

Lore Builder deutsch

Hallo und Willkommen zur ersten Ausgabe von Lore Builder. Im Lore Builder holen wir uns einen unerforschten Aspekt aus dem Star Citizen Universum und entwickeln ihn mit der Hilfe der Community. Bevor wir uns über das Thema weiter Unterhalten, wollen wir einige Einschränkungen und Referenzen für unsere neuen Lesern festlegen.

Vorwort

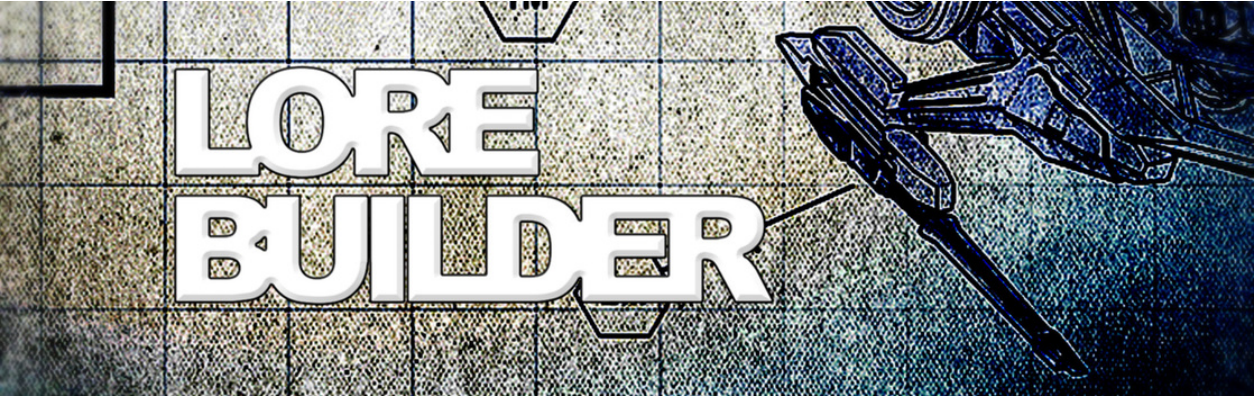
Hallo und Willkommen zur ersten Ausgabe von Lore Builder. Im Lore Builder holen wir uns einen unerforschten Aspekt aus dem Star Citizen Universum und entwickeln ihn mit der Hilfe der Community. Bevor wir uns über das Thema weiter Unterhalten, wollen wir einige Einschränkungen und Referenzen für unsere neuen Lesern festlegen.

Übersetzung: Stardust und Mera Luna

Freitag 15.11.2013 15:46 Uhr

Original: Lore Builder: Racing

Grafiken & Bilder



Lore Builder

Lore Builder: Racing

Hallo und Willkommen zur ersten Ausgabe von Lore Builder. Im Lore Builder holen wir uns einen unerforschten Aspekt aus dem Star Citizen Universum und entwickeln ihn mit der Hilfe der Community. Bevor wir uns über das Thema weiter Unterhalten, wollen wir einige Einschränkungen und Referenzen für unsere neuen Lesern festlegen.

HINTERGRUND INFORMATIONEN

Um ein Verständnis zu den noch nicht „Erforschten“ oder konkretisierten Bereichen zu bekommen lege ich euch nahe, die Time Capsule (das ist die Star Citizen Zeitlinie) zu lesen. Diese Beiträge waren die täglichen Updates die zu Chris Roberts erster Ankündigung von Star Citizen auf der GDC Online führten. Jeder Post darin umfasst einen Historischen Fakt in der Zeitlinie bis zur „Gegenwart“ im Star Citizen Universum.

Wir haben für euch auch noch einen Writers Guide zusammengestellt, für diejenigen Fans unter euch die daran interessiert sind Star Citizen Fan Fiction zu schreiben. Diese „Bibel“ wurde gemacht um zu verstehen, was im Star Citizen Universum so vor sich geht. Ihr findet darin wie es im Universum aussieht, welche Technologien und unterschiedliche Alien Rassen es gibt.

WARNUNGEN

Wie bereits im Writers Guide erwähnt befindet sich das Star Citizen Universum noch in der Entwicklung und es kann sein, dass wir noch einige Elemente für das Gameplay ändern müssen.

Wir werden versuchen, Themen die das Gameplay direkt beeinflussen, vorerst zu vermeiden. Wir wollen damit nicht sagen, dass wir das hier nur für die Star Citizen Fiction machen und das es nicht im Spiel erscheinen wird. Das Star Citizen Universum ist riesig und muss mit einer Vielzahl von Fiktiven Elementen (Nahrungsmittel, Religionen, Aberglauben usw.) versorgt werden, die nicht unbedingt das Gameplay beeinflussen.

Und wir wollen mit einer Sportart in der UEE beginnen:

RACING

Wir hatten schon kurz über Raumschiff Rennen in Star Citizen diskutiert. Das Höchste was man erreichen kann ist der Murray Cup. Der Murray Cup war schon Thema in einem dreiteiligen Artikel des Jump Points.

Da es noch dauert bis wir mit den Spielmechaniken (wie groß werden die Systeme, Höchstgeschwindigkeit usw.) werden wir noch damit warten müssen bis wir uns daran machen, wie das Rennen überhaupt funktionieren wird, aber.....

Da ist etwas was wir in der Zwischenzeit tun können. Wir können schon mal damit Anfangen

einige „Historische“ Figuren und Rennen zu erstellen. Wir vermeiden alles was mit dem Gameplay zu tun hat und arbeiten heraus wer die größten Sieger oder welches die spannendsten Rennen, in der bunten Geschichte, des Cups waren.

DIE GESCHICHTE DES MURRAY CUPS

Kurz nach dem das Ellis System im Jahr 2467 entdeckt wurde war das System sehr dünn besiedelt. Da die Planeten zu dieser Zeit gerade Terraformt wurden, gab es auf ihnen nicht viel zu tun. Die Terraformer begannen mit Rennen durch das System um sich die Zeit zu vertreiben, dafür errichteten sie das „Skelett“ der ersten Rennstrecke.

Reisende, die durch das System kamen, forderten die Einheimischen zu Highspeed Rennen heraus. Amon Murray war ein Spieler und Verbrecher aus dem Ellis System. Damals machte er den größten Teil seines Vermögens damit den Terraformern Drogen und andere Schmuggelware zu verkaufen. Außerdem war er noch Buchmacher und begann die Wetten auf die ganzen Amateur Rennen im System zu sammeln.

Schließlich Versuchte er richtig Geld damit zu machen und stellte einen kleinen Geldpreis, für den Gewinner, als Anreiz zur Verfügung. Er wusste genau das dieser Geldpreis in CTR (das war die damalige Währung in der UPE) noch mehr Teilnehmer in das System bringen würde und dadurch noch mehr Wetten platziert werden können. Unter diesen (etwas zwielichtigen) Umständen wurde die Gründungsversammlung des Murray Cups im Jahr 2479 durchgeführt.

Danach wuchs die Popularität des Rennens und Murray war Zentrum des ganzen Geschäftes. Er erhöhte die Geldpreise sowie ist das Geschäft zuließ. Er unterließ (meistens) seine kriminellen Machenschaften und konzentrierte sich hauptsächlich auf das Rennen und das Spektakel drumherum.

DER ERSTE GEWINNER

Ian Rikkord war ein Spezialist für Atmosphären, beim Gaia Planet Service, einer der Terraforming Firmen, die in diesem System tätig waren. Als bekennender Hobbyingenieur modifizierte er sein Schiff in seiner Freizeit. Als die anderen Terraformer die Rennen zu organisieren begannen, unterzeichnete Rikkord aus einer Laune heraus. Nach der halben Rennstrecke ging sein Schiff kaputt. Nach diesem kläglichen Scheitern wollte er Rennen gewinnen - jedes Rennen. Dieser Prozess dauerte mehrere Monate und Dutzende Übungsrennen. Dann erreichte er zum ersten Mal Platz drei.

Zu dieser Zeit war Rikkord schon vom Rennfieber infiziert. Verbrachte seine ganze Freizeit damit, mit der Erforschung von Rennentechniken und Astroengineering, während die anderen das Rennen noch als Spiel und nicht als Sport sahen.

Zur Zeit des ersten Murray Cup war Rikkor System Favorit. Aber der ausgesetzte Preis war schon attraktiv genug um auch Racer von anderen Planeten anzuziehen. In der ersten Serie der

Rennen schien es so als sei Rikkord unterlegen und die neue Konkurrenz wäre zu stark. Aber er schafft es dennoch im Rennen zu bleiben. Während des letzten Rennens gelang ihm ein dynamischer Sieg und er konnte den Murray Cup , Ella Nero einen Testpiloten der Marine der die vorherigen Rennen dominiert hat, doch noch weg schnappen.

Danach gewann Rikkord nie mehr einen Murray Cup auch wenn es an Versuchen nicht mangelte. Viele spekulierten damals das mit der zunehmenden Popularität des Murray Cups die Racer zu professionell wurden und Hobbyingenieure keine Chancen mehr hatten.

So und nun... wer waren die anderen Gewinner des Murray Cups? Sendet bitte kurze und aussagekräftige Kommentare mit maximal zwei Absätzen an uns. Gab es da noch andere historische Einflüsse die diese Sportart verändert haben?

Nächste Woche werden wir diesen Beitrag verändern und einige eurer Vorschläge einfügen. Und dann gehen wir eine andere Sportart in der UEE an: Sataball.

Bis nächste Woche!

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de
Freitag 18.10.2013 13:20 Uhr

Original: Lore Builder: Racing

Lore Builder: Zwei: Murray Cup Racing

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch. Außerdem möchte ich eine neue Einschränkung zur Liste hinzufügen:

NACHTRAG ZU DEN EINSCHRÄNKUNGEN

Während es ja total cool ist Charaktere zu erschaffen, die vielleicht Vorfahren oder Verwandte von den Charakteren die ihr in Star Citizen spielen wollt sind, solltet ihr verstehen, dass dies keinerlei Auswirkungen auf euren Spielcharakter haben wird. Ich will euch ein Beispiel dafür geben: Du solltest vielleicht nicht sagen das dein Charakter neunmaliger Gewinner des Murray Cups ist und der beste Pilot des Universums. Es verleiht deinem Spielcharakter keinerlei Boni, Perks, Reputation oder UECs oder ähnliches. Kurz gesagt, alle Charaktere starten von dem selben Platz im Universum..also erstellt sie entsprechend.

Wir waren von den erstaunlich guten (und vielen) Antworten auf das Rennsport Thema der letzten Woche wirklich begeistert. Wir verschieben die grundlegende Darstellung von Sataball auf nächste Woche um euch heute einige der hervorragenden und lustigsten Charaktere vorzustellen.

Racing Savant (From Dutch)

Von den vielen Personen die den Murray Cup seit seiner Gründung gewonnen haben gab es nur wenige um die es so viel kontroverse Diskussionen gab oder die so inspirierend wie Fabis Cabaldi waren. Er wurde mit dem Rauk's Syndrom, einer sehr seltenen Form von Autismus die mit einer Art der einheimischen Flora auf Terra in Verbindung gebracht wird, geboren. Fabis war auf eine rund um die Uhr Betreuung, die ihm bei den grundlegendsten täglichen Aufgaben unterstützte, angewiesen. Trotz dieser Schwierigkeiten mit seiner Umwelt besaß Fabis ein phänomenales Verständnis für Mathematik und Geometrie auf dem Level eines Genies. Neben der Mathematik war seine andere große liebe Simulationen. Eine Woche vor seinem 23. Geburtstag wurde Fabis zum Terra-Net-Sim-Racing Champion des Jahres 2792 gekürt. Auf Grund seines Zustandes war es ihm nicht erlaubt irgendwelche Fahrzeuge zu führen. Aber der Medienrummel um ihn und seine ungewöhnliche Situation gab ihm die Möglichkeit ein richtiges Raumschiff zu fliegen (natürlich unter der strikten Aufsicht eines Ausbilders und in einem leeren Raumsektor). Es wurde beobachtet, dass Fabis in der Lage war komplexe geometrische Vektoren effizienter berechnete als ein Standard NavCom. Er schaffte den für ihn gesteckten Kurs in einer Zeit die bis heute noch nicht unterboten werden konnte. Den Medienrummel ausnutzend bot ihm Prime Star Racing an ihm die Teilnahme am Murray Cup zu sponsern, da sie in ihm einen lukrativen Champion sahen. Dieses umstrittene Angebot wurde im folgenden Monat in den Medien quer durch das ganze Reich diskutiert. Doch als die Rennkommission ihr O.K dazu gab war es an der Zeit Geschichte zu schreiben. Fabis beteiligte sich nur an einem Rennen (2798SET) in seiner "Karriere", aber das gewann er mit dem früher als undenkbar gehalten Vorsprung von 30 Sekunden und das in einem bestenfalls

mittelmäßigen Schiff. Im darauf folgenden Jahr führte der Vorstand des Murray Racing Cups eine Regel ein die besagte, dass nur Piloten mit einem vollständigen Pilotenschein an dem Wettbewerb teilnehmen dürfen. Das war das abrupte Ende der Rennkarriere von Fabis. Er starb im Jahr 2834 und war der erste Großmeister der Terra-Sim-Championships und hält bis zum heutigen Tage noch einige Rekorde.

A Son's Tribute

(From Cujohyer)

Maddox Holloway wurde in einer Arbeiter Familie geboren und musste während seiner Jugend ständig darum kämpfen sich über Wasser zu halten. Seine Eltern arbeiteten hart um Essen auf den Tisch und Maddox und seine drei Geschwister glücklich zu machen. Als seine Eltern sich trennten, sucht er sich aus dauerhaft bei seinem Vater zu leben. Der hatte gerade einen Job an einem Fließband bekommen an dem High Tech Flugsimulatoren zusammengesetzt wurden. Durch diese glückliche Fügung bekam er Zugriff auf diese Simulatoren und biss sich an der Weltraum Avionik fest. Bis eine Woche vor der Teilnahme am Murray Cup, den er auch gewinnen wollte, hatte er noch kein richtiges Raumschiff geflogen. Wie schaffte es dieses Space Ace in die Rekordbücher? Maddox war von Geburt an auf einem Auge Blind und auf dem anderen beinahe Blind.

Wenn er gefragt wurde was seine Leidenschaft für dieses schicksalhafte Rennen anheizte, antwortete Maddox immer mit "Um meinen Vater stolz zu machen". Trauriger weise starb sein Vater ein Jahr vor dem Rennen, aber man konnte sehen, dass ihn das nur noch mehr anspornte. Sie sagten das er verrückt sei das Rennen zu fliegen. Aber nach dem er den Murray Cup gewonnen hatte wurde er als „Mad Hollaway“ bekannt.

