

Writer's Guide deutsch

Hallo und Willkommen zur ersten Ausgabe des Writers Guide für Star Citizen. Das ist der Anfang eines wachsenden Dokuments, der es unseren ambitionierten Schreibern ermöglichen soll, eigene Geschichten im Star Citizen Universum zu schreiben und gleichzeitig konform mit dem SC Universum zu bleiben.

Vorwort

Hallo und Willkommen zur ersten Ausgabe des Writers Guide für Star Citizen. Das ist der Anfang eines wachsenden Dokuments, der es unseren ambitionierten Schreibern ermöglichen soll, eigene Geschichten im Star Citizen Universum zu schreiben und gleichzeitig konform mit dem SC Universum zu bleiben.

Übersetzung: Stardust und Mera Luna

Original: Writer's Guide - Part One



Writer Guide

Writer's Guide - Teil 1

Bevor wir beginnen noch ein paar Einschränkungen:

a. Star Citizen befindet sich noch in der Entwicklung. Wir haben das fiktive SC Universum vor der Crowdfunding Phase entwickelt. Jetzt da wir dabei sind das Game zu entwickeln behalten wir uns das Recht vor, die Fiktion in Star Citizen zu verändern wenn es wegen der Spiele Mechanik und der Balance nötig sein sollte. Wir gehen nicht davon aus, dass die Änderungen sehr gravierend (wir werden keine Drachen durchs All fliegen lassen) sein werden, aber wir wollen euch daran erinnern, dass Star Citizen immer noch „Work in Progress“ ist und sich noch manches verändern kann.

b. Keine Spoiler. In den meisten Fällen sind die „Writers Guides“ zur Information gedacht und sollen nicht als Dramatische und Unterhaltungs-Texte angesehen werden. Auf diese Weise wollen wir für euch den Vorhang öffnen und euch die Geheimnisse zeigen, wie das SC Universum funktioniert und welche Regeln es gibt. Damit wollen wir euch helfen bessere Geschichten zu entwerfen und die Stimmung des SC Universums besser einfangen zu können. Wie wir unter Punkt 1 bei den Einschränkungen bereits erwähnt haben, sind wir immer noch dabei das Universum zu entwickeln, aber wir wollen euch Fans auch das Erlebnis der Enthüllung von Informationen bieten. Dieses Dokument wird also wachsen und sich verändern und wir werden neue Fakten hinzufügen, sobald sie aus dem Entwicklungs- Prozess freigegeben werden.

c. Nicht für das Gameplay. Dies ist ausschließlich eine Erklärung zur Fiction rund um das Spiel. Zwar wird es sich unweigerlich mit Aspekten des Game Designs überkreuzen, aber wir werden keine Details darüber herausgeben wie das Spiel zu spielen sein wird.

Wir wollen euch kurz die Struktur des „Writers Guides erläutern:

Als erstes beginnen wir mit den Fehlern die angesprochen wurden. Wir werden also alle offenen Fragen der Vorwoche behandeln.

Als zweites werden wir uns auf einen Aspekt des Universums konzentrieren und natürlich eure Fragen und Kommentare mit einbeziehen.

Und als drittes werden wir auf spezielle Fan Fragen, die nicht unbedingt etwas mit dem gerade behandelten Thema zu tun haben, eingehen.

Lasst uns also loslegen und mit dem am meisten entwickelten Aspekt in Star Citizen beginnen...uns.

THE UEE / DIE UEE (United Empire of Earth)

Die nächsten 900 Jahre waren ein steiniger Weg für die Menschheit. Technologischen Errungenschaften und atemberaubende Expansion traf sich mit der Dunkelheit eines Despoten. Er ist die ungeschminkte Timeline von jetzt (2013) bis ins Jahr 2942 .

Hier ist noch ein Link zu den Einträgen der Zeitlinie in der versucht wird jedes wichtige Ereignis zu berücksichtigen.

Die Absicht der Zeitlinie

Die ursprüngliche Absicht war es, die Zukunft der menschlichen Gesellschaft in den letzten Tagen des Römischen Imperiums, in der Zeit in der die Ressourcen knapp wurden und der Zusammenbruch unvermeidlich war, aufzuzeigen. Es war uns aber auch wichtig, eine moralische Klarheit zu vermeiden. Wir haben auch nicht versucht, das Imperium von Star Wars nachzubauen. Es sollte auch keine Zivilisation sein, deren Untergang jeder bejubeln würde. Am besten wäre es, wenn die Reaktionen geteilt ausfallen würden.

The Government Structure / Die Regierungs Struktur

Werfen wir einen schnellen Blick auf die Organisation der UEE.

Beraten von dem High-Secretary und dem High-Advocate, ist der Imperator das Aushängeschild der Regierung. Seine Amtszeit ist nun auf 10 Jahre beschränkt und er kann danach nicht mehr Imperator werden.

THE ADVOCACY / DIE ADVOCACY

Der High- Advocate und die unterstellten Abteilungen behandeln die Rechtlichen- und Strafverfolgungs Aufgaben des Reiches.

Gegründet wurde sie im Jahr 2523 als die Vereinten Nationen der Erde zu den Vereinigten Planeten der Erde (UPE) umgewandelt wurden. Die Advocacy wurde als Inter System Polizei unter dem Kommando des High Advocate aufgestellt. Während der faschistischen Messer Ära, nahm die Advocacy eine dunkle Rolle als die Geheimpolizei, Spionage und gegen die Spionage Agentur ein. Das Ausmaß ihres Handelns sind noch unbekannt, aber Advocacy Beamten waren zu der Zeit in hochkarätigen Attentate, die Festnahme und Folterung von nicht- konformen Elemente in der Bevölkerung und in der Verbreitung von Propaganda verwickelt.

Als der Imperator fiel, wurden sie ihren ursprünglichen Aufgabe zugeführt. Da die meisten Planeten ihr eigenen Polizeikräfte haben, fiel der Advocacy die systemübergreifende Verfolgung von Verbrechern zu. Die Advocacy macht auch keinen Halt vor den Grenzen der UEE Gerichtsbarkeit und verfolgt Kriminelle bis ins Banu oder Xi'an Gebiet. Advocacy Agenten werden in der Regel unter den Kriminellen gefürchtet. Die Agenten sind sehr gut in Verfolgungs-, Festnahme -und Ermittlungs -Techniken ausgebildet, außerdem sind sie hervorragende Schützen und Top Piloten. Die meisten Advocacy Agenten arbeiten allein. Bei besonders wichtigen Zielen oder wenn die Gefahr von großer Gewaltanwendung besteht, gehen die Agenten auch als Teams vor. Die wirkliche Gefahr die von den Advocacy Agenten ausgeht, ist das was sie repräsentieren. Ein Verbrecher kann einen Polizisten töten und wenn er viel Glück hat vielleicht auch einen Advocacy Agenten...aber es werden so lange andere Agenten geschickt bis sie ihn zur Strecke gebracht haben.

Zeitweise gibt die Advocacy auch Aufträge an die Kopfgeldjäger Gilde um Flüchtige zu jagen.

THE MILITARY / DAS MILITÄR

Technisch gesehen ist der Imperator immer noch der High-General (Oberkommandierende). Das Militär ist in drei Teilstreitkräfte aufgeteilt: Navy, Army und die Marines.

ARMY / ARMEE

Wenn die Marine die Schutzengel sind und die Marines die Schwerter der Gerechtigkeit, dann ist die UEE Armee der Mörtel der die Zivilisation zusammenhält. Als ultra- mechanisierte Boden Streitkraft ist die Armee verantwortlich für alle militärische Operationen am Boden und hält ein wachsames Auge auf primitive Spezies auf Entwicklungs-Welten. Obwohl sie nicht so groß wie die Navy ist, ist die Armee der UEE der älteste Zweig der Militärs der im Rahmen der Gründung der United Nation of Earth im Jahre 2380 aufgestellt wurde.

Ihre primäre Aufgabe ist es „zu kämpfen und zu siegen“ und dadurch die Kriege für das Imperium zu gewinnen. Sie ist dazu da auf Bedrohungen zeitnah zu reagieren und eine nachhaltige Dominanz am Boden durch die gesamte Bandbreite von militärischen Operationen zu sorgen und in Konflikten die Kampf Kommandanten zu unterstützen. Während die Öffentlichkeit die mächtigen Träger und die Hot Shot Piloten in ihren Jägern liebt, konnte die Armee das öffentliche Bewusstsein nur kurz für sich nutzen. Im ersten Tevarin Krieg wurden genauso viele Schlachten auf zerklüfteten Planetenoberflächen wie im Weltraum geschlagen. Genauer gesagt, ging es um die Schlacht auf Idris IV die zum Wendepunkt des Krieges, sowohl in strategischer als auch in öffentlicher Sicht, wurde. Sie wurde Dank der brillanten Taktik eines jungen Offiziers mit den Namen Ivar Messer gewonnen.

MARINES

Die Shock Truppen. Das heulen ihrer Drop Pods (Spitzname: Nails), wenn sie durch die Atmosphäre stürzen, ist ein einzigartig erschreckendes Geräusch. Es gibt kein Kampfgebiet das heiß genug ist um einen kampferprobten Marine abzuschrecken. Die Marines waren zunächst in die Befehls Struktur der UEE Army eingebunden und waren deshalb, bis zum Ende des ersten Tevarin Krieges, kein eigenständiger Verband. Nach dem Krieg hatte die UPE das Gefühl, dass sie eine Einheit brauchen würde die das Beste aus allen Streitkräften in sich vereint. Ihr Fokus liegt primär

bei den Invasionen auf Planeten. Marines sind hochspezialisierte Waffen der Kriegsführung, nicht mehr und nicht weniger. Sie machen keine Eskorten für Diplomaten oder schieben Wachdienst, sie zerstören Dinge. Wenn der Imperator seine Marines nicht braucht, sind sie auf Corin im Killian System anzutreffen, wo sie trainieren und sich auf die nächsten Konflikte, der ihrer Dienste bedarf, vorzubereiten.

Marines - Kandidaten werden aus dem allgemeinen Pool von Armee und Marine Rekruten ausgewählt. Das Kriterium für die Auswahl ist unbekannt und man könnte es auch als inkonsequent bezeichnen. Einige spekulieren das dies beabsichtigt sei, um die Aussage zu unterstreichen das man sich nicht dazu bewerben kann ein Marine zu werden.

NAVY

Sie ist die größte Teilstreitkraft und gleichzeitig auch das „Gesicht“ des UEE Militärs. Die Navy ist verantwortlich für den Transport von militärischen Ressourcen, die Aufrechterhaltung der Grenzen und für das Führen von Militärschlägen in der ganzen UEE. Mitglieder der Navy werden in fast jedem System des Reiches eingesetzt. In den frühen Tagen der menschlichen Expansion in den Raum diente die Navy in erster Linie als Polizei und patrouillierten die Systeme auf der Suche nach beschädigten oder kaputten Schiffen. Nach der Entdeckung der Banu erkannte die Regierung, dass die Navy in eine Militärische Einheit umgewandelt werden musste. Die Flotte der Navy begann schnell zu wachsen und wurde das offensichtlichs-te Zeichen für die militärische Stärke der Menschheit.

Angetrieben durch den nicht enden wollenden Strom von Geschichten und Vids über mutige

Piloten strömten Rekruten zu den Navy Stützpunkten um sich zu verpflichten. Sogar vor den Einberufungen im ersten Tevarin Krieg war die Zahl der Bewerber kaum gesunken. Während der Messer Ära wuchs die Marine, zusammen mit dem Rest des UEE Militärs, mit einer exponentiellen hohen Rate. Sie hatten dem Imperator bei seinem zügellosen Wettlauf nach immer mehr Planeten und Systemen unterstützt.

Die Struktur der Navy bildet sich um Staffeln die einem Träger mit einer verschiedenen Anzahl von unterstützungs- Schiffen zugewiesen werden. Ein Admiral befehligt diesen Verband und die Wing Commander (Geschwader Kommandeure) sind dafür verantwortlich das ihre Staffeln jederzeit einsatzbereit sind.

Die Rekruten der Navy trainieren in den Schatten der riesigen Werften an den Akademien und in den Ausbildungslagern im Killian System.

LEGISLATIVE BRANCH / LEGISLATIVE

Der High-Secretary und der Senat sind für die Infrastruktur verantwortlich. Sie beherbergen alle Abteilungen und Ausschüsse.

THE SENATE / DER SENAT

Der Senat besteht aus Senatoren. Vielen Dank. Das haben wir uns auch schon Gedacht. O.k. weiter....

Es gibt eine große Anzahl von Sternen Systemen unter Kontrolle der UEE. Jedes System besteht aus einer Handvoll Planeten. Manche wurden terraformiert und besiedelt, manche sind zum Ressourcen Abbau da und wiederum andere sind nutzlose Felsen. Wenn ein Planet eine bestimmte Bevölkerungszahl erreicht oder eine gewisses Maß an Einfluss gewonnen hat (wenn der Planet z.B. eine einzigartige und wertvolle Erzader besitzt) kann der Planet eine Petition zur Erreichung der Eigenstaatlichkeit einreichen. Wird die Petition angenommen, darf dieser Planet einen Vertreter in den Senat auf die Erde entsenden. Dieser Senator dient fünf Jahre lang und kann mehrmals Wiedergewählt werden.

Nur die größten und einflussreichsten Planeten haben mehrere Senatoren. Die Erde stellt die meisten Senatoren (Fünf an der Zahl)

DIPLOMACY /DIPLOMATIE

Hier haben wir eine Liste aller Momentan bekannten Zivilisationen und ihren Diplomatischen Status gegenüber der UEE und dem allgemeinen Konsens der Regierung in Bezug auf ihre Spezies:

Das Banu Protektorat: Unser erster Kontakt. Die Banu sind generell ziemlich unorganisiert und jede ihrer Planeten ist eine unabhängige Welt mit einer eigenen Regierungsform, was es natürlich sehr schwierig macht mit den Banu als gesamtes Volk zu verhandeln. Aber wahrscheinlich hat gerade das uns während der Messer Ära gerettet, weil sie sich aus allem heraus hielten. Es gibt mit dem Banu gelegentlich Grenzstreitigkeiten, weil unsere kriminellen Elemente über die Grenze fliehen. Aber die Banu interessiert das wenig und sie sind auch nicht

gewillt jemanden zu fangen und auszuliefern.

Das primäre Geschäft der Banu ist der Handel. Alles hat einen Preis und alles kann auch gekauft werden.

Das Xi'An Imperium: Früher waren wir Feinde, aber jetzt sind die Beziehungen eher freundlich. Die UEE hat große Fortschritte dabei gemacht die Spannungen mit den Xi'An nach der Messer Ära wieder abzubauen (etwa vergleichbar mit den Zeiten des kalten Krieges zwischen der USA und der UDSSR). Nicht nur aus diesem Grund unterstützt die UEE den Handel über die Grenzen hinweg. Aber alte Gewohnheiten lassen sich nur schwer ablegen, während die UEE Diplomatisch freundlich ist sind die Xi'An immer eine schwer bewaffnete und gut organisierte Zivilisation mit einer sehr langen Lebensspanne...und wir werden unsere Verteidigung nicht aufgeben.

Die Vanduul: Die gesamte Beziehung der Menschheit mit den Vandduls wurde mit Blut geschrieben. Sie haben nie versucht die UEE in irgendeiner Form zu kontaktieren. Die Vanduul selbst sind Nomaden und mit heftigen Machtkämpfen untereinander beschäftigt und aus diesem Grund gibt es auch keine gemeinsame Regierung, um mit ihnen zu Verhandeln oder Frieden schließen zu können.

Es haben schon einige Senatoren und Diplomaten versucht mit den Vanduul zu verhandeln. Wenn sie Glück hatten haben sie sie nicht gefunden. Die meisten Politiker betrachten die Vandduls als eine Art Naturgewalt. Sie sind genauso wie der Tod oder die Steuern. Eine hässliche Realität des Raumes .

Die Kr'Thak: Ihre Existenz wurde erst vor kurzem entdeckt. Das nächstgelegene von den Kr'Thak kontrollierten Systemen liegt auf der anderen Seite des Xi'An Reiches. Wir wissen sehr wenig über sie und die Xi'an waren nicht daran interessiert ihr Wissen über sie mit uns zu teilen. Aber wie es aussieht haben die beiden Zivilisationen ungelöst Spannungen zwischen sich die aus eine mehrere Jahrhunderte andauernden Krieg, dem sogenannten „Spirit War“ (Geist Krieg) entstanden sind.

Die UEE hat noch keinen formalen Kontakt mit den Kr'Thak aufgenommen weil sie befürchten, die Beziehungen zu den Xi'An zu verschlechtern. Zumindest sagt man das so. Es gibt zweifellos Pläne, auch wenn die mehr verdeckte Natur sind Kontakt aufzunehmen, aber die Xi'An bewachen die Grenzen ihres Reiches mit rücksichtsloser Effizienz.

THE GOVERNMENT AS A CHARACTER / REGIERUNGS ORGANISATION

Beim Nachdenken darüber wie die aktuelle UEE Verwaltung auf ein Problem reagieren würde ist es besser sie als eine Einheit mit eine politischen Spektrum mit Bürokratie und Autokratie zu sehen.

Die frühe UPE war tief in der Bürokratie verstrickt. Und das Kapital aus der Empörung der Bürger über die Stagnation konnte Ivar Messer schlagen, weil er dadurch in der Lage war, seine

Macht zu festigen. In der Messer Ära schwang das Pendel dann zu weit in die entgegengesetzte Richtung und es wurde daraus eine stereotype rücksichtslosen faschistische Regierung die nur an Land und Macht interessiert war.

Nach dieser Ära schwang das Pendel wieder in Richtung Mitte. Die Regierung hat sich seit hunderten von Jahren auf die Wiedergutmachung der schrecklichen Vorkommnisse in der Messer Ära fixiert. Die UEE ist jetzt eine Mischung aus allem. Es gibt gute Menschen die Gutes tun und schlechte Menschen die schlechte Dinge machen und natürlich auch jede beliebige Kombination dazwischen. Es sind erfahrene Politiker, idealistischen Gutmenschen und Kreuzritter.

Um einen Begriff aus der Schauspielerei zu wählen, versucht die UEE alles wieder gut zu machen. Die meisten Verhaltensweisen die daraus resultieren sind (von der Arche bis zur Synthworld) einfach nur Erweiterungen der Notwendigkeit. Die Regierung versucht fortschrittlich und nicht mehr „Böse“ zu sein. Ernsthaft...wir sind wirklich traurig darüber und wir haben uns gebessert ihr könnt uns jetzt vertrauen. O.k. Spaß beiseite. Die UEE ist nicht unaufrichtig, aber es wirkt etwas übertrieben.

Aufgrund der finanziellen Belastung für die UEE ist das inoffizielle Motto für Regierung und militärische Operationen "mehr mit weniger" zu schaffen und dies lässt die Korruption florieren. Es ist auch sehr wichtig zu betonen das die Vielfalt wichtig ist. Dies ist nicht nur eine einfache Schwarz- oder Weiß- Regierung (d.h. Reich = böse, Rebellen-Allianz = gut). Es gibt alle Arten, die in allen Facetten und auf allen Ebenen des SC Universums. Wie ihr seht stehen die Chancen für euch ziemlich gut...egal welche Art von Charakter ihr bevorzugt.

QUESTIONS / FRAGEN:

Von Exponent, Travists, Handsomerandy und andere in der Vergangenheit.

Q: Sind die Spectrum Dispatch Stories (Cal Mason, Kid Crimson Tonya Oriel und die Zukünftigen) die tatsächlichen Ereignisse im Star Citizen Universum? Kann ich z.B. Janus bekommen?

A: Diese fiktiven Geschichten handeln von richtigen Personen im Star Citizen Universum. Ihr könnt versuchen Kid Crimson zu verfolgen oder mit Cal Mason zu dienen. Wie viel von diesen Geschichten ist Real? Es liegt an euch das herauszufinden. Gibt es eine Kopie von Janus? Bei der Vernichtung der Beacon II wurde die Kopie die aus der Nebula Bank gestohlen wurde zerstört. Aber was ist mit der Kopie die Tonya hat...wenn ihr sie aufspüren könnt fragt sie einfach danach.

Von Kinshadow, Gater:

Q: Wie lange dauert es durch ein Sternen System zu reisen?

A: Das hat mit der Ingame Engine zu tun und unglücklicherweise habe ich keine Antwort darauf. Aber es werden bestimmt einige Systeme gebaut um zu sehen wie sich die beste Balance zwischen Umfang, der Anzahl der Spieler und Anforderungen der Engine finden lässt.

NEXT WEEK / NÄCHSTE WOCHE:

Machen wir weiter mit den menschlichen Erfahrungen und konzentrieren uns auf die UEE

Regierungen gegen die Kommunal Verwaltung und auf die Bürger. Citizens gegen das einfache Volk. Wie immer könnt ihr uns Fragen zu den Themen oder Informationen aus dieser Ausgabe Posten. Ich werde sie dann in der nächsten Ausgabe im Errata Abschnitt besprechen.

Übersetzung: Stardust und Mera Luna

Freitag 15.11.2013 15:46 Uhr

Original: Writer's Guide - Part One

Writer's Guide - Teil 2

Hallo und Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Writer's Guide. Wir alle freuen uns sehr über die große Resonanz auf die erste Ausgabe des Writer's Guide. Wir müssen für diese Woche leider eine Änderung vornehmen. Ich hatte ja gesagt, dass wir uns diese Woche über die Lokalen Kommunen und die Staatsbürgerschaft (Citizenship) unterhalten wollten. Aber als ich anfang über die Staatsbürgerschaft (Citizenship) zu schreiben, wurde diese Sektion größer und größer und ich habe mich dazu entschieden ihn bis nächste Woche zurück zu halten. Die neuen Leser möchte ich bitten zuerst die Vorbehalte für diese Serie in der ersten Ausgabe zu lesen. Hier ist eine kurze Zusammenfassung: Diese Informationen sollen für eure Fan Fiction benutzt werden. Alle Themen die wir hier behandeln sind natürlich auch nicht vollständig und in Stein gemeißelt. Wir sind ja auch immer noch bei der Gestaltung dieses Universums und füllen es mit immer neuen Details. Diese Informationen sammeln wir natürlich und geben sie euch dann später bekannt.

ERRATA

In diesem Bereich wollen wir die verschiedenen Fragen von euch ansprechen, mehr Informationen und zusätzliche Fakten zu den Themen der vergangenen Woche behandeln. Letzte Woche haben wir einen Blick auf die UEE und ihrer Struktur geworfen.

TIMELINE / ZEITLINIE

Wie von euch gewünscht gibt es eine Zeitlinie vom Star Citizen Universum und es werden die Fakten aus der Time Capsule zusammen gefasst. Wir haben sie unten am Ende dieser Ausgabe für euch angehängt. Die Links führen zur deutschen Übersetzung der Star Citizen Zeitline auf SCNR.

MILITARY RANKS / MILITÄRISCHE RÄNGE

Der Einfachheit halber haben wir das Rangsystem der modernen U.S.Navy übernommen:

Navy Offiziere (UEEN)

2nd Lieutenant

Lieutenant

Lt. Commander

Commander

Captain

Rear Admiral

Vice Admiral

Admiral

Hinweise zu diesen Rängen: Piloten haben den Ränge eines 2nd Lieutenant oder höher. Die Ränge vom 2nd Lieutenant bis zum Captian sind die am meisten verbreitet unter Kampfpiloten. Träger stehen unter dem Kommando eines Admirals. Jedes Geschwader besteht aus einem Träger, verschiedenen Staffeln und verschiedenen Unterstützungs- Mannschaften. Manche Träger haben Spezialisten für Bodenoffensiven mit an Bord.

Für die Armee und die Marines haben wir noch keine eigene Rangstruktur aufgebaut, weil wir auf den Single Player Modus fokussiert sind und der Spieler dort ja zur Navy eingezogen wird.

Wenn ihr in eurer Fiction einen Charakter bei der Army oder Navy erschaffen wollt, würde ich euch empfehlen, die aktuellen Rangstrukturen zu benutzen.

UEE SENATE/POLITICAL STRUCTURE / UEE SENAT/ POLITISCHE STRUKTUREN

Es gibt einige Updates die die politische Struktur betreffen. E gab eine starke Reaktion auf das Wort "Commoner" (das bedeutet soviel wie gewöhnlicher oder bürgerlicher) wir haben uns eine Alternative dafür überlegt und sind einverstanden es zu ändern.

Hier ist das geänderte Diagramm:

HEADS OF STATE & THEIR RESPONSIBILITIES / DIE KÖPFE DES STAATES UND IHR AUFGABEN

Wir haben die täglichen Aufgaben der politischen Figuren noch nicht konkretisiert, aber wir bringen euch hier schon einmal ein breit angelegtes Nachschlagewerk, das ich immer im Hinterkopf habe wenn ich etwas zu diesem Thema schreibe.

Imperator: Ursprünglich ein Diktator. Nach der Messer Ära mehr ein Präsident (demokratisch gewählt, begrenzte Macht, nicht verrückt usw). Um Ivar Messer zu zitieren: "Jedes Schiff braucht einen Kapitän." Die Position des Imperators ist dazu da um eine Finale Entscheidung zu treffen. Die Gesetzesentwürfe und die Gesetzgebung beginnt im Senat und geht dann weiter in das „High-Secretary“ und von dort weiter zum Imperator, der dieses Gesetz dann genehmigt oder ablehnt.

High-Secretary: Das ist die Exekutive für alle strukturellen Sachen in der UEE wie z.B.

Kommunikation, Transport, Abwasser, Energie, Landwirtschaft,

Gesetzesentwürfe/Rechtsvorschriften usw. Sämtliche Fragen in Bezug auf die Infrastruktur der UEE werden diskutiert und verfeinert durch den Kongress und dann schließlich an das High-Secretary weitergegeben, die es dann schließlich an den Imperator übergeben.

High-Advocate: Das ist Grundsätzlich der Attorney General (Generalstaatsanwalt). Diese Behörde ist für die Durchsetzung von Gesetzen zuständig. Außerdem muss sie sicherstellen, dass die Planetaren UEE Regierungen die neusten Galaxis weiten UEE Gesetze einhalten.

Senatoren: Von den Bürgern ihrer Planeten gewählt arbeiten sie hauptsächlich im Kongress auf der Erde (kurz vor den Wahlen kehren sie meistens auf ihre Planeten zurück um sich ihrem Wahlkreis zur Wiederwahl zu stellen). Senatoren können nicht direkt Gesetze erlassen und örtlich Beamte ernennen, aber ihre Einfluss und ihre Macht sind unbestreitbar.

POLITICAL PARTIES / POLITISCHE PARTEIEN

Aufgrund der enormen Größe des UEE gibt es Dutzende, sogar Hunderte von politischen Parteien. Aber nur drei davon dominieren politische Landschaften.

Universell - Eine auf Institutionen fokussierte Ideologie. Die Regierung und Systeme führen die Menschen. Sie wird von einigen als Blaublütige auf Reichtum basierende Ideologie angesehen.

Zentralisten - Eine traditionelle etwas liberal gestaltete Ideologie. Es geht um die Erhaltung und die Aufrechterhaltung des Status quo und um die Spitzenleistungen durch die Werte der Menschheit. Denke an die Vergangenheit, seit Stolz auf deine Herkunft usw. es ist eigentlich unnötig zu erwähnen das sie an der Erde als Zentrum der Macht festhalten.

Transitionalisten (Transits) - Relativ neue "Volkspartei" zur Förderung einer progressiven menschlichen Agenda gebildet. Die meiste ihrer Rhetorik zielt in Richtung „der Zukunft“. Sie unterstützen offensichtlich Terra als Zentrum der UEE.

