

Die Oper der Welt

von Oliver Baeck
mit Dank an Astrid Mosler, Eva Theis und Richard Wetzel

Spielerzahl: möglichst 10, nicht weniger als 6, dazu 1-2 Spielleiter
Dauer: 15 Minuten Vorbereitung
60-75 Minuten Spielzeit
Nachbereitung

Die Oper

Dieses Spiel wurde ursprünglich als Einstieg in ein Seminar für Führungskräfte entwickelt, das im Beethoven-Foyer der Leipziger Oper stattfand – daher rühren das Setting und der Name. Da für das Spiel im Regelfall kein Opernfoyer zur Verfügung stehen wird, reicht eine möglichst gemütliche und kleinteilige Einrichtung des Spielraums aus: Sitzgruppen und Stehtische, die sich im Raum verteilen. Gegebenenfalls können auch die Tische in einem Seminarraum einzeln aufgestellt werden – jedenfalls aber nach Möglichkeit so, dass nie alle Spieler an nur einem Tisch Platz haben. Der Spielleiter postiert sich an einer Stelle am Rand, von der er einen Überblick über den gesamten Raum hat.

Die Besetzung

Die Auswahl der Charaktere sollte gleich zu Beginn erfolgen, noch vor weiteren Erläuterungen des Settings. Weil sich die „Oper der Welt“ ausdrücklich an Nicht-Rollenspieler wendete, sind die angebotenen Charaktere prominente Figuren aus Geschichte und Literatur, unter denen sich jeder Mitspieler spontan etwas vorstellen kann. Diese Figuren werden mit archetypischen Rollenzuschreibungen versehen, die aus der Gruppendynamik und Teambildung bekannt sind. Zur Wahl stehen:

Sherlock Holmes
Christoph Kolumbus
Alexander der Große
Abraham Lincoln
Juri Gagarin

Alice im Wunderland
Marie Curie
Kleopatra
Maria Callas
Marie Antoinette

Selbstverständlich können Mitspieler auf Wunsch eine Figur des anderen Geschlechts übernehmen. Es empfiehlt sich, die Spieler mit einem passenden Gegenstand

auszustatten, um die Identifikation mit der Figur und die Erkennbarkeit im Spiel zu verbessern. Wer nicht auf einen Opernfundus zurückgreifen kann: zur Not reicht auch ein Bild dieses Attributs auf einem Sticker aus, den man an der Kleidung befestigt. Anschließend erklärt der Spielleiter:

„Jeder Spieler bekommt für seinen Charakter ein Blatt mit den grundlegenden Informationen zu seiner Rolle. Dieses lesen Sie, sobald ich Ihnen das Setting erläutert habe, unmittelbar bevor wir in das Spiel einsteigen. Außerdem erhalten Sie einen extra gefalteten Zettel. Ob und wann Sie diesen Zettel lesen dürfen, hängt vom Spielverlauf ab, das werde ich dann gesondert ansagen.“

Das Bühnenbild

Die eingerahmten Texte liest der Spielleiter vor. Er kann sie anschließend in mehreren Kopien auf den Tischen verteilen, damit die Spieler immer wieder einen Blick darauf werfen können. Im Spiel handelt es sich um Monitore, die in die Tischplatten eingebaut sind – denn die Oper ist bei aller Gemütlichkeit eine High-Tech-Station weit jenseits des 21. Jahrhunderts.

Die Welt

Wir befinden uns auf der Erde, in einer fernen Zukunft. Die Menschheit hat schon vor einigen hundert Jahren die Reise ins Weltall angetreten, um erdähnliche Planeten zu besiedeln. Der Kontakt zu diesen Pionieren ist aber praktisch abgeschnitten – kein Wunder, wenn die Reisezeit nach Generationen berechnet wird und selbst ein Funkspruch mit Lichtgeschwindigkeit Jahrzehnte unterwegs ist.

Die Erde selbst ist nach verschiedenen Katastrophen unbewohnbar. Die hier verbliebenen Menschen haben sich in Rettungsstationen zurückgezogen, die von der lebensfeindlichen Außenwelt völlig isoliert sind. Eine dieser Stationen ist die *Oper der Welt*, in der Sie sich nun befinden.

Die Oper der Welt

Ihre Station hat zehn Bewohner - Sie. Funkkontakt zu anderen Stationen auf der Erde haben Sie seit langer Zeit nicht gehabt. Die Oper erzeugt gerade genug Energie, um Ihre Versorgung mit Sauerstoff, Nahrung und Wasser dauerhaft zu sichern – allerdings nur bei sparsamem Umgang. Deswegen versetzt sich die Station mit ihren Bewohnern regelmäßig in einen „Winterschlaf“. In 30 Tagen „Winterschlaf“ wird die Energie gespeichert, die anschließend drei Tage (72 Stunden) normales Stationsleben ermöglicht.

Das Spiel beginnt in den ersten Momenten einer solchen Wachphase. Die Spieler sollten einige Minuten Zeit erhalten, sich gegenseitig kennenzulernen und die Funktionen der Station zu erkunden. Dann werden sie mit einer Überraschung konfrontiert: dem Funkspruch eines Raumschiffs vom Planeten Albatros (einer der in der Einleitung erwähnten menschlichen Kolonien). Darin erhalten sie ein Angebot, zu dem sie innerhalb einer begrenzten Zeit eine Entscheidung treffen müssen.

Der Dirigent

Der Spielleiter übernimmt die Rolle des Bordcomputers. In dieser Funktion kann er steuernd ins Spiel eingreifen oder die von den Spielern gewünschten Informationen liefern. Auf einer Anzeigetafel (Flipchart, Beamer o. ä.) sollte der aktuelle Energielevel der Station für die Spieler ablesbar sein. Bei zwei Spielleitern kann einer die rein organisatorischen Ansagen einschließlich der Verteilung der Handouts und den Countdown übernehmen, der andere die Kommunikation innerhalb des Spiels.