Traveler – The First Non-Human Champion

(From Acyl)

Issigon Ado (geboren : 2514.11.10 SET gestorben: 2559.09.21 SET) war ein Banu Rennfahrer und der erste nichtmenschliche Teilnehmer im Murray Cup. Ado konnte den Murray Cup viermal gewinnen und er wurde zu einer der am meisten umschwärmten Figuren. Nicht zuletzt wegen seines Status als der erste „Alien Champion“ und den umstrittenen Umständen seines Todes. Ado's Erfolg ebnete den Weg für die „Kosmopolitische Mannschaftsaufstellung“ des modernen Murray Cup's bei dem auch Banu, Tevarin und Xi'An Piloten teilnehmen konnten. Er wurde auf Bacchus geboren und dort startete er seine erste Karriere als Händler und spezialisierte sich auf den Import von menschlichen Unterhaltungs- Systemen und anderen kulturellen Produkten. Dort bekam er seine Faszination für den menschlichen Weltraum Rennsport und gründetet im Jahr 2551 das Taerninar Racing Team (das kommt von „Taernin“ dem Banu Schutzpatron der Reisenden) und ein Medien Unternehmen um den Banu Publikum den Rennsport näher zu bringen.

Ado gewann seinen ersten Murray Cup im Jahre 2553 und schaffte es den Titel die nächsten beiden Meisterschaften zu behalten. Er war ein Medien versierter Showman und beliebt beim Publikum, sein Schiff das aus dem üblichen Lineup menschlicher Schiffe herausstach blendete mit seinem exotischen aussehen die Fans. Ados Herrschaft als Champion trieb auch die Fantasie seiner Banu Gefolgsleute an und trieb die Zuschauerzahlen und den Merchandising Verkauf in neue Höhen, außerdem flossen große Mengen an Banu Sponsorengelder in den

Sport. Ado holte sich im Jahr 2558 vor seinem Tod noch einmal den Cup. In der letzten Runde des Championships im Jahre 2559 war Ado in Führung und dabei das Rennen erneut zu gewinnen, als seine Steuerbord Maschine explodierte und ihn sofort tötete. Eine extremisten Gruppe von der Erde mit dem Namen „Humans First“ (Menschen zuerst) übernahmen sofort die Verantwortung für den Vorfall und sie sagten, sie hätten Ados Schiff sabotiert um gegen die Teilnahme von Aliens in menschlichen Wettbewerben zu protestieren. Das wurde schließlich von den Behörden dementiert, da die offiziellen Untersuchungen ergaben, dass die Explosion ein Unfall war der durch einen Fehler im Kühlsystem des Schiffes verursacht wurde. Aber bis zum heutigen Tag glauben viele in der Renn Community, vor allem die Banu Fans, dass Ado ermordet wurde. Seine Geschichte wurde zu einer der beständigsten Legenden in der Geschichte des Murray Cups und wird auch weiterhin in der populären Kultur dargestellt – zuletzt in dem Filmhit von 2794 Traveler's Road.

Wir waren auch davon überrascht zu sehen, dass nicht jeder mit einem Gewinner an den Start ging. Aber dafür mit interessanten Charakteren die das Rennen auf die eine oder andere Weise beeinflussten.

Pay to Lose

(from The Lone Reader)

Marcus Eroid : Der vielleicht einzige Murray Cup Racer dem es gelang reich zu werden indem er nie gewann. Marcus war in seinen frühen Dreißigern und als der erste Murray Cup abgehalten wurde, hatte er bereits einen guten Ruf bei der Strafverfolgung auf seinem Heimatplaneten Kampos

als Vor-und Nachsaison Fisch Wilderer. In einem Interview sagte er einmal:“ Ich habe sie für einige Zeit gesehen (die Rennen) und ich habe mehr als ein paar CTRs bei den Amateuren verloren. Aber als Murray einen guten Preis für die Rennen anbot und begann etwas spezielles zu schaffen war mir klar, dass ich ein Teil davon sein musste“.

Obwohl er seine Liebe zu Geschwindigkeit immer mit einem Hochgefühl beschrieb war es kein Geheimnis unter den System Behörden, dass er an den Rennen nur teilnahm, um sie zu manipulieren.

Er benutzte sein Können als Pilot das er sich in den Jahren auf der Flucht vor den Strafverfolgungsbehörden angeeignet hat, um im Feld rasch weit nach vorne zu kommen und dann kurz vor der Zielgeraden „Mysteriöse Maschinen Probleme“ zu bekommen.

Verbindungen zum Organisierten Verbrechen auf Kampos, den Renn-Offiziellen und sogar zu Amon Murray selbst sind vermutet worden, aber es gab nie Beweise dafür. Nach der Teilnahme an fünf Rennen war Marcus reicher als je zu vor und zog sich auf ein Luxus Anwesen auf Noble zurück, als er immer schlechte Presse bekam.

Murray Cup's Longest Losing Streak

(From JOCool)

Im Laufe der Jahre verloren beim Murray Cup viele Piloten ihr Geld und manche sogar ihr Leben. Diejenigen die das Rennen für ein paar Jahre ertragen konnten lernten schnell, dass sie gewinnen oder zumindest Jahr für Jahr im Rennen bleiben mussten. Ein Mann erhält diese zweifelhafte Ehre physisch und finanziell zu Überleben und seit 22 Jahren dabei zu sein, aber

noch nie gewonnen zu haben...sein Name ist Callum Tennerson.

Trotz der verschiedenen Qualifikations Events war seine beste Platzierung der 9. Platz im Jahr 2498. Das war in seinem 16. Jahr in Folge, er hatte inzwischen alle sein Sponsoren verloren und schaffte es irgendwie aus eigener Kraft diese Durststrecke zu überwinden. Er veränderte seine offizielle Rennnummer auf die „Glückszahl“ 13. Wenn er gefragt wurde wie sich sein erstes Top 10 Finish angefühlt hat sagte er immer nur: „Nicht gut genug aber nächstes Jahr schaffe ich es“.

Viele Jahre später nach dem Tennerson schon gestorben war zollt ihm die Murray Racing Cup League (MRCL) Tribut in dem sie ihn in die „Hall of Fame“ aufnahm. Callum Tennerson wollte bestimmt nicht deshalb aufgenommen werden, aber es prägte den mittlerweile vertrauten Begriff " Give it a Tenner Try! ".

The Track Master

(From Pooka "Pookie" Pucel)

Jeder kennt Rennfahrer. Jeder Student im ersten Jahr kann die Murray Cup Gewinner rückwärts in alphabetischer Reihenfolge mit Vor- und Nachname aufsagen und sie sogar in die Xi'An Sprache übersetzen. Und jeder kennt natürlich jeden Trick, jede Drehung und jede große Rennstrecke aus den wichtigen Rennen. Wir kennen all die Schiffe, die Teilnehmer und die Firmen die sie unterstützen. Aber wen kümmert das schon. Am Ende des Tages zählt wer die meisten Punkte hat, denn der holt sich den Cup. Oder Nicht?

Die Leute vergessen oft das Strecken kommen und gehen. Manchmal gibt es eine neue Strecke oder es gibt eine neue Regel. Es kann auch sein, dass es neue Sicherheitsbestimmungen gibt die eine Änderung notwendig machen. Wir alle erinnern uns noch was passiert ist, als sie den minimalen Abstand zu einem bestimmten Stern erhöht haben (das war Politik!) Und wenn es notwendig wird, eine neue Strecke zu designen, dann gibt es nur eine einzige Person die wirklich zählt: Buggy.

Okay es ist nicht sein richtiger Name und ich kann genau so wenig Xi'An sprechen wie du. Aber ich versichere euch, dass „Buggy“ sein bevorzugter Name ist. Er ist technischer Berater bei MISCund, ein Teil des Technologie Austausch Programms mit unseren Nachbarn, aber in Wirklichkeit arbeitet er für den Murray Cup.

Buggy ist DER größte Rennstrecken Designer des Universums. Er hat über ein Drittel aller offiziellen Rennstrecken persönlich designet und betreut bei weiteren 20% die Änderungen die daran vorgenommen werden. Buggys Einfluss auf das Rennen wird entweder unterschätzt oder im schlimmsten Fall völlig überbewertet.

Ihr glaubt mir nicht? 63% aller Punkte die man benötigt um den Cup zu gewinnen, kann man auf Strecken die Buggy designet oder überarbeitet hat, holen. Und von allen Murray Cup Siegern der vergangenen 15 Jahre gewannen 74% ihr Rennen auf einer Strecke die von Buggy exklusiv designet wurde. Das sagt doch schon einiges aus.

Ich will euch nochmals sagen, dass dies nur eine kleine Auswahl eurer großartigen Arbeiten, die ihr uns zugeschickt habt, darstellen soll. Wir übernehmen viele von euren Arbeiten in das Master Dokument und wir werden hoffentlich in der Lage sein, das in den Gewölben des MCR Museum auf Ellis III zu integrieren. Es gibt seit 450 Jahren Murray Cup Gewinner, also sendet eure

Champions weiter ein.

Nächste Woche werden wir euch über einige interessante Ereignisse beim Murray Cup berichten und natürlich wollen wir mit euch über den Sport der Zukunft diskutieren: Sataball.

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de
Dienstag 29.10.2013 15.44 Uhr

Original: Lore Builder: Two: Murray Cup Racing

Lore Builder: Drei: Racing Events und Sataball

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist, lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch. Das wird dir helfen auf den neusten Stand zu kommen.

Wir machen mit dem Murray Cup weiter. Einige von euch haben Ereignisse in Angriff genommen, die den Verlauf des Murray Cups geprägt haben.

ROAD TRIP

(From Mufossa75)

Während der Murray Cup inzwischen fest mit dem Leben im Ellis System verflochten war, gab es eine Entscheidung des Board of Directors (Aufsichtsrat) des Rennens, den Cup „auf die Straße „ zu bringen. Zwischen 2662 und 2675 und dann nochmals von 2789 bis 2812 sollten die Cup Rennen jedes Jahr in einem anderen System stattfinden. Das Argument für diese Entscheidung war, dass ein geänderter Austragungsort das Rennen viel schwieriger machen würde.

Bald jedoch wurde die Vergabe Politik für die nächsten Rennorte eine Quelle von Intrigen und Skandalen. Außerdem gab es eine wachsende Anzahl von „Traditionalisten“, die eine Petition an die UEE einreichten, um das Rennen wieder dauerhaft ins Ellis System zurück zu holen. Die Reise des Cups wurde während des Rennens im Croshaw System im Jahre 2812 jäh beendet. Josiah Wallace verlor während einer sehr engen Kurve um Angelis "Port Benjamin " Trojan Point Station die Kontrolle über seine modifizierte RSI Torch und rammte Governor Bjorn's Jacht. Bei der Explosion der beiden Schiffe wurden der Gouverneur, seine Frau, die beiden älteren Söhne und Wallace selbst getötet. Dieses Ereignis sicherte den Traditionalisten die Unterstützung des UEE Senats und letztendlich auch die des Imperators. Der Murray Cup kehrte im Jahr 2813 ins Ellis System zurück und ist auch seitdem dort geblieben.

THE BIG FIX

(From Decius)

Die Glaubwürdigkeit des Murray Cups wurde in dem Skandal von 2815 fast zerstört. Unter Rennsport Fans ist dieser Skandal bekannt als „The Big Fix“. Bei den Wetten war der Favorit der zweimalige Champion Ameera Morello. Sein Erzrivale Makena Cisse wurde als einziger echter Konkurrent angesehen. Morello und Cisse lieferten sich von Anfang bis zum Ende ein heißes Rennen und keiner konnte den anderen abschütteln. Kurz vor Ende des Rennens ermöglichte eine Kollision der Beiden in der letzten Minute, dem relativ unbekanntem Racer Julio Fong als erster über die Ziellinie zu kommen und so den Cup zu gewinnen. Natürlich hatten alle die gewettet haben einiges an Geld verloren. Es wurden Betrugs Vorwürfe laut und eine Untersuchungs-Kommission wurde eingesetzt um diese Vorwürfe zu entkräften und den Fans die Integrität des Sports zu gewährleisten. Die Ergebnisse der einjährigen Untersuchung erschütterten den Murray Cup bis in seine Grundfesten. Morello, Cisse und Fong wurde nachgewiesen, dass sie den Ausgang des Rennens manipuliert haben. Man kam ihnen durch finanzielle Transaktionen auf die Spur. Die Drei hatten große Einzahlungen auf ihre

Konten erhalten und man konnte den Ursprung dieser Zahlungen im Cathcard System lokalisieren. Als der Ausschuss weitere Wettdaten analysierte erkannte er, dass nicht nur das Rennen von 2815, sondern alle Rennen seit mehr als 20 Jahren manipuliert wurden. Cisse , Morello und Fong haben es geschafft der Strafverfolgung zu entgehen, aber sie wurden zusammen mit 17 anderen Fahrern die an den Manipulationen beteiligt waren, Lebenslang vom Murray Cup ausgeschlossen. Dieser Vorfall führte zu einer Reihe von Reformen um den Sport sauber und den Einfluss der Unterwelt (die es seit dem Beginn des Murray Cups gab) zu verringern. Obwohl sich viele Fans darüber beschwerten das die Reformen den „Outlaw Spirit“ des Murray Cups wegnehmen würden und sich der ganze Cup mehr zu einem Firmen Event verändert, sind sich die Analysten darüber einig, dass der Murray Cup ohne die Reformen des „The Big Fix“ heute nicht so populär wäre.

THE CARRINGTON CUP

(From Jankins)

Auch wenn der Murray Cup derzeit das größte Rennen in der Rennszene ist, ist es nicht das einzige. Bevor es den Murray Cup gab, war der Gewinn des Carrington Cup der ultimative Erfolg für jeden Racer. Der erste Carrington Cup wurde im Jahre 2418 ausgetragen und fast vollständig von Charles Carrington, der ein Vermögen mit seiner Arbeit bei experimentellen Motordesigns gemacht hat, finanziert. Carrington bot aber keine Geldpreise für den Gewinn des Rennens an, sondern die Gewinner bekamen seine experimentellen Motorteile um noch etwas mehr Power aus ihren Motoren zu holen als es im handelsüblichen Teilen möglich gewesen wäre. Die Rennen waren nicht sehr bekannt, aber jeder angehende Rennfahrer träumte davon den Carrington Cup zu gewinnen.