MILITARY HIGH-COMMAND /DAS MILITÄRISCHE OBERKOMMANDO

Als Messer seine Macht konsolidierte und vom Prime Citizen (Obersten Staatsbürger) zum Imperator wurde, übernahm er auch gleich die Befugnisse des High-General um damit zu verhindern, dass eine andere Splittergruppe der Regierung das Militär gegen ihn einsetzt. Deshalb wurde später das UEE Oberkommando gegründet. Es ist ein Ausschuss von Vertretern aus allen Bereichen des UEE Militärs und hat die Aufgabe die Aufträge des Imperators durchzuführen. Es ist so in der Art wie die vereinigten Stabschefs in den USA. Eine Gruppe hochrangiger Militärs die den Imperator in allen militärischen Angelegenheiten beraten.

CIVILIAN VERSUS CITIZEN / ZIVILISTEN(BÜRGERLICHE) GEGEN STAATSBÜRGER

Die breite Öffentlichkeit sind als Zivilisten (oder spöttisch als Civs) bekannt. Sie sind das Salz der Erde, die Arbeiter und die Volksmassen. Jeder wird als Zivilist (Bürgerlicher) geboren und nur diejenigen, die etwas für die Gemeinschaft tun können Staatsbürger werden. Die Zivilisten (Bürgerliche) sind aber trotzdem als Bewohner der UEE registriert. Im Alter von siebzehn Standard Erdjahren müssen sie damit beginnen Steuern zu bezahlen und können eigenen Besitz haben und dürfen an Kommunalwahlen teilnehmen. Voraussetzung ist das sie in einem System registriert sind.

Die Citizen (Staatsbürger) sind die auserwählten in der Gesellschaft. Diesen Status muss man sich aber verdienen. Kurz gesagt: Du musst ein aktives Engagement für die Förderung der Interessen der UEE z.B. durch hervorragende Leistungen beim Wehrdienst, Zivildienst oder einfach durch eine Bewerbung (das ist der bei weitem am wenigsten erfolgreiche Weg) bringen. Es ist nicht leicht ein Citizen (Staatsbürger) zu werden. Es ist aber auch nicht so das die Mächtigen es hassen ihre Macht zu teilen.

Kommen wir nun zu den Vergünstigungen die ein Citizen (Staatsbürger) hat. Das ist die momentan aktuelle Liste:

- Man darf eine Multi System Corporation besitzen.
 - Man darf ein politisches Amt bekleiden (auf Lokaler und UEE Ebene)
 - In UEE Fragen wählen gehen (Senatoren, Referendum, Lokale Wahlen, Gesetzgebung)
 - Für die UEE Regierung Arbeiten (z.B. für die Advocacy)
 - Man bekommt leichter Handelslizenzen um mit den Xi'An oder Banu handeln zu können.
 - Lokale Strafverfolgungs- Behörden können (inoffiziell) kleiner Vergehen übersehen.
 - Weniger Steuern
- Verurteilte Straftäter und assimilierte Kulturen (wie die Tevarin) die im Krieg besiegt wurden wird es nie erlaubt sein die Citizenship (Staatsbürgerschaft) zu tragen. Außerdem kann die Citizenship (Staatsbürgerschaft) wieder entzogen werden wenn es zu viele Verstöße gegen Ziele und Vorgaben der UEE gibt.

LIFE WITHOUT CITIZENSHIP / LEBEN OHNE STAATSBÜRGERSCHAFT

Für viele mag es so klingen als ob die Citizenship (Staatsbürgerschaft) der einzige Weg wäre ein gutes Leben in der UEE zu haben. Letztendlich hängt das aber von deinen Prioritäten ab. Es gibt Dinge, für die ist es absolut erforderlich die Citizenship (Staatsbürgerschaft) zu erreichen

(siehe oben aufgeführte Liste). Aber wenn man am Rande leben möchte und z.B. Ladung von A nach B transportiert oder als Explorer die tiefen des Weltalls erkundet, gibt es nicht viel was einem die Citizenship (Staatsbürgerschaft) bringen kann.

FOR WRITING / ZUM SCHREIBEN

Dies hier ist ein sehr großes Thema und es wird ständig darüber diskutiert wie man es im Gameplay umsetzen kann. Dieser Eintrag kratzt nicht einmal an der Oberfläche der Möglichkeiten die man mit den Citizen erkunden kann. Wie ich im letzten Post bereits gesagt habe, versuchen wir ein Universum aus Grautönen und nicht nur Schwarz und Weißen zu bauen. Eine große moralische Komplexität aber nichts Absolutes. Aber wir haben hier breite Striche gesetzt...sie markieren die Grenzen innerhalb der sich eure Storys bewegen sollen. Es gibt im Moment keinen Klassenkampf...noch nicht. Zwar trifft es zu, dass Zivilisten (Bürgerliche) die niedrigste Klasse in der UEE sind, aber dies ist nicht das Mittelalter. Zivilisten (Bürgerliche) sind keine Sklaven oder eine unterjochte Bevölkerungsschicht. Sie werden nicht wie Abschaum behandelt oder von den Mächtigen bespuckt. Haben einige Zivilisten (Bürgerliche) das Gefühl das sie ohne Ende schuften müssen während die Citizen (Staatsbürger) in Saus und Braus Leben? Ganz Sicher. Gibt es auch Citizen (Staatsbürger) die Zivilisten (Bürgerliche) nicht mögen? Sicher gibt es einige die das „schmutzige Fußvolk“ nicht mögen. Aber andere wiederum benutzen ihre Ressourcen um ihnen zu helfen. Also wie ist nun die eigentliche Stimmung in der Zivilisten / Citizen Dynamik? Wenn man die Gefühle des Volkes auf einen einzigen Punkt bringen könnte, würden sie sagen, dass es ein System ist das in den meisten Fällen funktioniert. Für die Mehrheit der Menschen war dies schon immer so und es hat auch nicht den Anschein als würde sich das schnell ändern. Aus der Sicht der Regierung gibt es Billionen von Menschen in der UEE. Stellt euch nur einmal vor wie schwierig es ist eine Wahl mit 120 Millionen Bürgern, so wie in den USA,durchzuführen. Also mussten sie einen Weg wählen um die wahlberechtigte Bevölkerung niedrig zu halten.

QUESTIONS / FRAGEN

Von Samden & Gundersum:

F: Ihr habt erwähnt das die Advocacy ungefähr dem KGB oder der CIA des kalten Krieges entsprach. Sind sie immer noch die Abteilung der UEE die Spionage und gegen Spionage betreibt?

A: Ich denke die Advocacy übernimmt den Teil der Spionageabwehr während das Militär die Aufklärungs- und Spionagemissionen übernimmt.

F: Ihr habt die Judikative nicht erwähnt, sind Gerichtsverfahren veraltet oder sind sie einfach für das Game irrelevant? In der Kid Crimson Story hat es sich so angehört, dass wenn die Advocacy die Schuld bestätigt hat sie dann auf der Grundlage ihrer Erkenntnisse ohne Aufsicht bearbeiten kann.

A: Die Advocacy ist auch für die Gerichte verantwortlich. Es ist immer noch ein Faires verfahren (was in den Zeiten der Messer Ära nicht so war). Advocacy Agenten ist es Grundsätzlich erlaubt Verbrecher zu erschießen oder in die Luft zu sprengen solange sie entweder in Notwehr handeln oder unschuldige sich in Gefahr befinden. Die Existenz von Tötungsaufträgen ist seit langem inoffiziell in den UEE Strukturen anerkannt. Obwohl das nie bestätigt wurde gibt es das

Gerücht, dass solche Aufträge nur an den gefährlichsten und besonders bösartigen Verbrechern ausgeführt werden.

In einigen Kommentaren wurde erwähnt, dass die Advocacy dem FBI sehr ähnlich ist. Sie bearbeiten keine kleine Verbrechen. Sie sind hinter den großen Fischen wie Inter System Verbrechern und Flüchtlingen her. Alle anderen Fälle werden von der örtlichen Polizei oder den Kopfgeldjägern bearbeitet.

NEXT WEEK / NÄCHSTE WOCHE

Wollen wir darüber diskutieren wie die lokalen Regierungen arbeiten und wenn wir noch Platz dafür haben, wie die Medien- und Kommunikations- Systeme den Informationsfluss beeinflussen.

Fühlt euch wie immer frei, Fragen zu dieser Ausgabe oder zu den Themen der nächsten Woche unten in den Kommentaren zu Posten.

Und nun geht es ohne weitere Umschweife zur Star Citizen Zeitlinie. Sie wurde von Zane erstellt.

2113: Terraforming Technologie patentiert.

2120: Erster Versuch des Terraforming auf dem Mars beginnt .

2125: Die Mars Tragödie. Der erste Versuch des Terraforming auf dem Mars endet in einer Katastrophe. Über 5000 Menschen werden getötet als die Atmosphäre zusammenbricht.

2140: Das erste kommerziell erhältliche Raumschiff.

2157: Mars erfolgreich Terraformiert. Eine Gedenkstätte wurde errichtet um die bei der Mars Tragödie getöteten zu Ehren.

2214: Neue Version des RSI Motors kommt auf den Markt. Nun ist das Reisen mit 1:10 der Lichtgeschwindigkeit möglich. Viele Schiffe erkunden unsere Sonnensystem.

2232: Artemis gestartet. Erster Versuch mit einem bemannten Raumschiff (slow -burn) zum nächsten Sternen System zu fliegen. Der Kapitän, die Crew und Tausende von freiwilligen Kolonisten begeben sich für den Flug in Stasis. Das Schiff verschwindet spurlos.

2262: Eine Reihe von Schiffen verschwinden aus unerklärlichen Gründen in der gleichen Gegend des Raumes. Es werden Vergleiche mit dem Bermuda-Dreieck gezogen und aus diesem Grund erklärt die Regierung das Neso Dreieck zur Flugverbotszone. Es gibt viel mehr Mythen und Vermutungen darüber warum dies geschieht als harte Fakten.

2271: Nach fast zehn Jahren Forschung entdeckt Nick Croshaw das es sich bei der Raum

Anomalie im Neseo Dreieck um ein Tor zu einem anderen Sternen System handelt. Er findet den ersten Sprung Punkt und wird damit der erste Mensch der in ein fremdes Sternen System springt und gilt seither als Vater der Navjumper.

2380: Das Croshaw System wurde Terraformiert . Die Suche nach neuen Sprung Punkten ist der Anfang der menschlichen Expansion zu den Sternen. Auf der Erde werden soziale und politische Unterschiede beiseite gelegt. Wir sind in unserem Wunsch vereint, gemeinsam nach den Sternen zu greifen. Die Vereinten Nationen der Erde (UNE) sind geboren.

2438: Der erste Kontakt. Es ist deutlich weniger Filmreif oder Romantischer als viele gehofft hatten . Ein Forscher trifft auf einen Banu im Davien System. Er ist genauso überrascht wie wir es sind. Die Banu sind auch gerade erst dabei das Universum zu erobern . General Neal Socolovich und einige Delegierte verhandeln den ersten intergalaktischen Friedens und Handelsvertrag.

2460: Durch Expansion und das Terraforming gibt es Unmengen von Land und Territorium für die Menschheit. Die Erde ist überfüllt und deshalb verlassen immer mehr Menschen die Erde um im Universum zu siedeln.

2516: Terra Siedlung gegründet. Gefunden in der Nähe vieler Sprung Punkte ist es der perfekte Nexus .

2523: 70% der Menschen leben auf anderen Welten. Sie wollen mehr Mitsprache Rechte als die UNE ihnen gewähren will. Kurz darauf werden die Vereinigten Planeten der Erde (UPE) gegründet. Die neue Regierung besteht hauptsächlich aus einem Tribunal. Und zwar: Aus High-Secretary (zuständig für die Aufrechterhaltung der Infrastruktur) ,High-Genera (verantwortlich für den Ausbau und Schutz) und dem High- Advocate (verantwortlich für die Aufrechterhaltung des Gesetzes).

2530: Entdeckung des Xi'An Reiches. Wir stolpern in ihr Hoheitsgebiet ohne zu wissen, dass sie da sind und beginnen mit dem Terraforming . High-General Volder wird kritisiert das sie zu aggressiv vorgehen würde. Es gibt Muskelspiel und Drohungen von beiden Seiten. Ein kalter Krieg der Species beginnt. Es gibt gelegentliche Opfer aber noch keinen offenen Konflikt.

2541: Die erste UPE Kontakt mit den Tevarin. Sie sind nicht so technologisch fortgeschritten wie wir und stehen erst am Anfang ihrer Expansion ins Universum . Sie sind eine stolze, kriegerische Gesellschaft und wollten was wir hatten. Darum griffen sie uns an. Der erste Tevarin Krieg beginnt . Colonel Ivar Messer, ein brillanter und rücksichtsloser Stratege, zeichnet sich in der Schlacht von Idris IV aus. Er wird schnell der Stolz des Militärs und das Gesicht des Krieges in den Medien.

2546: Messer, jetzt zum Kommandanten befördert, bringt den gefangengenommen Tevarin Führer in die UPE. Er benutzt die Popularität seines Sieges um High-General zu werden und die Behauptung das Tribunal sei veraltete und schürt die Angst vor einem Krieg mit den Xi'An.

Messer schlägt die Schaffung eines neuen Amtes mit dem Titel des Prime Citizen vor. Nach der Wahl zum ersten (und letzten) Prime Citizen dauert es nicht lange, bis er die Regierung in das neue United Empire of Earth (UEE) umstrukturiert und sich selbst zum Imperator salbt. Daraufhin folgt eine Zeit der beispiellosen Expansion und Kolonisierung.

2603-2610: Der Zweite Tevarin Krieg. Die wiedererstarkten Tevarin verbrachte die letzten 50 Jahre in den Randgebieten des bekannten Raumes mit dem Aufbau ihrer Kräfte für den alleinigen Zweck der Rückeroberung ihrer Heimatwelt Kaleeth (umbenannt von der UEE in Elysium IV). Als sie erkannten, dass sie nicht gewinnen können versuchten die Tevarin einen verzweifelten Angriff mit allen ihren Schiffen auf Elysium IV. Wenn sie dort schon nicht leben können dann wollten sie dort wenigstens sterben.

2638: Senator Assan Kieren von Terra beklagt öffentlich die Pro militärischen Agenda der UEE und ihre bedingungslose Unterstützung des militärisch industriellen Komplexes. Er plädiert für eine Abstimmung zur Souveränität für Terra und seine angrenzenden Systemen. Daraufhin beginnt Imperator Messer die brutal effiziente Propaganda-Maschinerie anlaufen zu lassen um Kieren zu diskreditieren und zu vernichten. Bald darauf verschwindet er. Es gibt Gerüchte, dass er ermordet wurde aber es gibt keine Beweise dafür.

2681: Die Vanduul, eine nomadische Krieger Species aus den westlichen Sektoren beginnt damit unsere neue Siedlungen in den Tevarin Systeme zu plündern und verschwinden danach wieder. Sie haben scheinbar keine Heimatwelt, jeder Vanduul Clan ist eine Nomaden- Flotte ohne festen Planeten, so dass sie sehr schwer zu fangen sind.

2715-2788: Das Militärregime erreicht seinen Höhepunkt. Während die menschliche Bevölkerung in die Unterwerfung geprügelt wurde, gibt es einen Strom von Subversion in der Kultur. Die Menschen beginnen die Risse im System zu sehen. Aktivisten Gruppen starten Angriffe gegen die politische Propaganda-Maschine. Das Militär ist weit verteilt und hat einen Krieg mit Xi'An zu führen, die Vanduul Räuber zu jagen und zu versuchen, die Sicherheit in den menschlichen Systemen zu erhalten. Die Macht des Imperators schwindet.

2789: In einem gewagten Akt des Trotzes und des Friedens handelten der junge Xi'An Imperator Kray und Senator Terrence Akari von Terra einen Frieden aus um den Krieg direkt vor ihrer Haustür zu verhindern. Terra bezichtigt die Erde imperialistisch und kurzsichtig zu sein. Für die Xi'An ist es ein möglicher Weg um eine Keil in das menschliche Imperium zu treiben.

2792: Das Massaker von Garron II . Ein Terraforming Corp beginnt einen bewohnten Planeten zu Terraformen. Die Bewohner waren keine Raumfahrende Species, aber gerade dabei sich zu entwickeln und wurden von den „Atmo-Processors“ ausgelöscht. Die Corporation bestritt vehement das die Außerirdischen in der Lage waren bewusste Gedanken zu formen. Aber es sickerten Vid Aufzeichnungen von Aktivisten ins Spektrum die sehr wohl zeigten, dass diese Species zu rationalen Verhalten fähig waren. Außerdem wird bekannt, dass die Corporation sehr eng mit der Familie des Imperators verbunden ist. Das brachte das Fass zum überlaufen. Die Menschheit wagte den Aufstand und stürzten die Regierung. Erin Toi von der Erde wird der

neue Imperator und verspricht ein Zeitalter der Aufklärung und des sozialen Bewusstseins.

2795: Der „Fair Chance Act“ wird ratifiziert und beschließt, dass es ein großes Verbrechen sei Planeten mit sich entwickelnden Lebewesen zu Terraformen. Solche Planeten sollen in Zukunft in Ruhe gelassen werden damit die Spezies darauf eine Chance hat sich zu entwickeln.

2800: Die UEE baut die Arche, eine Sammlung von Informationen und allen Kulturen im bekannten Raum die für alle Rassen im Universum zugänglich ist. Es wird von einigen als Versuch einer Wiedergutmachung gesehen.

2872: Als Reaktion auf die Kritik das die Menschheit gierig sei und nur an Blut interessiert wäre, beginnt die UEE mit ihrer größten Errungenschaft. Das Projekt „Synth World“ die Umwandlung eines leblosen Gesteinsbrockens in einen Planeten der Leben tragen kann. Die Konstruktion im Chronos System beginnt und wird als das Vermächtnis dieser Ära angesehen. Ein gewaltiges Projekt das Jahrzehnte wenn nicht Jahrhunderte dauern wird.

2920: Das SynthWorld Projekt geht nur langsam voran und es kostet das Imperium ein Vermögen und belastet die Wirtschaft immer mehr. Es scheint so als wären wir an unsere Grenzen gestoßen. Die Kluft zwischen Arm und Reich wird immer größer und die Armen werden immer frustrierter. Die Vanduul Angriffe werden immer häufiger und es sieht so aus, als würde die UEE nichts gegen sie Unternehmen.

2942: Heute ...

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von
www.star-citizen-news-radio.de
Freitag 22.11.2013 15:24 Uhr

Original: Writer's Guide - Part Two

Writer's Guide - Teil 3

Hallo Citizen (Staatsbürger) und Civs (Bürgerliche). Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Writer's Guide. Wenn ihr neu dazugekommen seid, dann lest euch bitte erst unsere Vorbehalte aus der ersten Ausgabe durch.

ERRATA

Als erstes möchte ich sagen, ihr hattet Recht was die Unstimmigkeiten mit der Wissenschaft in Bezug auf die Geschwindigkeiten der Maschinen in der Zeitlinie angeht.

Das war mein Fehler.

2075 - Die erste RSI Motor konnte mit 1/100stel der Lichtgeschwindigkeit reisen.

2214 - Die Geschwindigkeit war richtig (1:10 der Lichtgeschwindigkeit), ein Schiff könnte theoretisch von der Sonne bis zum Pluto in 50 Stunden reisen.

Die große Diskussion der letzten Woche ging um die Ränge. Ich möchte mich nochmals dafür entschuldigen, dass ich mich unklar ausgedrückt habe. Die Liste von letzter Woche war nur eine grobe Liste für den Anfang und diente primär für die Gestaltung einiger Charaktere, die in Squadron 42 verwendet werden und war nicht dazu Gedacht, die gesamte Rangstruktur des Militärs widerzuspiegeln. Vielen Dank für eure Anregungen. Hier ist eine geänderte Liste einschließlich der Ränge für die Mitglieder des Militärischen High-Command (Oberkommando).

UEE NAVY

High-Command Legatus Navium (frei übersetzt Diplomat der Navy)

Grand Admiral/ Grand Space Marshal

Admiral

Vice Admiral

Rear Admiral

Captain

Commander

Lt. Commander

Lieutenant

Lieutenant Junior Grade

Ensign

Midshipman

Enlisted:

Master Chief Petty Officer

Chief Petty Officer

Petty Officer

Leading Starman

Starman

UEE ARMY

High-Command Legatus Exercitus (frei übersetzt Diplomat der Army)

General

Brigadier General
Colonel
Lt. Colonel
Major
Captain
Lieutenant
2nd Lieutenant
Officer Cadet
Enlisted:
Sergeant Major
Master Sergeant
Sergeant
Corporal
Private

UEE MARINES

High-Command Legatus Marinuum (frei übersetzt Diplomat der Marines)

General
Lt. General
Colonel
Lt. Colonel
Major
Captain
Lieutenant
2nd Lieutenant
Marine Gunner
Enlisted:
Sergeant Major
Gunnery Sergeant
Corporal
Lance Corporal
Trooper

LOCAL GOVERNMENT

KOMMUNAL VERWALTUNG

Das Leben in der UEE ist ein breites Spektrum an Erfahrungen. Stellt euch die Vielfalt die wir auf der heutigen Erde haben (verschiedene Völker, Hintergründe und Glaubensrichtungen) an und multipliziert sie mit hundert. Jetzt habt ihr die Möglichkeit einen Einblick in die politische und soziale Landschaft in der UEE zu bekommen. Die Zugehörigkeit zu verschiedene Völkern ist einem Planetarem Bewusstsein gewichen. Die verschiedenen Sprachen und die Wurzeln der Namen haben sich vermischt (Ivan Suzuki)

Also haben wir festgestellt, dass die Planeten eine Lobby brauchen und deshalb im Senat vertreten sein müssen. In unserem Bemühen das überschaubar zu halten, haben wir die lokalen

Staatlichen Strukturen aufgeteilt. Repräsentiert und nicht Repräsentiert.

REPRESENTED

REPRÄSENTIERTE

In dieser Kategorie können alle von Terra Prime bis hin zu kleineren Ballungszentren wie Magnus vertreten sein.

GOVERNORS' COUNCIL

GOUVERNEURS RAT

Was wir Nationen nennen würden wird jetzt Staaten genannt und jeder davon wird von einem Gouverneur regiert. Dünn besiedelte Welten können einen Rat von zwei Gouverneuren haben und die dicht besiedelten dutzende. Diese Ratssitzungen werden einberufen um Streitigkeiten beizulegen und um Planetenweite Gesetze in einer Wahl des Rates zu verabschieden.

GOVERNOR

GOUVERNEUR

Ein Gouverneur ist eine gewählte Person die eine sechsjährige Amtszeit (wobei maximal zwei Amtszeiten gehen) hat und sie kann von einem Citizen (Staatsbürger) genauso wie von einem Zivilisten (Bürgerlichen) bekleidet werden (das ist übrigens der höchste politische Rang in dem ein Zivilist aufsteigen kann). Einige Gouverneure versuchen als Senator zu kandidieren wenn ihre zweite Amtszeit abgelaufen ist.

Unter dem Gouverneur gibt es hundert gewählte Volksvertreter. Die Zahl der Wählerschaft für jeden Volksvertreter hängt von der Größe der Bevölkerung des Staates ab. Aber es sind immer einhundert. Als Beispiel: Ein Volksvertreter von Terra repräsentiert eine Million Menschen während ein Volksvertreter von dem kleineren Staat Davien vielleicht nicht mehr als tausend repräsentiert. Diese Vertreter werden aufgeteilt und verschiedenen Ausschüssen und Abteilungen zugewiesen die die Infrastruktur regeln und überwachen.

LAW ENFORCEMENT

STRAFFVERFOLGUNGSBEHÖRDEN

Die Strafverfolgung ist in die lokale und föderale Polizei aufgeteilt. Die Lokale Polizei hat die ihnen zugewiesenen Zuständigkeiten, während die Bundespolizei Verbrechen über die Staatsgrenzen hinweg verfolgt und dem Gouverneurs Rat direkt berichtet.

Abhängig von dem Planeten Standort und Status können sie die UEE Streitkräfte zum Schutz, zur Intervention oder zur Unterstützung bei Naturkatastrophen anfordern.

UNREPRESENTED

NICHT REPRÄSENTIERT

Das Leben abseits der Ballungszentren kann sehr hart werden. Sobald die UEE Inspektoren einen Planeten als sicher für die Besiedlung erklären, kommen üblicherweise als erste Siedler die Leute von den Terraforming Teams an. Kleinere Terraforming Corporations (Unternehmen, Firmen) locken Arbeiter oft mit Land auf dem Planeten als Bezahlung an. Danach beginnen die Landvermesser mit der Suche nach irgendwas das diesen Planeten zu einem Ballungszentrum machen (z.B. ein einzigartiges Mineral, oder mehrere Sprungpunkte im Raum usw.) kann. Das

Wagnis ist es ob diese Welt zu etwas Großen wachsen kann oder nicht. Am liebsten wäre es natürlich jedem, wenn der Planet sich zu einem neuen Terra entwickeln würde. Die Landvermesser untersuchen den Planeten Boden und wenn sie nichts finden, ziehen sie weiter. Zu diesem Zeitpunkt beginnen schon die ersten armen Menschen, die auf der Suche nach einem neuen Anfang sind, auf dem Planeten einzutreffen. Gewöhnlicher Weise bezahlen sie ihre Passage mit Arbeit.

Diese Planeten sind aber auch weit von dem wachsamen Auge und dem Schutz der UEE Streitkräfte. Während sie ein lukrativer Ort für Händler, die die Imperialen Tarife umgehen wollen, sein kann ist es natürlich genauso möglich, dass an jeder Ecke Banditen und Piraten lauern. Und natürlich wollen wir auch die Möglichkeit von Vanduul Angriffen nicht verschweigen. Die Regierungen in den Randbezirken der Galaxie arbeiten gewöhnlich auf einer Stadt zu Stadt Basis. Das bedeutet, dass einen Gouverneur oder einen Bürgermeister (je nach örtlichen Gegebenheiten) pro Stadt gibt. Es ist auch nicht unüblich, dass sich solche Städte den Krieg erklären.

Diese Siedlungen haben in der Regel Polizei oder Miliz zu ihrem Schutz. Im besten Fall haben sie einen Sheriff oder Marshal der die Verantwortung trägt. Und im schlimmsten Fall sind die Siedler selbst für ihren Schutz verantwortlich.

Dies ist das Leben in den Randbereichen der UEE in der Zukunft. Wenn die Bevölkerung auf nicht Repräsentierten Planeten zu wachsen beginnt, schickt die UEE politische Berater die beim Aufbau der Planetaren Regierung helfen sollen. Sie unterstützen den Planeten damit sie eine Gouverneurs Struktur wie die Repräsentierten Welten aufbauen können. In den frühen Phasen der Planetaren Entwicklung gibt es kaum einen Unterschied zwischen Citizen und Zivilisten (jeder muss sehen wo er bleibt). Aber sobald die Bevölkerung wächst, werden die Unterschiede größer. Die Citizen (Staatsbürger) und Zivilisten (Bürgerliche) dürfen beide die Lokalen Politiker wählen. Man braucht einen Gouverneurs Rat zur Anerkennung durch die UEE. Wenn der Planet von der UEE anerkannt wird, dürfen aber nur Citizen (Staatsbürger) an den Wahlen zum Senat teilnehmen.