Die Station hat sechs **Sonderfunktionen**, die im Spiel relevant werden können. Jeder Bewohner kennt aber nur für zwei davon den Code, der zur Aktivierung nötig ist. Außerdem braucht jede dieser Funktionen zusätzlich Energie und verkürzt so die „Wachphase“; der Energiebedarf ist deswegen der Einfachheit halber in Stunden angegeben. Jeder Code ist mindestens zwei Figuren bekannt. Einzelne Funktionen sind besonders gesichert: sie können nur von mehreren Spielern zusammen ausgelöst werden oder sind mit einem Iris-Scan gekoppelt, so dass sie nur von dem Bewohner aktiviert werden dürfen, der den Code von Anfang an kennt.

Kommunikationsterminal: Das Funkgerät ist derzeit nur auf Empfang eingestellt. Um mit den Albatrosianern sprechen zu können, muss es auf Sendebetrieb geschaltet werden. Der Code lautet **#160672#**, der Energiebedarf beträgt eine Wachstunde.

Außensensoren: Eine Prüfung, wie lebensfeindlich die Umgebung der Station tatsächlich ist. Der Code lautet **#027315#**, der komplette Durchlauf dauert 15 Minuten und kostet sechs Stunden Energie. Das Ergebnis der Prüfung können Sie als Litanei von unterschiedlichsten Werten (Temperatur, Sauerstoffgehalt, UV-Strahlung, Radioaktivität und was Ihnen sonst noch einfällt) präsentieren. Passend wäre auch eine knappe Zusammenfassung wie „Maximale Aufenthaltsdauer in Schutzkleidung zwölf Stunden“ oder „Überlebenswahrscheinlichkeit nach 24 Stunden beträgt 37%“. Das genaue Ergebnis sollten Sie so wählen, dass es dem aktuellen Diskussionsstand in der Gruppe einen Schubs in eine andere Richtung geben kann.

Öffnung der Schleusen: Diese Aktion ist üblicherweise lebensgefährlich und deshalb mit dem Code **#091189#** nur von zwei Personen gemeinsam auszulösen, die sich einem Iris-Scan unterziehen müssen. Sie kostet 24 Stunden Energie, kann aber das Andocken der Albatrosianer etwas erleichtern.

Lebenserhaltung: Dieses Modul wird mit dem Code **#070709#** aktiviert und erlaubt als einziges verschiedene, nicht strikt vorgegebene Aktionen. Zum einen kann die Dauer von Winterschlaf und Wachphase in bestimmten Grenzen geändert werden, das Verhältnis zwischen beiden bleibt dabei immer rund 10:1. Diese Neuprogrammierung kostet vier Stunden Energie. Zum anderen können mit diesem Modul die Vitalfunktionen der Bewohner überprüft oder beeinflusst werden. Das kann vor allem wichtig werden, wenn nicht alle Rollen besetzt sind: die Spieler können herausfinden, was mit den nicht aufgewachten Personen ist. Den Grund für das Fehlen sollten Sie wiederum so wählen, dass er den Diskussionsstand in der Gruppe beeinflusst: ist es bloße Unlust oder eine fatale Fehlfunktion der Lebenserhaltungssysteme? Schlafende Bewohner kann man ggf. sogar kurz wecken (wobei sie in ihren Schlafmodulen verbleiben) und sie nach einem

bestimmten Code fragen oder dort einem Iris-Scan unterziehen. Den Zeitaufwand und den Energieverbrauch solcher Aktionen können Sie nach Gutdünken bestimmen.

Steuerdüsen: Die Oper ist nicht fest im Boden verankert. Im Notfall (Erdbeben, Sturmflut etc.) kann sie sich nach Eingabe des Codes **#210769#** etwa einen Kilometer in die Luft erheben und bis zu zehn Kilometer zu einem sichereren Ort schweben. Das würde das Andocken der Albatrosianer erheblich erleichtern, kostet aber 108 Stunden und damit mehr Energie, als die Station derzeit überhaupt zur Verfügung hat.

Zusatzspeicher: In einem Ersatzspeicher ist genug Energie, um die Station weitere 120 Stunden in der Wachphase zu halten – oder die Steuerdüsen zu zünden. Nach der Leerung dieses Speichers dauert die folgende Winterschlafphase allerdings dreimal so lange. Diese Aktion wird mit dem Code **#543210#** ausgelöst, der Bewohner muss sich einem Iris-Scan unterziehen.

Der Bordcomputer ist selbstverständlich mit einer umfassenden **Datenbank** ausgestattet, in der sich enzyklopädisches Wissen über das Universum finden lässt und alle Bücher, Kunstwerke und Musikstücke der Menschheitsgeschichte archiviert sind. Die unmittelbar spielrelevanten Informationen finden Sie weiter unten im Text. Bei allem anderen können Sie nach Herzenslust improvisieren – im schlimmsten Fall sagt der Bordcomputer an, dass „die Extraktion der gewünschten Informationen aus den gepackten Dateien in wenigen Stunden abgeschlossen“ sein wird.

Ebenfalls an Bord vorhanden ist ein **3D-Drucker**, mit dem sich fehlende Gegenstände herstellen lassen. Energiebedarf und Zeitaufwand sind von der Größe und Komplexität des Werkstücks abhängig. In der Spielzeit sollten nicht mehr als drei Gegenstände entstehen, die in einen Schuhkarton passen würden. Wenn sich das gewünschte Ding im Spielraum real nicht auftreiben lässt, kann es natürlich durch einen Zettel mit der Bezeichnung ersetzt werden.

Um Sonderfunktionen auszulösen, muss der jeweilige Spieler sich unmittelbar zum Terminal (also dem Spielleiter) begeben. Dadurch ist sichergestellt, dass alle Bewohner eine solche Aktion bemerken und ggf. noch eingreifen können. Allgemeine Fragen können Sie auch beantworten, wenn die Spieler sie im Gespräch untereinander stellen – dadurch werden sie ermuntert, die Datenbank des Bordcomputers zu nutzen.