Der Carrington Cup war aber im Jahr 2491 schon wieder verschwunden. Carringtons Firma konnte die Teile für die Gewinner nicht schnell genug produzieren. Also wechselte er auf Geldpreise, aber in den letzten zehn Jahren wurden es immer weniger Teilnehmer. Einer der wichtigsten Gründe für den Untergang des Carrington Cups war das berüchtigte Rennen von 2489. Eine Bande von Piraten überfiel die führenden Rennfahrer kurz vor dem Ziel und töteten vier Rennfahrer, darunter Tom "The Garbage" Pyle, der vier Mal den Carrington Cup und zwei Mal den Murray Cup gewinnen konnte. Einige spekulierten darüber, dass Amon Murray Rennfahrer bezahlte um nicht am Carrington Cup teilzunehmen. Außerdem munkelte man, dass er ebenfalls die Piraten bezahlt hatte, um das Rennen zu stören. Aber das konnte nie bewiesen werden. Charles Carrington's Ur-Ur -Enkel Sean Smyth brachte das Rennen im Jahr 2611, mehr als ein Jahrhundert nach dem letzten Rennen und ein halbes Jahrhundert nach dem Carrington's Firma in Konkurs ging, wieder zurück. Der Carrington Cup findet jedes Jahr statt, aber er kann nicht mit dem Murray Cup konkurrieren.

Die Geschichte basiert auf dem Galactic Guide „Origin“ und im speziellen auf dem Zitat:“ Die 350r ist das spezielle Racer -Modell der Linie. Es wird als Basis von professionellen Rennteams rund um die Galaxie verwendet . Die 350r hat eine bewegte Geschichte mit mehr Carrington Cup Gewinnen als jedes andere Raumschiff " .

Die Kommentare von Tem Barone , Travis -ts und Sergeant_Hull brachte uns eine gute Idee. Während der Murray Cup der ultimative Event in der Rennszene ist, sollte es aber nicht das einzige Ereignis in der Stadt sein. Es sollte eine Vielzahl von illegalen oder Rennstrecken in niedrigeren Ligen geben. Aber das wird zweifellos Auswirkungen auf die Spielmechanik haben

und deswegen müssen wir noch warten, bevor wir uns damit beschäftigen.

Damit verlassen wir den Murray Cup jetzt etwas. Falls ihr zu spät davon erfahren habt und eine tolle Idee für einen Murray Cup Gewinner aus der Vergangenheit habt, fühlt euch frei einen Kommentar unter der ersten oder zweiten Ausgabe zu machen. Wir schauen in regelmäßigen Abständen vorbei und überprüfen ob es neue Einträge gibt.

Weiter geht es. Das hier wird wohl mehr eine Übung in aktiver Konstruktion werden.

SATABALL

Begonnen hat es mit einem Satz in einer StarWatch Sendung als Hintergrund Information (er schaltete durch die Kanäle um Nachrichten zu finden, aber alles was er finden konnten waren Anzeigen, Sataball Ergebnisse und dumme Shows). Da es kein Teil des Spiels ist war es nicht notwendig Sataball zu konkretisieren. Bis jetzt zumindest

Hier sind ein paar unserer ursprünglichen Ideen und Regeln. Aber sie sind nicht in Stein gemeißelt.

Wie soll die Sportart aussehen: Es ist eine Kombination aus verschiedenen Football Spielen (also American Football, Fußball und Rugby). Zwei Teams mit sechs Spielern versuchen Punkte im gegnerischen Tor zu erzielen in dem sie den Ball tragen und (oder) schießen. Das Problem dabei ist, dass es Barrieren zwischen den Toren gibt.

Welche Art von Sport ist das: Ein schnelles Spiel mit Körperkontakt. Nicht so viel Kontakt wie bei American Football oder Rugby, mehr so in Richtung Fußball, aber es kann schon etwas rauer zugehen. Bei bösen Fouls wird man rausgeworfen.

Wie viele Spieler: Jedes Team besteht aus zwanzig Personen und sechs dürfen gleichzeitig auf dem Spielfeld sein.

Wie sind die Teams organisiert: Wie bei Basketball gibt es keine festen Positionen und es bieten sich eine Vielzahl von Möglichkeiten das Spiel zu spielen. Einige Teams spielen mit rotierenden Torwarten oder entweder total offensiv oder defensiv.

Spiellänge: Es wird 4 Quarters (Viertel) geben die jeweils 15 Standard Erdminuten dauern.

Planetare Ligen haben möglicherweise die Zeiten auf ihre Standards angepasst.

Das Spielfeld: Ein Oktagon (aber das ist noch nicht sicher). Es ist einfach interessanter als ein Rechteck.

Die Barrieren: Sie waren Rob's Idee. In den oberen Ligen wird es gestaffelte Barrieren geben die ein- und ausgeschaltet werden können. Möglicherweise um das Spiel schneller oder langsamer zu machen. Diese Barrieren werden nur den Ball stoppen aber nicht den Spieler. Die Barrieren werden durch vorprogrammierte Schalter ausgelöst. Vor und nach dem Spiel wird das System von Ingenieuren untersucht um Unregelmäßigkeiten auszuschließen. Da jedes Sataball Spiel die gleiche Anordnung der Barrieren benutzt ist es möglich, dass Spieler sie auswendig lernen können. Aber das ist sehr schwierig, vor allem in der Hitze des Spiels. Aber es wird noch etwas komplizierter. Zu Beginn jeder Saison wird ein neues Muster angelegt.

So Leute, für die nächste Woche haben wir hier ein paar Fragen zu klären:

- Wann wurde das Spiel erstellt ? Unter welchen Umständen ? Was sind einige der Regeln ? Fouls ?

- Mögliches Beispiel: Der Ball bleibt nach 2 Querschlägern liegen und ist nicht mehr spielbar.
- Wie funktioniert das Laufen und Treten und die dynamische Arbeit?
- Kannst du den Ball dauerhaft dribbeln oder kannst du wenn du den Ball trägst nur eine begrenzte Anzahl von Schritten machen?
- Soll es eine Spielfeldbegrenzung von oben geben um das Passen des Balles über das ganze Feld zu verhindern?
- Wie heißt der Superbowl /Weltmeisterschaft?
- Wie heißen einige der Teams? Es gibt bereits die Terra Gryphons (sie wurden in StarWatch schon erwähnt).

Während wir die Regeln und das Spiel selbst herausarbeiten, müssen wir eines im Auge behalten: Trotz all der coolen Technik die wir in der Major League integrieren wollen, soll es auch für Kinder aus allen sozialen Schichten auf der Straße zu spielen sein. Es soll also nicht wie Polo sein, da dies nie eine „Mainstream“ Sportart werden wird, weil es ganz einfach zu teuer ist und zu viele „Dinge“ zu spielen erfordert.

Baseball z.B. hat einen riesigen Wälzer von einem Regelbuch, aber wenn du es spielen willst, brauchst du nur zwei Spieler (einen der wirft und einen der schlägt) einen Stock und etwas Ball ähnliches. Kurz gesagt, das Spiel sollte skalierbar sein.

Und die Sataball Barrieren kannst du in den Amateur Ligen und auf der Straße aus Blech und Schrott herstellen.

Bis nächste Woche....

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Samstag 02.11.2013 13:41 Uhr

Original: Lore Builder: Three: Racing Events & Sataball

Lore Builder: Vier: Sataball

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch.

Außerdem möchte ich eine neue Einschränkung zur Liste hinzufügen:

Diese Woche werden wir weiter über den Sport der Zukunft diskutieren:

SATABALL

Hier erst ein paar größere Posts bevor wir ins Detail gehen.

Zero-G

Das ist meine rein persönliche Vorliebe. Während die Schwerelosigkeit sicherlich ein guter und sinnvoller Ansatz ist und AidusDescends hier eine ausgezeichnete Idee hatte, ist dies ein ausgezeichneter Weg die unterschiedliche Gravitation auf den verschiedenen Planeten zu kompensieren und meine Sorge ist, dass es eine zu offensichtliche Wahl für einen futuristischen Sport ist. Es sollte natürlich auch definitiv Sport in der Schwerelosigkeit geben, aber dieser fühlt sich für mich mehr wie eine Boden Sportart an.

Zan hatte die sehr interessante Idee eine abgewandelte Version von Sataball in der Schwerelosigkeit, neben den Profi und Semi Profi Ligen am Boden, zu spielen.

Andere Sportarten

Das war wohl ein Fehler meinerseits. Ich wollte nicht ausdrücken das Sataball die einzige Sportart am Boden ist. Die ursprüngliche Inspiration hinter Sataball war „Pyramid“ in BSG, dass vielleicht dabei helfen hätte können mehr Realität ins Universum zu bringen. Ich bin der Meinung, dass Sportarten von Heute auch in der Zukunft, neben einigen anderen, existieren werden.

Zum Beispiel hatte Kieran etwas tolles zu einer Sportart aus der Tevarin Kultur geschrieben. Das könnte ein interessanter Kandidat für eine neue Sportart im Star Citizen Universum sein.

Die Vielfalt der Regelsysteme und Felder die ihr erstellt habt waren faszinierend zu lesen. Sie waren so gut und detailliert (ich bin immer noch beim lesen der Beiträge von SP3CTREnc), dass ich denke wir werden jede Sektion einzeln diskutieren müssen um die Posts nicht zu groß werden zu lassen. Ich kann mir gut vorstellen, dass die Diskussion über eure Posts zu den Regeln des Spiels und der Formen der Stadions ziemlich heiß werden. Für diese Woche wollen wir mit dem Ursprung des Sataballs, den Namen für den Meister Cup und einigen potentiellen Team Namen beginnen.

URSPRUNG

Hier sind ein paar Historische Hintergründe die uns wirklich sehr gut gefallen haben:

YCO

Sataball entstand auf der Erde, bevor der erste Langstrecken-Sprung jemals von einem Raumschiff gemacht wurde. Es entwickelte sich in dem kulturellen Schmelztiegel im südlichen Afrika wo die Communitys tendenziell entweder Rugby oder Soccer (Fußball) bevorzugten, aber nie beides gleichzeitig. Die meistens freundlich ausgetragene Wettbewerb zwischen den Communitys arteten oft zu wilden Schlägereien aus, in denen es darum ging wer überlegen im Spiel war. Bei einer dieser Schlägereien versuchte ein junger Mann namens Muto Zini ein Rugby Spiel zu stören, in dem er mit einem Mülltonnen Deckel in der Mitte des Feldes stand und versuchte den Ball zu blocken. Glücklicherweise hatten die Teams und die Zuschauer Spaß daran.....und so wurde das Spiel Satatball geboren.

Sam Corwin

In den späteren Jahren der Kolonisierungs-Bemühungen der Menschheit (nahe an der Messer-Ära) hatten Kolonisten Kinder wenig zu tun während ihre Schulen und dergleichen gebaut wurden.

Es begann als ein Streich, bei dem die Kinder die Einstellungen an den Bug Stopper Kraftfeldern in ihrer Fertighaus Kolonie, Veränderungen vornahmen. Das am meisten benutzte Model war das SATA-IM, die Abkürzung steht für „Static Advanced Termination Arrester – Insect Model“. Sie haben die SATA Felder so stark verändert, dass sie Tassen und Bücher aus den Händen der Leute schlugen die ihre Hände durch das Feld steckten. Eines Tages wurde ein Ball versehentlich auf ein Tor geschossen, aber er traf das modifizierte SATA Feld und der Ball prallte zurück zu dem Kind.

Nach kurzer Zeit wurden einige Gebäude mit fehlenden SATA Feldern gefunden. Die Eltern fanden die Kinder beim spielen eines neuen Spiels auf einem leeren Grundstück, und um ihnen aus der Patsche zu helfen, bestellten sie schnell mehrere der kostengünstigen SATA Felder für die Kinder um mehr Spielfelder damit auszustatten.

Es dauerte nicht lange bis die Erwachsenen erkannten wie viel Spaß das Spiel macht. Die Besucher der Kolonie brachten Videos auf ihrem Mobi Glas von einer spannenden neuen Sportart mit und so wurde SATABALL geboren.

Atticus

Die Geschichte von der Erschaffung der Sataball ist auch eine der menschlichen Tragödien und des Triumphs. Nach dem großen Tsunami von 2108 bei der fast die gesamte australischen Ostküste durch monströse Flutwellen verwüstet wurde, strömten aus allen Teilen der Welt Hilfskräfte herbei um Aufbauhilfe zu leisten. Durch die Hilfe dieser Kräfte wurden sehr schnell Flüchtlingslager aufgebaut und die Menschen mit Nahrung versorgt.

Innerhalb dieser Flüchtlingslager spielen Kinder und Erwachsene gleichermaßen die lokale Form des Fußballs als eine Ablenkung von den Schrecken, mit denen die meisten von ihnen konfrontiert wurden. Die Helfer aus der ganzen Welt waren der Meinung das dieser Sport die Regeln von vielen der ihnen bekannten Sportarten ausgeliehen hat. Sie lernten die Regeln und stellten ihre eigenen Mannschaften auf um mitspielen zu können. Das größte dieser Turniere fand im South Australian Tsunami Aid (SATA) Lager statt und mit den vielen internationalen Spielern, wollte man es nicht „Australien Rules“ nennen und so wurde SATABall daraus.

Joxer

Es wurde während der Ära Ivan Messer geschaffen. Ein Think Tank wurde beauftragt den Sport und seine Fähigkeit, die Bevölkerung von anderen Themen, z.B wie Messer die Kontrolle des Imperium übernimmt, zu studieren. Sataball war das Endergebnis. Es wurden die besten Teile aus den beliebtesten Sportarten der Erde genommen und man setzte sie alle zu einer rasanten actiongeladenen Sportart wieder zusammen.

Arconon

Sataball oder s474b411, wie manche es nennen wollen, wurde in überfüllten Slums und städtischen Gebiete mit engen Gassen entwickelt. Kinder die versuchten Ball zu spielen hatten viele Arten von Hindernissen zu bewältigen: Menschen die ihnen den Weg versperren, Wäscheleinen, Kisten, Hunde die den Ball jagen oder rivalisierenden Banden versuchen den Ball zu stehlen. Die Spieler mussten sehr schnell und wendig sein um den Hindernissen auszuweichen, unter sie hindurch zu laufen oder über sie zu springen.

Ohne Ball war das Ausweichen vor Hindernissen natürlich einfacher, so dass die Spieler normalerweise Pässe werfen und den Ball unter den Wäscheleinen durch kicken, oder wenn ein Hund sie angreift den Ball über eine Wand zu werfen.

Einige Leute glauben, dass der Sport von Taschendieb Banden erfunden wurden. Sie trainierten die Kinder mit den Tricks ihres „Geschäftes“. Um das Stehlen und die Übergabe von Objekten, und dann schnell verschwinden etwas zu Verschleiern, benutzten sie einfach Bälle.