IMPERIAL LAW VS. LOCAL LAW

IMPERIALES RECHT GEGEN LOKALES RECHT

Als Teil der UEE hat, Theoretisch zumindest, unterliegt selbst die kleinste Siedlung dem UEE Recht. Natürlich ist die Durchsetzung dieser Gesetze besonders in sehr kleinen Siedlungen schwierig. Sie werden solange nicht durchgesetzt bis sich jemand entschließt das zu tun. Lokale Regierungen dürfen ihre eigenen Gesetze erlassen, solange sie nicht im Widerspruch zu UEE Gesetzen stehen.

WRITING FOR LOCAL GOVERNMENT

SCHREIBEN ÜBER LOKALE REGIERUNGEN

Wie auch in dem Charakterabschnitt im ersten Ausgabe geht es auch hier wieder um die Vielfalt. Lokale Regierungen setzen sich aus allen möglichen Persönlichkeiten zusammen. Einige Kleinstadt- Bürgermeister regieren ihre Siedlungen mit einem diktatorischen Machthunger, einige sind durch und durch korrupt, einige sind Kreuzritter und einige sind puritanisch. Also benutzt euer eigenes Urteilsvermögen bei der Konzeption der politischen Struktur einer kleinen Siedlung, aber ihr solltet bedenken, dass es sehr unwahrscheinlich ist das

jemand außergewöhnlich verrückt ist und damit davon kommt. Auch wenn durch die Art der Informationsverbreitung eine gewisse Zeit verstreichen lässt, ist es unwahrscheinlich, dass ein korrupter Bürgermeister (der z.B. seine Bevölkerung verspeist) das machen kann, ohne dass die Behörden davon erfahren. Wie ich schon weiter oben erwähnt habe, beginnt je schneller die Bevölkerung wächst und je besser der Planet organisiert wird, immer mehr die Gouverneurs- und Repräsentiert Struktur zu greifen. Wenn ihr also darüber nachdenkt eine unkonventionelle Regierung zu erschaffen, müsst ihr euch im klaren darüber sein, dass sie auf einem neu besiedelten (oder schlecht Entwickelten) Planeten sein muss.

INFORMATION, ENTERTAINMENT & THE MEDIA

INFORMATIONEN, UNTERHALTUNG UND MEDIEN

Das Netz der Informationen und des Entertainments wird Spectrum genannt.

Viele der Formen der Unterhaltung von heute existieren noch, aber sie haben sich verändert und sind besser geworden. Zum Beispiel werden die Filme und Shows jetzt Vids genannt und es gibt sie alle On Demand (zum Abrufen). Bücher sind ausschließlich in Digitaler Form erhältlich. Die Malerei und Musik kann man als gut bezeichnen. Es gibt immer noch Prominente und NewOrg (Nachrichten Agenturen) mit lokalen Abend Nachrichten und einem Äquivalent zu Online Zeitungen.

Hier sind die großen NewsOrgs:

NEW UNITED

Die New United ist seit Jahrhunderten eine altehrwürdige Nachrichtenagentur. Ursprünglich war ihr Name United Times, sie war eine der letzten Überreste der Zeitungskonzerne aus dem 20. Jahrhundert. Während der Messer Ära wurde die Zeitung (inzwischen hieß sie United Tribune, da sie im Jahre 2576 mit der Sentinel Tribune fusionierte) das inoffizielle Propaganda Instrument der faschistische UEE Regierung. Im Jahre 2792 als die Messer Ära zu Ende war, machte die Nachrichten Agentur einen Relaunch unter dem Namen New United und distanzierte sich von den Sünden der Vergangenheit und versprach nie mehr dem politischen Druck nachzugeben.

TERRA GAZETTE

Sie ist eine Nachrichtenagentur von Terra. Sie versuchte während der Messer Ära ihre Unabhängigkeit zu behalten, wurde aber Infiltriert und Reporter die von der Regierungsmeinung abweichen wurden geächtet. Schließlich wurde sie ebenfalls von der Propaganda Maschinerie in Beschlag genommen.

Inzwischen wird sie als eine rechthaberische fast herablassende Nachrichten Quelle angesehen.

SSN / CAtv

Eine hauptsächlich Vid basierte Nachrichtenagentur. Hat in fast jedem System Nebenkanäle. Sie zeigen viele Shows mit Expertenrunden wie z.B. ShowDown! und natürlich auch Nachrichtensendungen.

HOW DOES DISTANCE AFFECT THE NEWS / INFORMATION?

WIE BEEINFLUSST DIE ENTFERNUNG DIE NEWS UND INFORMATIONEN VERBREITUNG?

Wir werden das Thema Kommunikation in einer der späteren Ausgaben vertiefen, aber um euch einen Überblick zu verschaffen, will ich euch sagen das es einige Zeit dauert bis sich Informationen verbreiten. Es gibt keine sofortige Kommunikation zwischen den Systemen. Aus diesem Grund können sich Nachrichten in der UEE nur langsam verbreiten. Die Nachrichtenagenturen verbreiten die Informationen ständig in die verschiedenen Systeme (außer wenn die Comm Relays oder Drohnen zerstört sind). Wir sind mit der Entwicklung von Star Citizen noch nicht weit genug um jetzt schon sagen zu können wie es mit dem „Informations- Verfall“ (das ist die Zeit die zwischen dem Ereignis über das berichtet wird vergeht, bis sie im nächsten System ankommt) aussehen wird. Aber ihr könnt davon ausgehen, dass zumindest Stunden wenn nicht sogar Tage später gemeldet wird. Wenn ihr euch eine Nachrichten Sendung vorstellt wird diese wahrscheinlich mit den Lokalen Nachrichten beginnen und dann mit News aus der ganzen UEE (die mit einem Zeitstempel versehen sind). Die Zeitungen haben natürlich auch lokale Ausgaben für die wichtigsten Märkte.

QUESTIONS

FRAGEN

Von Selbie Le - Grille:

F: Ich bin immer noch etwas Verwirrt wenn es um das Jahr 2942 geht. Heißt das die Uhr beginnt zu ticken wenn das Spiel veröffentlicht wird oder ging das schon im Jahr 2012 mit der Bekanntgabe von Star Citizen auf der GDC los? Dann wären wir ja jetzt im Jahr 2943.

A: Ja, das Jahr 2942 war als das Spiel angekündigt wurde. Jetzt sind wir im Jahr 2943. Um genau zu sein im Dezember 2943 SET (Standard Erd Zeit).

Anmerkung Stardust: Ich habe das Datum an die Veröffentlichung der Übersetzung angepasst. D.h. es ist aktuell.

Von Gundersun:

F : Wie ist der genaue Status der Sklaverei in der UEE?

Was ist mit den anderen Spezies haben sie Sklaven (es hört sich so an als wenn die Nanu welche hätten).

Leben Mitglieder von anderen Intelligenten Spezies im UEE Raum?

A: Die Sklaverei ist absolut illegal aber es kommt vor. Man könnte natürlich auch argumentieren, dass das Schuften für einen Mindestlohn auf einer Grenzwelt auch Sklaverei ist. Aber wirkliche Sklaverei kann es unter skrupellosen Corporations und möchtegern Unternehmern durchaus geben. Wenn die UEE so etwas entdeckt, wird sie natürlich sofort eingreifen. Es gibt einige Welten im Banu Protektorat auf denen der Besitz von Sklaven erlaubt ist. Die Xi'An sagen ebenfalls das die Sklaverei illegal ist.

Die Antwort auf deine zweite Frage ist, Ja.

NEXT WEEK

NÄCHSTE WOCHE

geht es um Unternehmen und Kriminalität. Das sagt ja schon so ziemlich alles, wir werden uns über Unternehmen und ihr dunklen Zwillinge, die kriminellen, unterhalten.

Eure Fragen könnt ihr wie immer unter hinterlassen. Bis nächste Woche.

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Mittwoch 27.11.2013 15:45 Uhr

Original: Writer's Guide - Part 3

Writer's Guide - Teil 4

Hallo und Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Heute wollen wir uns mit den Corporations (Unternehmen) beschäftigen und heben uns die Kriminellen für nächste Woche auf. Als wir mit den Corporations begannen merkten wir schnell, dass es schon eine Vielzahl von Corporations im Star Citizen Universum gibt.

Wenn ihr hier neu eingestiegen seit lest euch bitte vorher die Liste der Einschränkungen in der Writer's Guide Ausgabe 1 durch.

ERRATA

Es gab keinen größeren Klärungsbedarf zu den Themen aus der letzten Woche, außer einem Update zur weiteren Diskussion über die Rang Strukturen. Wir überprüfen das noch und halten euch auf dem laufenden.

CORPS / UNTERNEHMEN

Die UEE ist eine sehr kapitalistische Gesellschaft. Als die UEE in eine Periode der Wirtschaftlichen Belastungen eintrat, begannen einige Unternehmen zu "welken", während die stärkeren (und Skrupelloseren) begannen gewisse Grenzen zu überschreiten. Sie fanden, dass sie während alle anderen Leiden, mit dem Geld das sie erwirtschaftet hatten Beamten kaufen, um sich damit Vorteile zu erswindeln.

CORPORATE ORGANIZATION / UNTERNEHMENS ORGANISATION

Größere Unternehmen haben in der Regel mehrere Niederlassungen quer im ganzen besiedelten Universum verstreut. Jede davon ist für einen Sektor verantwortlich. Die Größe der Sektoren ist unterschiedlich je nachdem wie groß das Unternehmen selbst ist. Durch die Verzögerung in der Kommunikation finden die meisten Unternehmen es effizienter Führungskräfte vor Ort zu haben, um schneller auf Situationen oder Probleme reagieren zu können.

Die Unternehmens-Zentrale kann sich dabei in beinahe jedem System befinden. Viele haben aus Prestige Gründen ihre HQ's auf der Erde oder auf Terra. Einige Schiffs- und Waffenhersteller mit militärisch Verträgen haben ihre HQ's auf Mc Arthur im Killian System um in der Nähe der Militär Werften zu sein. Das Stanton System wurde an die meistbietenden verkauft, um Geld für das Projekt Synthworld zu generieren. Die vier Haupt-Besitzer sind MicroTech, Hurston Dynamics, ArcCorp und Crusader Industries. Während die Planeten im Stanton System nun als ihre Hauptproduktionszentren dienen, haben sich hunderte von kleineren Unternehmen Platz für ihren eigenen Firmensitz angemietet.

INTER-CULTURE TRADING / HANDEL MIT ANDEREN KULTUREN (SPEZIES)

Treiben wir Handel mit der Banu? Oder mit den Xi'An? Die kurze Antwort ist, ja.

Die lange Antwort, jaaaaaaaaaaaaaaaaa.

DIE XI'AN

Das UEE Außenhandels Ministerium überwacht die Ein- und Ausfuhr der Waren zwischen der UEE und den Xi'An sehr streng. Menschliche Firmen benötigen eine Import- oder Export Genehmigung des Ministeriums um Rohstoffe oder Waren mit den Xi'An zu handeln. Während des Genehmigungsprozesses prüft das Imperium die Handels-Geschichte des Unternehmens, durchleuchtet seine Führungskräfte und analysiert das Geschäftsfeld. Kurz gesagt, versucht die UEE zu erkennen ob das Imperium durch den Handel des Unternehmens profitieren kann. Die allgemeine Stimmung in der UEE ist, dass der Handel ein Zeichen des politischen „Goodwill“ ist. Allerdings gibt es Elemente im Imperium, die befürchten sich zu abhängig von Gütern die von außerhalb kommen, zu machen. Deshalb erteilen sie aus strategischen Gründen, die Genehmigung oder legen ihr Veto dazu ein. Die Unternehmen (sowohl Menschliche als auch Xi'An) finden das unglaublich frustrierend, weil es für sie aussieht als würden die Vereinbarungen aus rein willkürlichen Gründen genehmigt oder verweigert. Wie wirkt sich das nun auf die Händler aus? Technisch gesehen braucht ein Händler der UEE (Citizen oder Zivilist) eine Lizenz zum Handel mit den Xi'An, aber eigentlich ist es nur eine Frage der Menge. Wenn du ein Händler mit einer Freelancer die voll mit Waren ist bist, werden sie dich wahrscheinlich kaum beachten. Aber wenn du mit einer Flotte von Caterpillar's kommst, werden sie dich mit Sicherheit beachten.

DIE BANU

Als Handelskultur haben die Banu von Anfang an sichergestellt, dass es unlösbare Regelungen für den uneingeschränkten Handel gibt. Sagen wir einfach, der Peace and Trade Accord von 2348 ist nicht der ursprüngliche Name. Daher gibt es einen großen und freien Handelsmarkt zwischen unseren beiden Kulturen der seit Jahrhunderten andauert. .

Die UEE hat versucht, den Warenfluss in und aus dem Banu Protektorat zu mildern, aber sie machen kaum Fortschritte dabei und dafür gibt es zwei Hauptgründe :

Ihre Organisation. Das Banu Protektorat ist ein Cluster von unabhängigen Planeten, deshalb ist es sehr schwierig, umfassende Handelsprotokolle mit ihnen auszuhandeln. In der Tat gibt es drei verschiedene Vorschläge, die in den letzten zehn Jahren vorgelegt wurden und noch darauf warten, bei der nächsten Versammlung überprüft werden.

Zweitens, deren Standort. Zwar gibt es eine Gruppe von Banu Systeme auf einer "Seite" des UEE Raumes, aber sie behaupten, dass isolierte Systeme im ganzen Raum verstreut sind. Wir wissen von einem System im Vanduul Raum und einem im Xi'An Raum, aber die UEE hat keine Ahnung wie sie dahin gekommen sind.

COMPANY LIST /FIRMENÜBERSICHT

Hier ist eine Liste der Unternehmen, die sich bereits im SC- Universum etabliert haben. Von einigen von ihnen habt ihr vielleicht schon in den Schiffs Dokumenten gelesen, aber wir wollen sie als Referenz hier nochmals zusammenstellen.

SHIP MANUFACTURERS / SCHIFFSHERSTELLER

ROBERTS SPACE INDUSTRIES (RSI)

Die ursprünglichen Erbauer des Antriebs der die Expansion der Menschen in den Weltraum erst möglich gemacht hat. Roberts Space Industries baut eine breite Palette von Raumschiffen für alle Verwendungszwecke, von normalen Reisen im Weltraum bis hin zu „Deep Space

Explorations“ an den Rande der Galaxie. Ihr Slogan ist: „Delivering the Stars since 2075“ (etwa: Wir Liefern euch die Sterne seit 2075)

ORIGIN JUMPWORKS GmbH

Der BMW im Star Citizen Universum. Ihre Schiffe sind teure und schick aussehenden Statussymbole. Vielleicht kosten sie sogar mehr als sie wert sind? Origin Schiffe sind an ihre Kunden angepasst und es kann sehr kostspielig werden sie zu warten oder reparieren zu lassen. Sie bekommen Nummern statt Namen: Origin 300i, Origin 890 Jump, „Origin M50 Turbo usw.

MUSASHI INDUSTRIAL & STARFLIGHT CONCERN (MISC)

Sie stellen in Massenproduktion sehr effiziente, modular aufgebaute, meist schwer gepanzerte Frachter in verschiedenen Größen her. Sie sind die bevorzugte Marke für Händler und größere Unternehmen. Vor über 30 Jahren unterzeichnete MISC einen „Leih und Pacht Vertrag“ mit Xi'An Ingenieuren.

DRAKE INTERPLANETARY

Ein angeblich legitimes Unternehmen, aber es ist ein offenes Geheimnis das sie billige, gut bewaffnete Schiffe herstellen, die von Piraten bevorzugt werden. Sie nennen sie: Machete, Buccaneer, Privateer, Marauder usw. Die Schiffe von Drake neigen dazu wie Stückwerk auszusehen, das macht sie zwar unverkennbar, aber auch irgendwie uneinheitlich. Eine der wichtigsten Tochtergesellschaften von Drake sind ihre Bergung-Depots. Sie sind überall im UEE und Banu Raum verteilt und bieten gutes Geld für Ersatzteile.

ANVIL AEROSPACE

Anvil produziert für Zivilisten kleine Kampfraumschiffe die nicht so das Stigma eines Piratenraumschiffes tragen. Diese Schiffe sind teurer und halten mehr Treffer als vergleichbare Drake Schiffe aus. Den Großteil seiner Einnahmen macht Anvil durch militärischen Verträge mit der UEE und dort im speziellen mit der berühmten Hornet.

AEGIS AEROSPACE

Aegis wurde während des ersten Tevarin Krieges ein bekannter Hersteller von militärischen Raumschiffen. Begünstigt durch Ivar Messer wurden ihre Orbital Bomber nach der berühmten Schlacht von Idris IV berühmt. Als er zum ersten Imperator aufstieg nahm Messer Aegis als primären Auftragsnehmer für militärische Raumschiffe und Verteidigungsanlagen. Während der Messer Ära wurde der Name Aegis das Synonym für Rücksichtslosigkeit und Unterdrückung. Nach dem Sturz des Imperators wurden die meisten Verträge von Aegis aufgelöst und ihre Schiffe fielen in der Gunst der Käufer und das Unternehmen kam ins Trudeln. Sie haben ihre Produktion von Raumschiffen verkleinert und haben sich der Herstellung von Einzelteilen zugewandt.

Heutzutage produziert Aegis nur noch einige wenige Raumschiffe. Die alten Retaliator Bomber wurden zu Schleppern oder Deep Space Raumtransporter umgerüstet. Die Idris Korvette (benannt nach der Schlacht auf Idris VI) wurden für den Privatgebrauch demilitarisiert und soweit bekannt ist, haben sich auch einige Piratengruppen einige zugelegt.

SHIP PARTS SUPPLIERS / SCHIFFSTEILE HERSTELLER (ANTRIEBE, COMPUTER, STEUERDÜSEN)

AEGIS AEROSPACE

Die Produktionsabteilung von Aegis (welche jetzt ihre profitabelste Sparte ist) produziert hochwertige und zuverlässige Motoren und Antriebssysteme für Vertragspartner aus der Schiffsherstellung.

Produkte:

Schiffsreaktoren

Schubdüsen

Güteklasse: Standard

TYLER DESIGN / TECH

Die Raumfahrtfirma entwirft ausschließlich Schiffsreaktoren. Sie haben eine „allgemeine“ Produktlinie von der Stange, aber auch Verträge für exklusives Anlagen Design wie z.B. bei ihrer erfolgreichen Teilnahme an der Ausschreibung zum Reaktor für die Constellation.

Produkte:

Schiffsreaktoren

Güteklasse: Qualität

WILKES & FEDERMAN (W&F)

Antriebshersteller. Sie sind schon seit über einhundert Jahren tätig. Die Firma wurde von ein paar Ingenieuren, die sich mit dem Bau von Motoren und Schubdüsen von Landfahrzeugen und Hovercrafts beschäftigten, gegründet. Sie waren damit sehr erfolgreich und haben dann langsam damit angefangen auch Schiffsteile herzustellen. Sie sind eine meistens zuverlässige und kostengünstige Variante. Leider sind sie nicht die Zuverlässigsten. Die niedrigen Kosten kommen daher, weil sie zum Bau billige Komponenten benutzen. Aber wenn sie arbeiten, dann sind sie großartig.

Produkte:

Schubdüsen (Hauptantrieb und Steuerdüsen)

Güteklasse: Standard

WILLSOP

Ihr Hauptprodukt ist die P3 Autocompensator Targeting- Software (Ziel Software) aber sie haben auch noch andere Produkte die das gesamte Spektrum der elektronischen Analyse abdecken von Ortung und Zielverfolgung über Scanner bis hin zu Deep Space Radar.

Produkte:

Bordelektronik

Schiffssysteme(CPU)

Güteklasse: Standard

CHIMERA COMMUNICATIONS

Sie sind ein engagierter Comm und Scan System Hersteller. Ihre Produkte sind für Bergleute genauso gut wie für Forscher. Sie sind etwas teuer, aber dafür sehr robust, zuverlässig und gut

getestet.

Produkte:

Radar/Comm (Bordelektronik)

System Scanner(Verschiedenen Typen und Bereiche)

Schiffssysteme(CPU)

Güteklasse: Standard

DEFENSIVE SYSTEMS (ARMOR / SHIELDS)

BASILISK

Hersteller von Körper-Panzern und Schiffs –Beschichtung. Es sieht so aus, als würden ihre großen alljährlichen Gewinne aus Verträgen mit dem Militär stammen. Aber die Rüstung fürs Militär ist sehr schwach und billig. Die guten Sachen benutzen sie für den High End Verkauf auf dem privaten Markt. In der Navy macht man oft den Scherz, dass wenn man eine Basilisk Panzerung auf ein Schiff bauen will, sollte man sicher sein sie über ihre öffentliche Webseite zu bestellen.

Produkte:

Rüstungen

Schild Generatoren

Güteklasse: Billig (für das Militär) Standard (für private Käufer)

TALISMAN

Ein privates Verteidigungsunternehmen das ausschließlich mit Beschichtungen arbeitet. Es ist ein solides mittelständisches Unternehmen das einige High End Rüstungen anbietet.

Produkte:

Panzerung

Schild Generatoren

Güteklasse: Von Standard bis Qualität (Es ist nur eine Kostenfrage)

WEAPONS MANUFACTURERS (GUNS / MISSILES) / WAFFENHERSTELLER (KANONNEN UND RAKETEN)

BEHRING

Ein Waffenkonsortium mit Sitz auf Terra. Sie haben viele ihrer Designer und Tochter Gesellschaften Outgesourced um alle Waffen in einem Shop anbieten zu können. Betrachtet es als ein Konglomerat von Springfield Arms und General Dynamics. Sie stellen Gewehre, Raketen, Panzer Landungsschiffe, Sentry Drohnen usw. für die UEE her. Sie bieten aber auch Modelle für den privaten Markt an. Üblicherweise bevorzugen sie Quantität vor Qualität. Beliebte Modelle: P4AR - Standard Gewehr für das UEE Militär ist etwa vergleichbar mit der modernen M16 des US Militärs. Diese Waffe gibt es auch als kompaktere Version zum zusammenklappen.

Produkte:

Handfeuerwaffen (Kleinwaffen & Mobile schweren Waffen)

Gepanzerte Einheiten(Panzer, Landungsschiffe, Personen Transporter)

Raumschiff Bewaffnung (kinetische und Energie Waffen sowie Raketen Türme)

Schiffspanzerungen

Schild Generatoren

Gütekategorie: Standard bis Premium

KLAUS & WERNER

Sie haben einige Regierungsaufträge, sind aber überwiegend ein privates Verteidigungs-Unternehmen.

Beliebte Modelle: Modell II Arclight Laserpistole. Sie wurde als die Waffe Kyle Fenris aus der Vid-Show „The Frontier“ berühmt.

Produkte:

Raumschiff Bewaffnung (kinetische und Energie Waffen sowie Raketen Türme)

Panzerung

Verschiedene Arten von Ausrüstung

Gütekategorie: Standard bis Qualität

ASSOCIATED SCIENCES & DEVELOPMENT (ASD)

Unternehmen für High End Schiffswaffen. In der Regel sind ihre Produkte sehr exklusiv und teuer. Sie stellen hauptsächlich Energiewaffen her, aber es finden sich auch „spezielle„ Waffen in ihrem Sortiment. Wie z.B. Rail Guns, Distortion(Verzerrungs) Kanonen und die sogenannten Schredder.

Beliebte Modelle: Die EE6 Elektronen Kanone erlangte traurige Berühmtheit. Sie polarisiert elektrische Ladungen auf atomarer Ebene, was heftigste Zerstörungen und hässliche, grauenhafte Tote hervorruft. Folglich haben sie einen etwas angeschlagenen Ruf in der Öffentlichkeit.

Produkte:

Raumschiff Bewaffnung (kinetische und Energie Waffen sowie Raketen Türme)

Gütekategorie: Standard bis Ausgezeichnet.

TALON WEAPON SYSTEMS

Eine Munitionshersteller aus dem Croshaw System der hauptsächlich Bomben und Raketen produziert. „ Wenn es existiert können wir es Sprengen“ ist ihr Slogan.

Produkte:

Raketen, Bomben.

Gütekategorie: Standard

JOKER ENGINEERING

Ist ein kleines Start Up Unternehmen das von dem exzentrischen Ingenieur Genie Barlowe Elias gegründet wurde. Er ist in der Szene dafür bekannt Spezialwaffen herzustellen. Seine Waffen sind in der Regel bei Kriminellen und Piraten beliebt, weil sie durchaus sehr ungewöhnliche Anwendungsmöglichkeiten haben. Da wäre z.B. die „Beacon Bomb“, sie simuliert ein Notsignal Boje mit anpassbaren Notrufen.

Produkte:

Spezial Waffenhersteller

Defensive Gegenmaßnahmen (für kriminelle)

Gütekategorie: Billig bis Standard

ROUSSIMOFF REHABILITATION SYSTEMS (RRS)

Roussimoff Rehabilitation Systems (RRS) ist ein Unternehmen, dessen Hauptquartier sich auf der Erde befindet, das Rehabilitationsleistungen in der ganzen UEE anbietet. Ihre Abteilung zur Waffenherstellung hat einige bahnbrechende Waffen entwickelt, die einen Gegner nur außer Gefecht setzen und ihn nicht töten. „Die Piraterie ist eine reale Bedrohung in manchen Bereichen des Raumes. Aber die guten Frauen und Männer bei Roussimoff Rehabilitation Systeme glauben, dass der Tod nicht die ultimative Abschreckung für kriminelles Verhalten ist. Stattdessen ist eine feste Kombination aus finanziellen Folgen und strukturierter Rehabilitation der Schlüssel, um Täter wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Deshalb bietet unsere Produktlinie für euren Hangar, euer Schiff und für euren persönlichen Schutz nicht tödliche Verteidigungs-Optionen an, die euch schützen und den Tätern eine zweite Chance gibt, die er verdient. Der Silent Sentinel ist ein nicht tödliches Abwehr System gegen Enter-Mannschaften. Es ist sogar dazu in der Lage größere Enter- Mannschaften auszuschalten und versetzt euch in die Lage, dass ihr die Versicherungsleistungen oder die Kopfgelder die auf diese Piraten ausgesetzt sind in Ruhe zu kassieren und sie den Behörden zu übergeben. Und unser Stunner stellt die notwendige „Hebelwirkung“ für diejenigen die eine schlechte Situation unter Kontrolle halten wollen.

„Wenn Sicherheit und Höflichkeit eure Ziele sind dann besucht euren lokalen RRS Anbieter noch heute.“

Tagline: RRS : Sicherheit mit der Menschlichkeit ®

Produkte:

System zur Abwehr von Eindringlingen

Panzerungen

Güteklasse: Standard bis Qualität

OTHER COMPANIES / ANDERE UNTERNEHMEN

KEL-TO CONSTORES

Die Supermärkte der Zukunft (7-Eleven, SPAR Express, Circle K). Man findet sie auf jeder Schlepper Station, auf Orbital Stationen und in Städten. Das Hydro-Froz ist ein gefrorenes Getränk für das diese Märkte bekannt sind.

Tagline: Es ist ein langer Weg da draußen, wir machen ihn euch etwas kürzer.“

Erwähnt in: Tales of Kid Crimson und im CleanShoot als Sponsor.

SHUBIN INTERSTELLAR

Ein riesiger Mischkonzern der als Ausrüster von Terraforming Unternehmen begann und dann sein Geschäftsbereich in den Planetaren Bergbau erweiterte. Gerade eben brachten sie eine neue Produktlinie von Bergbau Maschinen auf den Markt.

Der aktuelle CEO ist Gavin Arlington, 38 Jahre alt, auf der Erde geboren. Viele halten ihn für einen Roboter, da er immer perfekt aussieht, einen Mangel an Empathie hat und einen sehr methodischen Geschäftsstil verfolgt. Aber er ist sehr menschlich, er hat nur keine Zeit für menschliche Beziehungen.