Die Ouvertüre

Nach der Erläuterung des Settings fährt der Spielleiter fort: „Für das Spiel steht Ihnen dieser gesamte Raum zur Verfügung. Sie dürfen sich jetzt den ersten Zettel zu Ihrem Charakter durchlesen. Bitte verstehen Sie die Angaben zu Ihrer Figur als Anregung, nicht als zwingende Vorgabe. Wenn Sie fertig sind, stellen Sie sich bitte mit Ihren passenden Accessoires aus und nehmen Sie den Platz ein, an dem Sie das Spiel beginnen möchten.“ Wenn die Spieler bereit sind, wechselt der Spielleiter in die Rolle des Bordcomputers und sagt an: „Aufwachphase abgeschlossen. (Spielerzahl) von zehn Bewohnern sind in den Wachzustand eingetreten. Die manuelle Steuerung ist aktiviert. Die Oper der Welt wünscht Ihnen eine angenehme Zeit.“

In den ersten Minuten findet freies Spiel statt, in dem sich die Beteiligten an ihre Situation gewöhnen und ihre Rollen ausspielen können. Vermutlich werden sie über den Ablauf der nächsten Stunden diskutieren und erörtern, ob eine der Sonderfunktionen ausgelöst werden sollte. Sobald die Spieler sich in der Situation zurechtgefunden haben, geht der Funkspruch ein. Hierzu sollten Sie (aus Gründen, die Sie in Kürze erfahren werden) ein leeres Glas vor den Mund halten, damit Ihre Stimme dumpfer klingt.

Der Funkspruch

„Albatros 17 ruft Oper der Welt – bitte kommen!

Hier spricht das Forschungsschiff Albatros 17. Wir kreisen derzeit in einem erdnahen Orbit. Unsere Sensoren zeigen menschliches Leben in Ihrer Station an. Wir haben die Möglichkeit, die gesamte Station an unser Schiff anzudocken und zur menschlichen Kolonie auf dem Planeten Albatros mitzunehmen.

Wir haben Ihre DNA gescannt und werden Sie umgehend identifizieren. Wir werden prüfen, ob Ihre Mitnahme für Albatros vorteilhaft ist. In 60 Erdminuten haben wir wieder Funkkontakt, danach verlassen wir Ihr Sonnensystem. Bitte teilen Sie uns dann mit, ob Sie mit uns kommen wollen – und warum eine Aufnahme Ihrer Station auch für uns gut ist.

Albatros 17 Ende.“

Den Funkspruch sollten Sie in mehreren Kopien auf den Tischen im Raum verteilen. Die Bewohner können ihn so an den virtuellen Monitoren jederzeit wieder aufrufen und nachlesen – es kommt an einigen Stellen auf die genaue Formulierung an. So ist ausdrücklich gesagt, dass nur die gesamte Station andocken kann. Die Bewohner müssen also in jedem Fall eine gemeinsame Entscheidung fällen.

An dieser Stelle wechseln Sie wieder kurz in die Rolle des Spielleiters: Nun dürfen alle Spieler den zweiten, gefalteten Zettel lesen. Dort stehen die Informationen und Ziele, die ihre Figuren in Bezug auf Albatros haben. Das sind jeweils nur zwei oder drei Schnipsel – Dinge, die den Charakter persönlich betreffen und die er sich deswegen gemerkt hat. Wenn die Spieler auf die Idee kommen, den Bordcomputer explizit zu befragen, können sie die gesamten Informationen auf einmal erhalten.

Informationen über Albatros:

Planetografie:

Albatros ist ein erstaunlich erdähnlicher Planet. Die Atmosphäre enthält ausreichend Sauerstoff, außerdem ist Wasser in flüssigem Aggregatzustand vorhanden, so dass menschliches Leben sogar außerhalb von geschlossenen Stationen möglich ist. Die Gravitation beträgt rund 80% des irdischen Wertes, was Bewegungen erleichtert.

Aufgrund der Zusammensetzung der Atemluft liegt die Schallgeschwindigkeit deutlich niedriger, so dass Geräusche und Stimmen dumpfer klingen als auf der Erde (der umgekehrte Effekt von eingeatmetem Helium).

Auf dem Planeten existiert eine vielfältige Flora und Fauna. Höchstentwickelte Kreatur ist eine Primatenart, die von ihrer Intelligenz her in etwa mit dem irdischen Neandertaler

vergleichbar sein dürfte. Die Albatrosianer setzen diese Wesen für einfache manuelle Tätigkeiten, aber auch gefährliche Arbeiten ein.

Als Ressource bemerkenswert ist ein Isotop des Elements Uran, das zwar radioaktiv ist, aber in ausschließlich stabile Spaltprodukte zerfällt. Das ermöglicht eine Nutzung von Nuklearenergie ohne gefährliche Abfallprodukte. In dieser Form kommt Uran ausschließlich auf Albatros selbst und auf einigen Asteroiden im zugehörigen Sonnensystem vor. An diesen Vorkommen sind auch andere menschliche Kolonien in der „Nähe“ (astronomisch betrachtet: einige Lichtjahre Entfernung) interessiert.

Kultur:

Die menschliche Besiedlung von Albatros liegt schon mehrere hundert Jahre zurück. Es hat sich eine matriarchalische Gesellschaftsstruktur herausgebildet. Kriminalität ist so gut wie unbekannt. Die irdische Kultur und ihre Errungenschaften werden hoch geschätzt. „Mutter Erde“ wird wie eine lebensspendende, aber unerreichbare Gottheit verehrt: symbolisch dargestellt durch eine Frau, die ein Füllhorn ausschüttet, ihr Gesicht aber hinter einem Fächer verbirgt.

Reise:

Die Reisezeit von der Erde zum Planeten Albatros beträgt von der Erde aus betrachtet rund 500 Jahre. Aus der Relativitätstheorie ergibt sich, dass an Bord des Schiffes wegen der hohen Fluggeschwindigkeit nur rund 20 Jahre vergehen.

Das Libretto

Ab diesem Punkt ist der Verlauf des Spiels völlig offen. Die Bewohner sollten sich nun zunächst einigen, ob sie das Angebot überhaupt annehmen wollen. Es muss ihnen dabei klar sein, dass es nur eine gemeinsame Entscheidung sein kann – außer eine Figur verlässt die Station und bleibt allein in der lebensfeindlichen Umwelt zurück.