DAS ENDSPIEL / DER POKAL

Auch hier gab es eine große Vielfalt von Namen zur Auswahl, so dass diese zur Abstimmung kommen:

Calvin Bowl (GoL_Stoan)

Ursprünglich als Calvinball vorgestellt (als Calvin & Hobbes Fan). Ich mache mir Vorwürfe nicht früher daran gedacht zu haben, also ist das hier meine Alternative.

Galactic Series (Joxer)

Die Teams spielen in der ersten Runde in einem Doppel K.O. System mit den beiden Top-Teams in jeweils einer Gruppe. Dort spielen sie eine best-of -three Serie . Die jeweiligen Gruppensieger ermitteln dann in der letzten Serie, die im Modus best of seven gespielt wird, den Champion.

Kraine Cup (Baragoon)

Die Kraine Cup (The Galactic ISL Cup) . Benannt nach demjenigen der den Sport in das Universums gebracht hat. Er findet einmal im Jahr auf der Erde im Sydney Stadion (aka der Drachenhöhle) statt.

SataDay (Kazee)

Den musste ich einfach loswerden.

DIE TEAMS

DarkRen420 Hat eine große Liste von Teams gepostet. Ich habe die Namen der Ligen getauscht und zog einige Namen aus anderen Beiträgen für die Teams. Das hier bringt den Ball schon mal ins Rollen :

Sataball Professional League (SBPL) (Profi Liga)

Imperial League: (IL)

Earth(Sol) Gladiators

Croshaw Jumpers

Vega Harlequins

Stanton Knights

Ferron Lancers

Centauri Centurions

Rhetor Raiders

Idris Air Hawks

Elysium Elementals

Davien Novas

Territorial Liga (TL)

Terra Gryphons

Kilian Killers

Ellis Racers

Magnus Dominators

Goss Bucs

Nemo Crashers

Fora Flames

Cathcart Gangsters

Kiel Guardians

Baker Custlers

Stimmt unten bitte ab und hinterlasst eure Kommentare. Nächste Woche werden wir uns daran machen zu erarbeiten wie das Spiel funktionieren wird. Wie ich bereits erwähnte, wird das wahrscheinlich eine sehr intensive Diskussion. Deswegen werden wir sie sehr breit anlegen und dann immer spezifischer werden.

Bis dann...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Freitag 08.11.2013 15:23 Uhr

Original: Lore Builder: Four: Sataball

Lore Builder: Fünf: Sataball Format

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch.

Wir arbeiten gerade an Statball, einer der vielen Sportarten der Zukunft. Letzte Woche sind wir schon etwas mehr ins Detail gegangen (was keine leichte Aufgabe war) und haben euch gebeten, über die zukünftigen Geschichte des Sports und den Namen für den Pokal bzw. die Serie abzustimmen.

URSPRUNG

Sam Corwin gewann mit deutlichem Vorsprung. Da wir nun schon etwas weiter gekommen sind kann es sein, dass wir die geschichtliche Basis aufgrund von Entscheidungen die wir für die Spielregeln treffen nochmal verändern müssen, aber ich denke, von hier aus können wir beginnen.

POKAL

Das war ein knappes Rennen. Die Galactic Series von Joxer verdrängte die Konkurrenz, obwohl es einige Diskussionen über den Austragungsmodus (Gruppen Modus oder Champion's Cup Format) der Serie gab. Aber das können wir später noch vertiefen, sobald wir ein klareres Bild über den Sport, die Teams und den Ligen haben.

space_traveller hatten eine tolle Idee mit dem SATA dDay als einen Event. Möglicherweise könnte es der erste Tag oder der „Draft Day“ der Saison sein.

Nochmals vielen Dank für alle eure Kommentare und Ideen. Es war wirklich sehr schwer diese fünf zur Abstimmung herauszusuchen.

DIE TEAMS

Wir haben auch damit begonnen uns mit den Teams zu beschäftigen. Hier gibt es mal eine grobe Liste als Ausgangspunkt für unsere Diskussionen. Woolfer brachte einen guten Kommentar zum hinzufügen von etwas internationalem Flair bei den Team Namen (Olympique Vega und SC Davien sind meine persönlichen Favoriten) und brachte auch gleich einige gute Beispiele dazu. Ich habe sie und einige andere Vorschläge in die Liste unten eingefügt. Bitte fühlt euch frei weitere Namen zu Posten und wir fügen sie dann in die Liste ein.

Einen sehr guten Vorschlag zur Findung der Namen des Teams von Terra (Terra Terrapins) hatte Supreme Xyphon, aber wir müssen auch daran denken, dass wir möglicherweise auch verschiedene Tiere gezüchtet und in alle Ecken des Universums transportiert haben und einige davon können auch schon ausgestorben sein. Kurz gesagt, ich wollte euch nur bewusst machen, dass wir vorsichtig mit Namen die das 21. Jahrhundert betreffen sein sollten.

Sataball Profi Liga (SBPL)

Imperial League: (IL)

Earth(Sol) Eagles
Croshaw Jumpers
Olympique Vega
Stanton Knights
Ferron Lancers
Centauri Centurions
Rhetor Raiders
Idris Air Hawks
Elysium Elementals
SC Davien

Territoriale Liga (TL)

Terra Gryphons
Kilian Killers
Ellis Racers
Magnus Dominators
Goss Bucs
Nemo Crashers
Fora Flames
Cathcart Gangsters
Kiel Guardians
Baker Custlers

O.k., noch kurz zu den Ligen. Ich habe sie in zwei Ligen, basierend auf der Karte mit den Sternensystemen, unterteilt. Die einen sind näher an Terra und die Imperialen liegen näher an der Erde. Wir können ein System wie im Major League Baseball benutzen, wo die Ligen nicht nach Orten zusammengefasst werden. Oder aber wir finden vielleicht eine Variante irgendwo zwischen den beiden.

Aber damit können wir uns auch später befassen.

SPIELFELD / REGELN

Die Regeln die ihr uns zu Statball geschickt habt reichen von sehr einfach bis hin zu sehr ausführlich. Deshalb habe ich sie in das unten angegebene Format angepasst und einen Link zum Original Post hinzugefügt.

Verfasser

Form des Spielfeldes :

Anzahl der Teams:

Zusammenfassung :

Link zum Beitrag

Nun habe ich versucht die Ansätze zu den Regeln zu sammeln und wir werden möglicherweise

ein neues (Gruppen) System zum Wählen einführen. So können wir auch Leute berücksichtigen die ihre Kommentare etwas später eingesendet haben. Diese Woche will ich euch drei verschiedene Regelsysteme vorlegen um zu sehen welches davon ihr bevorzugt. Nächste Woche werde ich euch wieder drei vorlegen und dann müssen die beiden Sieger gegeneinander antreten. Sobald wir uns auf ein Grundgerüst geeinigt haben, können wir uns daran machen die Details auszuarbeiten.

Es gab mehrere Vorschläge die Regeln des Australian Rules Football zu benutzen, da er dem Sataball sehr ähnlich scheint. Mir gefällt auch das Ovale Spielfeld und diese vier Posts dazu. Mikle hat Kronum vorgeschlagen was auch eine sehr gute Grundlage für den weiteren Aufbau sein könnte.

Zan

Form des Spielfeldes: Ellipse oder Polygon

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung : Den Ball mit Magnetfeld Generatoren beschleunigen oder abbremsen.

Viele unterschiedliche Barrieren.

[Link zum Post](#)

Tony_Knightcrawler

Form des Spielfeldes: Elliptisch

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung : Der Ball muss um einen Pfosten kreisen um eine Punkt zu erzielen.

[Link zum Post](#)

VaporTrail

Form des Spielfeldes: Verlängertes Oktagon

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung : Ein sehr Kontakt Orientiertes Spiel ähnlich wie Australien Rules Football.

[Link zum Post 1](#)

[Link zum Post 2](#)

Seht euch die Spiel Formate an und sagt mir ob sie euch zusagen und dann stimmt auf der RSI Seite darüber ab. Ich habe auch Australian Rules Football und Kronum mit in die Umfrage genommen um zu sehen, ob wir diese beiden Sportarten als Grundlage nehmen und dann das Spielformat von Sataball zu ergründen.

Nächste Woche werden wir unser Gespräch fortführen und ich werde euch weitere Formate präsentieren. Und wenn irgendjemand von euch noch Ideen hat, dann postet sie bitte unten in den Kommentaren.

Bis zum nächsten Mal....

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Freitag 17.11.2013 15:47 Uhr

Original: Lore Builder: Five: Sataball Format

Lore Builder: Sechs: Sataball and Criminals

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch. Wir werden diese Woche wieder etwas neues versuchen. Während wir immer noch dabei sind die verschiedenen Formate für Sataball zu ergründen wollen wir die Diskussion zu einem anderen Thema, für diejenigen deren Interessen außerhalb des Sportes liegen, beginnen. O.K., last uns ohne weitere Umschweife beginnen.

SATABALL

Die Ergebnisse aus der Umfrage der letzten Woche haben ergeben, nicht zuletzt wegen des fantastischen Posts von Zan, dass wir die Regeln des Australien Rules Football als Grundlage verwenden und jetzt gemeinsam die Regel entwickeln können.

Mir ist aufgefallen, dass viele von euch eine Kombination von Zan's magnetischen Traktor/ Repulsor zusammen mit den Regeln des Australien Rules Football wünschen und deshalb werde ich es in den finalen Poll mit aufnehmen. Ich möchte nochmal allen für ihre Beiträge danken. Und hier sind die Spielformate die diese Woche zu Abstimmung kommen:

Rebuc

Form des Spielfeldes: Längliches Octagon

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung: Ein Lasernetz senkt sich, von der Decke, während des Spielverlaufes immer weiter ab

[Link zum Post](#)

Arconon

Form des Spielfeldes: Hexagon

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung: Handball mit segmentierten Barrieren (Oben und Unten)

[Link zum Post](#)

Tzimisce

Form des Spielfeldes: Octagon

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung: Eine Kombination aus Handball und Fußball

[Link zum Post](#)

Premium Arphaxad

Form des Spielfeldes: Kreis

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung: Sehr intensiv und Rugby ähnlich

[Link zum Post:](#)

Krant

Form des Spielfeldes: Längliche Octagon

Anzahl der Teams: 2

Zusammenfassung: Eine Mischung aus Handball und Fußball bei der die Spieler spezielle Fähigkeiten haben (Springer/ Schieber)

Link zum Post:

Seht euch die Ideen für die Abstimmung in dieser Woche mal an.

Und jetzt kommen wir zu dem anderen Thema in dieser Woche.

Kriminelle / Piraten / Syndikate

Es ist eine gefährliche Welt da draußen. Mit der finanziellen Belastung des Reiches gibt es viele Möglichkeiten für die kriminelle Element sich auszubreiten. Und als ein solches Element brauchst du NPC „Bad Guys“ (Böse Jungs) die mit dir kämpfen oder handeln.

Also brauchen wir kleinere kriminelle Organisationen (und dabei ist es egal ob sie Piraten, ein Syndikat oder eine Gang sind). Bevor wir damit beginnen, werde ich euch wieder einige Vorbehalte und Einschränkungen dafür geben.

Seit euch Bewusst darüber, dass diese Zusammenfassung euch keinerlei Vorteile oder sonstigen Nutzen für den Ruf eures Charakters in Star Citizen Universum haben wird...also beschreibt euren Charakter nicht als den größten Piraten im Universum. Diese Beschreibungen sollen mehr eine Art „Begleittext“ für die kleinen Kriminellen sein und nicht für die großen illegalen Organisationen. Also versucht sie sehr klein zu halten.

Bitte sorgt dafür, dass diese Beschreibung auf einen Absatz beschränkt ist. Ich weiß, dass es dadurch sehr viel schwieriger wird, aber diese Einschränkung wird euch dabei helfen ihr Aussehen, Identifikations- Merkmale oder ihre Persönlichkeit prägnant und unverwechselbar zu machen.

Hier ein Beispiel wie ihr damit beginnen könnt.

ARGAL DAWN: Angeführt von dem vier mal vom Quarterdeck geflohenen XIN KESSER, The Dawn liebt nichts mehr als belebte Handelsrouten und Frachter zu Entern. Sie stehlen alles was sie bekommen können und haben eine Vorliebe für Waffen. Ihre Schiffe sind schwer Bewaffnet, was natürlich auf Kosten der anderen Schiffsfunktionen geht. Sie sind zwar nicht übermäßig Gewalttätig, aber sie scheuen den Kampf mit Strafverfolgungs- Behörden oder Zivilisten die den Helden spielen wollen nicht.

Also stimmt bitte ab und Postet eure Kommentare an uns. Und falls ihr noch Ideen für Team Namen habt fühlt euch frei sie uns zu Posten, wir nehmen sie dann in unsere Liste auf.

Bis nächste Woche....

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Freitag 22.11.2013 13:41 Uhr

Original: Lore Builder: Six: Sataball & Criminals

Lore Builder: Sieben: Final Sataball Vote and Pirates Galore

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch.

Last uns gleich Anfangen.

SATABALL

In Ordnung Leute. Die Stunde der Wahrheit hat begonnen.. Wir wollen uns nun auf das Regelsystem zu Sataball dem Sport der Zukunft einigen. Also machen wir eine kurze Zusammenfassung der Finalisten.

Australian Rules Football (Foundation)

Während unserer ersten Präsentation von Sataball als grobe Idee gab es eine Handvoll Empfehlungen die Regeln des Australien Football als Grundlage für die Entwicklung von Sataball zu nehmen.

Australian Rules Football / Zan Combo

In der ersten Runde der Abstimmung war der Vorschlag von Zan ganz knapp zweiter hinter den ARF Regeln und viele von euch haben eine Kombination aus beiden vorgeschlagen. Wenn diese ausgewählt wird, können wir zusammen entscheiden welche Aspekte wir von den beiden Ideen übernehmen möchten. Hier ist eine grobe Zusammenfassung der Kombination dieser beiden Ideen.

Der beste Weg um Punkte zu erzielen ist den Ball zwischen die beiden hohen Torposten hindurch zu kicken. Das Team mit der höheren Gesamtpunktzahl am Ende des Spiels gewinnt. Während des Spiels können sich Spieler überall auf dem Feld positionieren und jeden Teil des Körpers benutzen um den Ball zu bewegen. Die primären Methoden sind den Ball kicken, mit der Hand werfen und mit dem Ball zu laufen. Es gibt mehrere Arten von Barrieren mit einer Vielzahl von Effekten (Wand, Stasis, Beschleunigen, Wegschleudern) auf dem Spielfeld. Die Spieler sind mit einem Handschuh um den Ball zu tragen und mit einem Gürtel ausgestattet der ein Magnetfeld erzeugen kann.