Erwähnt in: The Lost Generation

TORREELE FOODSTUFFS

Hersteller von Vakuum versiegelten, vitaminreichen Lebensmitteln. Wird in der Regel für längere

Raumreisen gekauft.

Tagline: Für die Entfernung!

Erwähnt in: Clean Shot Dispatch #1

COVALEX

ist eine Rederei. Sie besitzen mehrere Orbital Plattformen die als Drehkreuze für den Handel und als Zwischenstopp für die Schlepperpiloten dienen.

ARCCORP

baut Fusionsantriebe für Industrie Fahrzeuge. Sie haben auch Abteilungen für Terraforming und Bergbau. Sie Besitzen eine Planeten im Stanton System .

MICROTECH

Produziert Elektronik, einschließlich Handheld- Sensoren und Computer-Software -Upgrades für Raumschiffe . Besitzt einen der Planeten im Stanton -System.

HURSTON DYNAMICS

ist eine Firma im Familien Besitz die schwere Waffen für den zivilen Schiffsmarkt anbietet. Sie besitzen ebenfalls eine der Planeten im Stanton System.

CRUSADER INDUSTRIES

Konstruieren und betreiben gewerbliche Transporte für Familien mittleren und niedrigen Einkommen. Sie haben Verträge zur Herstellung von militärischen Schubdüsen mit der UEE Regierung. Sie besitzen einen der Planeten im Stanton System.

WRITING FOR CORPS / SCHREIBEN ÜBER UNTERNEHMENS

Hier ist momentan noch ziemlich viel Freiraum übrig. Experimentiert also ruhig etwas mit der Schaffung von Unternehmen herum. Ich möchte aber nochmals betonen, dass ihr schon euer Urteilsvermögen einsetzen müsst, besonders wenn ihr „Böse“ Unternehmen schaffen wollt. Kein Unternehmen kann über einen längeren Zeitraum „Böse“ sein ohne ernsthafte Sicherheitsvorkehrungen getroffen zu haben. Es müssen die richtigen Hände geschmiert werden und die richtigen Beamten bezahlt werden, damit sie in eine andere Richtung sehen. Umso empörender das Verhalten des Unternehmens ist, um so teurer wird es auch damit durchzukommen.

Wie wir bereits als Beispiel erwähnt hatten, kommt Basilisk ungestraft damit durch, dass sie schlechte Rüstungen ans UEE Militär liefern. Wie ist es möglich, dass sie eine so schlechte Panzerung für die Truppen liefern das es schon fast ein Witz ist. Technisch gesehen haben sie ihren Vertrag nicht verletzt. Sie liefern die Körperpanzerung zum vereinbarten Preis, aber sie benutzen nicht die besten Materialien, sonst würden sie ja einen Operativen Verlust einfahren, richtig!?! Das wäre ein schlechtes Geschäft. Sie wissen ja, dass sie schlechte Qualität liefern, also bezahlen sie ihre militärischen Kontakte die für die Prüfung und Zulassung verantwortlich sind, um sicher zu stellen, dass alles genehmigt und akzeptiert wird. Also kurz gesagt, bedeutet es das die Panzerung der Piloten unzuverlässig ist, aber die Lieferungen kommen immer pünktlich und zum vereinbarten Preis.

Im Kern werden Unternehmen von Menschen geführt, also konzentriert euch auf die Charaktere die ihr für eure Geschichte erstellen wollt. Stellt euch selbst einige Fragen über ihre Motivation und über ihre Bedürfnisse: Sind sie korrupt? Wenn ja, waren sie schon immer korrupt? Gibt es in der Firma eine „Kultur“ für Korruption oder manipuliert dein Charakter das System um seine Taten geheim zu halten? Viel Spaß damit. Das Universum ist groß genug um alle Arten von Typen zu behandeln (außer Drachen);) Ihr müsst nur heraus finden, wie eurer Unternehmens-Charakter in das Universum passt.

QUESTIONS / FRAGEN

VON: Messenger

F: Im Bezug auf den Information Decay (Informationsverfall) seid ihr ja immer noch am entwickeln. Wenn es in der Art und Weise funktionieren soll wie es hier angedeutet wurde, wie wollt ihr das dann im Spiel umsetzen?

Wenn da jetzt zwei Leute auf dem entgegengesetzten Ende der Galaxien Karte sind, aber sich auf dem gleichen Teamspeak Channel befinden, können sie sich doch über das Ende eines bestimmten Events informieren. Das würde doch gegen die Idee des Information Decay sein. Zumindest für den Anfang...

A: Das fällt wohl unter Fragen zur Spielmechanik, aber ich werde versuchen es kurz zu erklären. Kurz gesagt, können wir niemanden daran hindern Informationen über Skype, Ventrilo, Brieftaube usw. zu übermitteln. Wie es momentan aussieht, wird der Informationsverfall nur die UEE Reaktionen betreffen. Zum Beispiel: Wenn Vanduuls eine Überfall auf Centauri starten, kannst du das deinem Freund auf Terra sofort mitteilen, aber das Militär wird diese Informationen erst Stunden später erhalten. Das wird den Transport von Waren und Fracht genauso betreffen. Sie werden nicht einfach von einem Ort zum anderen gebeamt, sondern sie müssen transportiert werden.

VON: Cardboard Brain

F: Möglicherweise ist es schon zu spät um Fragen zu stellen, aber hier sind zwei von mir. Wie ist die durchschnittliche Lebenserwartung eines Menschen im Jahr 2943?

Werden wir in Alufolie gekleidete Verrückte in New York und Prime sehen die Y3K schreien?

A: Es ist nie zu spät. Ich sehe mir die Kommentare regelmäßig an. Wir haben dieses Thema noch nicht wirklich angegangen. Meine erste Reaktion darauf ist das ich sagen würde, dass sie durch die technische und medizinischen Entwicklung bei so ca.100 Jahren liegen sollte. Der Rekord könnte bei 140 Jahren liegen. An einem bestimmten Punkt beginnt der körperliche Verschleiß. Wir sind nicht wirklich dafür gebaut so lange zu leben. Gen Therapie und Kypernetik wird uns helfen diese Spanne etwas zu verlängern. Aber um diese fantastische Britische Vampir Show „Ultraviolet“ zu zitieren „Wir sind alle programmiert um zu sterben.“ Wie denkt ihr darüber? Und im Bezug auf die in Alufolie verkleideten Verrückten, das hoffe ich.

Ich möchte mich nochmals für die Änderungen in dieser Woche entschuldigen. Aber nächste Woche werden wir uns mit ganzem Herzen den kriminellen Elementen, im speziellen um die Syndikate, Piraten und einen Einführungskurs in den Cathcart Dialekt, widmen.

Bitte postet euer Fragen wie immer unten in den Kommentaren.

Bis zum nächsten mal.....

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Montag 02.12.2013 21:09 Uhr

Original: Writer's Guide - Part Four

Writer's Guide - Teil 5

Hallo zusammen. Es ist wieder Zeit für eine neue mit Fakten gefüllte Odyssee durch das Star Citizen Universum. Diese Woche geht es um die Tunichtgut, Lausbuben, die Diebe, die Piraten, die Drücker, Zuhälter....Strandschnecken? Zur Hölle mit den Verbrechern.

Wie auch immer lest bitte in Ausgabe 1 unsere Einschränkungen bevor ihr euch in das Thema vertieft.

ERRATA

Hier sind noch einige Unternehmen die wir in der Liste der vergangenen Woche vergessen hatten:

ARROW & ROSS WEAPON SYSTEMS (A&R): Familien orientierter und bezahlbarer Waffenhersteller. Das könnt ihr euch ungefähr so vorstellen wie wenn Ikea auf Waffentürmchen für euer Auto verkaufen würde.

Produkte:

Schiffs Waffen (Kinetische und Energie Waffen)

Raketen

Güteklasse: Billig bis Standard

MaxOx: Waffenhersteller. Sie versuchen immer an einen militärischen Waffenvertrag zu kommen aber hauptsächlich werden ihre Waffen von Kriminellen verwendet was ihrer PR etwas schadet. Sie stellen größtenteils kinetische Waffen für Schiffe (35mm Dredge Kanone) und Handfeuerwaffen her.

Die MaxOx P4 (ihr Versuch das berühmte Behring Gewehr als Energiewaffe nachzubilden) ist eine Schnellfeuer Energie Waffe.

Produkte:

Schiffs Waffen (Kinetische und Energie Waffen)

Handfeuerwaffen

Güteklasse: Standard bis Qualität

Wir haben die Güteklassen nochmals überarbeitet und noch etwas hinzugefügt. Hier ist die komplette Liste (von schlechtesten bis besten Qualität):

Billig

Standard

Qualität

Ausgezeichnet

Premium

Und nun kommen wir zum Thema dieser Woche:

KRIMINALITÄT

Die Zeiten sind hart. Citizens und Civs haben gleichermaßen schwere Zeiten und es ist schwierig auf dem richtigen Weg zu bleiben wenn deine Familie hungert. Dann gibt es auch noch die, die das System betrügen um sich das zu nehmen was sie wollen oder brauchen. Kurz gesagt gibt es genug Gründe für Menschen um kriminell zu werden. Die Kriminalität tritt in vielen Formen auf und unterscheiden sich von Welt zu Welt und von System zu System. Es gibt Drogen, Diebstähle, Morde, kriminelle Organisationen und Korruption in jeder bekannten Ecke des Universums. Um es noch einmal zu rekapitulieren, von den Planeten wird erwartet, dass sie sich selbst um die Strafverfolgung kümmern. Wenn es ein Inter System Fall wird dann wird die Advocacy mit einbezogen.

EINIGE ARTEN VON VERBRECHERN

PIRATEN

Die Piraterie ist eine sich ausbreitende Epidemie. Piraten arbeiten einzeln oder in Gruppen. Soweit es die Kriminellen betrifft sind die Piraten vielschichtig. Jede Gruppe hat einige lockere Regeln aber die Kameradschaft zwischen den Piraten ist nicht sehr gut, so dass sie sich untereinander genau so oft bestehlen wie sie Citizens bestehlen. Auch ist es möglich, dass sie ihre eigenen Regeln von einem Moment auf den anderen brechen. Einige Arbeiten mit eine Kodex anderen wiederum ist der völlig egal.

SCHMUGLER

Der Transport von illegaler Fracht ist eine großartige Möglichkeit für Spediteure sich nebenbei Geld zu verdienen. Unter die Kategorie Schmuggelware kann so ziemlich alles fallen, von gestohlener Ware, illegalen Drogen, Waffen bis hin zu Sklaven. Manchmal wissen sie gar nicht, dass sie etwas schmuggeln, weil da „zufällig“ noch eine weitere Kiste in die Ladung gerutscht ist. Professionelle Schmuggler betreiben oft allen möglichen technischen Aufwand um ihre Ladung vor dem Zoll, der Advocacy sowie anderen Strafverfolgungsbehörden zu verstecken. Sie benutzen Anti Scan Technologie, falsche Schiffstags, Attrappen und versteckte Laderäume um zu verhindern, dass ihre illegale Ladung entdeckt wird.

SKLAVENHÄNDLER / HANDEL MIT EMPFINDUNGSFÄHIGEN WESEN

Der Sklavenhandel ist eine sehr riskante Angelegenheit. Denn auch unter Verbrechern gelten die Sklavenhändler als Abschaum.

Trotzdem gibt es in einigen Ecken der UEE noch Sklavenhandel. Manchmal nennt man sie auch Leibeigene, aber im Endeffekt bleibt es Sklaverei. Manche skrupellose Unternehmen „Mieten“ Sklaven um sie für ihre „Sledge Camps“ (abgelegene Bergbausiedlungen in denen man sich noch in Handarbeit durch den Felsen gräbt) zu „rekrutieren“. Sklaven werden auch für Gladiatoren-Kämpfe oder für illegale wissenschaftliche Versuche gekauft.

Die Sklaven können dabei aus allen Kulturen stammen: Menschen, Banu, Tevarin oder Xi'An. Einige Händler sind dafür bekannt das sie Aliens von Entwicklungswelten entführen.

Es gibt zwei Phasen der Sklaverei. Sklavenhändler führen entweder eine oder beide davon aus. Zuerst werden die zukünftigen Sklaven gefangen genommen. Das passiert meistens in großen

Städten oder aber auch in sehr entlegenen Gebieten. Dann in der zweiten Phase werden sie abtransportiert und dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten und es kommt immer darauf an, wie anspruchsvoll das Unternehmen ist. Einige werfen die Sklaven wie Tiere in Käfige und andere wiederum betäuben ihre „Produkte“ und transportieren sie in abgeschirmten Kabinen. Gelegentlich werden den Sklaven auch Codierte Tracking Bolzen in ihren Körper implantiert (in der Regel als eine sichtbare Markierung auf dem Handgelenk) um zu zeigen, dass sie Sklaven sind und damit sie von ihrem Besitzer leichter gefunden werden können.

SYNDIKATE

Wer sagt das sich Verbrechen nicht auszahlen, hat noch nie auf der Makro Ebene gedacht. Verbrechen kann sogar unglaublich lukrativ sein, wenn ihr die Ressourcen dazu habt nicht erwischt zu werden. In Syndikaten schließt sich eine Gruppe von Menschen zusammen um als Einheit bei kriminellen Unternehmen zu agieren. Es gibt wahrscheinlich hunderte von Syndikaten, in verschiedenen Größen, die in der gesamten UEE verteilt sind. Die größeren Syndikate können eine Vielzahl von illegalen „Dienstleistungen“ (Drogen, Sklaven und Schmuggel) ausführen. Andere wiederum spezialisieren (z.B. Killerkommandos) sich auf bestimmte „Dienstleistungen“. Man könnte natürlich auch ein Gruppe von gleichgesinnten Kriminellen als ein Syndikat klassifizieren. Natürlich handelt es sich nur dem Namen nach um eine Mafia ähnliche Organisation und nicht von der Struktur und Vorgehensweise. Während wir bisher nur die Existenz von Syndikaten angedeutet haben und noch nicht wirklich etwas darüber geschrieben haben, ist in eurer Fan Fiction „ der Himmel das Limit“ . Behandelt die Syndikate wie jeden Charakter den ihr erschafft. Und stellt euch wieder selbst einige Fragen: Wie können sie außerhalb des Gesetzes funktionieren? Haben sie die lokalen Polizei Behörden bestochen? Stehlen sie vielleicht nur von anderen Kriminellen? Wie bekannt sind sie in der Öffentlichkeit? Einige Syndikate wollen das ihr Name in der Öffentlichkeit ein „Gewicht“ hat andere wiederum ziehen es vor nicht im Bewusstsein der Öffentlichkeit zu erscheinen.

INFOAGENTS

Es ist mehr eine Persönlichkeit als eine offizielle Position. Ein guter Infoagent ist der „Nexus“ zu allen Informationen seines (ihres) Planeten und Systems. Sie halten die Augen und die Ohren offen und versuchen auf dem laufenden zu bleiben was um sie herum vorgeht. Wie z.B..... Wer hat Arbeit? Wer sucht Arbeit? Wer fliegt ins System ein und wer ist auf dem Weg aus dem System usw....

Wir haben den Infoagenten schon in einen früheren Spectrum Dispatch beschrieben. Aber für unsere Diskussion relevant sind die illegalen Infoagents. Sie haben Informationen über zwielichtige Geschäfte und Informieren die kriminellen Elemente darüber. Es gibt welche die ein lokales Syndikat vertreten oder auch „Freiberufler“. Sie haben Informationen für dich wenn du etwas schmuggeln willst oder an wem du gestohlene Waren verkaufen kannst.

DIE TEVARIN UND DAS VERBRECHEN

Wir werden das Thema, wie die Tevarin zu großen Nummern in der kriminellen Unterwelt geworden sind, später intensiver behandeln. Aber für den Moment kannst du davon ausgehen, dass wenn du einen Tevarin siehst das er eher mehr als weniger an kriminellen Aktivitäten beteiligt ist und er selbst oder jemanden den er kennt in kriminelle Machenschaften verwickelt

ist.

NACHTLEBEN

Zum Glück für die Menschheit gibt es immer noch Alkohol. Es gibt Fässer von Scotch die langsam im Croshaw System vor sich hin altern, Sauvignon Blanc Trauben wachsen auf Reben im Davien System und das Bier gärt auf Terra. Das ist die eine Sache und da gibt es dann noch die Seite mit den Drogen. Hier gibt es immer noch legale und illegale Drogen. Offensichtlich schädliche Drogen (besonders die ohne medizinische Verwendung) fallen in die Kategorie Illegaler Drogen.

Beliebte Drogen:

Stims: Sie sind eine legale Droge aus verschiedenen Kombinationen von Tabak, Koffein und Stimmungsaufhellern. Sie werden wie eine Zigarette geraucht, billig Versionen werden in Päckchen mit verschiedener Mischung verkauft. Die High End Versionen haben elektronische Zylinder mit austauschbaren Patronen.

Slam: Ein Angstunterdrücker und Schmerzmittel. Wird meistens als Gas inhaliert. Die SLAM Phiolen werden aufgebrochen und eingeatmet. Es wurde sehr populär als Steroid für Sportler bevor es auf dem Schwarzmarkt kam. Schwere SLAM Junkies sind leicht zu erkennen, da sie die "Shakes" haben. Das sind Muskelkrämpfe die bei der Einnahme entstehen und sie sind kein Zeichen von Entzug sondern nur ein Nebeneffekt der Droge.

WiDoW: Ein Opiat das wie dicke, schwarze Tinte aussieht. Es wird flüssig Injiziert. Intensive Benutzung färbt die Adern schwarz und lässt die Adern unter der Haut wie ein Spinnennetz aussehen.

Neon: Ist eine Club Droge. Ähnlich wie Ecstasy. Es wirkt leicht Halluzinogen auf das Nervensystem.

Color: Ist der Straßename für ein starkes Halluzinogen und Beruhigungsmittel. Man glaubt das es ursprünglich von den Xi'an stammt. Es hat große Ähnlichkeit mit Baumrinde. In höheren Konzentrationen wirkt es tödlich (viele die es ausprobieren wollten starben bei dem Versuch). Man sollte es essen, denn der Verdauungsprozess mildert die Wirkung, so dass man nur noch stark verwirrt ist. Wenn du „Colored“ bist unternimmst du einen tiefe Reise in deinen eigene Psyche. Für deine Umgebung wirkst du komatös aber für dich ist es eine wilde Reise. Außer dass es auch giftige Elemente enthält kann es passieren, dass man nicht mehr „runter“ kommt von seinem Trip. Sie nennen es „getting disconnected“ (getrennt werden). Der Konsument bleibt in seinem Gehirn eingesperrt bis sein Gehirn stirbt.

GANOVENSPRACHE

Einige behaupten, dass die Ganovensprache schon im 16. Jahrhundert entstanden ist. Während die weiter unten aufgeführten Informationen mehr Umgangssprache als Ganovenslang sind ist es nicht unwahrscheinlich, dass die Kriminellen ein System von Wörtern entwickeln um

Gespräche über illegale Handlungen unerkannt in der Öffentlichkeit zu führen.

CATHCARD DIALEKT

Für unsere neuen Leser: Cathcard ist ein Schrottplatz System. Es wurde Jahrzehnte lang dazu benutzt alte und beschädigte Schiffe der UEE zu verschrotten. Später wurde es ein Zufluchtsort für Kriminelle und Flüchtlinge die von der Bildfläche verschwinden wollte. Im Laufe der Jahre setzten sie Bewohner die Fragmente der alten Raumschiffe wieder zusammen und schafften sich so ein neues Zuhause. Immer mehr Menschen kamen hierher und bauten sich eine neue Existenz auf. Inzwischen ist daraus „Spider“ (die Spinne) entstanden. Eine riesige Struktur die eine Mischung aus einer Orbital Plattform und einem Planeten ist. Sie hat sogar schon Bomben Angriffe des UEE Militärs überstanden.

Der Dialekt tauchte zum ersten Mal in der Story „Flight of the Seraphim“ (zu finden im Jump Point) auf. Hier ein kleiner Ausschnitt:

„Wir haben es für Metall und so abgeworfen“. Vik sprach undeutlich mit einem starken Cathcardakzent und seine kleinen Augen sahen Harroway dabei an.

„Was habt ihr?“

„Wir haben gar nichts“ sagte Harroway. Der Pirat mochte die Antwort nicht.

„ Scrum dont chaw with the beddewan „ (das würde übersetzt ungefähr „ Du Abschaum leg dich nicht mit uns an “ bedeuten). „Other we gon’ spatter fon.“ (etwa „sonst wird hier gleich Blut spritzen“) Vik drückte seine Waffe an den Schädel von Harroway.

Es gibt nicht wirklich Regeln für den Dialekt aber lasst uns diese beiden Zeilen mal etwas genauer ansehen.

Die erste ist nur ein vereinfachtes Methode des Sprechens. Der Dialekt wurde auf Spider geboren und dort gibt es nicht sehr viel öffentliche Schulbildung. Es gingen also ein paar Zeitformen und Verben verloren. Und es ist wie bei den meisten Akzenten, er wird umso stärker je länger man ihn spricht. Die zweite Zeile wurde absichtlich unverständlich geschrieben um die Situation dramatischer und dichter zu gestalten. Die Absicht dahinter war, dass der Charakter von Harroway sich noch hilfloser und schrecklicher fühlen sollte. Aber das soll nicht heißen, dass es ohne Sinn geschrieben wurde.

Scrum = Das bedeutet so viel wie Abschaum. Es ist für eine Person gedacht für die man nicht wirklich viel übrig hat. Ich sage das, weil ich dich nicht mag und nichts von dir erwarte.

Chaw = bedeutet so viel wie: legt dich nicht mit mir an, spiele nicht mit mir

Beddewan = Hört sich seltsam an, sollte aber eine Version von „uns hier“ sein. Hier bezieht es sich auf die Piraten die ihre Waffen an den Kopf halten.

Denkt euch einfach den Text mit einem sehr starken kreolischen Akzent.

ANDERER SLANG

Hier kommt noch eine Auswahl von anderen Slang Wörtern aus den verschiedenen Spectrum Dispatches mit ihren Bedeutungen:

AntiLaz - Kurz Form von Anti Lazarus. Jemanden so zu ermorden, dass es keine Möglichkeit mehr gibt ihn medizinisch zu retten. Zum Beispiel jemanden mit seiner Rettungskapsel abschießen. Der Ausdruck wurde von Aarol Cobb einem ultra- Religiösem Auftragskiller geprägt. Siehe auch „Empty Casket“ (leerer Sarg)

Dingo – der cookie-chute, der badonkadonk. Oder ganz einfach der Hintern.

Beispielsatz: Kannst du das Glauben. Ich war am davon laufen und die Cops haben mir in den Dingo geschossen.

Drift 1 – weg, raus hier. In der Regel herablassend gemeint.

Beispielsatz: “Why don’t you drift and let the adults talk.” (Warum schiebst du nicht ab und lässt die Erwachsenen reden)

Drift 2 – ziellos im freien Raum schweben. Auch eine Art um das Nomadenleben im Weltraum zu beschreiben.

Beispielsatz: „Probably should have let him know his merchandise was out on the drift.”(Möglicherweise sollten wir ihm sagen das seine Ware da draußen durch den Raum treibt)

Empty Casket - Jemanden so zu ermorden das es keine Möglichkeit mehr gibt ihn medizinisch zu retten. (siehe auch AntiLaz

Ghost – Jemanden Töten

Beispielsatz: “I ever see you again, you’re ghosted. ”(Wenn ich dich jemals wieder sehe werde ich dich zum Geist(töten) machen)

Roust – Einen Überfall machen.

Beispielsatz: “Six ships passed armed to the teeth. Somebody was getting roused tonight.”
Sechs bis an die Zähne bewaffnete Schiffe kamen hier durch jemand wird heute Nacht überfallen werden)

Skag - Idiot oder ein Kollege (siehe Skiff)

Beispielsatz: “Some skag came by and tried to rob my ship.” (da kam so ein Idiot vorbei und hat versucht mein Schiff zu stehlen)

Skiff – Slang Ausdruck für eine andere Person die aktiv ein Schiff fliegt.

Beispielsatz: “The second I hit the system, I had some skiff on my tail.” (Als ich das zweite Mal in dem System eintraf hatte ich so einen Skiff an meinem Heck)

Tag 1 – Registrations Tags. Sie werden angezeigt wenn dein Schiff gescannt wird.

Beispielsatz: I had some dirty tags so I couldn’t land.” (Ich hatte einige schmutzige (ungültige) Tags und deswegen konnte ich nicht landen)

Tag 2 – Wenn man identifiziert /gescannt wird und in ein System eingeloggt wird.

Beispielsatz: "I know the cops tagged me before I hit the jump point." (Ich weiß das mich die Cops Taggen bevor ich den Sprungpunkt erreichen kann)

Oder wenn ihr es ganz verrückt sagen wollt "Kilo got tagged before he could get new tags." (Kilo wurde getagged bevor er sich neue Tags besorgen konnte)

SCHREIBEN ÜBER KRIMINELLE

Es macht immer Spaß über Kriminelle und ihren Lifestyle zu schreiben. Die Vorstellung hat etwas berauschendes egal ob ihr einen Schurken mit einem Kodex oder einen verzweifelten Schläger beschreibt. Hier gibt es etwas für jeden Geschmack. Wie bei jeder Geschichte müsst ihr euch wieder einige Fragen zu eurem Charakter stellen. Ihr müsst euch über seine Motivation und seine Hintergrundstory im klaren sein. Warum lebt er in der Kriminalität?

Was die Sprache und den Slang angeht müsst ihr euch nicht um die Einhaltung der obigen Liste kümmern. Es gibt keine festen Regeln in diesem Universum. Seine schiere Größe und Vielfalt bedeutet, dass es alle möglichen Arten von Slangs geben kann. Vor allem sollte es Spaß machen diese Slang Sprache zu sprechen. Sprecht es mehrere Male laut aus um zu hören wie flüssig es klingt. Ein Grund der Slang Entwicklung ist es, dass es damit einfacher ist etwas zu vermitteln. Manchmal kommt es aus der lokalen Umgebung und manchmal aus der Geschichte. Also vertraut wie immer auf euren Instinkt und passt es in eure Geschichte ein.

QUESTIONS / FRAGEN

DeadBolt sagt:

Ich habe ein paar Fragen zum Writer's Guide in der nächsten Woche:

Im Hinblick auf die Advocacy...wie ist ihre interne Hierarchie (Ränge und Staus)?

Ich vermute das die Rekrutierung bei Armee und Navy ziemlich ähnlich sein wird. Aber wie sieht es mit dem Trainings- und Rekrutierungs- Prozess bei der Advocacy aus?

Wie funktioniert das Ranking System in der Kopfgeldjäger Gilde (z.B. du startest in Klasse F und bekommst nur limitierte Jobs und musst dir den Ar... aufreißen um nach Klasse E aufzusteigen und bessere Jobs zu bekommen)?

Wie wäre es mit zusätzlichen Informationen zur Kopfgeldjäger Gilde und der Advocacy (besonders im Bezug auf das Advocacy Ranking, ihrer Rekrutierung, ihrer Ausbildung und wie ihre Agenten Arbeiten usw.)?

A: Wir haben noch nicht festgelegt wie die Kopfgeldjäger Gilde genau funktionieren wird. Aber wahrscheinlich wird es eine Art von Bewertungs- und Ruf-System sein. Im Spectrum Dispatch „Tracker 1“ erwähnten wir den Eingang und den Silber (das unterstellt natürlich auch das es wahrscheinlich auch einen Bronze und Gold und vielleicht auch eine Platin Level geben wird) Level. Aber wie gesagt wir haben das noch nicht in Angriff genommen. Wenn es eine spezifische Frage für eine Geschichte ist, lasst es mich einfach Wissen und wir werden sehen ob wir etwas darüber herausfinden können.