Wenn sie sich für das Mitkommen entscheiden, müssen sie als nächstes überlegen, wie sie sich den Albatrosianern gegenüber möglichst attraktiv präsentieren. Viele Figuren könnten etwas anbieten, haben aber ebenso – teilweise unerwartete - Nachteile. Eine gewisse Dynamik mag sich daraus ergeben, dass eine an sich unscheinbare Figur wie Marie Antoinette wegen ihrer Ähnlichkeit zu „Mutter Erde“ plötzlich eine herausragende Rolle spielt, während eigentlich positiv besetzte Personen wie Abraham Lincoln für die Albatrosianer mit ihrer Sklavenhaltung ein echtes Problem darstellen. Maria Callas wäre für die kulturbegeisterten Raumfahrer ein großer Pluspunkt, würde dabei aber einen persönlichen Verlust erleiden – ihre Sopranstimme klingt in der Atmosphäre nicht mehr.

Neben ihren persönlichen Vorzügen können die Bewohner ebenso die Ausrüstung der „Oper der Welt“ in die Waagschale werfen. Die umfassende Datenbank ist für die Albatrosianer gewiss sehr interessant.

Als Bordcomputer sollten Sie regelmäßig den Countdown bis zum nächsten Funkkontakt ansagen. Am Anfang reicht die Information alle 15 Minuten, in der letzten Viertelstunde sollten Sie sich alle fünf Minuten melden, in den letzten fünf Minuten dann jede Minute.

Den Zeitdruck können Sie gerne erhöhen (oder senken), indem der Bordcomputer mitteilt: „Umlaufbahn von Albatros 17 wurde neu berechnet. Nächster Funkkontakt in ... Minuten“.

Das Finale

In der Stunde bis zum nächsten Funkkontakt haben die Albatrosianer die Lage ebenfalls eingehend erörtert. Der angekündigte DNA-Scan war nur teilweise erfolgreich: da ihre Datenbanken nur bis zum Jahr 1 zurückreichen, konnten sie Kleopatra und Alexander nicht identifizieren. Und weil die Technologie, literarische Figuren zum Leben zu erwecken, erst nach ihrem Abflug erfunden wurde, können sie Alice und Sherlock gar nicht einordnen.

Den Funkkontakt können Sie (bitte wieder mit dem leeren Glas vor dem Mund) einleiten mit „Albatros 17 ruft Oper der Welt – bitte kommen“. Die Bewohner haben inzwischen hoffentlich das Kommunikationsterminal aktiviert und einen Sprecher bestimmt. Schon diese Wahl wird natürlich Auswirkungen auf das Verhalten der Albatrosianer haben: sie werden Marie Antoinette oder Kleopatra ehrfürchtig begegnen, Lincoln oder Alexander hingegen eher skeptisch. Jedenfalls folgt nun die Frage „Haben Sie eine Entscheidung getroffen?“

Mit der Antwort ist das Spiel selbstverständlich noch nicht beendet. Egal wie die Bewohner sich entschieden haben, können Sie diese Festlegung noch einmal durch Gegenargumente der Albatrosianer erschüttern. Wollen die Charaktere auf der Erde bleiben, wird die Besatzung des Raumschiffs versuchen, sie umzustimmen. Dabei können Sie konkret diejenigen Bewohner ansprechen, die bei der Diskussion eher unentschlossen waren, und sie mit besonderen Angeboten noch einmal ködern. Hat sich die Gruppe für das Mitkommen entschieden, werden die Albatrosianer noch einige Probleme aufwerfen. Dabei sollten Sie sich einen Nachteil herauspicken, über den die Spieler bisher nur am Rande diskutiert haben – hier müssen sie dann spontan noch Argumente finden.

Zum Abschluss können Sie noch technische Schwierigkeiten einführen: das Andocken der Station verbraucht so viel Energie, dass das gesamte Forschungsschiff Albatros 17 anschließend für fünfzehn Jahre (also drei Viertel der Flugzeit zum Heimatplaneten) in den „Winterschlaf“ versetzt werden muss. Das könnte eine herbe Enttäuschung für Kolumbus, Gagarin oder Alice sein. Wenn die Spieler sich schnell entscheiden, können sie noch den Zusatzspeicher aktivieren und die Steuerröhren zünden – damit lässt sich die Ruhephase drastisch reduzieren und dauert nur noch drei Monate.

Das Zeitfenster für dieses Gespräch ist schmal. Nach fünf bis zehn Minuten – die genaue Zeitspanne können Sie als Bordcomputer festlegen und verkünden – wird der Funkkontakt abrechen. Wenn die „Oper“ andocken will, muss der Vorgang bis zu diesem Punkt eingeleitet sein.

Natürlich sollten die Spieler ein Erfolgserlebnis haben. Ihre Entscheidung sollten sie daher trotz der kurzfristig noch aufgetretenen Hürden am Ende größtenteils umsetzen können. (In der Premiere des Spiels beschlossen die Bewohner noch während des Funkgesprächs, doch nicht mitzureisen, sondern die Albatrosianer stattdessen um Hilfe bei der Rekultivierung der Erde zu bitten. Albatros 17 versprach, die Bitte an den Heimatplaneten weiterzuleiten – mit einer Antwort sei in rund 50 Jahren zu rechnen ... die Spieler waren damit zufrieden.)

Der Schlussakkord

Wenn die Bewohner der „Oper der Welt“ sich zum Bleiben entschieden haben, endet die Spielphase mit einem freundlichen Funkspruch von Albatros 17, der sich mit guten Wünschen von ihnen verabschiedet. Wollen sie andocken, bittet der Bordcomputer sie, aus Sicherheitsgründen ihre Schlafmodule aufzusuchen. Anschließend wünscht er ihnen einen guten Flug und fährt die Station in den Winterschlafmodus herunter.