Hier ist der Link zu Zan's ursprünglichen Post.

Krant

Krant schlug eine Kombination aus Rugby, American Football und Fußball vor, bei dem die Spieler sehr spezifische Rollen haben. Die Pusher können tackeln und die Barrieren beeinflussen, während die Jumper eine höhere Sprungkraft und Geschwindigkeit haben. Hier ist der Link zu Krant's ursprünglichen Post.

O.k. Leute, stimmt nun für das Regelsystem ab und nächste Woche entscheiden wir dann ob

der ursprüngliche Vorschlag von Sam Corwin geändert werden muss, damit wir all die feinen Regeln für Sataball ausarbeiten können.

PIRATEN / VERBRECHER / SYNDIKATE

Zehn Seiten voll mit Vorschlägen. Unglaublich. Es gab einige fantastische Skizzen für dynamische Charaktere und Crews die auf der dunklen Seite des Gesetzes unterwegs sind. Einige von euch haben sogar Söldner Gruppen und eine Musikszene mit eingebracht.

Hier sind ein paar Beispiele:

THE TERRESTRIAL KNIGHTS (von Sparhawk)

Die Terrestrial Knights sind eine halbwegs organisierte Gruppe von Raider, die ausschließlich Händler anderer Rassen oder menschliche Händler, die viel mit anderen Rassen handeln, angreifen. Diese Gruppe besteht weitgehend aus Opfern von Vanduul Überfällen (oder solchen die einen Chip auf der Schulter haben) und glauben, dass fremde Rassen eine nicht hinnehmbare Gefahr für die menschliche Rasse sind. Sie sind völlig gnadenlos - jeder (Mensch oder Alien) der von den Rittern gefangen genommen wird bekommt garantiert einen langsamen und qualvollen Tod.

THE NOMADS (von Brundolar)

Die Nomads sind eine skrupellose Piraten Organisation, die wie ihre Namensvetter, ständig unterwegs sind und sich neue Jagdgründe suchen. Sie bleiben am Rand des UEE Raumes aber nie lange genug an einem Ort damit die Advocacy sie aufspüren kann. Die wenigen Informationen die die Behörden über die Nomads sammeln konnten besagen, dass die Nomads Schiffe entern und dann als eigene Schiffe benutzen. Sie nehmen sie entweder in ihre Flotte auf oder sie benutzen sie als Köder für diejenigen, die unglücklich genug sind und auf den automatischen Notruf antworten. Die Überlebenden werden verkauft und die Ladung wird aufgeteilt. Außerdem werden alle Wrackteile geborgen. Nichts bleibt zurück und nichts geht verloren. Nichtmal ihre eigenen Leute. Laut einer Quelle glauben die Nomads das versagen den Tod bedeutet. Eine zurückgelassene Person wäre eine zu viel. Alle ihre Schiffe sind mit einer Fernzündung ausgestattet. Wenn man den Nomads beitrifft ist das für das ganze Leben.

BLACK ORCHESTRA (von The Kinslayer)

Die Black Orchestra sind ein geheimes, zurückhaltendes Schmuggel Syndikat das überall im bekannten Raum tätig ist und auch sehr gute Verbindungen zu den meisten außerirdischen Rassen pflegt. BO wird von seinem anonymen Anführer, Nummer Eins, der für absolute Diskretion und Geheimhaltung genauso bekannt ist wie für seine absolute Skrupellosigkeit. Die BO scheint „Legal“ unabhängige Spediteure zum verschieben ihrer Schmuggel Waren zu benutzen. Sie benutzen keine Söldner oder Vermittler zum Transport für ihre Schmuggel Waren, weil sie so Einbußen von ihrem Gewinn hätten. Die BO hat auch viele Zollbeamten bestochen und das hat schon viele der ahnungslosen Spediteure gerettet die mit Schmuggel Ware erwischt wurden.

Auch hier habt ihr wieder alle eine fantastische Arbeit abgeliefert. Ich habe fast alle von ihnen in

einem großen Exel Sheet zusammengefasst um sie für die spätere Verwendung zu sichern. Wer weiß, wenn das Spiel Live geht wirst du möglicherweise von deiner eigenen Kreation ausgeraubt.

Bitte wählt in der Finalen Runde das Stataball Spielformat aus, damit wir in der nächsten Woche damit beginnen können das Spiel selbst in Angriff zu nehmen. Und falls du jetzt erst neu dazu gekommen bist und eine Idee für eine kleine Piraten Bande, ein Syndikat oder einen Kriminellen habt, fühlt euch frei es unten in den Kommentaren zu posten.

Bis zum nächsten mal ...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de
Freitag 06.12.2013 14:31 Uhr

Original: LORE BUILDER: SEVEN: FINAL SATABALL VOTE & PIRATES GALORE

Lore Builder: Acht: Field / Goals / Barriers

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch, dann hast du schon eine Vorstellung von dem was wir bereits erarbeitet haben.

Nochmals vielen Dank für die zusätzlichen Piraten/ Verbrecher und Syndikate, sie sind bereits vom Exel Blatt absorbiert worden.

Lasst und gleich loslegen.

SATABALL

Das Ergebnis zur Umfrage aus der letzten Woche ist, dass wir die Kombination aus dem Australien Rules Football und dem Vorschlag von Zane als Basis für Sataball nehmen. Danke an Krant und alle anderen die uns Vorschläge zu Regelsystemen vorgelegt haben. Wir werden jetzt damit beginnen das Spiel auf der Grundlage dieser beiden Ansätze zu Konstruieren.

Vor ein paar Wochen habt ihr euch für die Geschichte zu Sataball von Sam Corwin entschieden. Er war so freundlich und hat seine Geschichte an das neue Regelformat angepasst.

In den späteren Jahren der Kolonisierungs-Bemühungen der Menschheit (nahe an der Messer-Ära) hatten Kolonisten Kinder wenig zu tun, während ihre Schulen und dergleichen gebaut wurden.

Es begann als ein Streich, bei dem Kinder die Einstellungen an den Bug Stopper Kraftfeldern in ihrer Fertighaus Kolonie vornahmen. Das am meisten benutzte Model war das SATA-IM, die Abkürzung steht für „Static Advanced Termination Arrester – Insect Model“. Sie haben die SATA Felder so stark verändert, dass sie Tassen und Bücher aus den Händen der Leute schlugen die ihre Hände durch das Feld steckten. Eines Tages wurde ein Ball versehentlich auf ein Tor geschossen, aber er traf das modifizierte SATA Feld und der Ball prallte zurück zu dem Kind.

Nach kurzer Zeit wurden einige Gebäude mit fehlenden SATA Feldern gefunden. Die Eltern fanden die Kinder beim Spielen eines neuen Spiels auf einem leeren Grundstück und um ihnen aus der Patsche zu helfen, bestellten sie schnell mehrere der kostengünstigen SATA Felder für die Kinder um mehr Spielfelder damit auszustatten.

Es dauerte nicht lange bis die Erwachsenen erkannten wie viel Spaß das Spiel macht. Die Besucher der Kolonie brachten Videos auf ihrem Mobi Glas von einer spannenden neuen Sportart mit und so wurde SATABALL geboren.

Wie bei den meisten neuen Spielen experimentierten die verschiedenen Kolonien mit verschiedenen Methoden um Sataball zu Spielen bevor es offiziell zu einer Sportart erklärt wurde. Durch die Methode „versuchen und Irren“ (von den urkomischen Pannen mit den Sata

Feldern ganz zu schweigen) wurde herausgefunden, dass der Zusatz von Magnetischen Spielgeräten die Fähigkeiten des Satafeldes erweiterte und so eine bessere Interaktion mit dem Ball und dem Spieler ermöglichte. Und an diese Elektromagneten kam man leicht heran, da man sie aus Defekten Bergbaumaschinen ausbauen konnte und so wurde diese junge Sportart noch etwas erweitert.

DIE REGELN

Um es einfacher zu machen in diese Diskussion einzusteigen, wollen wir diese Woche damit beginnen uns die Form des Spielfeldes, die Arten der Tore und Barrieren näher anzusehen.

DAS FELD

In meiner ersten Beschreibung hatte ich ein Achteck für die Form des Spielfeldes gewählt weil es visuell interessanter als ein Rechteck aussieht. Und hier sind noch einige andere mögliche Spielfeldformen:

Ellipse

Dies wurde grob für die Spezifikationen des Australian Rules Football Feld gemacht. Es ist ziemlich groß aber auch für 18 Spieler pro Team ausgelegt. Diese Form könnte gut sein wenn wir größere Teams machen wollen. Dafür würden wahrscheinlich aber auch weniger Tore fallen.

Oktagon oder Hexagon

Diese Felder sind kleiner und würden gut für ein sehr intensives Spiel sein. Die Teams würden vermutlich kleiner sein. Meine einzige Sorge dabei ist, wenn wir größere Teams machen wollen, dass es dann mit den Barrieren zu voll wird.

TORE

Die wohl wichtigste Frage in einem Spiel...wie erzielt man Punkte

TORPFOSTEN

Das Australian Rules Football verwendet vier Pfosten als Tore. Wenn man den Ball zwischen die Torpfosten hindurch schießt, bekommt man 6 Punkte. Schießt man den Ball nur zwischen die ersten beiden Pfosten durch, gibt es 1 Punkt.

KASTEN/ WÜRFEL

Zan hatte in seinem Vorschlag beschrieben, dass das Tor ein Würfel von 2 X 2 Metern ist. Die Teams bekommen einen Punkt, wenn der Ball zwischen der Mittellinie und der Torlinie ins Tor geschossen werden. Zwei Punkte gibt es, wenn der Ball von hinter der Mittellinie ins Tor geschossen wird. Drei Punkte kann man erzielen, wenn der Ball von einer Barriere abprallt und dann durch den Torkasten fliegt. Ich bin mir nicht ganz sicher wie die Tore erzielt werden. Ist es mehr wie beim Basketball oder wie bei einem normalen Tor. Aus diesem Grund haben ich ein paar verschiedene Zeichnungen angefertigt, wie es aussehen könnte.

RECHTECKIGES TOR

Diese Option ist die klassische Form eines Tores wie man es etwa beim Fußball (man könnte es auch kleiner wie z.B. ein Hockey Tor machen) findet. Wenn wir ein rechteckiges Tor verwenden, müssen wir aber auch davon ausgehen, dass wir einen Torwart brauchen. Aber das können wir nächste Woche ausdiskutieren.

BARRIEREN

Zan hat vier Arten von Barrieren skizziert. Sie können ein- und ausgeschaltet werden. Dies geschieht entweder durch die Spieler selbst oder durch eine Programmierung.

Mauer:

Ein Magnetfeld das den Ball abstößt. Es gibt sie in vielen verschiedenen Formen und Größen.

Stasisfeld:

Dies ist ein Feld das den Ball fängt und festhält bis es von einem Spieler deaktiviert wird.

Startfeld:

Kleine Magnetische Punkte auf der Spielfläche die den Ball nach oben schießen wenn er über sie hinweg fliegt.

Werfen:

Ein Feld das den Ball für drei Sekunden einfängt und dann in eine zufällige Richtung wirft.

Die erste Frage lautet: Wie sehen diese Barrieren aus? Hier haben wir ein paar der möglichen Optionen mit denen wir beginnen wollen:

Zwei vertikale Pfosten

Zwei Pfosten mit einem Feld das die Spieler bei ihrer Bewegung einschränken könnte und sie deshalb ausweichen müssen. Es könnte aber auch zu gefährlich oder zu kompliziert werden wenn man an den Spitzen der Pfosten noch eine zusätzliche Magnetische Barriere aufbauen würde.

Boden und Decken Generatoren

Sie könnten Magnetfelder enthalten, die von Platten auf dem Boden und in der Decke generiert werden und das Feld frei von physischen Einschränkungen zu halten.

Zweite Frage..gibt es eine Farbcodierung?

Ist es für die Spieler möglich zu sehen ob ein Feld aktiv oder inaktiv ist? Oder vielleicht auch nur welche Art von Feld es ist um die Spielstrategie darauf abzustimmen?

Die Pole oder Platten könnten mit verschiedenen farbigen Lichtern ausgestattet werden um zu

sehen, ob sie aktiv oder inaktiv bzw. welche Art von Feld es ist.

Hier seht ihr verschiedenen Farbschemas mit ihrem entsprechenden Effekt:

Das war es wieder für diese Woche. Fühlt euch frei über diese Themen zu Diskutieren und eure Meinung in den Kommentaren zu hinterlassen. Nächste Woche werden wir damit beginnen die Regeln, Teams und Positionen für ein Standard Sataball Spiel festzulegen.

Bis zum nächsten Mal ...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de
Sonntag 15.12.2013 09:15Uhr

Original: LORE BUILDER: EIGHT: FIELD / GOALS / BARRIERS

Lore Builder: Neun: Squadron Numbering and Sataball

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch, dann hast du schon eine Vorstellung von dem was wir bereits erarbeitet haben.

In den Vorangegangenen Ausgaben des Lore Builders haben wir damit begonnen eine Sportart von Grund auf neu zu kreieren. In dieser Woche werden wir aber auch noch ein zweites Thema neben Sataball diskutieren und wir hoffen, dass es alle diejenigen ansprechen wird deren Interessen woanders liegen.

DAS NUMMERIERUNGS SYSTEM FÜR FLOTTEN / STAFFELN / ETC.

Was beinhaltet ein Name? Diese Frage wurde mir schon mehrmals in meinem Ask a Dev Thread gestellt und ich glaube, dass hier der richtige Platz dafür ist ein System zur Nummerierung der verschiedenen Staffeln für das UEE Militär zu erstellen.

Ich sage euch aber gleich, dass dies ebenfalls ein ziemlich umfangreiches Thema werden wird. Also lasst uns gleich damit beginnen und feststellen was wir bereits Wissen und mit welchen Parametern wir arbeiten können.

Squadron 42 ist der Name des Spiels. Wir können das nicht ändern und deshalb muss egal welches System wir benutzen darin auch eine Squadron 42 vorkommen. Ich weiß es klingt selbstverständlich, aber wir müssen das trotzdem im Auge behalten. Weiter geht es....

Das ist ein Retcon von mir, da ich in einer früheren Antwort zu diesem Thema gesagt habe, dass die Staffeln viel größer sein werden. Entschuldigung das war mein Fehler. Ich muss mich jetzt auf die Vorbehalte berufen. Wie auch immer, in der Momentanen Diskussion benutzen wir die Struktur der Royal Airforce (RAF) die ihr hier auf dem Bild sehen könnt.