Die Advocacy holt sich ihre Rekruten von der Polizei und dem Militär. Es ist ein sehr anstrengender Prozess bis man ein guter Advocacy Agent wird. Man muss die Polizeiarbeit beherrschen, ein guter Schütze und Kampfpilot sein.

Für die Advocacy haben wir hier mal eine grobe Rang Struktur für euch. Wir gehen dabei nicht

auf die verschiedenen Abteilungen der Advocacy (wie z.B. die Forensik) ein, sondern zeigen euch nur den Standard Karriereweg eines Agenten.

Special Agent

Supervisory Special Agent

Assistant Special Agent-in-Charge (ASAC)

Spec Agent-in-Charge (SAC)

Assistant Sector Chief (ASC)

Sector Chief (SC) (überwacht die Aktivitäten der Advocacy in einem System)

Deputy Assistant Director

Assistant Director

Director (höchster rang in der Advocacy)

High-Advocate

Das war es wieder für diese Woche. Wie immer hinterlasst eure Kommentare und Fragen unten. Wir wissen noch nicht genau welches Thema wir uns nächste Woche vornehmen sollen. Also lasst was von euch hören. Gibt es etwas was euch besonders interessiert?

Übersetzung: Stardust und Mera Luna von

www.star-citizen-news-radio.de

Mittwoch 04.12.2013 16:18 Uhr

Original: Writer's Guide: Part Five

Writer's Guide - Teil 6

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur

Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten

Ausgabe 3 – Lokale Regierungen & Medien

Ausgabe 4 - Unternehmen

Ausgabe 5 – Kriminelle

Und nun wollen wir gleich mit unserem heutigen Thema beginnen;

AUßERIRDISCHE ZIVILISATIONEN

Ich möchte euch nochmals die Einschränkungen 1 und 2 ins Gedächtnis rufen. Wir sind immer noch dabei die Rassen zu erstellen, ihre Gestaltung, ihr auftreten und ihre Hintergrund Story auszuarbeiten. Also seht das hier als eine Sammlung der Informationen die wir bereits veröffentlicht haben. Diese Informationen wurden auch noch nicht in Star Citizen Fiction veröffentlicht und sind dazu da euer Verständnis für die Star Citizen Spezies zu vertiefen.

DAS BANAU PROTEKTORAT

Aussprache. /BAH-new/

DIE GESCHICHTE

Die Banu waren die ersten Freunde der Menschheit. Sie wurden von einem NAV Jumper mit dem Namen Vennon Tar entdeckt, der gerade dabei war diese Region zu erforschen. Er schoss auf den Banu Piloten und löste damit beinahe einen Krieg aus. Wie sich später herausstellte, war der Banu auf der Flucht vor seinen Behörden, weil er Geld hinterzogen hatte.

Aber unsere zwei Zivilisationen kamen zusammen und unterzeichneten den ersten Interstellaren Friedens- und Handelsvertrag. Bald darauf begannen wir Technologien auszutauschen und halfen uns gegenseitig bei der Expansion in den unerforschten Weltraum. Damit war das Banu Protektorat aus der Taufe gehoben worden.

Die Banu sind Händler und immer auf der Jagd nach Kulturgegenständen aus der ganzen Galaxie. Ihre Planeten sind vielfältig und bunt und ihre Geschichte ist voll von düsteren Intrigen die ihre Anfänge in den dunklen Gassen ihrer Städte nahmen.

HEIMATWELT

Trägt den Namen Baachus. Zumindest vermutet das die UEE, weil auf dieser Welt ihre seltenen Versammlungen einberufen werden. Aber Anfragen dazu weichen die Banu souverän aus.

DAS POLITISCHE SYSTEM

Die Planeten des Banu Protektorats haben jeweils ihr eigenes politisches System. Die Staats- und Regierungschefs (oder ausgewählte Repräsentanten) jedes Planeten treffen sich zu einer

Versammlung, um über rechtliche und handelspolitische Fragen zu diskutieren, die Auswirkungen auf die gesamte Spezies haben. Ansonsten ist es jedem Banu selbst überlassen was er machen möchte.

DIPLOMATISCHER STATUS

zu den Menschen: Freundlich

zu den Xi'an: Freundlich

zu den Vanduul: Es ist eine prekäre Situation aber eher freundlich. Das ist von Planet zu Planet unterschiedlich. Aber der Wunsch nach Handel und Gewinn ist größer als der Groll auf die Vanduul.

RELIGION

Bei den Banu gibt es mehrere Religionen. Es wird niemanden überraschen wenn er hört, dass die beiden Gottheiten mit der größten Zahl an Anhängern Cassa der Patron des Glücks und Taernin der große Reisende sind.

Das Trise System ist das spirituelle Zentrum der Banu. Während auf Bacchus rechtliche und politische Themen bei der Versammlung besprochen werden, ist „Der Rat“ verantwortlich für die sozialen und moralischen Themen die die Banu definieren und leiten sollen. Die Berufung in den Rat erfordert eine reine Objektivität im Umgang mit der eigenen Rasse, so dass die Mitglieder dieses Rates die meiste Zeit von den anderen Banu getrennt leben.

Es gibt bei den Banu keine große Wallfahrten, also erwartet im Trise System keine Schaaren von Gläubigen. Das der Rat getrennt vom Rest der Gesellschaft leben muss ist Gesetz bei den Banu. Die Banu Mönche stellen aufwendige auf Kupfer basierende Kunstwerke her, die aber kaum Wert haben. Ihre Heiler brauen eine Vielzahl von Arzneimitteln zusammen, die gezeigt haben, dass sie eine positive Wirkung gegen menschliche Krankheiten haben.

DAS MILITÄR

Die Banu können eine gewaltige Streitmacht zusammenziehen wenn es nötig sein sollte. Aber sie haben kein stehendes Heer. Stattdessen sorgt die Banu Miliz für Ruhe und Ordnung innerhalb ihrer Systeme. Diese Miliz arbeitet nach dem Rotationsprinzip und es werden Freiwillige (darunter auch einige Kriminelle) von verschiedenen Planeten eingesetzt um ein Auge auf die Dinge die im Raum vorgehen zu werfen.

KRIMINALITÄT

Die Strafverfolgung der Banu als kaum vorhanden zu bezeichnen ist eine grobe Untertreibung. Es gibt eine sehr hohe Verbrechensrate im Banu Protektorat. Da es kaum Kommunikation zwischen den verschiedenen Planetenstaaten gibt, ist es Kriminellen einfacher möglich von einem auf den anderen Planeten zu wechseln, falls ihnen der Boden unter den Füßen zu heiß wird. Da es der UEE (und auch der Advocasy) verboten ist Verbrecher über die Grenze zu verfolgen, ist das Banu Protektorat auch ein Zufluchtsort für Kriminelle aus der UEE.

Und selbst wenn ein Versuch unternommen wird um Flüchtlinge über offizielle Kanäle zurückzufordern, sind nur sehr wenige der Banu Planeten bereit die Verdächtigen auszuliefern. Aber selbst das konnte die kreativen Köpfe der Advocasy nicht daran hindern Undercover Agenten zur Verfolgung und Entführung der Flüchtigen zu entsenden. Wenn sie erst einmal

gefunden und entführt waren, war es sehr einfach sie in den UEE Raum zurück zu schmuggeln und sie ihrer Strafe zuzuführen.

PERSÖNLICHKEITS MERKMALE

Während sich jeder Planet seiner eigenen Kultur und Tradition rühmt, verbindet die Liebe zum Geld und Handel sie alle. Die Banu Welten sind lebendig und schön aber auch gefährlich. Auf den Marktplätzen findet ihr sowohl Adelige als auch Kriminelle. Bei den Banu kann man alles was man sucht finden und kaufen.... vorausgesetzt.... man hat genug Credits.

Beachtet bitte, dass dies nicht jeden einzelnen Banu beschreibt aber viele von ihnen. Ihr könnt natürlich auch einen Banu erstellen der die Fokussierung auf Profit verachtet oder einen Xi'An der Ungestüm ist. Aber dann werdet ihr wahrscheinlich Schwierigkeiten bekommen sie in ihre Gesellschaft einzubauen.

DAS XI'AN IMPERIUM

Aussprache. /SHEE-ahn/

GESCHICHTE

Die Xi'An und die Menschheit hatten über die Jahre eine sehr turbulente Beziehung zueinander. In der Regel sehen die Xi'An die Menschen als impulsiv und kurzsichtig an, aber sie kennen auch unsere militärischen Stärken. Ihre Technik sieht aus als ob sie unserer überlegen wäre, aber das liegt nur an dem fremdartigen Aussehen. In Wirklichkeit sind unsere beiden Zivilisationen ungefähr auf dem gleichen technologischen Stand. Die Fähigkeit zur gegenseitigen Vernichtung ist gegeben und das hindert beide Seiten daran einen Angriff zu führen.

Es gibt eine Reihe von Systemen die als Niemandsland zwischen der UEE und den Xi'An gelten. Diese Systeme (Tohil, Oya, Gurzil, Horus, Pallas, Hadur, Indra und Virtus) sind bekannt als die Perry Linie. Nach dem Friedensvertrag von 2789 wurde die Perry Linie zwischen der UEE und den Xi'An aufgeteilt. Die Systeme Tohil, Oya, Gurzil und Horus gingen an die UEE und die Systeme Pallas, Hadur, Indra und Virtus bekamen die Xi'an.

Die Beziehungen zu den Xi'An haben sich im Laufe der Jahre verbessert. Aber es eine Freundschaft zu nennen wäre übertrieben. Wir hoffen, dass die Xi'An nicht planen uns zu vernichten, aber sollten sie es versuchen, sind wir darauf vorbereitet.

Die folgenden Informationen werden euch einen etwas tieferen Einblick in die Xi'An Kultur geben.

HEIMATWELT

Die Xi'An Heimatwelt ist und nicht bekannt.

POLITISCHES SYSTEM

Sie haben eine erbliche absolute Monarchie. Der Titel des Imperators wird nur in der Familie weitergegeben. Der Imperator hat einen „Hohen Rat der Berater“ die jeden Aspekt der Regierung abdecken. Jeder Planet der unter der Kontrolle der Xi'An steht hat einen eigenen „Rat“ der die Geschicke dieser Welt lenkt. Diese Ratsmitglieder erstatten ihre Berichte direkt an ihre Gegenstücke im Rat des Imperators.

IMPERATOR KRAY - Er herrscht seit 300 Jahren über die Xi'An und er war es auch, der den Friedensvertrag aus dem Jahr 2789 ausgehandelt hat.

DIPLOMATISCHER STATUS

Zu den Menschen: Früher angespannt oder feindlich, jetzt freundlich auch wenn es im Xi'An Reich noch Ecken gibt, die nicht vergessen haben was die UEE ihnen früher angetan hat.

Zu den Banu: Freundlich

Zu den Vanduul: Gleichgültig aber nicht Willkommen

Zu den Kr'tak: Die Xi'An und die Kr'tak haben sich lange gegenseitig bekämpft. Der längste und verheerendste Krieg wurde als der „Geist Krieg“ bekannt. Die UEE weiß von der Existenz der Kr'tak nur aus Informationen von den Xi'An. Wir haben sie bis jetzt noch nicht getroffen oder unterhalten irgendwelche Beziehungen zu ihnen.

RELIGION

Die Xi'An haben keine offizielle Religion. Sie haben verschieden Glaubenssysteme, aber sie tendieren mehr zu moralischen Leitlinien oder einer universellen Spiritualität anstatt bestimmte Gottheiten zu verehren.

KRIMINALITÄT

Es gibt im Xi'An Imperium pro Kopf weniger Verbrechen als in der UEE, aber es gibt sie. Die Xi'An sind sogar Stolz auf ihre „Würdevollen Kriminellen“ da bei den Xi'An das zeigen von Emotionen als Zeichen von Unreife und Schwäche gilt. Daher gibt es bei den Xi'An straff organisierte und sehr disziplinierte Organisationen (ähnlich den Verbrecher Syndikaten in der UEE) deren Geschäft auf Verbrechen basiert.

Es gibt auch bei den Xi'An Schmuggler und Piraten, aber das sind meisten junge Leute die noch in der „Wilden Phase“ ihres Lebens sind. Diese Piraten sind zwar meisten im UEE Raum unterwegs, aber sie rauben meisten Xi'An aus wenn ihnen die Ladung gefällt.

PERSÖNLICHKEITS MERKMALE

Sie sind Meister der Diplomatie. Die Xi'An sind geduldig und raffiniert aber sie können auch aufbrausend sein und alles hinwerfen wenn es die Situation erfordert. Ihre Lebensspanne beträgt Jahrhunderte, deswegen überwacht die Regierung aufs sorgfältigste die Ausbreitung ihrer Art um eine Überbevölkerung zu vermeiden. Wer ihre ruhige Haltung als Unnahbarkeit oder Apathie missversteht muss bedenken, dass sie in Jahrzehnten voraus denken und planen und nicht wie wir in Jahren. Für uns Menschen erscheint die Xi'An Kultur als starr und leblos, aber das ist nur der erste Eindruck. Die Xi'An präsentieren sich als höflich aber neutral...besonders wenn man ihnen nicht bekannt ist.

Sie haben einen uralten Brauch..... es ist so eine Art sozialer Testmechanismus. Ein Xi'An kommt mit einer leeren Schiefertafel auf einen zu...nun muss man die Schiefertafel antippen oder berühren. Wenn das gelungen ist steht einem nähren Kontakt nichts mehr im Wege. Wenn man einen Xi'An näher kennt verliert er auch seine „Künstlichkeit“ und er begibt sich auf eine persönlichere Ebene. Menschen gegenüber dauert das etwas länger, weil sich noch viele Xi'aAn an die „Messer“ Ära erinnern.

Es gibt bei den Xi'An so eine Art „Wir gegen Sie“ Mentalität. Sie zögern nicht einem anderen Xi'An gegen einen Außenseiter (also z.B. Menschen) beizustehen. Es sei denn, es liegen einwandfreie Beweise vor, dass der „Außenseiter“ im Recht ist.

Es ist nicht ungewöhnlich das man Xi'An im UEE Raum sieht. Normalerweise kann man sie in drei Gruppen einteilen. Geschäftsleute oder Würdenträger, jüngere Xi'An die sich noch nicht ganz in ihre eigne Kultur eingefügt haben und Auswanderer. Die letzte Gruppe hatte das Gefühl im Xi'An Imperium „Ersticken“ zu müssen. Sie fühlten sich eingeengt.

Ihnen gefallen die „kindischen „Emotionen der Menschen...sie bringen neuen Schwung in ihr Leben wie sie sagen. Einige von ihnen gingen den anstrengenden Weg um die Staatsbürgerschaft der UEE zu erreichen und andere wiederum genießen das entspannte Leben als Zivilist.

FRAGEN

Greenomen sagt:

F: Wenn ihr ein neues Thema sucht wie wäre es dann wenn wir einen Blick auf die Währung werfen würden? Gibt es lokale Währungen oder einfach nur UEE Credits? Wie geht der Handel damit um? Oder wollen wir es vernachlässigen?

A: In der UEE werden die Standard Credits digital über dein Mobiglas transferiert. Wir diskutieren gerade darüber ob wir auch Alien Währungen mit einbeziehen wollen. Aber das wirft einige Fragen auf: Müssen wir dann eine sekundäre Dynamische Volkswirtschaft erschaffen um eine Währungsbasis zu unterstützen? Wir sind noch dabei das herauszufinden..es wäre schon cool aber es könnte auch störend wirken. Man könnte sie auch als harte Währung für mehr illegale Geschäfte nutzen...aber wie gesagt wir diskutieren das noch.

Für eure Geschichten könnt ihr (wenn es möglich ist) momentan ja die Standard UEE Credits verwenden oder eine Art von Tauschhandel durchführen. Wenn es sich um illegale Zahlungen handelt nehmt ihr einfach Fake Kontos um euer Geld zu waschen.

Dennis sagt:

F: Ist die örtliche Polizei auf einen einzigen Planeten beschränkt? Ich frage weil ja schon festgestellt wurde das die Advocacy sich nur einmischen darf wenn der Kriminelle das System verlässt macht er das nicht, ist die lokale Polizei dafür verantwortlich. Was aber passiert wenn der Kriminelle auf einen anderen Planeten innerhalb des gleichen Systems flieht? Wenn die lokale Polizei nur auf ihren Planeten zuständig ist wer verfolgt dann die Flüchtigen innerhalb eines Systems?

A: Lokale Strafverfolgungs- Behörden sind mit ihrer Zuständigkeit auf einen einzigen Planeten beschränkt. Aber seit die Kommunikation innerhalb eines Systems mit Lichtgeschwindigkeit funktioniert ist es ein leichtes mit den Behörden auf dem anderen Planeten zu kommunizieren und die ID zu senden oder eine Jagd auf den Kriminellen zu Organisieren.

Ich könnte mir vorstellen das es in dichter besiedelten Systemen wie z.B. Terra eine zusätzliche ebene von Polizei Behörden gibt die ihre Zuständigkeit im gesamten System haben.

Ich hoffe das wir euch heute etwas mehr Informationen zu den Zivilisationen im Universum geben konnten. Ich möchte mich auch gleich dafür entschuldigen, dass wir nicht alles offenlegen können, da wir noch einige Informationen für spätere Updates zurückhalten müssen. Nächste

Woche beschäftigen wir uns mit den Vanduul und den Tevarin.

Wie immer könnt ihr uns unten in den Kommentaren Fragen über diesen Beitrag oder über das Star Citizen Universum im allgemeinen stellen.

Bis zum nächsten Mal ...

Übersetzung: Stardust und Mera Lunavon

www.star-citizen-news-radio.de

Original: Writer's Guide: Part Six

Writer's Guide - Teil 7

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur

Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten

Ausgabe 3 – Lokale Regierungen & Medien

Ausgabe 4 - Unternehmen

Ausgabe 5 – Kriminelle

Ausgabe 6 - Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)

Wir haben eine Veränderung in der Ausgabe 2 vorgenommen. Und zwar haben wir den Satz: Verurteilte Kriminelle und assimiliert Kulturen die im Krieg besiegt wurden (wie die Tevarin) war es nie erlaubt Staatsbürger zu werden. Und wer über längere Zeit ein Verhalten an den Tag legt das sich nicht mit den Zielen und Vorgaben der UEE deckt, kann ebenfalls seine Staatsbürgerschaft wieder verlieren.

Der geänderte Satz heißt jetzt:

Verurteilten Straftätern wird es nie erlaubt werden die Staatsbürgerschaft zu erhalten und wer über längere Zeit ein Verhalten an den Tag legt das sich nicht mit den Zielen und Vorgaben der UEE deckt, kann ebenfalls seine Staatsbürgerschaft wieder verlieren.

O.K. Alles klar. Lasst uns gleich loslegen mit dem zweiten Teil von

ALIEN ZIVILISATIONEN

Ich möchte euch nochmals die Einschränkungen 1 und 2 ins Gedächtnis rufen. Wir sind immer noch dabei die Rassen zu erstellen, ihre Gestaltung, ihr auftreten und ihre Hintergrund Story auszuarbeiten. Also seht das hier als eine Sammlung der Informationen die wir bereits veröffentlicht haben. Diese Informationen wurden auch noch nicht in Star Citizen Fiction veröffentlicht und sind dazu da euer Verständnis für die Star Citizen Spezies zu vertiefen.

DIE VANDUUL

Ausgesprochen: Van-DOOL

GESCHICHTE

Man weiß sehr wenig über die Vanduul als Spezies. Sie „stellten“ sich der Menschheit mit dem Überfall auf die Kolonie im Orion System vor 250 Jahren vor und die Beziehungen wurden seither nicht besser. Die hauptsächliche Interaktion der UEE mit den Vanduul besteht eigentlich nur aus Kampf. Nach dem Ende der Messer Ära versuchte der neue Imperator die Gewalt zu stoppen und versuchte eine diplomatische Beziehung mit den Vanduuls zu eröffnen. Die

uneinheitliche Struktur der Vanduul Zivilisation machte es unmöglich mit ihnen als ganze Spezies zu verhandeln. Selbst als man versuchte mit einzelnen Clans diplomatische Beziehungen aufzunehmen, wurde unseren Gesandten nur Feindseligkeit entgegengebracht. Sie wurden alle mit Laserfeuer empfangen. Das einzige Ergebnis dieser Bemühungen ist, dass wir nicht wissen warum sie uns so hassen. Die UEE bezeichnet die Vanduuls als Barbaren, aber sie sind keine dummen Wilde.

HEIMATWELT

Wenn die Vanduuls eine Heimatwelt haben ist sie uns Menschen unbekannt. Manche Wissenschaftler glauben, dass ihre Heimatwelt zerstört oder aufgegeben wurde, weshalb die Vanduul Clans immer auf Wanderschaft sind.

POLITISCHES SYSTEM

Die Vanduul haben eine Leistungsgesellschaft. Du bist was du erreichst. Zwischen den umherstreifenden Clans gibt es kaum oder keine Kommunikation. Jede Flotte operiert nach eigenen Regeln, Gesetzen und Bräuchen die vom Stammesoberhaupt festgelegt werden. Aus diesem Grund ist es auch nahezu unmöglich diplomatische Beziehungen oder gar einen Frieden mit den Vanduul als Spezies zu erreichen, da sie keine zusammenhängende Zivilisation sind.

GESELLSCHAFT

Die Familien Strukturen der Vanduuls unterscheiden sich auch sehr von den der menschlichen Zivilisation. Es gibt eine Tradition die alle Vanduul Clans gemeinsam haben.

Wenn ein Kind die Volljährigkeit erreicht (das wäre auf uns Menschen bezogen so mit 13 oder 14 Jahren) wird es von seiner Familie verstoßen. Bevor sie gehen fertigen die Eltern ein Messer für ihr Kind an. Dieses Messer wird der einzige Besitz sein mit denen das Kind ins Erwachsenenalter übergeht. Sie erhalten von ihrer ehemaligen Familie kein Geld, keine Unterkunft und keine Unterstützung mehr. Alles was der neue Erwachsene jemals erreichen wird beginnt und wächst mit dem Messer.

Es werden also auch keine Titel oder Einfluss und Geld vererbt. Es nützt ihnen nichts ob sie das Kind eines Stammeshäuptlings sind oder nicht. Sie werden nach ihren eigenen Leistungen beurteilt und nicht nach dem wer ihre Eltern sind. Dementsprechend wertvoll sind diese Messer für ihre Besitzer. Es ist möglich das Messer eines anderen Vanduul durch Kampf zu bekommen. Sollten die Vanduul aber erfahren, dass jemand ein Messer gestohlen oder gar gekauft haben sollte, werden sie es ihm auf eine sehr entsetzliche und qualvolle Weise wegnehmen.

DIPLOMATISCHER STATUS

Mit den Menschen: Keine

Mit den Banu: Einige Vanduul Clans handeln mit Banu Planeten

Mit den Xi'An: Hier spielt wohl die Entfernung eine Rolle (es liegen einige sehr unfreundliche Sternensysteme zwischen den Vanduul und Xi'An) aber ihre wenigen Kontakte waren nicht sehr fruchtbar. Einige Clans haben vorläufige Handelsbeziehungen zu den Xi'an. Die Vanduul halten die Xi'An für Feiglinge und Manipulatoren. Die Xi'An wiederum sehen die Vanduul als kurzsichtige barbarische Verbrecher.

RELIGION

Da sie Gesellschaft sehr Ich bezogen ist, hat sich der Glaube an höhere Mächte oder Götter die dir helfen oder dich beeinflussen in der Vanduul Gesellschaft nie durchsetzen können. Daher erreicht das Individuum einen hohen Stellenwert. Das einzige was einer Religion nahe kommen könnte ist bei den Vanduul die Bewunderung für eine Person oder ihre Leistungen. Die Jugend wird nach großen Vorbildern aus der Vergangenheit erzogen. Speziell danach welche Entscheidungen sie trafen und wie sie ihre Umwelt überwandten und wie sie sich von den anderen unterschieden.

PERSÖNLICHKEITS MERKMALE

Von der rein anthropologischen Perspektive aus verhalten sich die Vanduul wie Jäger und Sammler. Sie sind sehr auf ihre Clans bezogen und es gibt kaum Interaktionen außerhalb dieser Clans. Wenn du dich mit einem Vanduul im Gespräch befindest (z.B. beim Handel) ist das alles nur Geschäft. Sie empfinden Höflichkeit als beleidigend und ineffizient.

Im Kampf sind die Vanduul unerbittlich und gnadenlos. Wenn sie einen Angriff starten schlagen sie hart und erbarmungslos zu und hinterlassen nie absichtlich Überlebende. Im Laufe der Jahre verfeinerten die Vanduul ihre Taktiken dem Menschen gegenüber. Die meisten Clans greifen zuerst die Comm-Stationen der Menschen an und danach werden die Landeplätze angegriffen. Das minimiert den Widerstand beim landen der Vanduul Truppen.

DIE TEVARIN

Ausgesprochen: TEV-are-inn

GESCHICHTE

Sie waren der erste Feind in der interstellaren Geschichte der Menschheit...und auch der zweite. Der erste Kontakt der UPE mit einer anderen raumfahrenden Zivilisation war im Jahr 2541. Die Tevarin waren zwar technologisch noch nicht so weit entwickelt wie wir, aber begannen bereits damit das Universum zu erobern. Die stolzen kriegerischen Tevarin wollten was uns gehört und begannen uns anzugreifen. Die Schlachtfelder erreichten nie die Erde oder Terra. Ihre technologische Unterlegenheit machten die Tevarin durch ihre Ausdauer und strategische Brillanz wieder wett und sorgten dadurch das der Krieg länger als vier Jahre dauerte. Der Wendepunkt des Krieges war die berühmte Schlacht von Idris 4 bei der sich ein junger Offizier mit dem Namen Ivar Messer hervortat und so ins Rampenlicht der UPE Öffentlichkeit kam. Nach der Niederlage der Tevarin begann die UPE mit dem Terraforming der Tevarin Systeme um sie für die menschliche Kolonisation nutzbar zu machen. Die überlebenden Tevarin wurden in die UPE aufgenommen oder flohen in die Banu oder Xi'An Systeme.

Im Jahre 2603 hat der neue Tevarin Warlord Corath Thal in einer unbekanntenen Region des Raumes eine neue Schlachtflotte aufgebaut und startete seine ersten Angriffe auf UPE Systeme. Seine Aufgabe war es die ehemalige Heimatwelt der Tevarin Elysium 4 zurückzufordern. Während einige Menschen durchaus dazu bereit gewesen wären das zu tun weigerte sich die UPE und war nicht bereit das eroberte Territorium wieder aufzugeben. Der daraus resultierende Krieg dauerte sieben Jahre und berührte fast jeden Winkel der UPE. Am 2. August 2610 erlitt Corath Thal eine katastrophale Niederlage durch die Squadron 42 in der berühmten Schlacht von Centauri. Seine Flotte wurde sehr schnell dezimiert oder die

Einheiten ergaben sich. Corath Thal sammelte seine verbliebenen treuen Piloten um sich und versuchte einen letzten verzweifelten Angriff auf Elysium 4. Auf dem Weg dorthin verlor er ca. 70% seiner Flotte. Als die Piloten die Atmosphäre von Elysium 4 erreichten schalteten sie ihre thermischen Schilde ab und verdampften im Sturzflug.

