Trama dell’Universo di RimWorld

Questo documento delinea l’universo di RimWorld. Serve a dare informazioni ai sostenitori del progetto riguardo la narrativa dietro l’universo.

Per una descrizione più approfondita dell’universo da un punto di vista interno, leggi la [Sessione Informativa per Ibernati Risvegliati](https://docs.google.com/document/d/1fUO3KKbAbTxMP1lqphnnodY0NPoOVblCUkDw-54MDUc/pub) (in inglese, per ora).

# **Cosa non c’è**

RimWorld **non** contiene:

* Viaggio più veloce della luce.
* Razze aliene propriamente dette.

# 5500 d.C.

Il gioco è ambientato circa 3500 anni nel futuro. È l’anno 5500 nel nostro calendario.

# Cosa sono i mondi dell’orlo esterno?

**Presso il centro della galassia, le stelle sono più vicine tra loro e viaggiare è più facile.** Questi sistemi tendono ad essere più sviluppati a livello tecnologico e sociale perché possono comunicare e arricchirsi tra di loro tramite il commercio. **Lontano dal centro della galassia ci sono i mondi dell’orlo esterno**, i quali rimangono distanti tra di loro. Questo isolamento li rende poveri e socialmente instabili.

# L’abisso interstellare

Nell’universo di RimWorld, **ci vogliono anni o decenni per comunicare o viaggiare tra le stelle**. A causa della durata dei viaggi, i pianeti tendono a rimanere socialmente e tecnologicamente indipendenti. Perciò non esistono grandi imperi galattici e il viaggio interstellare è insolito. Ogni sistema stellare è generalmente isolato dai propri vicini.

# Diversi livelli tecnologici

**In questo universo, le culture non sempre progrediscono tecnologicamente** nel modo in cui molti scenari fantascientifici presuppongono. Spesso, una cultura si autodistruggerà o verrà colpita da epidemie o soffrirà altre grandi catastrofi. Questi eventi fanno ritornare le culture all’età della pietra.

**Visto che ciò accade regolarmente, le persone in RimWorld provengono da tecnologie estremamente variegate.** Alcuni sono membri di tribù dell’età della pietra. Alcuni sono contadini medievali e signori. Altri sono politici dell’era industriale, banchieri, fucilieri. Altri sono programmatori e astronauti dell’era dell’informazione. E alcuni sono di ere oltre la nostra.

**C’è un livello massimo di tecnologia delle persone che si possono incontrare in RimWorld.** Al livello tecnologico corrente, sono possibili ingegneria genetica e intelligenza artificiale avanzate, robot intelligenti autonomi, computer con enorme potenza di calcolo. Tuttavia i mondi che superano questo livello di tecnologia entrano in un misterioso stato “trascendente” dal quale non emerge nessun umano riconoscibile.

**Le persone possono possedere e usare tecnologie più avanzate delle proprie.** In un mondo dell’era industriale le persone generalmente usano armi da fuoco, carburanti fossili e altri macchinari familiari. Ma chiunque può trovare per caso tecnologie avanzate in rovine antiche, navi spaziali distrutte o tra le merci dei mercanti. Questi oggetti sono pressoché impossibili da realizzare per le persone di RimWorld. Sono incredibilmente costosi e poco compresi.

# Tipi di mondi

I mondi di RimWorld possono essere classificati in base al loro livello sociotecnologico raggiunto.

* **Mondi selvaggi** - Pianeti senza persone. O tutti sono morti, o il pianeta è stato terraformato da robot e poi nessuno è arrivato.
* **Mondi tribali** - Pianeti popolati senza agricoltura. La gente vive in tribù senza scrittura e con soltanto le più primitive delle tecnologie.
* **Mondi medievali** - Simili alla Terra dalla rivoluzione agricola fino al XVII secolo. Dominati dal feudalesimo e l’arretratezza sociale. I pianeti possono rimanere in questo stato per millenni.
* **Mondi industriali** - Simili alla Terra del XIX secolo.
* **Mondi dell’orlo esterno** - Pianeti distanti e isolati senza un forte governo centrale e con bassa densità di popolazione. Questi pianeti tendono a rimanere a livello industriale o minore. Essendo disomogenei per la mancanza di un governo centrale, sono caratterizzati da molta interazione tra gente di livelli tecnologici differenti.
* **Mondi Medi** - Il più familiare tipo di mondo per il lettore moderno. Sono molto simili alla Terra al giorno d’oggi.
* **Ecumenopoli** - Pianeti a densità di popolazione altissima dominati dalle città. La loro crescita demografica ha sorpassato il loro sviluppo sociotecnologico quindi tendono ad essere luoghi sovraffollati, inquinati e violenti.
* **Mondi Splendenti** - Culture molto avanzate e pacifiche. Il massimo della cultura degli umani riconoscibili riguardo a salute, arte, tecnologia e diritti umani.
* **Mondi tossici** - Mondi distrutti dall’inquinamento o la guerra, ma ancora abitabili se pur scarsamente.
* **Perle** - Mondi totalmente distrutti da esplosioni atomiche. Sono chiamati perle perché la loro superficie è stata “levigata”. Questo livello di olocausto è raro. Su alcuni di questi mondi le persone possono ancora uscire all’aria aperta per un breve tempo senza morire. Nessuno ospita vita a lungo termine.
* **Mondi Trascendenti** - Mondi abitati da persone che sono diventate qualcosa di superumano e inconoscibile. Nessuna “persona” ci vive; questi pianeti non sono più pianeti nel senso tradizionale del termine; sono più simili a computer giganti.

# Tecnologie chiave

In ordine dalle meno alle più avanzate:

* **Tecnologie reali** - Tutte le tecnologie della Terra fino al giorno d’oggi giocano un ruolo importante in RimWorld. Esistendo pianeti che spaziano dall’età della pietra all’era dell’informazione, ci molte tecnologie, tutte in uso in vari luoghi della galassia, dall’arco al motore a vapore, fino alle bombe nucleari e i telefoni cellulari.
* **Ingegneria genetica** - In molti pianeti l’ingegneria genetica è relativamente semplice ed è stata usata per tutto: supersoldati xenomorfi, compagni perfetti, cani parlanti, piante esplosive, alghe terraformanti che espellono aria respirabile.
* **Reattori e missili a fusione nucleare** - Energia atomica pulita, utilizzabile per creare energia o per mandare in orbita le navicelle.
* **Sarcofagi da ibernazione** - Questa antica tecnologia è stata usata da molte persone in varie epoche, solitamente per viaggiare tra le stelle o fuggire da disastri nei propri pianeti. Gli storici - specialmente quelli dell’Ordo Historia - sono ora addestrati a intervistare le persone che furono ibernate centinaia o migliaia di anni prima.
* **Esa-celle** - Batterie ad altissima efficienza e durature nel tempo.
* **Armi a carica (anche dette armi Tokamak)** - Le armi a carica sparano proiettili ricoperti da una matrice di particelle caricate e contenute da campi magnetici. All’impatto, l’energia delle particelle è efficientemente rilasciata in un esplosione. Richiedono molta energia per fare fuoco e sono alimentate da esa-celle o reattori nucleari nel caso di grossi cannoni.
* **Meccanoidi** - Robot intelligenti costruiti per uso domestico, militare o industriale. Disponibili solo a culture molto avanzate perché richiedono un intelligenza artificiale estremamente complessa.
* **Spaccacervello** - Tecnologia che crea segnali per il cervello e crea dipendenza.