Leider könnten weitere Informationen zu einem Spoiler im Spiel führen und deshalb sind das alle Informationen mit denen wir beginnen werden. Nun könnt ihr mit den verschiedenen Nummerierungs-Systemen herum experimentieren und eure Gedanken dazu unten in den Kommentaren hinterlassen. Ihr könnt realistische Staffel oder Geschwader Strukturen verwenden oder euch selbst ein System ausdenken oder eine Mischung aus beiden Systemen hier einbringen.

Hier sind einige Vorschläge von Anzig, Radivnal und Quintero aus dem Ask A Dev Thread um euch den Einstieg zu erleichtern.

Und nun zu Thema Nummer zwei:

SATABALL

Um die Diskussion der letzten Woche fortzuführen muss ich sagen, dass ihr zu allen Spielfeldformen und den verschiedenen Tor Arten hervorragende Punkte aufgeführt habt. Es wird wohl so sein, dass wir darüber noch eine Umfrage machen werden. Ich persönlich mag ja

die Idee mit den Generatoren die im Boden eingelassen sind und verschiedene Felder erzeugen können. Ich denke das die mehr Sinn machen als die anderen Vorschläge.

Machen wir weiter mit den Spielern und der Spieldynamik. Hoffentlich hilft uns das die Diskussion zu den anderen Aspekten etwas einzugrenzen.

PLAYER / TEAMS SPIELER / MANNSCHAFTEN

Wenn wir die Teams kleiner halten werden wir ein schnelleres Spiel mit mehr Toren sehen. Als Diskussions- Grundlage würde ich sechs Spieler pro Team auf dem Feld vorschlagen. Wenn wir etwas von den Baseball Regeln nehmen können weitere zehn auf der Bank sein und das wäre dann das komplette Team. Die Spieler der oberen Ligen könnten dann nach unten in die niedrigeren Ligen und umgekehrt verschoben werden.

POSITIONEN (wenn es welche gibt)

Diese Frage wird erst wichtig wenn wir das Tor ausgewählt haben. Ein normales rechteckiges Tor würde einen Torwart erfordern. Ob das jetzt eine feste Position ist oder ob irgend ein Team Mitglied diese Position übernehmen kann wird sicher eine interessante Frage werden.

AUSRÜSTUNG

Uniformen: Darin sollten leichte Pads zum Schutz eingearbeitet sein, die aber gleichzeitig die Beweglichkeit nicht einschränken.

Helme: Zan's ursprüngliche Beschreibung der Helme besagte, dass sie die Fähigkeit haben die Flugbahnen und Winkel des Balles „Vorherzusagen“ , die Barrieren sichtbar zu machen und außerdem die Gegner und Team Mitglieder zu identifizieren. Ich bevorzuge aber lieber die Version das der Helm zum Schutz und aus ästhetischen Gründen benutzt wird. Wenn wir die Barrieren mit der Farbkodierung verwenden werden die Spieler keine optischen Zusatzgeräte zur Identifizierung benötigen. Halten wir doch die Uniformen der Spieler sehr einfach und lassen das Geschick und die Intuition anstatt der Computer Technologie das Spiel entscheiden.

Sata Handschuh: Ein großer Handschuh aus hartem unflexiblen Material die auf der Spielhand des Spielers getragen wird (ich denke so etwas in der Art zwischen einem Baseball Handschuh und einer Untertasse) der dem Spieler erlaubt den Ball zu fangen und zu werfen ohne ihn greifen zu können. Die andere Hand muss zu einer geschlossenen Faust zusammengebunden werden. Dies Beschreibung erinnert mich etwas an die „Cesta Körbe“ von Jai Alai.

Der Ball: 16“/ 41 cm Umfang (in etwa die Größe eines 16 Zoll Softballes) und aus einer elastischen Polymer Hülle bestehend was nötig ist um einen Ricochet Effekt zu erzeugen.

ALLGEMEINES GAMEPLAY

Hier ist die Erklärung von Zan wie man das Spiel spielt.

Ich sehe Satatball wie ein schnelles Spiel das auf Athletik und der schnellen Weitergabe des Balles durch werfen oder schießen und weniger auf das Tackling des Gegners beruht. Die Grundidee ist ja das der Ball mit Händen und Füßen bewegt wird aber nicht gehalten werden darf. Beim AFL wird das mit Hilfe von Regeln und Schiedsrichtern eingehalten, während meine Idee für Sataball ist, dass man den Ball nur mit dem Sata Handschuh festhalten kann.

Für mich klang es ziemlich gut die Regeln des Australien Rules Football mit der Idee von Zan zu verbinden.

Das Spiel beginnt in der Mitte des Spielfeldes wo der Ball aus eine Barriere die den Ball abstößt gestartet wird. Jede Mannschaft muss jetzt natürliche versuchen den Ball an sich zu bringen. Ist das gelungen kann der Ball in jede beliebige Richtung mit dem Fuß, der Faust (genannt Hand Ball oder Hand Pass) oder mit den Sataball Handschuhen gepasst /geworfen werden.

Wie sieht es mit der Bewegung der Spieler aus wenn sie sich im Ballbesitz befinden? Ist die Anzahl der Schritte begrenzt? Können sie sich frei bewegen oder dürfen sie sich mit dem Ball gar nicht fortbewegen?

Lasst und hier erst mal die Diskussion beenden. Ihr könnt natürlich jederzeit neue Regeln ausarbeiten aber es ist erst mal wichtiger, die groben Aspekte des Spiels auszuarbeiten um eine Arbeitsgrundlage zu haben wie wir den Sport in das Universum eingliedern können.

CIG hat nächste Woche wegen der Feiertage geschlossen, aber es wird mindestens noch einen weiteren Lore Builder geben wenn wir wieder zurück sind und werden uns da nochmals über das Nummerierungs-Schema der Flotten und über Sataball unterhalten, bevor wir mit einer brandneuen Serie beginnen werden.

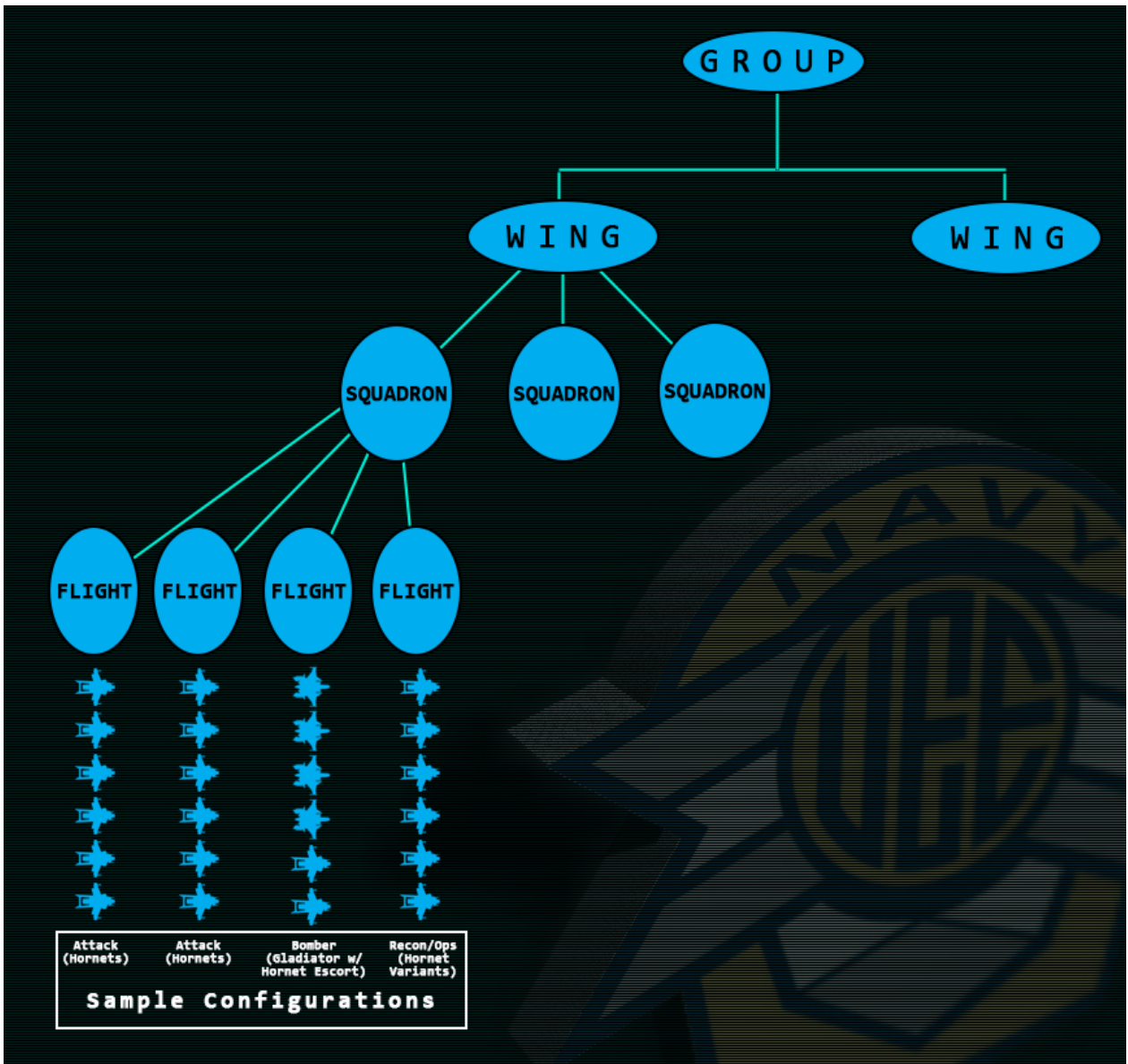
Fühlt euch wie immer frei eure Beiträge unten in den Kommentaren zu Posten. Ich wünsche euch schöne Feiertage und ein frohes neues Jahr.

Bis zum nächsten Mal....

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de

Original: Lore Builder: Nine: Squadron Numbering & Satball

Grafiken & Bilder



Flight Divisions

Lore Builder: Zehn: Numbering and Sataball Wrap-Up

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch, dann hast du schon eine Vorstellung von dem was wir bereits erarbeitet haben.

Ich hoffe, ihr hattet alle einen schönen Urlaub und ein tolles Silvester. Aber jetzt lasst uns ohne Umschweife gleich weitermachen. Beginnen wollen wir mit dem:

STAFFEL NUMMERIRUNGS SYSTEM

Ihr habt euch damit mal wieder selbst übertroffen. Es gab einige sehr gute Ideen für den Aufbau eines solchen Systems und es war wirklich sehr schwer zu entscheiden welches wir nun nehmen. Meiner Meinung nach wäre ja ein ausschließlich auf Zahlen basierendes System nicht schlecht für die große Anzahl von Schiffen, die die UEE Marine hat aber das sorgt nicht gerade für eine gute Übersicht, da man damit nicht wirklich eine schnelle Identifizierung erreichen kann.

Bevor wir nun tiefer in die Materie eintauchen haben mich viele von euch auf ein Element hingewiesen, das im letzten Beitrag gefehlt hat. Flotten Bezeichnungen (also noch eine Stufe höher als die Gruppe). Einige von euch hatten die großartige Idee die Flottenbezeichnung mit dem Bereich in dem sie operieren zu verbinden. Ihr habt angenommen, dass die Navy in vier verschiedenen Zonen im Einsatz ist (Vanduul Grenze, Xi'An Grenze, Banu Grenze und innere Sicherheit) und wir haben hier ein System mit Farbe, das vor der Gruppennummer als einzelner Buchstabe angebracht werden könnte:

Rot (R) = Vanduul Grenze

Grün (G) = Xi'An Grenze

Blau (B) = Banu Grenze

Weiß (W) = Innere Sicherheit

Gruppe = eine Nummer mit Aufgabenzuordnung

eine Nummerierung in der Reihenfolge in der diese Gruppen gegründet wurden. Diese Gruppen können unterschiedliche Größen haben. Quintero und Infidel hatten einige interessante Ideen in Bezug auf ihre Zwecke. Die verschiedenen Zwecke können z.B. Operationen, Kampf, Exploration, Konstruktion und Technik sein.

Flügel = Phonetisches Alphabet

Geschwader = Numerisch

Genau wie die Gruppen werden die Geschwader in der Reihenfolge ihrer Aufstellung nummeriert. Der einzige Weg ein Geschwader abzuschaffen ist, wenn das gesamte Geschwader getötet oder zerstört wurde. Solange es noch einen Überlebenden gibt existiert das Geschwader weiter.

Flug = Phonetisches Alphabet für die Bestimmung ihrer Rolle

Hier ist eine Liste von Sengar's Post.

ALPHA: Angriff / Jäger BRAVO: Bomber ECHO: Electronic Kriegsführung / Gegenmaßnahmen
FROST: Tanker GIZMO: Gunship HOTEL: Krankenhaus / Lazarett Schiff ION: Abfangjäger
LUNAR: Landungs Schiff / Truppentransporter ORBIT: Beobachtung / Aufklärung / Stealth /
Infiltration PLASMA: Patroulie ROCKET: Rettung / Reparatur SIERRA: Unterstützung TANGO:
Transport / Nachschub UPLINK: Versorgung

Einzelne Schiffe können nummeriert werden und durch die Staffel Nummer und ihrer Anzahl bzw. den Rufnamen der Piloten zugeordnet werden. Wobei die Bordcomputer aber mit größerer Wahrscheinlichkeit die Anzahl der Schiffe in der Staffel anhand von Zahlen und weniger mit den Namen ihrer Piloten identifizieren werden.

Im Falle von mehreren Kampf- bzw. Jagdstaffeln würde die Nummerierung der zweiten Alpha Staffel z.B. bei 11 beginnen und die der dritten Alpha Staffel bei 21. Also würde das dritte Schiff in der zweiten Alpha Staffel Alpha - Zwei - Drei heißen.

Captain Aidenthor hatte wirklich eine sehr interessante Idee zur Benennung der Staffeln nach ihren Staffel Führer. Also wenn die Staffel von „Paladin“ geführt wird, dann würden die anderen Schiffe die Rufzeichen Paladin 1, Paladin 2 usw. haben. Das wäre eine coole Art der Identifikation, wirft aber gleichzeitig eine Frage auf. Das System würde ganz sicher im kleinen Maßstab funktionieren (die Bezeichnung würde vor jedem Flug neu zugewiesen werden) aber kann man so ein System auf dem großen Flottenmaßstab anwenden, da die Namen sich ja sehr oft ändern würden.

O.K., lasst uns das System kurz zusammenfassen. Hier ein kleines Beispiel dazu:

R321-A-42-A31

Rote Flotte, 321 Operations-Gruppe, Alpha Flügel, 42. Geschwader, dritte Alpha Staffel (Angriff (/ Jäger) erstes Schiff.