Mit dieser zweiten Niederlage waren die Tevarin endgültig gebrochen. Imperator Messer der Zweite verwendete den Sieg über die Tevarin um seinen Platz als Herrscher des neugegründeten United Empire of Earth zu festigen.

DIE HEIMATWELT

Unter den Tevarin hieß sie Kaleeth. Der Planet wurde terraformiert und zu Elysium umbenannt.

EHEMALIGES POLITISCHES SYSTEM

Die Tevarin lagen irgendwo zwischen einer feudalistischen Gesellschaft und einer Oligarchie. Es lief alles über das Militär. Der einzige Weg in der Gesellschaft aufzusteigen war wenn man sich im Kampf bewiesen hatte. Das heißt aber nicht das diejenigen die nicht im Militär waren ignoriert wurden. Jeder der etwas zum System beigetragen hatte wurde auch vom System unterstützt. Die einen waren eben Krieger und die anderen Arbeiter.

Der höchste Titel den man bei den Tevarin erreichen konnte war der eines Warlords. Das klingt jetzt aber schlimmer als es in Wirklichkeit war. Die Tevarin waren nicht blutrünstig. Sie verehrten einfach die Kunst des Krieges.

DIPLOMATISCHER STATUS

Es gibt offiziell keine Regierung oder Zivilisation namens Tevarin mehr. Sie wurden besiegt und in die UEE assimiliert. Ein paar vorzeigende Tevarin wurde die UEE Staatsbürgerschaft verliehen um die große Toleranz der UEE zu zeigen und der Rest interessiert niemanden.

MILITÄR

Obwohl der zweite Tevarin Krieg vor über 300 Jahren (2610) endete gibt es ein fast Kultur weites Ressentiment gegen das UEE Militär. Die Zahl der Tevarin Freiwilligen für das UEE Militär ist äußerst gering. Die Mehrheit der Tevarin im Militärdienst kommen über die UEE Justiz, wo sie vor die Wahl gestellt wurden eine längere Zeit zu Dienen oder eine Reihe von Einsätzen an der Front zu machen. Die zweite Wahl ist die kürzere aber auch sehr viel gefährlichere. Dies Einheiten setzten sich zum Großteil aus Tevarin und menschlichen Sträflingen zusammen und dienen mehr oder weniger als Kanonenfutter.

Es ist natürlich auch möglich das Tevarin im Rang aufsteigen und zu anderen Einheiten versetzt werden. Aber das ist eher selten der Fall.

RELIGION

Ursprünglich folgten die Tevarin dem sogenannten REE-Jorr- ah. Ein Krieger Codex der dem Bushido (dem Weg des Kriegers) auf der alten Erde sehr ähnlich war. Die Tevarin glaubten das Ehre, Treue und Pflicht über allem anderen stand. Ein brechen dieses Ehrenkodexes wurde mit Ausschluss aus der Gemeinschaft oder in extremen Fällen mit dem Tode bestraft.

Nach ihrer Niederlage im ersten Krieg und dem Verlust ihrer Heimatwelt begann dieser Codex an Popularität zu verlieren.

Der zweite Tevarin Krieg war ein Versuch die alte Herrlichkeit Tevarins wieder herzustellen. Als dieser Versuch scheiterte opferten sich die letzten Anhänger des REE-Jorr- ah in dem sie in die Atmosphäre ihres besetzten Heimat Planeten Kaleeth (der jetzt Elysium heißt) stürzten und ihre Thermalschilde abschalteten. Sie verglühten oder stürzten auf die Planetenoberfläche. Die restlichen Tevarin gaben ihren Glauben an den Codex auf und zerstörten ihre heiligen Schriften des REE-Jorr- ah. Dieser Zeit wurde unter den Tevarin auch als der Zeitraum der Reinigung bekannt.

PERSÖNLICHKEITS MERKMALE

In den meisten Tevarin herrscht Trauer und Wut und eine Art von Melancholie über den Untergang ihre Rasse. Nach dem sie ihre Planeten verloren hatten kanalisiert viele Tevarin ihre aggressive Natur mit Drogensucht und Gewalt. Tevarin Söldner sind für ihre Rücksichtslosigkeit und das völlige Fehlen von Angst bekannt. Vorbei sind die Zeiten der an ihren Ehren Kodex gebundenen Krieger....jetzt sind es nur noch Mörder. Die durchschnittlichen Tevarin haben wenig Freude an ihrem Leben. Viele Menschen die mit ihnen zu tun haben bezeichnen sie als kurz angebunden und zynisch.

SCHREIBEN ÜBER ALIENS

Das ist momentan sehr schwierig. Wir sind an einem Punkt der Entwicklung an dem wir mit allerhand Überlegungen zum Gameplay, der Balance und anderen Mechaniken, jonglieren. Kurz gesagt bedeutet das, dass wir selbst noch an den Fakten arbeiten und deshalb gibt es hier auch noch keine feste Liste und Tatsachen mit denen ihr arbeiten könnt. Wir hoffen, dass wir euch genug Informationen zur Verfügung gestellt haben damit ihr Vermutungen über die Fragen die noch offen sind anstellen könnt. Aber wie gesagt, es kommt am Ende auch auf euren Charakter an. Wenn ihr einen gut konstruierten und glaubwürdigen Charakter mit klaren Anforderungen und einer gut durchdachten Hintergrund Story habt, sind die Fakten zur Gesellschaft weniger wichtig. Denkt immer daran das eine einzige Person nie alle Facetten der Gesellschaft aus der sie stammt widerspiegeln wird.

FRAGEN

F: Wie wir heutzutage wissen haben sich die verschiedenen Ethnien (Volkszugehörigkeit oder Volksgruppe) vermischt, so dass sie jetzt eine Planetare Identifikation haben.

Heißt das z.B. das wir keinen Charakter haben können der sich als Apache, Franzose oder Indonesier sieht?

A: Nicht unbedingt. Die Menschheit expandiert zwar seit geraumer Zeit aber es gibt sicherlich Enklaven die ihr angestammtes Kulturelles Erbe bewahren. Egal ob es Französisch oder Indonesisch ist. Das sind in der Regel eher Erdnahe Kulturen. Der Großteil der Bevölkerung identifiziert sich mehr mit ihrem Planeten oder Sternen System als mit den alten Kulturen. Im Spectrum Dispatch bringen wir z.B. viele Vermischungen von Kulturspezifischen Namen um damit zu verdeutlichen, dass sich die Völkergruppen aus dem 20. Jahrhundert vermischt haben. Als Beispiel haben wir Dr. Jusef Phan aus dem AI Dispatch. Sein Vorname ist Arabisch und sein Nachname ist Vietnamesisch.

Ich will nochmals betonen, dass es nicht verboten ist einen Apachen als Charakter zu erstellen.

Wichtig ist nur, dass du ihn vernünftig erklären kannst und ihn mit einer guten Hintergrundstory ausstattest. Oder, um es anders auszudrücken, ist es so wie wenn du heute im modernen Amerika oder Europa jemanden darstellen möchtest der aus der Wikinger oder Normannischen Kultur stammt. Du kannst es tun...du musst nur eine gute Erklärung dafür finden.

Wir entscheiden noch welches Thema es nächste Woche geben wird. Hinterlasst eure Fragen wie immer unten in den Kommentaren. Wir wünschen euch eine tolle Woche und denkt daran zu schreiben.

Bis zum nächsten Mal.....

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

Original: Writer's Guide: Part Seven

Writer's Guide - Teil 8

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur

Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten

Ausgabe 3 – Lokale Regierungen & Medien

Ausgabe 4 - Unternehmen

Ausgabe 5 – Kriminelle

Ausgabe 6 -Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)

Ausgabe 7 - Alien Zivilisationen (Vanduul und Tevarin)

ERATA

Wildfire und Kyuu brachte eine gute Frage in den Kommentaren der letzten Woche über das Vanduul Sozialsystem. Insbesondere bei dem was passiert, nachdem ein Vanduul Jugendlicher von seiner Familie verstoßen wird.

Die Vanduuls verwirren mich, sie werfen ihre Jugendlichen aus dem „Nest“ damit sie ihren eigenen Weg machen können. Aber wie kommen sie dann wieder in die Clan Struktur zurück? Falls ihr die Antwort dazu verpasst habt werde ich sie hier nochmals geben.

Die ursprünglich Idee war eine Variation von Platos Politeia in der die Kinder nach Geburt ihren Eltern weggenommen wurden und zu anderen gegeben werden sollten. Das Ziel war die Schaffung einer einheitlichen Gesellschaft, weil man dann ja nie wissen konnte ob man sich gerade mit dem eigenen Bruder oder seiner Schwester in Interaktion war.

Die Vanduul Jugendlichen müssen nun versuchen ihren eigenen Weg innerhalb der Clan Struktur zu finden ohne Rücksicht darauf, welchen Rang ihre Eltern haben. Sie sind zwar immer noch Teil des Clans oder der Gesellschaft, aber sie werden nun nach ihren eigenen Leistungen beurteilt und nicht nachdem was ihre Eltern erreicht haben.

Weiter geht es mit dem eigentlichen Thema dieser Woche. Ihr habt Konsequent in den Kommentaren danach gefragt...und ich kann euch schon sagen, dass es sehr umfangreich wird.

TECHNOLOGIE

Alles klar, gehen wir es an. Einen Vorbehalt gibt es noch. Wir werden hier keine vollständige Aufschlüsselung der Spielmechanik oder der Technologien vornehmen. Was wir tun wollen ist einige der Technologien die schon in Geschichten vorkamen oder nach denen ihr in den Kommentaren gefragt habt zu konkretisieren. Also beachtet bitte, dass wir das Thema hier anhand der Star Citizen Fiction behandeln. Zunächst wollen wir ein paar Kategorien aufzählen (darunter auch einige aus euren Kommentaren) und klären, ob es sie gibt oder nicht.

COMPUTER /AI

Da gibt es alles Mögliche von den Konsolen auf einem Bengal Träger bis zu den kleinen Touch Screen Monitoren in euren Schiffen. Diese haben in der Regel einen Standard Touch Screen mit virtuellen Tastaturen (also nicht mechanisch)

Wandbildschirme

Wandbildschirme sind genau das nach was es klingt. Eine dünne flexible Folie in jeder beliebigen Größe in die Wand eingebaut und sie fungieren als TV Gerät und Computer. Die meisten von ihnen sind Touch Screens aber einige High End Modelle können Befehle mit den Händen, entweder durch eine dynamische Mapping Software oder über Infrarot im ganzen Raum wahrnehmen.

MobiGlas

Eine der zwei Arten von Mobile-Computing (von Microtech hergestellt) sind zum Standard des täglichen Lebens geworden. Mit diesem kleinen Gerät könnt ihr Nachrichten empfangen, eure Bankgeschäfte erledigen, TV sehen und eure persönliche Kommunikation erledigen. Es ist so in der Art wie ein futuristisches Smart Phone. Jeder hat eines von diesen Geräten und ohne bist du so gut wie verloren. Außerdem ist es Fakt, dass du in der UEE per Gesetz eines haben musst. Wenn du keines hast musst du natürlich nicht gleich ins Gefängnis, aber die UEE hat sehr schnell bemerkt, dass diese Geräte sehr effektiv für Volkszählungen und soziale und anthropologische Studien sind.

Da wir noch im Design Prozess des MobiGlas sind, können wir nicht abschließend sagen wie es aussehen wird. Wird es mehr wie ein Smart Phone oder kann man es um das Handgelenk tragen. Zur Zeit nehmen wir an, dass es ein sehr dünnes rechteckiges Blatt aus Plexiglas ist.

Glas

Die größere Version der beiden. Ihr müsst es euch so denken...das Glas ist von der Größe her wie ein I Pad und das MobiGlas wie ein Smart Phone. Es bietet natürlich mehr Fläche zum arbeiten und eine höhere Rechenleistung aber ansonsten hat es die gleichen Features wie ein MobiGlas.

AI / Bordrechner

Wir haben schon in verschiedenen Spectrum Dispatch Ausgaben darüber gesprochen. Es gibt in Star Citizen nicht wirklich eine KI die dein Schiff fliegt (Janus ist da eine Ausnahme). Ihr habt euren Bordcomputer der über einen Autopiloten verfügt und noch ein paar andere wichtige Dinge an Bord kontrolliert. Die Navigationscomputer sind nur dazu da den Piloten zu unterstützen und nicht um das Schiff zu steuern. Realistisch betrachtet wären die Bordcomputer oder die KI des 30. Jahrhunderts wahrscheinlich schon in der Lage ihre Berechnungen durchzuführen, welche sie einem menschlichen Gegner weit überlegen machen würden. Wahrscheinlich würden sie sich gegenseitig von den gegenüberliegenden Seiten eines Sternens Systems mit Drohnen bekämpfen. Aber hier haben wir eine stilistische Entscheidung getroffen zugunsten der Dogfights unter den Spielern.

Gentechnik / Eugenik

Darüber haben wir noch nicht wirklich eingehend diskutiert, da es mehr in die Rubrik Fiction fällt

und nicht so direkt zum Spiel gehört. Möglicherweise wird es dafür eine Art von „Rohstoff“ geben aber das wissen wir noch nicht genau. Momentan arbeiten wir mit der Vorstellung, dass es sehr bedeutende Fortschritte in der Gentechnik gab und man so gut wie jede Art von genetischer Veranlagung die schädlich oder tödlich sein könnte zu behandeln.

Möglicherweise machen wir es so, dass es stark von den finanziellen Möglichkeiten abhängig ist. Also wird sich z.B. eine Familie aus den Slums nur eine sehr rudimentäre Gentechnologie leisten können, während sich wohlhabende Familien die genetischen Attribute/Merkmale ihrer ungeborenen Kinder aussuchen können.

Eugenik (selektive Zucht) ist möglich, aber der Begriff trägt immer noch ein Stigma. Die UEE unterstützt die Eugenik nicht aber sie fördern eine Vielzahl von Gentechnik Programmen mit Zuschüssen. Wenn man sie mit diesen Widerspruch konfrontiert dann winden sich wie immer heraus.

Das Klonen

Die Biotech-Industrie hat das Klonen schon sehr weit entwickelt. Man ist soweit, dass man beschädigte Organe für eine Transplantation sofort nachwachsen lassen kann. Technisch gesehen ist es möglich einen ganzen Menschen zu klonen, aber zum einen wäre das sehr teuer und zweitens ist das sehr unpraktisch. Es gibt eigentlich zwei Hauptgründe warum man das nicht macht. Während man einen Körper sehr wohl klonen kann, ist es nicht möglich seine Erinnerungen und Erfahrungen mit zu klonen. Man hätte also einen Säugling im Körper eines 30 jährigen Mannes. Außerdem haben Wissenschaftler festgestellt, dass geklonte Körper sehr anfällig für schreckliche Krankheiten sind die normale Menschen nicht befallen können. Also kurz gesagt, die Technologie ist vorhanden aber niemand benutzt sie.

Bewusstseins Transfers / Roboter

Die Roboter in Star Citizen sind sehr nützlich. Diese Droiden helfen euch dabei eure Schiffe zu reparieren. Sweeper Droiden reinigen die Straßen und Städte und sammeln den Müll auf. Es gibt aber kaum menschenähnliche Roboter. Wahrscheinlich liegt es an den schlechten Erfahrungen der Menschen mit der KI oder man will einfach eine sichtbare Trennung zwischen Robotern und Menschen aufrechterhalten.

Droiden sind Werkzeuge und keine Menschen. Es gibt daher in der Öffentlichkeit nicht wirklich den Wunsch ein Bewusstsein in einen Roboter zu übertragen. Wäre es überhaupt möglich? Mit all den Fortschritten in der Verarbeitungsgeschwindigkeit und Größe können Computer riesige Datenmengen speichern und Billionen von Entscheidungen pro Sekunde treffen. Aber es ist der Menschheit immer noch nicht gelungen das Gehirn weit genug zu entschlüsseln um die emotionalen Entscheidungsprozesse zu replizieren.

Kybernetik

Ohne die Notwendigkeit lebensechte Roboter zu entwickeln ging die ganze Design Intelligenz in die Kybernetik und die Technologien zur Herstellung menschlicher Gliedmaßen. Wie die meisten Dinge im Leben gibt es sie auch auf eine Skala von billig nach teuer und von Schrot nach Qualität. Wenn du einen Arm willst der funktioniert und nicht explodiert musst du mehr Geld dafür ausgeben. Gibt es Kybernetische Erweiterungen die man kaufen kann ohne dass man sie wirklich benötigen würde? Wie z.B. Kybernetische Augen um besser Zielen zu können

oder so etwas in der Art? Oder Auto Injektoren um deine Reflexe zu steigern? Für die Fiction würde ich ja sagen, es ist eine natürliche Erweiterung durch Kybernetischen Ersatz.

Sprung Punkte / Reisen schneller als das Licht

Wir halten an den Sprungpunkten, als einzige Möglichkeit große Distanzen zu überwinden, fest. Die anderen Species haben eigene Versionen dieser Technologien aber im Grunde genommen ist es die gleiche Art des Fluges. Es gibt interne Diskussionen darüber wie weit man an den Rand eines Sternensystems fliegen kann aber nur aufgrund der Anforderungen für das Spiel. Es wird nicht möglich sein mit einem normalen Antrieb von der Erde bis ins Croshaw System zu fliegen. Könnte es vielleicht ein Charakter in einer eurer Geschichten versuchen? Natürlich, aber ob das so klug wäre nachdem was mit der Artemis passiert ist?

3D Drucker / Replikatoren

Als wir uns der Technik zu Star Citizen angenähert haben wollten wir das Universum mit einer Vielzahl von Dingen anfüllen. Das hört sich komisch an...ganz klar. Aber wenn wir eine dynamische Wirtschaft mit Angebot, Nachfrage, Bedarf und Ressourcen Abbau erschaffen wollen, haben wir nicht eine universelle Box die alles Erzeugen und Herstellen kann. Das beste Beispiel hierzu wäre der Replikator aus Star Trek (Definition aus dem Wiki): Ein Replikator kann jede unbelebte Materie erschaffen, solange die gewünschte Molekularstruktur in einer Datei vorliegt. Aber man kann damit keine Antimaterie, Dilithium, Lanthanum oder Lebewesen jeglicher Art erstellen. Es ist zwar nicht realistisch die eine Art Replikator Technologie für die Zukunft völlig auszuschließen, vor allem wenn man sieht zu welche Anwendungsmöglichkeiten die heutigen 3D Drucker schon fähig sind. Aber wir haben die Entscheidung aus stilistischen und nicht aus wissenschaftlichen Gründen getroffen. Wie wir bereits erwähnt haben gibt es eine „hungrige“ dynamische Wirtschaft die gefüttert werden will und wenn es einen Replikator gäbe, müssten zu den Fabriken keine Rohstoffe geflogen werden. Es gäbe einfach riesige Replikatoren die alles was wir benötigen herstellen würden

ILLEGALE TECHNOLOGIEN

Gibt es Technologien die tabu sind? Gibt es weniger gewissenhafte Unternehmen die sie doch herstellen würden? Darüber haben wir uns noch keine Gedanken gemacht. Ihr könnt euch also völlig frei fühlen über „Schattentechnologie“ und die Geschäfte damit zu schreiben. Aber es gibt sehr wohl einen Unterschied zwischen eingeschränkten und illegalen Technologien.

Eingeschränkte Technologien bedeuten, dass die Unternehmen das Einverständnis der UEE dafür brauchen um Produkte wie Massenvernichtungswaffen, Trägerschiffe, Biowaffen usw. herzustellen. Auch das Terraforming ist nicht wirklich eine eingeschränkte Technologie aber trotzdem überwacht die UEE sie sehr streng (vielleicht nicht gerade den Entwicklungsgrad aber zumindest die Umsetzung). Um den Ball mal ins Rollen zu bringen würde ich sagen das Experimente an fühlenden Wesen wahrscheinlich sehr illegal sein werden. Auf bestimmten Banu Planeten könnten aber solche moralisch nebulösen Handlungen durchaus möglich sein und Unternehmen (wie es jemand von euch vorgeschlagen hat) könnten hier Labors für Forschungen einrichten, die in der UEE verboten sind.

Also rein hypothetisch könnte ein Unternehmen aus der UEE in einem fremden System ein Labor einrichten und dort alle Arten von illegalen Versuchen durchführen? Ja, Sicher. Aber ein

UEE Unternehmen unterliegt immer noch den Gesetzen der UEE, völlig unabhängig davon wo sie ihre Forschungseinrichtungen betreibt. Wenn darüber jemals ein Wort an das Tageslicht kommt werden sie genauso hart betrafft als wenn sie auf Croshaw mit Kindern herum experimentieren würden.

Hier mal eine kleine Liste von den Sachen die mit Sicherheit illegal für die meisten Regierungen sind:

Gentechnische Kriegsführung

Alles was man leicht für Völkermorde verwenden könnte.

Genetische Veränderungen (Super Soldaten)

Ballon Tier Motoren^^

Künstliche Schwarze Löcher herstellen.

SCHREIBEN ÜBER DIE TECHNOLOGIE

Auch dies ist ein Bereich der sich noch in ständiger Entwicklung befindet und wir versuchen noch einige Sachen davon auszuarbeiten. Ich hoffe, dass es euch hilft die Fragen zur Technologie zu beantworten. Verwendet wie immer euer Urteilsvermögen und stellt Vermutungen über das an was wir euch hier präsentiert haben. Ihr habt jetzt genug für eine Story aber lasst es nicht zu, dass die Technologie über eurem Charakter steht. Das war es schon wieder für diese Woche. Hinterlasst eure Kommentare wie immer unten. Und denkt daran...immer schreiben.

Bis zum nächsten mal ...

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

Original: Writer's Guide: Part Eight

Writer's Guide - Teil 9

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur

Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten

Ausgabe 3 – Lokale Regierungen & Medien

Ausgabe 4 - Unternehmen

Ausgabe 5 – Kriminelle

Ausgabe 6 -Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)

Ausgabe 7 - Alien Zivilisationen (Vanduul und Tevarin)

Ausgabe 8 - Technologie

ERATA

Die große Diskussion in den Kommentaren zur letzten Woche waren die 3D Drucker. Durch das Fehlen einer Technologie ähnlich dem Replikator aus Star Trek sieht es so aus, als gäbe es weitere Diskussionen über eine Maschine die in der Lage ist, die aus Ressourcen bestimmte Teile und nicht sehr komplexe Stücke herstellen kann. Wenn z.B. ein Schiffsmechaniker ein bestimmtes Zahnrad braucht, müsste er nicht erst ein neues Ersatzteil anfordern. Aus diesem Grund werde ich den Abschnitt 3D Druck ändern und neu verfassen.

3D DRUCKER / REPLIKATOREN

Wir nähern uns der Technologie von Star Citizen an und wollen das Universum mit „Dingen“ füllen. Das ist sicher eine sehr seltsame Aussage, aber wenn wir eine dynamische Wirtschaft mit Angebot und Nachfrage und Ressourcen die abgebaut und transportiert werden müssen, können wir kein Gerät mit Einbauen das alles und jedes replizieren kann. Ein klassisches Beispiel dafür wäre der Replikator aus Star Trek (Definition via Wiki : Ein Replikator kann jede unbelebte Materie, solange die gewünschte molekulare Struktur auf Datei vorhanden ist erstellen, aber es können keine Antimaterie , Dilithium , Latinum oder lebenden Organismen jeglicher Art hergestellt werden).

Es ist wahrscheinlich nicht realistisch, die Aufnahme eine Replikator ähnliche Technologie in Zukunft zu ignorieren, besonders da es ja nun schon echte 3D Drucker gibt, aber es ist eine stilistische und ökonomische Entscheidung sie nicht zu integrieren. Wie bereits erwähnt, gibt es eine dynamische Wirtschaft die gefüttert werden muss, weil sie hungrig ist. Aber wenn es den klassischen Replikator geben würde, bräuchten die Fabriken keine Ressourcen einfliegen. Sie würden ihren großen Industriellen Replikator nehmen und Herstellen was immer sie gerade benötigen

Aber es gibt jedoch Werkzeuge zur Herstellung von Ersatzteilen. Die spart den Raum für Ersatzteillager ein und man muss auch niemanden wegschicken um Schiffs spezifische

Ersatzmagnete, Zahnräder, Kolben oder andere Ersatzteile zu besorgen. Aufgrund seiner niedrigen Kosten kann eine Version dieser 3 D Drucker in fast jedem Mechaniker Shop in der UEE gefunden werden. Die billigsten Grundversionen akzeptieren nur eine Art von „Baustoff“ und können auch nur Teile von niedriger Qualität herstellen. Aber je besser die Modelle sind um so mehr können sie auch. Die beste Version akzeptiert alle Arten von „Baustoffen“ und es können sogar „Hybride Mischungen“ benutzt werden.

Nun wollen wir sehen wie die Menschen in der UEE sich fortbewegen. Wir reden über die

VERKEHRSMITTEL

In einer Weltraum Simulation ist das ein breites Thema. Offensichtlich werden die Spieler Raumschiffe zum Transport haben (sonst wäre es ja eine „Walking Sim“). Widmen wir uns jetzt den Transport Faktoren des täglichen Lebens. Wir werden auf den Planeten beginnen und uns nach oben zu den Sternen durcharbeiten.

AUF PLANETEN

Es gibt auch im 30. Jahrhundert noch Transporte die auf dem Boden (Straßen) durchgeführt werden. Die meisten davon werden jedoch zur Versorgung oder für industrielle Zwecke genutzt. Vor allem auf neu besiedelten oder Grenzwelten gibt es sehr viele Transporte dieser Art. In den dichter besiedelten Systemen gibt es immer noch Autos und Straßen (wir haben keine besseres Wort dafür) für den privaten Gebrauch, aber sie sind nicht mehr die dominierende Art der Fortbewegung auf Planetenoberflächen. Diese Ehre gebührt den:

Luft Fahrzeuge

auch Hover genannt, sie sind inzwischen die wichtigste Form der Transporte innerhalb der Atmosphäre eines Planeten geworden. Ihr könnt sie in dichter besiedelten Städten öfter antreffen als auf Grenzplaneten. Aber da immer mehr Geld und Material auf diese Welten transferiert wird beginnt auch dort die Anzahl der Hovers zu steigen.

Fahrspuren / Straßen

Durch die vielen Fahrzeugen die kreuz und quer durch die Stadt fliegen und den täglichen Zustrom von Interplanetaren Raumschiffen könnte man denken, dass es viele Unfälle geben wird und es Feuer und Trümmer vom Himmel regnet. Um dieses Risiko zu minimieren haben Verkehrsplaner fest definierte Verkehrsebenen festgelegt. Man darf nur in bestimmten Höhen in eine bestimmte Richtung fliegen. Natürlich gibt es auch für Raumschiffe spezielle Pfade zum Starten und Landen und diese führen in der Regel zu den Planetaren Landezonen. Aber es kann durchaus einmal vorkommen, dass sich diese mit dem normalen Luftverkehr vermischen.

Öffentliche Verkehrsmittel

In allen großen Städten, quer durch die ganze UEE, gibt es verschiedene Formen der öffentlichen Verkehrsmittel. Prime z.B. hat ein U-Bahn- und ein Monorail System. Wenn du nicht auf die U-Bahn warten willst nimm dir einfach ein Hover Taxi.

IM WELTRAUM

Eine der häufigsten Fragen die uns immer wieder gestellt wird ist: Wie verbreitet sind Raumschiffe?