Die Variation

Wenn die „Oper der Welt“ mit weniger erfahrenen Spielern gespielt werden soll, bietet sich eine vereinfachte Fassung an. In dieser Variante werden – bei weniger als zehn Mitspielern – nicht gewählte Figuren komplett gestrichen, die Station hat also insgesamt eine geringere Bewohnerzahl. Die sechs Sonderfunktionen entfallen. Stattdessen gibt es nur noch einen Code für die Aktivierung der manuellen Steuerung, von dem jeder Bewohner nur einen Teil kennt. Der Einleitungstext im Abschnitt „Die Ouvertüre“ muss deswegen etwas umformuliert werden: „Aufwachphase abgeschlossen. Alle (Spielerzahl) Bewohner sind in den Wachzustand eingetreten. Bitte aktivieren Sie die manuelle Steuerung.“

Für die Entschlüsselung des Codes braucht man drei Informationen, die Sie gleichmäßig auf die Spieler verteilen sollten:

1. Die ersten vier Ziffern lauten 0107.
2. Die letzten vier Ziffern lauten 0714.
3. Der Code hat sechs Ziffern.

Daraus ergibt sich, dass der Code **#010714#** lautet. Nach der Eingabe sagt der Bordcomputer an: „Manuelle Steuerung aktiviert. Die Oper der Welt wünscht Ihnen eine angenehme Zeit“. Kurz danach geht der Funkspruch ein. Das restliche Spiel läuft wie in der Grundfassung ab.

Das Ensemble

(Handouts für die einzelnen Spieler zu Spielbeginn)

Sherlock Holmes

Sie sind der analytische Beobachter. Sie untersuchen alles und gehen den Dingen auf den Grund. Dazu wechseln Sie gerne die Perspektive. Für Sie gibt es für alles eine rationale Erklärung, Argumente zählen. Sie orientieren sich an Fakten und Zahlen.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen den Code für folgende Funktionen:

Außensensoren: Eine komplette Überprüfung der Außenwelt auf Temperatur, Sauerstoffgehalt, UV-Strahlung, Radioaktivität, Giftstoffe in der Atmosphäre etc. pp. Der Check wird mit dem Code **#027315#** aktiviert und dauert 15 Minuten. Der Energiebedarf entspricht sechs Stunden Wachphase.

Lebenserhaltung: Die Innensensoren regulieren den Energieverbrauch und kontrollieren den Gesundheitszustand der Bewohner. Mit dem Code **#070709#** lassen sie sich aktivieren, so dass über den Standardbetrieb hinausgehende Funktionen ausgelöst werden können. Auf diese Weise kann u. a. die Dauer von Winterschlaf und Wachphase in bestimmten Grenzen geändert werden, allerdings beträgt das Verhältnis immer rund 10:1. Der Energiebedarf für diese Umprogrammierung entspricht vier Stunden Wachphase.

Der Bordcomputer verfügt über eine umfassende **Datenbank**, in der Sie alles der Menschheit bekannte Wissen aus Naturwissenschaft, Geschichte und Geografie abrufen können.

Christoph Kolumbus

Sie sind ein Entdecker. Sie wollen neue Erfahrungen sammeln, eingefahrene Wege verlassen. Sie wissen, dass Sie dazu voranschreiten müssen – aber Sie brauchen auch eine Mannschaft, die hinter Ihnen steht.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Kommunikationsterminal: Das Funkgerät ist derzeit nur auf Empfang eingestellt. Um für eine Stunde auf Sendebetrieb zu schalten, geben Sie bitte den Code **#160672#** ein. Der Energiebedarf entspricht einer Stunde Wachphase.

Steuerdüsen: Die Oper ist nicht fest im Boden verankert. Im Notfall (Erdbeben, Sturmflut etc.) kann sie sich etwa einen Kilometer in die Luft erheben und bis zu zehn Kilometer zu einem sichereren Ort schweben. Der Code lautet **#210769#**. Allerdings entspricht der Energiebedarf für den Start der Steuerdüsen 108 Stunden Wachphase.

Alexander der Große

Sie sind ein Eroberer. Ihr Talent ist es, Menschen um sich zu scharen und sie für große Ziele zu motivieren. Auf Bedenkenträger und Stubenhocker können Sie dabei keine Rücksicht nehmen.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Außensensoren: Eine komplette Überprüfung der Außenwelt auf Temperatur, Sauerstoffgehalt, UV-Strahlung, Radioaktivität, Giftstoffe in der Atmosphäre etc. pp. Der Check wird mit dem Code #027315# aktiviert und dauert 15 Minuten. Der Energiebedarf entspricht sechs Stunden Wachphase.

Öffnung der Schleusen: Die Station ist praktisch hermetisch abgeriegelt. Die meterdicken Stahltore werden mit dem Code #091189# geöffnet. Der Energiebedarf entspricht 24 Stunden Wachphase. Diese Funktion kann nur von mindestens zwei Bewohnern der Station, die den Code originär kennen (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren haben), gemeinsam ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

Der Bordcomputer verfügt über einen hochmodernen **3D-Drucker**, der beliebige Gegenstände herstellen kann. Der Zeit- und Energiebedarf richtet sich nach der Größe und Komplexität des Werkstücks. Auf ein vernünftiges Schwert müssten Sie ungefähr drei Stunden warten.

Abraham Lincoln

Sie sind ein Moderator. Es liegt Ihnen, verschiedene Interessen zusammenzuführen und Entscheidungen im Kompromiss zu finden. Es sollten immer alle mit „im Boot“ sein.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Öffnung der Schleusen: Die Station ist praktisch hermetisch abgeriegelt. Die meterdicken Stahltore werden mit dem Code #091189# geöffnet. Der Energiebedarf entspricht 24 Stunden Wachphase. Diese Funktion kann nur von mindestens zwei Bewohnern der Station, die den Code originär kennen (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren haben), gemeinsam ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

Zusatzspeicher: In einem Ersatzspeicher ist genug Energie, um die Station weitere 120 Stunden in der Wachphase zu halten. Mit dem Code #543210# wird der Speicher vollständig entladen. Um den Speicher wieder aufzuladen, dauert die folgende Winterschlafphase dreimal so lange wie üblich. Diese Funktion kann nur von einem Bewohner der Station, der den Code originär kennt (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren hat), ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

Juri Gagarin

Sie sind ein Macher. Sie bleiben auch in extremen Stresssituationen ruhig. Was Sie begonnen haben, führen Sie auch zu Ende. Mit technischen Gerätschaften kennen Sie sich aus, da macht Ihnen keiner etwas vor. Sie kommen sehr gut alleine zurecht.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Öffnung der Schleusen: Die Station ist praktisch hermetisch abgeriegelt. Die meterdicken Stahltore werden mit dem Code **#091189#** geöffnet. Der Energiebedarf entspricht 24 Stunden Wachphase. Diese Funktion kann nur von mindestens zwei Bewohnern der Station, die den Code originär kennen (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren haben), gemeinsam ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

Steuerdüsen: Die Oper ist nicht fest im Boden verankert. Im Notfall (Erdbeben, Sturmflut etc.) kann sie sich etwa einen Kilometer in die Luft erheben und bis zu zehn Kilometer zu einem sichereren Ort schweben. Der Code lautet **#210769#**. Allerdings entspricht der Energiebedarf für den Start der Steuerdüsen 108 Stunden Wachphase.