SPITZNAMEN

Während das oben beschriebene System sehr gut dazu geeignet ist den offiziellen Namen des Schiffes zu beschreiben, haben viele von euch einen guten Punkt angesprochen: Die Spitznamen, denn sie sind es die die Fantasie entzünden und es wirklich auf den Punkt bringen. Diese Spitznamen sollten am besten auf jeder Flotten Ebene anwendbar sein, werden aber wohl meistens für Geschwader und Staffeln verwendet werden.

Einige Beispiele:

212th Expeditionary Group " Wayfarer "

31. Alpha Squadron "Flying Vipers "

Nun könnt ihr darüber diskutieren ob es funktioniert oder nicht und wie wir das System

verfeinern oder noch besser ausarbeiten könnten. Und hier geht es gleich mit dem nächsten Thema weiter:

SATABALL

Dieser Sport fängt langsam an wirklich gute Formen anzunehmen aber wir haben hier noch ein paar offene Fragen zu unserem letzten Beitrag:

BEWEGUNG

Es gab überzeugende Punkte auf beiden Seiten zu diesem Thema aber ich glaube nicht, dass wir die Schrittzahl der Spieler im Ballbesitz oder eine zeitliche Beschränkung dafür einführen sollten. Nach einigen Überlegungen bin ich noch zu einer anderen Änderung gekommen die ich euch gerne vorschlagen möchte. Was passiert wenn ein Spieler die Fixierung zur Faust der freien Hand verliert? Ich bin mir nicht sicher wie wir da vorgehen sollten. Wäre es immer noch verboten den Ball in die Hand zu nehmen und / oder ihn zu tragen? Darf die Hand dazu benutzt werden (offen oder als Faust) um den Ball nach unten zu stoßen oder wegzuschlagen?

AUSWECHSELN VON SPIELERN

Mir gefällt die Idee von Blaze wirklich sehr gut. Er hat vorgeschlagen, dass es keine Unterbrechungen des Spiels zum auswechseln von Spielern geben soll. Das würde das Spiel wirklich richtig am Laufen halten.

FOULS UND KÖRPERKONTAKT

Positron hat den Punkt angesprochen das die Voll-Kontakt-Elemente des Australian Rules Football ein wenig in der Sataball Entwicklung verloren gegangen sind. Wie es aussieht wird das Spiel sehr vom Pässe werfen oder treten dominiert sein aber ich gehe davon aus, dass man sich frei auf dem Spielfeld bewegen kann. Das dies zu mehr Körper-Kontakt führen wird. Vielleicht kann man es ja eingrenzen, dass z.B. wie im AFL nur der Ballträger angegriffen werden darf. Aber wir könnten natürlich auch die Regeln direkt von der AFL übernehmen.

„Gegnerische Spieler können einen Spieler stoßen oder zu Boden werfen um den Ball zu bekommen. Der umgeworfene Spieler muss den Ball dann freigeben oder er riskiert eine Strafe wegen "halten" des Balles. Der Ballträger darf außerdem nur zwischen dem Rücken und den Knien angegriffen werden“

Das sagt jetzt natürlich nicht aus, dass da nicht gedrängelt wird wenn du den Ball nicht hast. Es ist immer noch ein ziemlich rauer Sport.

So, das war es jetzt erst mal für Sataball. Wir haben eine Basis und das Verständnis für die Grundregeln festgelegt. Es ist auf jeden Fall genug um das ursprüngliche Dokument der Spielbeschreibung zu verfeinern. Nächste Woche wollen wir mit dem Staffel Nummerierungssystem fortfahren. Dann wollen wir auch noch mit einem neuen Thema beginnen. Wenn ihr Ideen für zukünftige Ausgaben des Lore Builders habt, fühlt euch wie immer frei sie unten in den Kommentaren zu hinterlassen.

Bis zum nächsten Mal...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de

Original: Lore Builder: Ten: Numbering and Sataball Wrap-Up

Lore Builder: Elf: Squadrons and Celebrities

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken das Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist, lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch, dann hast du schon eine Vorstellung von dem was wir bereits erarbeitet haben.

Lasst uns gleich beginnen.

STAFFEL NUMERIERUNGS SYSTEM

Das ist zwar nur eine Vermutung aber ich habe so das Gefühl als wenn ihr alle gerne am Phonetischen Alphabet festhalten möchtet. Ich bin mir zwar nicht ganz sicher aber ich werde eine Umfrage dazu zusammenstellen.

Wie auch immer, Sengar hat das original phonetische Alphabet in seinem ursprünglichen Post benutzt. Als wir die Änderungen Intern durchgegangen sind tauchte die Frage auf ob sich das Alphabet verändert hatte.(„Golf „und „Foxtrot“ hörten sich irgendwie komisch an). Dann fand Rob eine Webseite die die Anzahl der Änderungen des Phonetischen Alphabets im letzten Jahrhundert festgehalten hat (hier ist der Link für alle die es interessiert) also begann ich sie etwas abzuändern. Das bedeutet aber nicht das wir nicht wieder zur Original bzw. zur gebräuchlichen version zurückkehren können.

Weiter geht's, Dzur hatte einen fantastischen Post dazu wie man das Allgemeine System verändern könnte. Hier ist der Link zu seinem ganzen Post. Nach einigen Diskussionen mit ihm waren wir in der Lage eine neue Version der gesamten Organisationsstruktur der Navy inklusive Namen und Nummerierungen zu erstellen.

IMPERATOR

Anführer der UEE

OBERKOMMANDO

Der H.C. Legatus ist das ranghöchste Mitglied der Navy und vertritt sie bei der Regierung. Er hat mehr Politische Macht als Operative Kontrolle.

GROß ADMIRAL

Auszug aus Dzur -Email: " ... er arbeitet ähnlich wie die 5 Sterne Generäle im Ersten oder Zweiten Weltkrieg und ist so eine Art Vorsitzender des Oberkommandos. Alles in einer Person zusammengefasst mit voller Operationeller Autorität ausgestattet.

GROßE FLOTTEN

Nach Sternbildern der Erde benannt. Jede dieser Flotten wird von einem Admiral befehligt.

REGIONALE FLOTTEN KOMANDEURE

Ein Vize Admiral der das Kommando über Flottenaktivitäten in spezifischen Regionen einer Großen Flotte übernimmt. Benannt nach Regionen im Universum. Wie z.B. Gamma Region Kommandant, Krebs Flotte.

KOMMANDEUER SPEZIFISCHER GRUPPEN

Ein Vizeadmiral der Verantwortlich, für die Geschwader die der Großen Flotte zugeordnet sind, ist. Er untersteht dem Flotten Admiral. Hier sind einige Beispiele für Gruppen die in einer Standard Trägergruppe enthalten sein können.

IF = Intercept Fighter Group (Abfangjäger Gruppe)(Hornets)

IT = Intercept Torpedo Group (Gladiators)

EW = Early Warning Group (Frühwarn Gruppe) (Hornets)

VB = Intercept Bomber Group (Retaliators)

KAMPF-GRUPPE

Sie besteht normalerweise aus einem Bengalträger, 2-4 Begleitschiffen und großen Kampf- und Unterstützungsschiffen. Sie verwenden Zahlen zur Identifikation (wie z.B. 312. Battle Group). Sie werden von einem Rear Admiral angeführt der dem Regionalen Flotten Kommandeur unterstellt ist.

KAPITÄNE VON GROßEN SCHIFFEN

Offiziere mit verschiedenen Rängen. Hier ein paar Beispiele aus dem Post von Dzur: Der Skipper eine Trägers wäre ein Captain während ein Zerstörer, Kreuzer oder Schlachtschiff Kommandant ein Commander wäre. Der Kommandeur einer Fregatte oder eines Unterstützungsschiffes wäre dann ein Lieutenant-Commander die dem Rear Admiral unterstellt sind.

CAW wird der Kampfgruppe zugeordnet und trägt die Nummer des Trägerschiffes. Die erste Zahl für ein Schiff dieser Klasse wird zufällig bestimmt und alle weiteren werden fortlaufend nummeriert.

Großkampfschiffe Bezeichnungen:

CV = Fleet Carrier (Flottenträger)

CVE = Escort Carrier (Geleitträger)

BB = Battleship (Schlachtschiff)

CA = Cruiser (Kreuzer)

CBC = Battlecruiser (Schlachtschiff)

DD = Destroyer (Zerstörer)

FF = Frigate (Fregatte)

FFL = Frigate Light (Leichte Fregatte)

K = Corvette (Korvette)

AP = Transport (Transportschiff)

AOG = Tanker

GESCHWADER

Die Geschwader stehen unter dem Kommando des Carrier Air Wing Commander der auf dem größten Träger der Kampfgruppe stationiert ist und er untersteht dem Rear Admiral.

Ich möchte von diesem Thema nicht zu viel anreisen und es für nächste Woche aufsparen. Wir

werden uns dann also über die Organisation der Geschwader und die endgültige Festlegung des Flotten Systems kümmern. Nochmals vielen Dank an Dzur das er sich für fragen und die Weiterentwicklung dieses Themas zur Verfügung gestellt hat.

Unser zweites Thema diese Woche ist ein offenes Thema wie das der Piraten, Söldner und Syndikate. Ihr werdet es entweder Lieben oder Hassen aber es wird immer zusammen mit der Menschheit existieren:

BERÜHMTHEITEN

Schauspieler, Schriftsteller, Musiker, Maler (ja, es gibt sie noch), Sportler, Medien Lieblinge aller Couleur. Kommt einer kommen alle.

Hier ist ein Auszug aus der Writers Guide zur Form der Medien, die wir bisher festgelegt haben: Das Netz aus Information und Unterhaltung ist als das Spectrum bekannt. Viele der Formen der Unterhaltung von heute existieren noch, haben sich aber etwas verändert oder verbessert. Zum Beispiel gibt es noch Filme und Shows genannt Vids,i die alle „On Demand“ (auf Abruf) sind. Die Bücher sind ausschließlich Digital genauso wie die Malerei und die Musik. Es gibt immer noch Berühmtheiten und News Organisationen sowie lokale Abend Nachrichten und Online Zeitungen.

Ihr müsst euch nicht unbedingt auf dies Arten von Medien beschränken. Wenn euch noch irgendwelche interessante interaktive Medien, die im Universum Sinn machen,einfallen schreibt sie einfach auf.

Schreibt eure Berühmtheiten aus dem Star Citizen Universum unten in die Kommentare. Macht sie interessant oder unausstehlich. Protzig oder Inspirierend, Idioten oder nicht. Habt einfach Spaß damit.

Die einzige Regel die es dazu gibt ist die gleiche wie bei den Piraten Packs.

Bitte beschränkt euch bei der Beschreibung auf einen einzelnen Absatz. Ich weiß das es sehr schwierig ist aber diese Einschränkung wird euch helfen ihr Aussehen, ihre Eigenschaften und / oder ihre Persönlichkeit prägnant und unverwechselbar zu machen.

Das war es für diese Woche. Viel Glück.

Bis zum nächsten Mal...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de

Original: Lore Builder: Eleven: Squadrons & Celebrities

Lore Builder: Zwölf: Squadrons and Eccentrics

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist, lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch, dann hast du schon eine Vorstellung von dem was wir bereits erarbeitet haben.

Wir haben diese Woche einiges vor, also lasst uns gleich beginnen.

STAFFEL NUMERIERUNG

Lasst uns zuerst mit einigen Notizen zu den Posts aus der letzten Woche beginnen.

Ränge für die Kommandierenden Offiziere der kleineren Schiffe.

Es gab eine Menge Fragen dazu das Commanders und Lieutenant Commanders anstelle von Captians die kleineren Großkampfschiffe kommandieren.

Buttface und Dzur sagten dazu in einem guten Beispiel folgendes:

Die Idee ist folgendes, wenn man nicht warten will bis jemand den Rang Captian erreicht hat sollte man einfach versuchen herauszufinden ob der oder diejenige die Fähigkeiten dazu hat „The Man“ zu sein in dem man ihm/ihr ein kleineres Kommando gibt. Und den Offizieren die zeigen das sie eine vielversprechende Karriere vor sich haben wird dann eben früher ein Kommando angeboten. Das hilft einerseits die besten Leute für diesen Job zu finden und andererseits wenn sie sich dann doch nicht als so fähig erweisen, betrifft das nur eine Crew von z.B. 25 Mann und das ist besser als wenn es Auswirkungen auf die 5000 Mann Besatzung eines Trägers haben würde. Andere Offiziere die erst später in ihrer Karriere das Potenzial zum Anführer bekommen, haben dann immer noch den Anspruch auf ein Kommando im Ranges eines Commanders.

Logistik

Quintero und Infidel trugen einige ausgezeichnete Punkte über die Einbeziehung der Logistik und wie sie in diese Hierarchie passen. Ich mag Infidel's Idee sie als separaten Zweig einzuführen, die dem Grand Admiral unterstehen. Eine Kombination der Vorschläge von Quintero, Infidel und Dzu würden dann folgende Gruppen enthalten:

Logistik / Transport Bergung Erkundung Forschung / Entwicklung Personal & Verwaltung Nachrichten DienstMöglicherweise könnt man die Schiffe dieser verschiedenen Abteilungen (Transport/Nachschub, Bergung, Erkundung) einer Special Services Fleet zuordnen.

Abkürzungen

Auch zu diesem Thema gab es einige Punkte:

- Einige von euch haben gesagt, dass eine Carrier AIR Wing eine Art Etikettenschwindel im Weltraum wären. Ich mag den Vorschlag von Azrael und wir nennen sie ab sofort Carrier Wing (CW)
- Die Abkürzung CBC für Battlecruiser ändern wir zu BC um
- VB für die Intercept Bombers war ein Tippfehler. In der weiteren Diskussion schlug Dzur eine Klarstellung zum benutzen des Wortes „Intercept“ (Abfangen) vor, falls die Schiffe ein anderes

als das die unten bezeichneten;
intercept fighter – IF Jäger Abfangen
intercept bomber – IB Bomber Abfangen
strategic bomber – SB Strategische Bomber
early warning – EW Früh Warnung
search and rescue – SAR oder SR Suchen und Retten
patrol / reconnaissance – PR Patrouille und Aufklärung

GESCHWADER UND SCHWÄRME

Letzte Woche haben wir uns mit der Organisation der Schiffe und Jäger in einem größeren Maßstab, insbesondere der (frisch gebackenen) Carrier Wings beschäftigt. Jetzt werden wir einen Blick auf die Gestaltung und die Namensgebung für die Jäger in einer Geschwader/Schwarm und auf der Individuellen Ebene werfen.