In den Writers Guides haben wir immer wieder den Wunsch nach Vielfalt betont. In der allgemeinen Bevölkerung gehören Raumschiffe und das Reisen damit zum täglichen Leben, aber das bedeutet nicht das jeder eines hat. Die Raumschiffe sind nicht so weit verbreitet wie z.B. die Autos heutzutage auf unserer Erde. Allerdings ist die Raumfahrt auch kein Privileg der Reichen und sozialen Eliten. Es ist irgendwo mittendrin. Eine Vielzahl von Menschen aus allen sozialen Schichten mit mehr oder weniger Geld haben sich auf zu den Sternen gemacht. Selbstverständlich können sich nur die Reichen die elegantesten Schiffe leisten, aber es gibt auch viele andere die mit Schrotthaufen durch die Dunkelheit des Weltraums fliegen.

Kommerzieller Raumflug

Da wir jetzt festgestellt haben das nicht jeder ein Raumschiff hat das zu einem Inter System Flug in der Lage ist, gibt es in Star Citizen einen robusten kommerziellen Weltraumflug Markt. Diese großen Transporte sind in der Lage den Transport von Personen, Gütern oder eine Mischung aus beiden durchzuführen. Der größte Anbieter ist Crusader Industries (dem Besitzer Crusader im Stanton System). Es gibt Raumschiffe die für verschiedene Arten von Transporten spezialisiert sind, einige kümmern sich um die Siedler auf den Grenzwelten, während andere Luxus-Kreuzfahrten in das Goss System anbieten .

Die Erde – Pinecone Route war eine der ersten kommerziellen Transportrouten zwischen Sol und dem Ellis System. Diese Route hat sich nach der Entdeckung von Terra geändert. Nun geht die Strecke von Terra zur Erde und es gibt nur noch einen Zwischenstopp im Ellis System.

SPRUNGPUNKTE

Wie wir schon im vorherigen Eintrag zur Technik erwähnt haben, ist das Fliegen von System zu System über Sprungpunkte möglich. Jeder dieser Sprungpunkte erlaubt die Überbrückung großer Entfernungen in kurzer Zeit. Um es kurz zu Rekapitulieren, die Umgebung um den ersten Sprungpunkt nannte man das Neso Dreieck, weil dort immer wieder Schiffe spurlos verschwanden. Nick Croshaw entdeckt, dass die Anomalie in Wahrheit eine Lücke in Raum und Zeit war und man durch sie hindurch manövrieren konnte. So wurde er zum ersten Nav Jumper und entdeckte das Croshaw System.

Sprungpunkte sind unsichtbar für das bloße Auge. Im allgemeinen kann man sie mit sehr engen und präzisen Scans erfassen. Es ist auch möglich, dass die Sprungpunkte aus einem ganz bestimmten Winkel gescannt werden müssen damit man sie entdecken kann. Einfacher ausgedrückt, wir wollen es sehr schwer machen sie zu finden, weil die Entdeckung eines Sprungpunktes ja ein besonderes Ereignis sein soll.

Der Bereich zwischen zwei Sprungpunkten ist als „Interspace“ bekannt. Die Wissenschaftliche Community hat sich schon oft gefragt was dort existiert, aber alle bisherigen Versuche den „Interspace“ zu erforschen oder zu studieren sind bis jetzt gescheitert. Reisen durch den „Interspace“ sind sehr gefährlich und viele Mächtegern Nav Jumper sind beim Versuch Sprungpunkte zu durchfliegen gestorben. Der Durchgang zwischen zwei Sprungpunkten wurde in der Vergangenheit als ein verwischen der Zeit beschrieben, man fliegt schnell und langsam zugleich, man muss um Hindernisse navigieren die gleichzeitig vor und hinter dir sind. Aber

letztendlich ist dies ein Teil der Spielmechanik und es kann noch geändert werden wenn wir mit dem Spieldesign weiter sind.

Wenn ein Pilot oder eine Crew sicher durch einen neuen Sprungpunkt navigiert hat, sollten sie sich die Route in ihrem NavDrive eintragen. Sie können den Sprungpunkt dann an die UEE (oder an eine Privat Person wenn man möchte) verkaufen. Diese kopiert dann die NavDaten (und berechnen die notwendigen Anpassungen für verschiedene Schiffsgrößen) damit alle Schiffe den selben Pfad wie der Nav Jumper benutzen können und damit das System für jeden zugänglich machen.

Aliens und Sprungpunkte

Nutzen die Xi'an, Banu, Vanduul oder Kr'Thak alle die gleiche Technologie wie wir um durch Sprungpunkte zu navigieren? Während jede der Kulturen seine eigene Methode zum durchqueren, entdecken und Instandhaltung hat, sind Sprungpunkte die Grundlage von interstellaren Reisen für alle Zivilisationen. Dieser Abschnitt kreuzt etwas das Spielmechanik Gebiet und ist auch derzeit in der Diskussion, also sollten wir damit warten bis alles abgestimmt und geklärt ist.

FRAGEN

Aculeus sagt:

Ich habe einige Fragen: Was ist mit der industriellen Technologie? Sollen wir uns Fabriken mit futuristischer Mechatronik, Droiden und Roboter die Kisten bewegen, und nur von wenigen Menschen oder Banu beaufsichtigt werden, vorstellen? Oder hängt das vom Reichtum oder Tech-Niveau des Planeten ab?

A: Es gibt ein gewisses Maß an Automatisierung auf allen Ebenen, aber ich denke, du hast recht mit deiner Annahme das die Anzahl der menschlichen Arbeiter in der Fabrik vom Reichtum des Planeten abhängig ist.

Adamanter sagt:

Was ist mit Kampfdroiden? Sind sie illegal, ist der Zugriff darauf nur beschränkt? Da es so aussieht als wenn die Droiden in Star Citizen alle mit einer Grundlegenden KI versorgt sind, wäre der nächste logische Schritt einen einfachen Reinigungs-Droiden mit einer Waffe zu versehen und seine KI Programmierung leicht zu verändern und schon hätte ich einen Kampf Droiden.

A: Gute Frage soweit es die Fiktion angeht. Ich wüsste auch nicht warum dein Charakter einen Reparatur Roboter nicht so verändern könnte das er irgendjemanden mit dem Lötkolben Jagd. Ob das InGame funktioniert....keine Ahnung.

Das war es wieder für diese Woche. Wie immer, fühlt euch frei Fragen oder Kommentaren unten zu hinterlassen..... und immer weiter schreiben.

Bis zum nächsten Mal ...

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

Original: Writer's Guide: Part Nine

Writer's Guide - Teil 10

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur

Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten

Ausgabe 3 - Lokale Regierungen & Medien

Ausgabe 4 - Unternehmen

Ausgabe 5 - Kriminelle

Ausgabe 6 - Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)

Ausgabe 7 - Alien Zivilisationen (Vanduul und Tevarin)

Ausgabe 8 - Technologie

Ausgabe 9 - Transport

In den früheren Ausgaben haben wir über die politischen Strukturen, der Legalität, der Illegalität und über wirtschaftliche Institutionen sowie außerirdischen Zivilisationen die im ganzen Universum um uns herum existieren und die Technologie die uns alle verbindet, diskutiert. In dieser Ausgabe wird es etwas kleiner und persönlicher und wir werfen einen Blick auf die:

MENSCHEN

In diese Ausgabe wollen wir euch helfen das Leben der gewöhnlichen Menschen, die das große Star Citizen Universum bevölkern, zu verstehen.

BILDUNG

Durch die Integration der Technologie in die Gesellschaft hat fast jeder Zugang zur Grundbildung, wenn er es möchte. Wie euch die folgenden Absätze verdeutlichen werden, gibt es in der UEE eine Staffelung der Schulbildung die bestimmt, wie viel persönliche Unterweisungen ein Student erhält.

GLEICHWERTIGKEIT

Die Grundlagen in der Schulzeit werden hauptsächlich durch das Mobi Glas oder andere Computersysteme vermittelt. Eine viel Zahl von Unternehmen haben, mit Imperiale Subventionen, Lernprogramme für Kinder zum Erreichen der Equivalency (Hochschul- Bildung) entwickelt. Diese Programme werden hauptsächlich auf Grenzwelten und in ländlichen Gegenden benutzt, wo ein Zugang zu einer richtigen Schule nicht vorhanden ist. Das Problem ist, dass es ein angepasstes Lernen für die Schüler ist. Es ist im Grunde wie ein Multiple-Choice- Quiz, so dass es wenig Gelegenheit gibt interpretative Gedanken zu entwickeln. Es ist im Wesentlichen nur die Vermittlung von Fakten. Es gibt auch kaum Auswirkungen wenn ein Student die eine Sequenz nicht schafft oder völlig damit aufhört, was sehr oft der Fall ist. Der nächste Schritt sind die öffentlichen Schulen die zwar Lehrer haben, aber je nach

Bevölkerungsdichte kann die Klassengröße schon mal außer Kontrolle geraten. Einige öffentliche Schulen in Megacities haben z.B. in einem Grundschul-Klassenzimmer bis zu fünfhundert Schüler. In einem solchen Umfeld wird natürlich auch das meiste mit dem Mobi Glas gelernt, aber immerhin ist ein Lehrer vorhanden der gelegentliche Fragen der Schüler beantwortet und ihre Aufsätze bearbeitet.

Der dritte Schritt ist eine private Akademie. Sie ist zwar sehr teuer, bietet aber die beste Bildung durch hochqualifizierte Lehrkräfte. Diese Akademien bieten Stipendien für herausragende Schüler an, aber viele sind der Meinung, dass sie das nur tun um eine höhere Budget Unterstützung von der UEE bekommen.

ERREICHEN DER GLEICHWERTIGKEIT

Nach dem Erreichen der Gleichwertigkeit hat ein Student mehrere Optionen: er kann sein Berufsleben aufnehmen, zum Militär oder auf die Hochschule gehen. Während bei der ersten Option in der Regel keine Bescheinigung zum Erreichen der Gleichwertigkeit verlangt wird, ist dies beim Militär und bei der Universität zwingend notwendig. Das Militär bietet außerdem Kurse zu Erreichen der Gleichwertigkeit und kann sogar auf diese verzichten wenn der Rekrut wünschenswerte Fähigkeiten besitzt. Eine höhere Bildung allein qualifiziert noch niemanden für die Staatsbürgerschaft. Viele Hochschul-Absolventen melden sich deshalb auch noch zum Militär.

DAS MILITÄR

Es ist in den meisten UEE Systemen sehr sicher, zumindest in den dichter besiedelten. Aber die ständigen Gefahren aus dem Weltraum haben geholfen das ein Wehrdienst eingeführt wurde. Einige sehen den Wehrdienst als ihre Pflicht an, andere sehen in ihm einfach den schnellen (wenn auch potenziell gefährlicheren) Weg um die Staatsbürgerschaft zu erreichen. Andere wiederum sehen das Militär als Vollstrecker einer autoritären Regierung, die sich hinter einer freundlichen Fassade verbirgt und trotzdem Bombenanschläge auf Cathcard und verdeckte Angriffe im Xi'An Raum durchführt. Mit anderen Worten, variieren die Reaktionen der Öffentlichkeit übers Militär. Auf aufgrund der Wehrpflicht hat ein großer Teil der Bevölkerung entweder beim Militär gedient oder kennt jemand der gedient hat.

DIE RELIGION

Es gibt zwar keine offizielle Religion die von der UEE anerkannt wird, aber die kosmische Landschaft wird von der Wissenschaft dominiert. Es gibt immer noch ein Bedürfnis nach dem Göttlichen in der Menschheit. Ohne tiefer auf die Einzelheiten einzugehen kann man sicher sagen, dass die vorherrschenden Religionen der Moderne auch in der Zukunft in irgendeiner Form existieren. So gibt es etwa das Christentum, das Judentum, den Islam, den Hinduismus, den Buddhismus usw. und sie bestehen im ganzen Universum. Viele Religionen haben sich mit der Zeit (unter Einbeziehung der Aliens zum Beispiel) verändert und die dies nicht getan haben verlieren langsam an Bedeutung. Die Jahrtausende anhaltende Intoleranz zwischen den Religionen ist inzwischen abgekühlt, teilweise wohl auch aufgrund der großen Entfernungen zwischen den Welten (wenn man jemanden nicht mag kann man ja Millionen von Kilometern weit weg von ihm gehen) aber auch weil die Belastung durch die Xi'An, Banu, Tevarin und Vanduul die Gemeinsamkeiten zwischen den Menschen gestärkt und sich eine "der Mensch

zuerst dann die Religion" Mentalität breitgemacht hat.

Es haben sich natürlich auch eine Handvoll neuer Religionen gebildet. Einige kommen von den außerirdischen Spezies (es gibt menschliche Händler die Amulette von Cassa dem Schutzpatron für Glück von den Banu tragen) und andere wiederum sind neue Religionen. Die neuesten Glaubenssysteme tendieren mehr zur Menschheit in der Natur als offen religiös zu sein. Eine der populärsten neuen Glaubensrichtungen ist die:

Church of the Journey: Sie feiern die Erfahrung die sie erreicht haben. Leben ist das was auf dem Weg passiert. Ihre Missionare nennt man „Journeyman“ und sie verbringen ihre Zeit oft damit durch die Systeme zu wandern mit dem Streben nach Wissen durch Erfahrung.

Travveler's Day Feiertag: Der Sonnenuntergang am ersten Tag einer neuen Umlaufbahn (im Grunde ist das Neujahr). Durch die Vielfältigkeit der Umlaufzeiten die auf jedem Planeten anders sind, ist es nicht auf einen einzigen Tag festgelegt. Es ist eine metaphorische Feier die den Beginn einer neuen Reise symbolisiert. Die Gläubigen treffen sich üblicherweise in einer Kirche oder einem Treffpunkt und gehen auf eine symbolische Pilgerfahrt durch die Nacht zu einem neuen Ziel. Es gab schon einmal einen Eintrag im Spectrum Dispatch dieser Religion und ihr könnt euch dort mehr Informationen dazu holen.

ALIENS UND NICHT MENSCHLICHE ZIVILISATIONEN

Auch wenn die Menschheit nicht jeden Tag mit außerirdischen interagiert sind sie doch Teil ihres Lebens. Gibt es noch Menschen die die Pro Human Agenda (und möglicherweise auch gewalttätig) unterstützen? Sicher. Gibt es Fälle von Diskriminierung auf Grundlage der Species? Ja. Aber der erste Kontakt ist schon über fünfhundert Jahre her, so dass die Mehrheit sich an die außerirdischen gewöhnt hat. Aber es gibt immer noch Menschen (auch Gruppierungen) die Aliens als minderwertig oder sogar als Todfeinde ansehen.

SCHREIBEN FÜR DIE MASSEN

Die meisten Leute wollen einfach ihr Leben in Frieden leben, versuchen Konflikte zu vermeiden wenn es geht und versuchen anderen zu Helfen oder zu Kämpfen wenn die Zeit dazu da ist. Wie wir schon von Anfang an gesagt haben, lieben wir die Abwechslung und wollen weg von den schwarzen und weißen Archetypen, damit sich das Universum lebendig und echt anfühlt. Wieder kommt es auf den Charakter und die Hintergrundgeschichte an. Stelle dir selbst Fragen ob die Situation und das an was sie glauben wirklich glaubwürdig für dich ist. Möchtest du über die Pro Humanisten auf Prime schreiben? Halten sie ihre Anti Alien Gefühle in der Öffentlichkeit zurück oder haben sie Kundgebungen? Wenn sie kompromisslos sind würde das die Wahrnehmung von anderen Menschen beeinflussen. Oder wollen sie wirklich nur mit Gleichgesinnten interagieren?

FRAGEN

Emu sagt:

Ich hatte gehofft, dass das Planetare Transportsystem dies beantworten würde: Was sind die Ringe an der Spitze der Wolkenkratzer in Beijing (links)? Wie werden sie für den Transport verwendet?

A: Wir haben uns noch nicht entschieden ob sie eine Funktion haben oder Ästhetischer Natur

sind.

Wildfire sagt:

Wollt ihr euch schon festlegen auf welchem Prinzip das „Schweben“ auf den Planeten funktioniert?

Ich meine, gibt es eine Anti Schwerkraft Technologie in Star Citizen oder ist es mehr eine „irdische“ Technik wie VTOL mit Motoren und Rotoren oder ähnlichem. Ich frage mehr vom Standpunkt der Visualisierung als vom technischen „Schrauben und Muttern“ Standpunkt aus.

A: Da wir künstliche Schwerkraft in den Schiffen etabliert haben wären eine Art Anti-Schwerkraft Fahrzeuge sehr sinnvoll. Die neusten Hover sind sauber und leise und beruhen auf Anti Gravitations-Technik, während die gebräuchlicheren, insbesondere auf Grenzwelten ältere und vor allem lautere Hover die sind, die auf der Basis der Manöverierdüsen der Raumschiffe funktionieren.

Das war es wieder für diese Woche. Wie immer hinterlasst bitte eure Kommentare und Fragen unten und immer schön schreiben.

Bis zum nächsten Mal ...

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

Original: Writer's Guide: Part Ten

Writer's Guide: Teil 11

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

- Ausgabe 1 - UEE Struktur
- Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten
- Ausgabe 3 - Lokale Regierungen & Medien
- Ausgabe 4 - Unternehmen
- Ausgabe 5 - Kriminelle
- Ausgabe 6 - Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)
- Ausgabe 7 - Alien Zivilisationen (Vanduul und Tevarin)
- Ausgabe 8 - Technologie
- Ausgabe 9 - Transport
- Ausgabe 10 - Menschen

Während ich in der Fiction Sektion unserer Forums herum gestöbert habe ist mir aufgefallen, dass viele von euch neu angefangen haben zu schreiben. Also wollen wir diese Woche einen schnellen Blick auf das:

GESCHICHTEN SCHREIBEN

werfen. Es gibt buchstäblich Tausende von Bücher und Artikel darüber, wie man eine Geschichte erzählt . Ein Teil der Schwierigkeiten ist durch das Meer der Theorien und Beratung zu navigieren um herauszufinden was am besten für dich ist.

Persönliche Anmerkung: Schreiben ist ein ständiger Kampf herauszufinden wie man den besten Weg findet um eine Geschichte zu erzählen. Ich bin kein Experte. Die Ansätze die ich nutze um meine Geschichten zu entwickeln und zu verfeinern reflektieren meinen persönlichen Stil und Geschmack. Bitte, bitte, bitte betrachte die unten folgenden Informationen als den einzigen wahren Weg.

O.k. Los geht es. Werfen wir einen Blick auf die Grundlagen des Geschichten Erzählens.

AUFBAU

Ich kann nur immer wieder betonen wie wichtig die Struktur beim Geschichten erzählen ist. Im Grunde genommen ist die Struktur deine Geschichte. Sie bestimmt wie (und in welchem Tempo) Informationen und das Fortschreiten der Ereignisse euren Lesern offenbart wird. Die Struktur macht eine Geschichte erst zu einer Geschichte und nicht zu einer Aneinanderreihung von Vorkommnissen. Das mag sich seltsam anhören, aber lasst es mich erklären. Eine Story erzählt die Entwicklung üblicherweise aus der Perspektive des Hauptcharakters. Wie wirken sich die Ereignisse und Herausforderungen der Geschichte auf die Hauptfigur aus? Verändern sie diesen Charakter? Erklärt wie beeinflussen die Handlungen der Hauptfigur die Geschichte? Wenn ihr einen Charakter habt, der eine Reihe von Ereignissen erlebt aber sich dadurch nicht weiter entwickelt, werdet ihr schnell feststellen, dass eure Geschichte der „erzählerische

Antrieb“ fehlt. Das ist das was dem Leser antreibt wissen zu wollen, was als nächstes in der Geschichte passiert.

Die Entwicklung kommt aus einer klaren Vorstellung davon, wo deine Geschichte hinführen soll. Du musst deine Struktur ausarbeiten, am Anfang, der Mitte und dem Ende der Geschichte. Um das zu veranschaulichen werden wir mit einer klassischen Form einer Geschichten Struktur beginnen.

Struktur mit drei Akten

Kann sein das ihr nicht wisst was es ist, aber wenn ihr euch Filme ansieht oder Bücher lest seid ihr sehr vertraut damit. In ihrer einfachsten Form kann man sie mit: Setup, Konfrontation und Auflösung beschreiben. Oder anders gesagt: ich habe ein Problem, ich gehe das Problem an und ich löse das Problem. Dieser Ansatz des dramatischen Erzählens wird üblicherweise Aristoteles zugeschrieben. Und da es heute noch gebräuchlich ist, hat er sicher recht damit. Um es etwas genauer zu erklären wollen wir Akt für Akt aufschlüsseln:

Akt eins

Du erstellst einen Charakter (aus grammatikalischen Überlegungen hier einen weiblichen), ihre Umwelt und ihre Situation. Klassischer Weise einen der unglücklich ist oder dem etwas in seinem Leben fehlt. Die Dinge scheinen ziemlich schlecht / normal / deprimierend bis zum ... Anspornenden Vorfall - das ist das Ereignis das die Story und die Reise des Charakteres aktiviert (Alien Invasion, Terroristen übernehmen ein Gebäude, Heldin beschwört einen Dämonen usw.).

Akt zwei

Dieser Abschnitt umfasst in der Regel den größten Teil der Geschichte, weil er dazu da ist das Problem anzugehen. Sie versagt. Am Ende des zweiten Aktes ist die Hauptfigur am Boden. (Beispiel: Die Widersacherin bescherte der Heldin eine Niederlage und nimmt den Kerl). Ebenfalls wichtig ist es zu beachten, dass in den meisten Fällen, bis zum Ende des zweiten Aktes, die Hauptfigur die Pläne der Schurken kennt.

Akt drei

Die Hauptfigur versucht den Konflikt zu lösen bzw. den Schurken zu besiegen und ist erfolgreich dabei. Danach reflektiert sie darüber wie sie sich verändert hat, oder an den Ereignissen der Geschichte gewachsen ist. Und sie ist an einem besseren Ort als der an dem die Geschichte begann.

Ich will es noch einmal sagen, es ist nur eine oberflächliche Übersicht über die klassische (optimistische) Struktur. Es gibt noch einen anderen Namen diese Art von Geschichte, man nennt sie Heldenzyklus. Bekannt wurden sie durch den Autoren Joseph Campbell mit seinem Buch "Held mit tausend Gesichtern".

Ich möchte euch sehr empfehlen online nach Geschichten mit der Dreiaktstruktur zu suchen. Auch wenn ich die einfachste Art ist eine Geschichte zu erzählen, kann sie doch sehr effektiv sein und es ist auch noch ein phänomenales Format wenn du gerade erst mit dem Schreiben anfängst.

Die Geschwindigkeit

Dies ist ein sehr subjektives Thema das durch das Format der Geschichte (Kurzgeschichte oder Roman) deiner persönlichen Stimme oder deinem persönlichen Stil und dem Genre der Geschichte selbst bestimmt wird. Kurz gesagt ist dein Pacing die Geschwindigkeit, mit der sich die Ereignisse in deiner Geschichte entfalten. Ein guter Autor weiß wann er die Geschwindigkeit erhöhen oder das Tempo verlangsamen muss. Dieses auf und ab ist das was effektiv Spannung und einen Spannungsbogen erzeugt.

Du willst immer dass sich deine Geschichte vorwärts bewegt. Wenn die Eigendynamik zu langsam wird oder ganz aufhört riskiert ihr eure Leser zu verlieren. Andererseits aber, wenn du versuchst ständig halsbrecherische Aktionen und eine hohe Geschwindigkeit während der gesamten Geschichte beizubehalten, gehen die dramatischen Momente in der allgemeinen Hektik unter.

Der wahrscheinlich beste Ansatz um das Pacing zu verstehen wäre es, wenn man Werke mit einem ähnlichen Thema studieren würde um zu sehen, wie sie mit dem Tempo ihrer Erzählung umgehen. Dabei merkt man auch gleich ob es funktioniert oder was fast noch wichtiger ist wo es nicht funktioniert.

DIE FIGUR

Deine Hauptfigur (unsere Heldin aus den vorhergehenden Beispielen) ist das Zentrum der Geschichte. Sollte sie es nicht sein, warum ist sie dann die Hauptfigur? Wenn du deine Hauptfigur entwirfst dann ist unbedingt erforderlich herauszufinden, warum sie in der Geschichte ist und warum sie unbedingt dafür notwendig ist. Ist es notwendig eine fünfzig-seitige Biografie von ihr zur erschaffen bevor der Story beginne? Nein, nicht unbedingt, aber du kannst es doch tun wenn es dir hilft.

Die Motivation des Charakters sollte sehr klar sein. Normalerweise ist das (ihren Mann zurückzubekommen, die Terroristen zu besiegen, um sich selbst zu erleben) in einem aktiven Satz ausgedrückt. Dann kommt normalerweise die Frage: Was will sie? Die Antwort kann aus dem Plot kommen (zum Beispiel aus dem Gefängnis entkommen) oder vielleicht ein Lebensziel (der beste Pilot in der Armee werden) sein. Genau diese Motivation ist es die dir hilft ihre Aktionen und Reaktionen auf die Geschichte und deren Hindernisse zu schreiben.

Idealerweise kann man auch die Heldin in den Hauptkonflikt der Geschichte (z. B. die Heldin versucht ein kleines Mädchen vor Sklavenhändlern zu beschützen weil sie es nicht geschafft hatte ihren kleinen Bruder/Schwester bei einem Überfall der Sklavenhändler vor zehn Jahren zu retten).

Vielleicht habt ihr schon mal etwas vom „character arc“ (Charakterentwicklung) gehört. Dieses Konzept ist im Grunde die Veränderung des Charakters im Laufe der Geschichte oder genauer gesagt wie sich ein Charakter wegen der Geschichte verändert. Hier ein einfaches zeitgenössisches Beispiel das man in Distrikt 9 finden kann. Die Hauptfigur hasst am Anfang des Filmes die Aliens (schaut nur wie er Kichert als er die Alien Eier angezündet hat). Durch die Ereignisse des Filmes lernt er sie zu verstehen und hilft ihnen sogar. Je länger der Abstand zwischen dem Anfang und dem Ende dieses Handlungs bogens ist, um so dramatischer wirkt die Veränderung.

BLICKWINKEL

Der Blickwinkel bestimmt wie Du deine Story erzählst, insbesondere aus welcher Perspektive.

Dritte Person = Der unsichtbare Erzähler, er kann die Perspektiven verschieben (er kann verschiedenen Charakter in verschiedenen Abschnitten verfolgen). Dies ist die am häufigsten gewählte Perspektive und erlaubt es euch die Gedanken eures Charakters zu schreiben und zwischen verschiedenen Orten und Situationen hin und her zu springen.

Zweite Person = Da gibt es einen Erzähler, vielleicht ist sie sogar die Hauptfigur die den Leser direkt anspricht. Diese Perspektive kommt nicht so oft vor, aber zum Beispiel die Serie „Burn Notice“ nutzt dieses in seinen Voice overs.

Erste Person = aus der Perspektive einer einzelnen Person (deine Hauptfigur) geschrieben. Hier könnt ihr eure Denkprozesse schreiben und euren eigenen Sprechstil benutzen. Aber aus dieser Perspektive kommt man nicht so leicht wieder heraus da man hier im Kopf der Hauptfigur eingesperrt ist und dass deine Erzählungen eingrenzen könnte.