Maria Callas

Sie sind eine Diva. Auf Ihrem Gebiet sind Sie absolut herausragend und bringen Ihre Fähigkeiten gern zur Anwendung. Dafür möchten Sie aber auch die gebotene Anerkennung erhalten.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Kommunikationsterminal: Das Funkgerät ist derzeit nur auf Empfang eingestellt. Um für eine Stunde auf Sendebetrieb zu schalten, geben Sie bitte den Code **#160672#** ein. Der Energiebedarf entspricht einer Stunde Wachphase.

Lebenserhaltung: Die Innensensoren regulieren den Energieverbrauch und kontrollieren den Gesundheitszustand der Bewohner. Mit dem Code **#070709#** lassen sie sich aktivieren, so dass über den Standardbetrieb hinausgehende Funktionen ausgelöst werden können. Auf diese Weise kann u. a. die Dauer von Winterschlaf und Wachphase in bestimmten Grenzen geändert werden, allerdings beträgt das Verhältnis immer rund 10:1. Der Energiebedarf für diese Umprogrammierung entspricht vier Stunden Wachphase.

Der Bordcomputer verfügt über eine umfangreiche **Datenbank**, in der alle Musikstücke und Kunstwerke der Menschheitsgeschichte archiviert sind. Damit kann man wunderbar in alten Zeiten schwelgen.

Alice im Wunderland

Sie sind das Kind. Ihre Kreativität ist unerschöpflich, muss aber ständig neue Ziele finden. Sie sind offen und neugierig, verlieren aber schnell das Interesse, wenn es langweilig oder kompliziert wird.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Kommunikationsterminal: Das Funkgerät ist derzeit nur auf Empfang eingestellt. Um für eine Stunde auf Sendebetrieb zu schalten, geben Sie bitte den Code **#160672#** ein. Der Energiebedarf entspricht einer Stunde Wachphase.

Außensensoren: Eine komplette Überprüfung auf Temperatur, Sauerstoffgehalt, UV-Strahlung, Radioaktivität, Giftstoffe in der Atmosphäre etc. pp. Der Check wird mit dem Code **#027315#** aktiviert und dauert 15 Minuten. Der Energiebedarf entspricht sechs Stunden Wachphase.

Der Bordcomputer verfügt über eine umfangreiche **Datenbank**, in der alle Bücher und Filme der Menschheitsgeschichte archiviert sind. Damit kann man sich schön die Zeit vertreiben.

Marie Curie

Sie sind eine Wissenschaftlerin. Sie lassen sich nicht von Emotionen leiten, sondern ausschließlich von Fakten, die sie sorgfältig erhoben und in einen Zusammenhang gesetzt haben. Wenn Sie sich davon grundlegend neue Erkenntnisse versprechen, gehen Sie aber auch erhebliche Risiken sehenden Auges ein.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Außensensoren: Eine komplette Überprüfung der Außenwelt auf Temperatur, Sauerstoffgehalt, UV-Strahlung, Radioaktivität, Giftstoffe in der Atmosphäre etc. pp. Der Check wird mit dem Code **#027315#** aktiviert und dauert 15 Minuten. Der Energiebedarf entspricht sechs Stunden Wachphase.

Zusatzspeicher: In einem Ersatzspeicher ist genug Energie, um die Station weitere 120 Stunden in der Wachphase zu halten. Mit dem Code **#543210#** wird der Speicher vollständig entladen. Um den Speicher wieder aufzuladen, dauert die folgende Winterschlafphase dreimal so lange wie üblich. Diese Funktion kann nur von einem Bewohner der Station, der den Code originär kennt (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren hat), ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

Kleopatra

Sie sind eine Bewahrerin. Sie können sich auf eine jahrtausendealte Tradition berufen. Es ist gut so, wie es ist, daran braucht man nichts zu ändern. Um nicht als die alleinige Bremserin dazustehen, sollten Sie sich aber Verbündete suchen.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Öffnung der Schleusen: Die Station ist praktisch hermetisch abgeriegelt. Die meterdicken Stahltore werden mit dem Code **#091189#** geöffnet. Der Energiebedarf entspricht 24 Stunden Wachphase. Diese Funktion kann nur von mindestens zwei Bewohnern der Station, die den Code originär kennen (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren haben), gemeinsam ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

Lebenserhaltung: Die Innensensoren regulieren den Energieverbrauch und kontrollieren den Gesundheitszustand der Bewohner. Mit dem Code **#070709#** lassen sie sich aktivieren, so dass über den Standardbetrieb hinausgehende Funktionen ausgelöst werden können. Auf diese Weise kann u. a. die Dauer von Winterschlaf und Wachphase in bestimmten Grenzen geändert werden, allerdings beträgt das Verhältnis immer rund 10:1. Der Energiebedarf für diese Umprogrammierung entspricht vier Stunden Wachphase.

Der Bordcomputer verfügt über einen hochmodernen **3D-Drucker**, der beliebige Gegenstände herstellen kann. Der Zeit- und Energiebedarf richtet sich nach der Größe und Komplexität des Werkstücks. Auf eine goldene Brosche mit eingefassten Lapislazuli müssten Sie ungefähr eine halbe Stunde warten.

Marie Antoinette

Sie sind die Zuschauerin. Sie stehen gerne ein wenig am Rand und beobachten die anderen bei ihren Bemühungen. Nur wenn etwas Sie wirklich überzeugt, dann stärken Sie einem Handelnden den Rücken, bleiben dabei aber weiterhin lieber im Hintergrund. Sie sind mit der Situation im Großen und Ganzen zufrieden, es gibt für Sie keine Notwendigkeit, etwas zu verändern.