Wie wir vor zwei Posts festgestellt haben wird die Nummerierung der Geschwader in der Reihenfolge in der sie gegründet wurden fortgeführt. Ein Geschwader besteht aus bis zu vier Schwärmen und jeder Schwarm kann bis zu sechs Schiffe haben. Aber diese Anzahl kann je nach Bedarf oder Verfügbarkeit schwanken.

Der Name des Schwarmes ist das Rufzeichen des ranghöchsten Offiziers der den Schwarm kommandiert. Normalerweise ist das immer so aber wenn der Geschwader Kommandant den Befehl über die Mission führt, wird der Schwarm sein Rufzeichen tragen. Dasselbe passiert wenn der Carrier Wing Commander das Kommando über eine Mission hat. Es gilt dann wie im vorhergehenden Fall sein Rufzeichen für den Schwarm. Der Rest des Schwarmes trägt dann die z.B. Rufzeichen Paladin 2, Paladin 3, usw.

Wie immer fühlt euch frei unten in den Kommentaren darüber zu Diskutieren ob die Veränderungen sinnvoll sind oder nicht. Nächste Woche werden wir euch dann eine Übersicht über das fertige Staffel Nummerierungssystem geben. Wenn es gut ist (oder nahe dran gut zu sein) werden wir es zur internen Prüfung weitergeben.

Weiter geht es zum nächsten Thema dieser Woche:

BERÜHMTHEITEN / PROMINENTE

Ihr hattet einige tolle Ideen für eine ganze Palette von Medien und Disziplinen. Das wird für uns sehr hilfreich sein wenn wir schnell Artikel oder Werbetafeln mit Stars benötigen.

Hier einige tolle Beispiele:

von AC

Lionel – Der alte ungepflegte, aber anständige Mann auf Stanton der durch einem Arbeitsunfall mit Gas in Berührung kam und seitdem etwas verwirrt ist. Tag für Tag schiebt er seinen Einkaufswagen am Raumhafen vor sich her und murmelt unverständlich vor sich hin. Er ist immer auf der Suche nach Sachen die glänzen oder es wert sind getrunken zu werden. Wenn ihr ihm ein paar Münzen anbietet, kann er euch vielleicht gute Informationen dafür geben. Viele Denken oft, dass der verrückte Mann nichts hört oder sich nichts merken kann. Aber dem ist nicht so. Aber an manchen Tagen kann es auch passieren, dass ihr für euer Geld auch nur wirre

oder unklare Informationen bekommt.

Von 999demons

Wajida Azizi hat die wahrscheinlich beliebteste Reise Show im ganzen Spectrum. Sie ist eine Frau in ihren frühen dreißiger Jahren mit einer positiven Einstellung, die sie sich durch nichts nehmen lässt. Vom klassischen Strandurlaub, bis hin zu exotischen Sehenswürdigkeiten und geradezu abenteuerlichen Reisen deckt sie alle Arten ab. Sie verursacht für sich selbst manchmal einige Probleme weil ihr investigativer Journalismus sie immer wieder dazu treibt, sich auf gefährlichen Boden zu begeben und manchmal Politiker oder die lokale Bevölkerung gegen sich aufbringt. Sie hatte auch schon Ärger mit den Xi'An. Sie ist einfach sehr unkompliziert und direkt und man könnte auch sagen, dass sie kulturell unsensibel ist.

von Bacchus

Barsegh Nguyen (Kunst Kritiker) Jung und frech, Herr Nguyen sagte einmal: "In jedem von uns gibt es diesen kleinen Kritiker der nur darauf wartet um sich zu schlagen, aber nur wenige sind gut darin." Und da hat er mit seinen nur 1,62 Metern Körpergröße mehr Recht als er denkt. Barsegh ist einem Boxer nicht unähnlich, wenn er dich einmal hat dann schlägt er auf dich ein und hört nicht mehr damit auf. Aber anders als die Boxer trifft Barsegh unter die Gürtellinie. Barsegh ist für seine harten Kommentaren in dem was er seinen Kreuzzug gegen die, wie er es nennt, „Erregung öffentlichen Ärgernisses“ nicht zimperlich. Einer seiner Sprüche an denen sich die meisten noch erinnern werden ist „das sieht aus wie braune Streifen auf Toilettenpapier“ aber dafür hat er auch ein blaues Auge kassiert. Wenn ihr jetzt denkt, dass ihn das etwas ruhiger werden hat lassen habt ihr euch getäuscht, er weiß welchen Preis es kostet in den Zirkeln der Elite akzeptiert zu werden und er weiß auch, dass er ohne seinen Wortwitz und trockenen Humor wertlos für die Prominenten und die Kunst die er verspottet, ist. Ihm ist bekannt, dass sein „Haltbarkeits Datum“ begrenzt ist und so hat er keine Skrupel mit Furore um sich zu schlagen. Einmal sagte er:“ Es ist nicht so einfach wie sie denken in die Boulevard Presse zu kommen.“

So, das war es wieder für diese Woche. Wenn ihr gerade neu dazugekommen seid und noch einige Ideen zu Prominenten (aktuellen wie auch schon verstorbenen) im Star Citizen Universum habt, schreibt sie mir bitte unten in den Kommentaren. Die Beschreibung sollte nicht länger als ein Absatz sein.

Bis zum nächsten Mal...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de

Original: Lore Builder: Twelve: Squadrons & Eccentrics

Lore Builder: Dreizehn: Organization / Numbering

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Lore Builder in dem wir mit der Community zusammen alle Ecken des Star Citizen Universums herausarbeiten wollen. Wenn du neu dabei bist, lese dir bitte zuerst die erste Ausgabe zum Hintergrund und den Einschränkungen durch, dann hast du schon eine Vorstellung von dem was wir bereits erarbeitet haben.

ZUSAMMENFASSUNG

In den letzten paar Wochen haben wir mit der Nummerierung der Geschwader herumgespielt. Das Thema wurde dann auf die ganze Organisation der Navy ausgeweitet und das Nummerierungs-System dementsprechend erweitert.

Es gab viele Diskussionen über die Benennung von Schwärmen innerhalb eines Geschwaders, insbesondere bei der Option bei der wir das Rufzeichen des Schwarms mit dem Rufzeichen des Ranghöchsten Offiziers gleichsetzen wollten. Ich stimme dem zu, dass es schon etwas verwirrend sein kann bis man versteht, wer eigentlich wer ist, besonders wenn Schwärme von verschiedenen Schiffen in der gleichen Schlacht sind. Aber wenn jedes Rufzeichen individuell wäre, könnte ein Pilot aber keine weiteren Information daraus erfahren.

Es gab auch einen Vorschlag der besagte, dass wir wieder zum Farbsystem zurückkehren sollten. Aber das wäre wirklich nur gut um zu sagen "Rot Fünf ist auf Standby" denn uns würden sehr schnell die Farben ausgehen, wenn das das einzige Identifikationsmerkmal wäre.

Daher schlage ich zwei Möglichkeiten vor:

Wie Homewrecker vorgeschlagen hat Staffel# Phonetisches Alphabet – Schiff#. Also würde das vierte Schiff des 82. Geschwaders im Charlie Schwarm „Charlie vier“ heißen oder falls sie sich in einer Mission mit mehreren Geschwadern befinden würde „82 – Charlie – Vier“ Das wäre im Grunde das Gleiche nur mit Farben, anstatt dem phonetischen Alphabet. Anstatt „Charlie – Vier“ würde es nun „Gold – Vier“ oder „82 – Gold – Vier“ heißen.

Werfen wir nun einen Blick auf die finale Struktur der Navy.

UEE Navy Nummerierung & Organisation

IMPERATOR

Anführer der UEE

OBERKOMMANDO

Der H.C. Legatus ist das ranghöchste Mitglied der Navy und vertritt sie bei der Regierung. Er hat mehr politische Macht als operative Kontrolle.

GROß ADMIRAL

Er ist Vorsitzender und „Joint Chief“ in einer Person und er hat die volle operative Kontrolle.

GROßE FLOTTEN

Nach Sternbildern der Erde benannt. Jede dieser Flotten wird von einem Admiral befehligt.

REGIONALE FLOTTEN KOMANDEURE

Ein Vize Admiral der das Kommando über Flottenaktivitäten in spezifischen Regionen einer

großen Flotte übernimmt. Benannt nach Regionen im Universum. Wie z.B. Gamma Region, Erd Flotte.

SPEZIFISCHE GRUPPEN

Unterstehen dem Flotten Admiral. Der Group Commander im Rang eines Vize Admirals ist verantwortlich für alle Geschwader. Er ist für die Ausbildung, Wartung, Zuweisung von Geld und Material und die Zuweisung von Piloten zu Geschwadern verantwortlich.

Hier sind die Abkürzungen für die verschiedenen Gruppen:

Intercept fighter – IF Jäger Abfangen

Intercept bomber – IB Bomber Abfangen

Strategic bomber – SB Strategische Bomber

Early Warning – EW Früh Warnung

Search and Rescue – SAR or SR Suchen und Retten

Patrol/Reconnaissance – PR Patrouille und Aufklärung

KAMPF-GRUPPE

Sie besteht normalerweise aus einem Bengalträger, 2-4 Begleitschiffen und großen Kampf- und Unterstützungsschiffen. Sie verwenden Zahlen zur Identifikation (wie z.B. 312. Battle Group). Sie werden von einem Rear Admiral angeführt, der dem regionalen Flotten Kommandeur unterstellt ist.

Großkampfschiffe Bezeichnungen:

CV = Fleet Carrier (Flottenträger)

CVE = Escort Carrier (Geleitträger)

BB = Battleship (Schlachtschiff)

CA = Cruiser (Kreuzer)

CB = Battlecruiser (Schlachtkreuzer)

DD = Destroyer (Zerstörer)

FF = Frigate (Fregatte)

FFL = Frigate Light (Leichte Fregatte)

K = Corvette (Korvette)

AP = Transport (Transportschiff)

AOG = Tanker

GESCHWADER

Die Geschwader stehen unter dem Kommando des Carrier Air Wing Commander der auf dem größten Träger der Kampfgruppe stationiert ist und er untersteht dem Rear Admiral. Die Träger Geschwader werden der Battle Group zugeordnet und tragen die Zahl des Trägers und alle nachfolgenden Schiffe werden fortlaufend weiter nummeriert.

Die Nummerierung der Geschwader wird in der Reihenfolge in der sie gegründet wurden fortgeführt. Ein Geschwader besteht aus bis zu vier Schwärmen und jeder Schwarm kann bis zu sechs Schiffe haben. Aber diese Anzahl kann je nach Bedarf oder Verfügbarkeit schwanken. Die Benennung der Schwärme haben wir ja weiter oben schon besprochen und ich habe hier für

euch ein Bild um euch das System zu veranschaulichen. Zur Vereinfachung habe ich von weiter oben den ersten Vorschlag für die Benennung von Schwärme genommen.

So, nun haben wir es geschafft. Es gibt zwar noch einige Details zu konkretisieren aber wir haben ein solides Gerüst für ein zusammenhängendes System geschaffen, das wir Intern noch weiter bearbeiten werden. Nochmals vielen Dank an alle die uns dabei geholfen haben das Thema auszuarbeiten und insbesondere an Dzur für seinen Beitrag und seine Geduld als er mir dieses System erklärt hat.

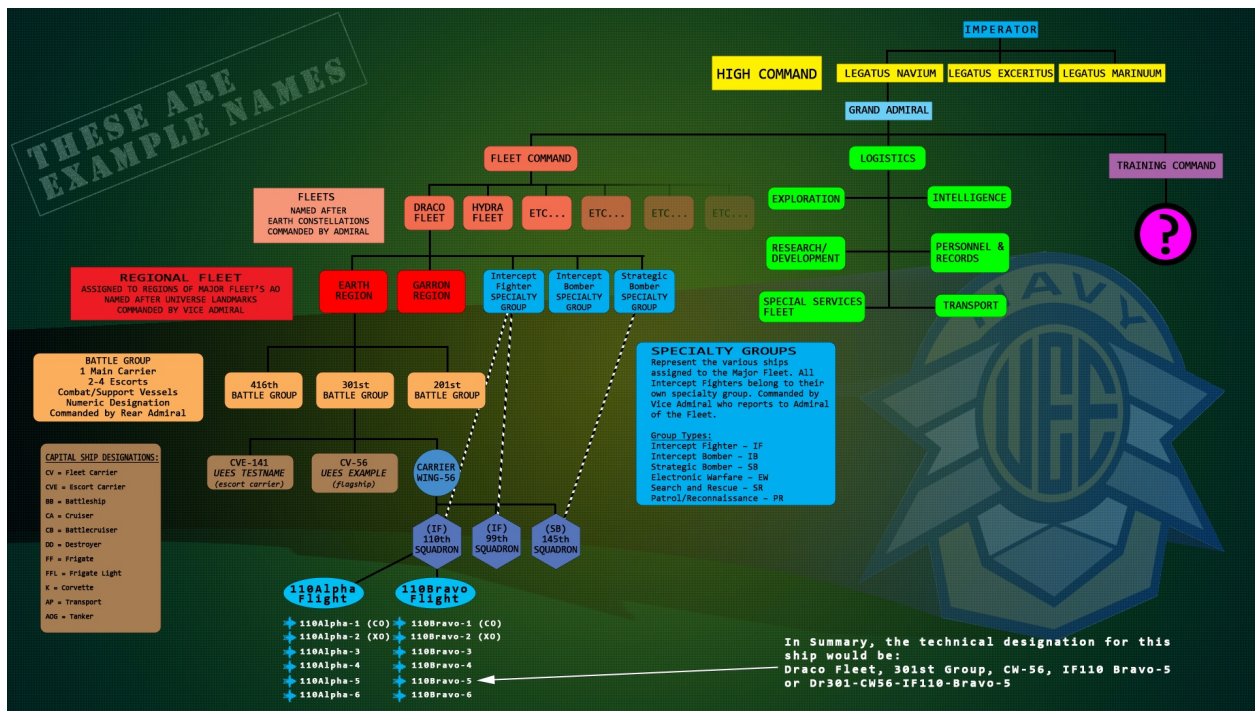
Der Lore Builder legt jetzt eine Pause ein und macht Platz für eine neue, fantastische Fiktion Geschichte aus dem Star Citizen Universum. Ich möchte euch allen für die Mitarbeit an dieser Serie in den letzten Monaten danken. Von den Murray Cup Finalisten über Satatball zu den Piraten bis hin zum Nummerierungs-System der Geschwader war es unglaublich toll das Wissen und die Kreativität der Community zu beobachten. Ihr könnt wie immer unten eure Kommentare hinterlassen.

Bis zum nächsten Mal.....

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de

Original: Lore Builder: Thirteen: Organization/Numbering

Grafiken & Bilder



Final Squadron Breakdown