ZUSAMMENFASSUNG

Hier haben wir wirklich nur an der Oberfläche des Gensichtenerzählens gekratzt, aber wir hoffen euch damit zumindest eine Idee gegeben zu haben wo ihr nach weiteren Informationen dazu suchen könnt. Hier sind noch ein paar abschließende Punkte: Bleibt übersichtlich. Die Übersicht in eurer Story zu behalten ist ein ständiger Kampf (besonders für mich selbst). Du hast deine Geschichte und die Charaktere in deinem Kopf und nun versuchst du sie auf Papier (oder auf dem Bildschirm) zu bekommen und hoffst, dass sie in die Fantasie anderer Personen eindringen. Wenn du erst einmal mehr Erfahrung mit dem schreiben hast, wirst du eleganter damit umgehen können. Aber es ist nie verkehrt wenn du deine Story und die Motivation der Hauptfigur einfach und klar hältst. Das Thema Übersicht wird noch schwieriger wenn du mit Science-Fiction zu tun hast. Die fantastischen Orte, die Technologie oder neue Welten erfordern eine zusätzliche Erklärungen, also versucht eure Beschreibungen so einfach wie möglich zu halten. Findet euren eigenen Weg. Schreiben und Geschichten erzählen fließende Konzepte, sie wechseln ständig und passen sich dem Geschmack der Zeit an. Wie du siehst, ist hier nicht in Stein gemeißelt wie du deine Geschichte erzählen musst. Alles was ich euch über den Charakter, den Handlungsbögen und der Struktur erzählt habe kann unterlaufen oder völlig ignoriert werden und es gibt viele Beispiele dafür die das erfolgreich tun. Aber bis du Vertrauen in deine Fähigkeiten gefunden hast ist es nicht schlimm sich an den klassischen Stil anzulehnen um eine Basis zu haben. Es ist sehr einfach eine Struktur in der Story zu ignorieren, aber ich empfehle euch das für den Anfang nicht zu tun.

Schaut euch Filme, Bücher und Comics die ihr mögt an und denkt kritisch über sie nach. Fragt euch selbst wie die Geschichte und Charakterentwicklung vorangeht. Wo sind die wichtigsten Wendepunkte?

Umschreiben der Geschichte. Gewöhnt euch daran. Glaub nicht das beim ersten Versuch alles passt. Versuchen und Scheitern ist o.k. Wenn dir dieser Prozess gefällt lerne von ihnen und mach einfach weiter. Wenn du etwas geschrieben hast gibt es anderen Leuten und bitte Sie um Ihre ehrliche Meinung. Ärgere dich nicht wenn jemand deine Geschichte nicht mag. Versuche zu erkennen wo das Problem liegt. Liegt es an seinen stilistischen Vorlieben oder an einer mangelnden Übersicht von deiner Seite aus. Und vor allem... üben. Ich kann es nicht oft genug

sagen üben, üben, üben, üben...

Das war es wieder mit dem Eintrag für diese Woche. Wir sind gerade dabei den Writer's Guide niederzuschreiben und beginnen dann mit einer neuen Serie, auf die wir uns schon sehr freuen. Sie wird nach dem Live Stream starten.

Um die letzten zwei Wochen auszufüllen wollen wir uns an euch wenden, damit ihr uns helft das Star Citizen Universum auszufüllen. Wir sehen uns in den Foren um und suchen nach spannenden Erklärungen zum Universum die wir noch nicht abgedeckt haben. Wir holen uns jede Woche eine dieser Ideen und geben euch dann die Reaktionen und Notizen der Designer weiter, damit wir diese Ideen mit der Community besprechen können.

Bis zum nächsten Mal ...

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

Original: Writer's Guide: Part Eleven

Writer's Guide - Teil 12

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur
Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten
Ausgabe 3 - Lokale Regierungen & Medien
Ausgabe 4 - Unternehmen
Ausgabe 5 - Kriminelle
Ausgabe 6 - Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)
Ausgabe 7 - Alien Zivilisationen (Vanduul und Tevarin)
Ausgabe 8 - Technologie
Ausgabe 9 - Transport
Ausgabe 10 - Menschen
Ausgabe 11- Wie Schreibe ich eine Geschichte

Heute wollen wir ein von zwei Ideen die von Usern kamen für die Aufnahme in das Star Citizen Universum bearbeiten. Als erstes geben wir euch den Forum Post oder die Nachricht die die ursprüngliche Idee beinhaltet. Dann wollen wir über die Absichten des Autoren sowie den Reaktionen und Befürchtungen des Team diskutieren. Und schließlich werden wir euch, der Community, die geänderte Idee zur Überprüfung vorlegen. Diese Idee kommt von Sengar, der uns ein langes und gut durchdachtes Modell zur

CIVILIAN INTELLIGENCE AGENCY

geliefert hat. Und hier wollen wir euch in aller Kürze zeigen was er versucht hat zu erstellen: Nach dem ich alles was ich finden konnte gelesen hatte, war ich der Ansicht, dass ein wichtiger Aspekt in der Struktur der Regierung fehlte, nämlich die verdeckte Informationsbeschaffung und Spionage und das wurde mir um so klarer, als ich gelesen habe, dass das Militär ebenfalls keine solche Organisation hat. Das alles scheint nicht in eine Post-Messer Ära zu passen und auch nicht zu meinen Vorstellungen über viele Länder in der realen Welt. Also habe ich etwas nachgeforscht wie mein Vorschlag in das Star Citizen Universum Einfließen könnte.

Hier sind einige Reaktionen von internen Diskussionen des Entwickler Teams:

David Ladyman: "Ich denke das eine separate Imperiale Organisation nicht benötigt wird. Aber eine quasi zugelassene, angeblich privat geführte Agentur (es hatte schon jemand die Pinkertons erwähnt) könnt sehr interessant sein. Sie könnte sogar von den großen Corporations (mit etwas legitimen Einfluss)gefördert und genutzt werden, um alles legal und einwandfrei unter den Schwergewichten der privaten Industrie zu halten. Natürlich könnte es auch dafür genutzt werden aufstrebende Firmen klein zu halten, damit sie den großen Corporations keine Schwierigkeiten machen können."

Rob I: Als erstes möchte ich sagen, dass dies ein gut durchdachter und solide konstruierter Post ist. Aus der Sicht des Designers haben wir einige Fragen zu stellen:

Nimmt es Einfluss auf das Spiel oder das Spieluniversum? Die Antwort ist ein ziemlich klares Ja. Es ist eine zivile Organisation und bietet daher zusätzlichen Spielinhalt und Spieler Missionen.

Gibt es große Hindernisse für das Design? Keine die ich im Moment sehen kann.

Steht es im Widerspruch zum bestehenden Game und Fiction Design? Ja auf jeden Fall, zumindest was die Fiction betrifft, aber auf keinen Fall was das Game Design betrifft. Die Designer gehen das an die Schreiber weiter und sie müssen herausfinden, ob Sie damit arbeiten können.

Also ich gebe einen Daumen hoch für das Design Konzept.

DH: O.k. das wirft einige Fragen auf. Wen werden sie berichten? Ist es eine aktuelle Division?

Wenn nicht, ist es zu weit hergeholt zu behaupten das es diese Organisation schon immer gab?

Denn eine Spionageorganisation hat es mit Sicherheit auch zu Messers Zeiten gegeben. Soweit

es die Namen angeht würde mir Spectare gefallen, aber ich denke, dass es etwas zu nahe an

Mass Effekt ist. Ich mag die Pinkerton Korrelation aus den Kommentaren von David L und

Dr.Hawk.

RETCON ODER KEIN RETCON

Für alle die nicht mit dem Begriff Retcon vertraut sind: Er steht für Retro Kontinuität und er bedeutet die Veränderung von zuvor festgestellten Tatsachen der Kontinuität einer fiktiven Arbeit.

Während wir ständig erwähnt haben, dass wir uns das Recht vorbehalten früher veröffentlichte Informationen über das Spiel zu verändern wenn es neue Entwicklungen im Spiel Design gibt. Wir haben zwar versucht das zu vermeiden weil es sich etwas seltsam anfühlt die Fiction wegen eines neuen Spielelementes umschreiben zu müssen. Aber das ist nun mal die Kehrseite der Medaille wenn man ein Universum in der Öffentlichkeit entwickelt. Nur als Beispiel: Als wir das Stretch Goal das die Kr'Thak freischaltete erreicht haben, hatten wir ein Brain Storming darüber wie wir sie am besten ins Universum einfügen konnten und es sich trotzdem organisch gewachsen anfühlen würde. Es wäre doch etwas komisch wenn wir sagen würden, hier ist eine neue Alien Rasse die noch nicht im Spectrum Dispatch oder der Time Capsule erwähnt wurde, aber sie ist dennoch schon die ganze Zeit hier. Und genau das ist der Grund, warum wir sie auf der gegenüberliegenden Seite zu den Xi'An platziert haben und ihre Anwesenheit erst vor kurzem entdeckt wurde.

Also wie könnten wir auf elegante Weise einen zivilen Geheimdienst in die Geschichte einfügen ohne sie zu sehr verändern zu müssen?

In der Zwischenzeit lasst uns doch einfach mal über diese Spionage Agentur sprechen:

Division of Executive Services aka DES oder einfach "Division".

AUFGABEN

Lange hinter einem harmlosen Namen in den labyrinthähnlichen Eingeweiden des Senats Budget versteckt ist die „Division“ verantwortlich für die Sammlung, Analyse oder Verwertung von Informationen und Erkenntnissen zur Unterstützung der Strafverfolgungsbehörden, der Imperialen Sicherheit, Verteidigung und der Außenpolitischen Ziele.

Dieses passiert in vielfältiger Form und fängt bei der Kommunikation an und geht über den Objektschutz, der Gegenspionage, so wie Geheimoperationen bei außerirdischen Zivilisationen.

Die „Division“ nutzt ihre Agenten für Missionen innerhalb und außerhalb des Imperiums.

GESCHICHTE

Da es nie öffentlich bekannt gegeben wurde, kann auch niemand genau sagen wann die „Division“ gegründet wurde. Zum ersten Mal wurde die „Division“ im Archiv des Senats bei einer Unterausschusssitzung im Jahre 2794 erwähnt. Aber den ersten Hinweis zu einer möglichen „Division“ Aktion gab es schon sechs Jahre früher. Als im Jahr 2788 Nathan Warrick, der Advocacy Sektions Chef im Terra System, dem Senator Akari dabei half ein Treffen mit den Xi'An zu organisieren. Aus diesem Treffen ging der Kray / Akari Vertrag hervor, der die Spannungen mit den Xi'An beendete und gleichzeitig das Ende der Messer Ära einleitetet. Nach diesem Vorfall verließ Warrick die Advocacy und verschwand. Nach dem Fall Messer's tauchte Warrick wieder auf und wurde Berater im Mitarbeiterstab Akari. Kurz danach wurde er in der Senats Unterausschusssitzung im Jahr 2794 zum ersten Direktor des neuen Division of Executive Services ernannt.

AUFBAU

Aus Angst vor einem neuen Despoten wollte der Senat sicherstellen, dass sie über die Stimmung der Menschen und der anderen Zweige der UEE informiert sind. Die Division of Executive Services wurde dazu aufgestellt nicht nur die Öffentlichkeit, sondern auch das Militär und sogar die Advocacy zu infiltrieren. Der Senats Unterausschuss für Innere Bewertung ist für das Budget und die Kontrolle der Exekutive der „Division“ verantwortlich.

Ich möchte nochmals betonen, dass der Name für diese Spionage Organisation absichtlich so gewählt wurde das er sehr harmlos klingt.

MITARBEITER

Die Agenten der „Division“ im Außendienst rekrutieren neue Mitarbeiter innerhalb und außerhalb der UEE um den Senat rechtzeitig vor potentiellen Krisen oder vor wachsenden Bedrohungen gegenüber der Sicherheit des Imperators zu informieren. Sobald die neuen Mitarbeiter rekrutiert sind fangen sie damit an Informationen zu sammeln und sie an die Analysten der „Division“ weiterzugeben.

Nicht einmal das Aufsichts- Komitee hat eine Ahnung wie die neuen Mitarbeiter angeworben werden. Eine ihrer Stärken ist das jeder ein Agent der „Division“ werden kann, da man weniger Wert auf körperliche Fitness, sonder mehr auf die Persönlichkeit der Agenten legt. Sie wollen anpassungsfähig, intuitive und intelligente Menschen, die in der Lage sind präsent zu sein aber nicht bemerkt oder zumindest bald wieder vergessen zu werden.

WAS WEISS DIE ÖFFENTLICHKEIT DARÜBER?

Nichts. Sie weiß nicht einmal das die Division existiert. Es gibt natürlich Gerüchte, aber die erste Direktive der Division war immer das man alles leugnen können muss, und aus diesem Grund wurden sie auch noch nie entdeckt.

So liebe Community jetzt legen wir es in eure Hände. Hinterlasst eure Fragen und Kommentare und wir werden die Idee weiterhin intern diskutieren. Nächste Woche werden wir euch den finalen Texteintrag präsentieren bevor wir in das nächste Thema eintauchen werden.

Bis zum nächsten Mal ...

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

Original: Writer's Guide: Part Twelve

Writer's Guide - Teil 13

Hallo Citizens. Willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Writer's Guide. Bevor wir loslegen haben wir wie von euch gewünscht die Links zu den vorherigen Ausgaben zusammengestellt. Und wenn ihr ganz neu dazugekommen seid, dann lest bitte in Ausgabe 1 die Einschränkungen und Vorbehalte durch.

Ausgabe 1 - UEE Struktur
Ausgabe 2 - Zeitlinie & Staatsbürger / Zivilisten
Ausgabe 3 - Lokale Regierungen & Medien
Ausgabe 4 - Unternehmen
Ausgabe 5 - Kriminelle
Ausgabe 6 - Alien Zivilisationen (Banu und Xi'An)
Ausgabe 7 - Alien Zivilisationen (Vanduul und Tevarin)
Ausgabe 8 - Technologie
Ausgabe 9 - Transport
Ausgabe 10 - Menschen
Ausgabe 11 - Wie Schreibe ich eine Geschichte
Ausgabe 12 - Civilian Intelligence Agency

Ihr solltet beachten, dass dies geschrieben wurde bevor die neue Webseite Online ging. Es kann also sein, dass einige der Links nicht mehr funktionieren. Und nun kommen wir ohne Umschweife zur:

CIVILIAN INTELLIGENCE AGENCY REVISION

Es gab viele fantastische Reaktionen auf Sengar's Original Idee die wir euch präsentiert hatten. Der größte Teil dreht sich um den Aspekt des freien Erkunden und Erforschens des Universums. Also lasst und diese Ideen Stück für Stück durchgehen.

DER NAME

Die Reaktionen auf den Namen „Division of Executive Services“ waren sehr vielfältig. Wir wollen nochmals sagen, dass es unsere Idee war den Namen so harmlos zu gestalten, dass es fast notwendig wird nach zu Fragen und Untersuchungen anzustellen, was das für eine Organisation sein soll. Es ist ein sehr schmaler Grat. Auf der einen Seite klingt Agency sehr harmlos, wenn man nicht weiß was sich dahinter verbirgt, aber andererseits kann es auch sehr bedrohlich klingen.

O.k. Lasst uns einige der Kommentare dazu lesen:

Space Elmo sagt:

Ich mag die Namen wirklich:(pan imperial data acquisition services hört sich langweilig aber gleichzeitig auch Cool an). Ich würde Division bevorzugen. Möglicherweise könnte es einen Namen für die Öffentlichkeit geben und hinter den Kulissen wäre sie als Division bekannt. Das ist ein guter Name. Es hört sich sehr harmlos an und niemand würde auf die Idee kommen tiefer Nachforschen zu wollen und dabei auf eine furchteinflößende Welle aus Fachjargon zu treffen. Mein Problem damit ist, dass Agency nicht den Außendienst wie bei Division einschließen würde.

Cardboard Brain sagt:

Ich denke es sollte eher „The Division“ als nur „Division“ heißen. Kann sein das es nur mir so vorkommt...aber ohne das „The“ hört es sich irgendwie seltsam an.

Abgesehen davon gefällt mir diese Idee sehr gut. Es hat so etwas von der Art MIB (Men in Black) und das ist ja eine gute Sache.

Das ist ein guter Punkt. Es ist wie eine persönliche Vorliebe. Für mich hört sich das, wenn das „The“ dabei ist, irgendwie nach einem etablierten Namen an und nicht wie bei Division irgendwie komisch und bedrohlich wenn man sagt „Division schickt dir jemanden vorbei“.

LudicrousSpeed sagt:

Ich mag das Konzept das eine Schicht von Intrigen ins Verse einbringt. Meiner Meinung nach ist „Division“ nicht bedrohlich genug. Vor allem nicht, wenn es um politische Ausrichtung und die Macht der Informationen und Geheimnisse geht. Mein Vorschlag: „Intergalactic Reconnaissance and Surveillance“ oder abgekürzt einfach als „The Agency“.

Ich liebe die Abkürzung, aber es ist irgendwie zu offensichtlich. Wenn jemand unter dem Radar arbeitet ist das Letzte was er möchte Aufmerksamkeit für eine Arbeit.

CooperSmith sagt:

Wie wäre es mit Office of Executive Services. Hört sich irgendwie kleiner an als Division.

Außerdem kannst du dann zu jemanden sagen: „Ich gehe jetzt in das Office (Büro)“

Office könnte funktionieren. TRAJAN hat recht damit das Division zu sehr wie ein militärischer Name klingt.

Peraion sagt:

Ich mag diese Idee wirklich. Es ist ein wirklich langweiliger Name und man kann alles Leugnen. Warum nennen wir es nicht das Census Bureau oder lassen sie eine Unterabteilung davon sein wie z.B. die Census Bureau Field Office? Alles in allem sammeln diese Leute doch auch Daten. Das ist wirklich eine sehr gute Idee und ich denke genauso wie du das es da eine Unterabteilung geben müsste um Verwechslungen mit dem realen Census Bureau zu vermeiden. Aber ich bin etwas besorgt das es nur eine Facette ihrer Arbeit (die „harte Datensammlung“) impliziert.

cmopatrack sagt:

Miscellaneous Research Committee - MSC (Insider nenne es "Maske") .

Neue Rekruten sind " Studentische Hilfskräfte " aka " Flunkies "

Gesellen sind " Research Associates " aka " Readers "

Meister sind "Document Writers " aka " Compiler "

Stationsleiter sind "Lead Researchers" aka "Librarians"

Das könnte auch funktionieren. Definitiv harmlos. Es wäre einfach einer intensiven Befragung dazu aus dem Weg zu gehen und es wäre eine einfache Möglichkeit seine Leute überall in- und außerhalb der UEE hinschicken zu können. Meine größte Sorge dabei ist das es dem Schiffshersteller MISC zu ähnlich klingt.

Kickforce sagt:

Statistical Analysis Department.

Das Klingt so langweilig und niemand wird sich die Mühe machen sie zu stören. Und weil man hier Statistiken erstellt hat man schon eine anspruchsvolle Entschuldigung warum man jede Art von Information einsehen muss. Die Abkürzung SAD macht es noch schlimmer. Man könnte die Agenten SADisten nennen. Aber besser nicht wenn sie zuhören.

Ich finde es könnte genauso wie mit der Census Idee funktionieren, aber dennoch wirkt es irgendwie zu eingeschränkt für das was sie tun.

JURISIDICITION / IHRE AUFGABEN

GiantSnark sagt:

Ich bin ein wenig wegen der Trennlinie zwischen der Division und dem Advocacy verwirrt. Die Advocacy ist grundsätzlich wie das FBI (Fokus auf Durchsetzung des Bundesrechts / Imperiale Gesetze, Untersuchung und Verfolgung von Inter-System-Verbrecher) und die Division ist mehr wie die NSA (Schwerpunkt auf Informationsgewinnung und Analyse im Hoheitsgebiet des Reiches)?

Was ist mit ausländischen Spionage Netzwerken (die CIA)? Wer macht in der UEE die Nachrichten - Sammlung und verdeckte Operationen außerhalb der Grenzen der UEE? Ist das die Division, Advocacy oder ist das eine dritte Gruppe?

Die Division ist für nachrichtendienstliche Operationen sowohl innerhalb und außerhalb der UEE zuständig. Der Senat (insbesondere die Mitglieder, die eingeweiht in der Existenz der Division sind)ist unersättlich in ihrem Hunger nach Informationen.

Mosern sagt:

Nur eine Frage. Ist die DES eine Exekutive die tatsächlich alles andere außer das Sammeln von Daten erledigt? (z.B. " Die Beseitigung " Doppel Agenten usw.) Oder wird diese Rolle von anderen Abteilungen übernommen?

Ja . Es gibt Mitarbeiter die innerhalb der Division damit umgehen können aber sie würden auch wahrscheinlich Außenstehende anheuern um so etwas zu tun.

DIE MITARBEITER

In den Posts fanden ja einige, dass sich der Namen“ Sammler“ für die Mitarbeiter irgendwie nicht gut anhört. Sie machten auch einige gute Vorschläge dazu. Es ist genauso wie bei dem Namen des Büros, er soll nicht so offensichtlich aber dennoch einschüchternd wirken sobald man ihn hört. Ich habe versucht mich etwas in die Richtung von „La Femme Nikita“ und „The Professionals“ oder an „Gragoyles“ von Snow Crash zu orientieren. Wie auch immer...lasst uns zu den weiteren Vorschlägen kommen.

Chromasphere sagt:

Sehr interessant . Also ist diese Agentur eine Datensammel- Auswertungs- und Verteiler Gruppe. Ich würde die Mitarbeiter Techniker nennen, weil sie alle Daten Sammeln, auswerten und dann an die Strafverfolgungsbehörden weiter verteilen.

Ich mag Techniker aber Sengar hat ein gutes Argument gebracht in dem er sagte, dass sich das irgendwie zu technisch anhört.

IceVamp says:

Ich bin nicht so richtig überzeugt von den internen Agentenbezeichnungen. Es hört sich nicht Spaceig genug an. Wie wäre es mit „Compiler“?

Die Compiler könnten für die Analysten arbeiten. Aber ich glaube für die Außendienstmitarbeiter passt der Name nicht.

Anzig sagt:

Sammler hört sich nicht wirklich nach Regierung an. Aber wie wäre es mit „Travel Agency“ (Reisebüro)?

Wie IceVamp's in seiner Einleitung sagte:

„Was machst du für die Regierung“? Ich arbeite bei der „Division Of Executive Services“ und helfe anderen Mitgliedern der Regierung wenn sie in unsere Gegend reisen und Hilfe benötigen.

Damit könnte man einiges assoziieren.

match sagt:

Wie wäre es mit „Accountants“ (Bilanzprüfer/Steuerberater) ? Sie werden oft übersehen sind aber normalerweise in sensible Daten eingeweiht. Ich mag auch „Division“ als Name. Imperator Messer persönlich könnte diese Gruppe „Befördert“ haben um die verschiedenen Arme der Regierung voneinander getrennt und in einer Abhängigkeit zu ihm zu halten.

Während es für die Außendienst Mitarbeiter durchaus Sinn machen würde (sie betreuen Accounts = sie betreuen menschliche und Alien Angelegenheiten) mache ich mir doch Gedanken ob „Accountants“ (Bilanzprüfer/Steuerberater) nicht zu irreführend ist.

So nach all dem werfen wir einen Blick auf den geänderten Eintrag für den zivilen Geheimdienst. Wir nennen ihn nun „Office of Executive Services“ aka OES.

OFFICE OF EXECUTIV SERVICES AKA OES

AUFGABEN

Lange hinter einem harmlosen Namen in den labyrinthartigen Eingeweiden des Senats Budget versteckt, ist die OES verantwortlich für die Sammlung, Analyse oder Verwertung von Informationen und Erkenntnissen zur Unterstützung der Strafverfolgungsbehörden, der Imperialen Sicherheit, Verteidigung und der Außenpolitischen Ziele.

Dieses passiert in vielfältiger Form und fängt bei der Kommunikation an und geht über den Objektschutz, der Gegen Spionage so wie Geheim Operationen bei außerirdischen Zivilisationen. Die OES nutzt ihre Agenten für Missionen innerhalb und außerhalb des Imperiums.

GESCHICHTE

Da es nie öffentlich bekannt gegeben wurde, kann auch niemand genau sagen wann die OES gegründet wurde. Zum ersten Mal wurde die OES im Archiv des Senats bei einer Unterausschusssitzung im Jahre 2794 erwähnt. Aber den ersten Hinweis zu einer möglichen OES Aktion gab es schon sechs Jahre früher. Als im Jahr 2788 Nathan Warrick, der Advocacy Sektions Chef im Terra System, dem Senator Akari dabei half ein Treffen mit den Xi'An zu organisieren. Aus diesem Treffen ging der Kray / Akari Vertrag hervor der die Spannungen mit den Xi'An beendete und gleichzeitig das Ende der Messer Ära einleitetet. Nach diesem Vorfall verließ Warrick die Advocacy und verschwand. Nach dem Fall Messer's tauchte Warrick wieder auf und wurde Berater im Mitarbeiterstab Akari. Kurz danach wurde er in der Senats Unterausschusssitzung im Jahr 2794 zum ersten Direktor des neuen Office of Executive Services (OES) ernannt.

AUFBAU

Aus Angst vor einem neuen Despoten wollte der Senat sicherstellen, dass sie über die Stimmung der Menschen und der anderen Zweige der UEE informiert sind. Die Office of Executive Services wurde dazu aufgestellt nicht nur die Öffentlichkeit sondern auch das Militär und sogar die Advocacy zu infiltrieren. Der Senats Unterausschuss für Innere Bewertung ist für

das Budget und die Kontrolle der Exekutive der OES verantwortlich.

Ich möchte nochmals betonen, dass der Name für diese Spionage Organisation absichtlich so Designed wurde das er sehr harmlos klingt.

MITARBEITER

Die OES Agenten im Außendienst rekrutieren neue Mitarbeiter innerhalb und außerhalb der UEE um den Senat rechtzeitig vor potentiellen Krisen oder vor wachsenden Bedrohungen gegenüber der Sicherheit des Imperators zu informieren. Sobald die neuen Mitarbeiter rekrutiert sind fangen sie damit an Informationen zu sammeln und sie an die OES Analysten weiterzugeben.

Nicht einmal das Aufsichts- Komitee hat eine Ahnung wie die neuen Mitarbeiter angeworben werden. Eine ihrer Stärken ist das jeder ein Agent der OES werden kann, da man weniger Wert auf körperliche Fitness sonder mehr auf die Persönlichkeit der Agenten legt. Sie wollen anpassungsfähig, intuitive und intelligente Menschen, die in der Lage sind präsent zu sein aber nicht bemerkt oder zumindest bald wieder vergessen zu werden.

BEWUSSTSEIN

Die Existenz der OES ist immer noch ein großes Geheimnis. Der Imperator, das Militär und die Advocacy sind sich bewusst, dass der Senat eine geheime Agentur zu seiner Verfügung hat. Aber durch wilde Vermutungen und unzuverlässigen Quellen können sie nicht genau lokalisieren wo die OES ist und wer dafür verantwortlich ist. Außerdem sind Mitarbeiter die innerhalb dieser Organisationen eingebettet sehr gut darin "Suchen" die vielleicht erfolgreich sein könnten rechtzeitig zu stören.

Man kann auch nicht sagen, dass die OES allen Senatoren bekannt ist. Die Senatoren müssen mehrere Amtsperioden hinter sich haben bevor sie über die Existenz der OES informiert werden.

In der Öffentlichkeit gibt es viele Gerüchte über die Spione des Senats. Einige haben unwissentlich für die OES gearbeitet aber durch die OES „Prime Directive“ (man muss immer alles leugnen können) die es seit ihrer Gründung gibt, wurden sie nie erwischt.

Das war es. Vielen Dank für die Beteiligung von euch allen. Wie immer könnt ihr Kommentare unten Kommentare dazu posten. Wie wir bereits erwähnt haben, wird der „Writers Guide“ eine Pause einlegen, aber wir bringen für euch in der Zwischenzeit einige brandneue Serien ins Star Citizen Universum....also bleibt dabei und vor allem schreibt weiter.

Bis zum nächsten Mal ...

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

Original: Writer's Guide: Part Thirteen