Neben dem Standardbetrieb hat die Station verschiedene Sonderfunktionen, deren Aktivierungscode nur einzelnen Bewohnern bekannt ist. Diese Funktionen verbrauchen zusätzliche Energie und verkürzen so die Dauer der Wachphase. Sie kennen folgende Funktionen:

Lebenserhaltung: Die Innensensoren regulieren den Energieverbrauch und kontrollieren den Gesundheitszustand der Bewohner. Mit dem Code **#070709#** lassen sie sich aktivieren, so dass über den Standardbetrieb hinausgehende Funktionen ausgelöst werden können. Auf diese Weise kann u. a. die Dauer von Winterschlaf und Wachphase in bestimmten Grenzen geändert werden, allerdings beträgt das Verhältnis immer rund 10:1. Der Energiebedarf für diese Umprogrammierung entspricht vier Stunden Wachphase.

Zusatzspeicher: In einem Ersatzspeicher ist genug Energie, um die Station weitere 120 Stunden in der Wachphase zu halten. Mit dem Code **#543210#** wird der Speicher vollständig entladen. Um den Speicher wieder aufzuladen, dauert die folgende Winterschlafphase dreimal so lange wie üblich. Diese Funktion kann nur von einem Bewohner der Station, der den Code originär kennt (also nicht von einem anderen Bewohner erfahren hat), ausgelöst werden. Die Berechtigung wird durch einen Iris-Scan überprüft.

(Handouts für die einzelnen Spieler später im Spiel)

Sherlock Holmes

Ihr Wissen über Albatros:

Kriminalität ist dort so gut wie unbekannt. Womöglich können die Albatrosianer gar nicht einschätzen, wer und was Sie eigentlich sind.

Als Ressource bemerkenswert ist ein Isotop des Elements Uran, das zwar radioaktiv ist, aber in ausschließlich stabile Spaltprodukte zerfällt. Das ermöglicht eine Nutzung von Nuklearenergie ohne gefährliche Abfallprodukte.

Christoph Kolumbus

Ihr Wissen über Albatros:

Die Reisezeit von der Erde zum Planeten Albatros beträgt von der Erde aus betrachtet rund 500 Jahre. Aus der Relativitätstheorie ergibt sich, dass an Bord des Schiffes wegen der hohen Fluggeschwindigkeit nur rund 20 Jahre vergehen.

Wenn Sie in dieser Zeit ein anderes Besatzungsmitglied auf Ihre Seite ziehen können, dann stehen Ihnen vielleicht noch ganz andere Möglichkeiten offen, das Weltall zu entdecken!

Alexander der Große

Ihr Wissen über Albatros:

Auf Albatros und einem benachbarten Asteroidengürtel gibt es eine einzigartige Ressource. An der Ausbeutung sind gewiss auch andere Kolonien interessiert, da sind Konflikte vorprogrammiert.

Es herrscht eine matriarchalische Gesellschaftsstruktur. Das wird Kleopatra, Maria Callas und Marie Antoinette vermutlich gefallen – Hauptsache, Sie können trotzdem Ihre Pläne durchsetzen!

Abraham Lincoln

Ihr Wissen über Albatros:

Auf dem Planeten existiert eine vielfältige Flora und Fauna. Höchstentwickelte Kreatur ist eine Primatenart, die von ihrer Intelligenz her in etwa mit dem irdischen Neandertaler vergleichbar sein dürfte. Die Albatrosianer setzen diese Wesen für einfache manuelle Tätigkeiten, aber auch gefährliche Arbeiten ein. Ist das Sklaverei? Solche Konflikte wollten Sie eigentlich nicht mehr führen.

Kriminalität ist auf Albatros so gut wie unbekannt.

Juri Gagarin

Ihr Wissen über Albatros:

Sie könnten das Raumschiff der Albatrosianer mit verbundenen Augen fliegen. Endlich wieder im Weltall sein!

Die Reisezeit von der Erde zum Planeten Albatros beträgt von der Erde aus betrachtet rund 500 Jahre. Aus der Relativitätstheorie ergibt sich, dass an Bord des Schiffes wegen der hohen Fluggeschwindigkeit nur rund 20 Jahre vergehen.

Alice im Wunderland

Ihr Wissen über Albatros:

Albatros ist ein sehr erdähnlicher Planet – man kann draußen herumstromern und muss nicht immer in der Station bleiben. Außerdem (das haben Sie sich gemerkt) beträgt die Gravitation nur 80% des irdischen Wertes: dort kann man also viel besser herumphüpfen und weiter springen! Und weil die Atmosphäre etwas anders zusammengesetzt ist, liegt die Schallgeschwindigkeit niedriger – dadurch sprechen alle Leute mit Brummelstimmen, das ist lustig.

Maria Callas

Ihr Wissen über Albatros:

Die irdische Kultur und ihre Errungenschaften werden in den menschlichen Kolonien hoch geschätzt und geradezu verklärt – Sie sind den Albatrosianern gewiss bestens bekannt.

Aufgrund der Zusammensetzung der Atemluft liegt die Schallgeschwindigkeit deutlich niedriger, so dass Geräusche und Stimmen dumpfer klingen als auf der Erde (der umgekehrte Effekt von eingeatmetem Helium).

Kleopatra

Ihr Wissen über Albatros:

Die menschliche Besiedlung von Albatros liegt schon mehrere hundert Jahre zurück. Es hat sich eine matriarchalische Gesellschaftsstruktur herausgebildet.

Höchstentwickelte Kreatur der einheimischen Fauna auf Albatros ist eine Primatenart, die von ihrer Intelligenz her in etwa mit dem irdischen Neandertaler vergleichbar sein dürfte. Die Albatrosianer setzen diese Wesen für einfache manuelle Tätigkeiten, aber auch gefährliche Arbeiten ein. Da muss man sich wenigstens nicht selbst die Hände schmutzig machen.

Marie Curie

Ihr Wissen über Albatros:

Als Ressource bemerkenswert ist ein Isotop des Elements Uran, das zwar radioaktiv ist, aber in ausschließlich stabile Spaltprodukte zerfällt. Das ermöglicht eine Nutzung von Nuklearenergie ohne gefährliche Abfallprodukte. Die Anwendungsmöglichkeiten sind unvorstellbar und gewiss nicht einmal in Ansätzen erforscht!

