vor lebensfeindlichen Bedingungen – noch erkenntlich ist.

Die Bauten wirken keinesfalls wohnlich oder bequem sondern schlicht und einfach praktisch. Die Beleuchtung ist auf das Notwendigste beschränkt und nicht auf die persönlichen, sondern lediglich auf die professionellen Bedürfnisse der Anwohner eingerichtet. Insgesamt wirkt das Innere der Kolonien leicht deprimierend, aber es wohnt ihnen auch ein Hauch der Sicherheit inne.

Concept für neu-talimeerische Architektur

Die Gebäude der Neu-Talimeer ähneln in ihrer Formsprache nur leicht jener der Kolonialbauten. An sich wirken die Gebäude archaisch, was daran liegt, dass die Talimeer während ihrer Evolution anfangen, alle für sie unnötig gewordene Technologie abzubauen und der Natur zurückzuführen. Die Architektur der Gebäude an sich ist sehr schick und folgt einer eigenen, fremdartigen Ästhetik, ist jedoch weitestgehend frei von modernen Materialien wie Glas oder verarbeitetem Metall. Trotzdem lassen sich Spuren und Überreste dieser Dinge vielerorts entdecken.

Neu-talimeerische Architektur hat einen mystischen Anschein und wirkt teilweise sehr sakral; sie spart auch nicht an prunkvollen Elementen, die jedoch zum Teil Opfer der Zeit geworden sind. In ihnen fühlt es sich an wie in einem längst vergangenen Mythos, dessen faszinierende Welt nur einen Fingerbreit entfernt liegt.

Trotzdem hängt der Architektur etwas Melancholisches an; die Pflanzen, die ja zunächst für ein bloßes Zeichen der Ausgestorbenheit gehalten werden, wirken wie ein Leichentuch über den Spuren der einst strahlenden Zivilisation, die hier begraben liegt.

Concept für inaktive Neu-Talimeer

Einige Neu-Talimeer entscheiden sich, ihr Bewusstsein vollständig in das Kollektivgedächtnis zurückzuziehen. Ihre Körper werden dann zu leblosen Pflanzen, die in der Umgebung existieren und Energie für die Datenhighways synthetisieren.

Diese Pflanzen heben sich für gewöhnlich schon rein optisch von ihren beweglichen Brüdern und Schwestern ab. Sie wirken sowohl in ihrer Färbung als auch in ihrer Formsprache wesentlich passiver und weniger aggressiv als bewegliche Talimeer. Ihre Formen ähneln zudem denen irdischer Pflanzen, unterscheiden sich jedoch auf eine merkwürdige Art und Weise von diesen. Man sieht ihnen die andersartigen Bedingungen auf PR-399 deutlich an.

Solche Neu-Talimeer, die dem Spieler als Hindernisse begegnen, heben sich wiederum von den passiven Dekorationspflanzen ab. Sie symbolisieren durch eine feste Farbsprache ihre Interaktivität, bzw. sieht man ihnen ihren Zweck (Schwachstellen, die mit Zerstörung beschossen werden sollen, etc.) für gewöhnlich an.

Pflanzen, die als spielmechanische Fallen konstruiert sind, sind nicht bei der ersten Begegnung eindeutig als solche zu erkennen, besitzen jedoch ein einprägsames Äußeres, das ihren Wiedererkennungswert erhöht. Ihr Äußeres wirkt jedoch bedrohlicher als das der Hintergrundpflanzen; sie sind quasi ein optisches Zwischenstück zwischen diesen und den beweglichen Feinden.

Alles in allem wirken die Pflanzen auf PR-399 sehr außerirdisch und urtümlich, und jede erweckt den Eindruck, sie wäre giftig oder zumindest nicht vertrauenswürdig. Sie alle könnten einem düsteren Albtraum entstammt sein, ohne jedoch zu ablenkend für das Spielerauge zu wirken.

Concept für Datenhighways

Die Datenhighways wirken wie riesige, monumentale Bestandteile eines übergreifenden Organismus'. Wie die pulsierenden Adern eines gigantischen Lebewesens ziehen sie sich über die Planetenoberfläche. Ihre furchige und rustikale Struktur erweckt den Eindruck von Unzerstörbarkeit.

Die Teile des Highways wirken, als sein sie schon immer dort gewesen, und schmiegen sich an die sie umgebenden Formen und Gegebenheiten. Die Strukturen wirken jedoch nicht wie allzu natürliche Bestandteile der Fauna, sondern eher wie ein egelartiger Parasit, der alles anorganische auf dem Planeten zu umschlingen droht.