Albatros ist ein erstaunlich erdähnlicher Planet. Die Atmosphäre enthält ausreichend Sauerstoff, außerdem ist Wasser in flüssigem Aggregatzustand vorhanden, so dass menschliches Leben sogar außerhalb von geschlossenen Stationen möglich ist. Die Gravitation beträgt rund 80% des irdischen Wertes, was Bewegungen erleichtert.

Marie Antoinette

Ihr Wissen über Albatros:

Dort hat sich eine matriarchalische Gesellschaftsstruktur herausgebildet. „Mutter Erde“ wird wie eine lebensspendende, aber unerreichbare Gottheit verehrt: symbolisch dargestellt durch eine Frau, die ein Füllhorn ausschüttet, ihr Gesicht aber hinter einem Fächer verbirgt. Diese Beschreibung haben Sie sich gemerkt ...

Auf Albatros und einem benachbarten Asteroidengürtel gibt es eine einzigartige Ressource. An der Ausbeutung sind gewiss auch andere Kolonien interessiert, da sind Konflikte vorprogrammiert. Immer diese Streitigkeiten, das ist für Sie sehr belastend.

Das Programmheft

(Handouts für alle Spieler gemeinsam)

Die Welt

Wir befinden uns auf der Erde, in einer fernen Zukunft. Die Menschheit hat schon vor einigen hundert Jahren die Reise ins Weltall angetreten, um erdähnliche Planeten zu besiedeln. Der Kontakt zu diesen Pionieren ist aber praktisch abgeschnitten – kein Wunder, wenn die Reisezeit nach Generationen berechnet wird und selbst ein Funkspruch mit Lichtgeschwindigkeit Jahrzehnte unterwegs ist.

Die Erde selbst ist nach verschiedenen Katastrophen unbewohnbar. Die hier verbliebenen Menschen haben sich in Rettungsstationen zurückgezogen, die von der lebensfeindlichen Außenwelt völlig isoliert sind. Eine dieser Stationen ist *Oper der Welt*, in der Sie sich nun befinden.

Die Oper der Welt

Ihre Station hat zehn Bewohner - Sie. Funkkontakt zu anderen Stationen auf der Erde haben Sie seit langer Zeit nicht gehabt. Die Oper erzeugt gerade genug Energie, um Ihre Versorgung mit Sauerstoff, Nahrung und Wasser dauerhaft zu sichern – allerdings nur bei sparsamem Umgang. Deswegen versetzt sich die Station mit ihren Bewohnern regelmäßig in einen „Winterschlaf“. In 30 Tagen „Winterschlaf“ wird die Energie gespeichert, die anschließend drei Tage (72 Stunden) normales Stationsleben ermöglicht.

Der Funkspruch

„Albatros 17 ruft Oper der Welt – bitte kommen!

Hier spricht das Forschungsschiff Albatros 17. Wir kreisen derzeit in einem erdnahen Orbit. Unsere Sensoren zeigen menschliches Leben in Ihrer Station an. Wir haben die Möglichkeit, die gesamte Station an unser Schiff anzudocken und zur menschlichen Kolonie auf dem Planeten Albatros mitzunehmen.

Wir haben Ihre DNA gescannt und werden Sie umgehend identifizieren. Wir werden prüfen, ob Ihre Mitnahme für Albatros vorteilhaft ist. In 60 Erdminuten haben wir wieder Funkkontakt, danach verlassen wir Ihr Sonnensystem. Bitte teilen Sie uns dann mit, ob Sie mit uns kommen wollen – und warum eine Aufnahme Ihrer Station auch für uns gut ist.

Albatros 17 Ende.“

Informationen über Albatros:

Planetografie:

Albatros ist ein erstaunlich erdähnlicher Planet. Die Atmosphäre enthält ausreichend Sauerstoff, außerdem ist Wasser in flüssigem Aggregatzustand vorhanden, so dass menschliches Leben sogar außerhalb von geschlossenen Stationen möglich ist. Die Gravitation beträgt rund 80% des irdischen Wertes, was Bewegungen erleichtert. Aufgrund der Zusammensetzung der Atemluft liegt die Schallgeschwindigkeit deutlich niedriger, so dass Geräusche und Stimmen dumpfer klingen als auf der Erde (der umgekehrte Effekt von eingeatmetem Helium).

Auf dem Planeten existiert eine vielfältige Flora und Fauna. Höchstentwickelte Kreatur ist eine Primatenart, die von ihrer Intelligenz her in etwa mit dem irdischen Neandertaler vergleichbar sein dürfte. Die Albatrosianer setzen diese Wesen für einfache manuelle Tätigkeiten, aber auch gefährliche Arbeiten ein.

Als Ressource bemerkenswert ist ein Isotop des Elements Uran, das zwar radioaktiv ist, aber in ausschließlich stabile Spaltprodukte zerfällt. Das ermöglicht eine Nutzung von Nuklearenergie ohne gefährliche Abfallprodukte. In dieser Form kommt Uran ausschließlich auf Albatros selbst und auf einigen Asteroiden im zugehörigen Sonnensystem vor. An diesen Vorkommen sind auch andere menschliche Kolonien in der „Nähe“ interessiert.

Kultur:

Die menschliche Besiedlung von Albatros liegt schon mehrere hundert Jahre zurück. Es hat sich eine matriarchalische Gesellschaftsstruktur herausgebildet. Kriminalität ist so gut wie unbekannt. Die irdische Kultur und ihre Errungenschaften werden hoch geschätzt. „Mutter Erde“ wird wie eine lebensspendende, aber unerreichbare Gottheit verehrt: symbolisch dargestellt durch eine Frau, die ein Füllhorn ausschüttet, ihr Gesicht aber hinter einem Fächer verbirgt.

Reise:

Die Reisezeit von der Erde zum Planeten Albatros beträgt von der Erde aus betrachtet rund 500 Jahre. Aus der Relativitätstheorie ergibt sich, dass an Bord des Schiffes wegen der hohen Fluggeschwindigkeit nur rund 20 Jahre vergehen.