

JUST NEWS

AUSGABE 3
FEBRUAR 2011

UNITED INDUSTRIES

Ein exklusiver Bericht von Markus Heitz!



Markus Heitz'
JUSTIFIERS

JUSTIFIERS UND GESCHÄTZTE SYMPATHISANTEN,

die dritte Ausgabe der JUST News, und dieses Mal liegt der Schwerpunkt auf einem der "Bösewichte" - aber unter uns gesagt: Welcher Konzern ist wohl nett?

United Industries verdient einen intensiveren Blick, zumal auch der UI-Sonderermittler in einer meiner Kurzgeschichten erscheint, die in den Romanbänden enthalten sind.

Daran ist ebenso zu erkennen, wie die Strukturen angelegt sind und wie ein Konzern tickt. Jedenfalls wenn er zu den ganz Großen gehört.

Damit ergeben sich völlig neue Kampagnen, wie beispielsweise: Die Gruppe gehört zur Abteilung Transport&Verkehr und muss ein neues Raumschiff besorgen, indem es die Buchhaltung durch geschickte Zahlenmanipulation austrickst und ... äh ... nein. Doch nicht... oder?

An dieser Stelle möchte ich mir ganz herzlich bedanken – bei allen, die den Weg zu Justifiers gefunden haben und sich ins Universum stürzen.

Uns ist natürlich bewusst: Wo sich die Anfänger darüber freuen, dass es schnell und einfach zu spielen ist, melden sich die versierten Rollenspieler und hätten gerne "mehr Regeln", im weitesten Sinn.

Wir arbeiten daran, in nicht allzu ferner Zukunft mehr Komplexität einzubauen, um auch diesen Ansprüchen gerecht zu werden. Die JUST News werden es dann verkünden.

Mittlerweile ist auch der erste Band des Comics von New Ground Publishing erschienen und visualisiert die Welt der Justifiers weiter, natürlich mit ein paar künstlerischen Freiheiten. Dennoch gefallen mir die Bilder von Hannes Radke gut. Wie es mit den Comics weitergeht, hängt auch von der Resonanz ab. Möglich ist, dass New Ground Publishing eigene Geschichten entwickelt. Mal schauen, was die Zukunft so bringt.



Photo: Bernd Schuhmacher - www.ahnur.de

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestrasse 11, 65529 Waldems

Redaktion: André Wiesler

Cover: Che Rossié

Zeichnungen: Che Rossié, Karsten Schreuers

Grafiken: Christian Lonsing

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christoph Hardebusch, Markus Heitz, Markus Plötz, André Wiesler

Satz & Layout: Christian Lonsing

Lektorat: Christian Lonsing

Die JUST-News kann unter www.justifiers-spiele.de abonniert oder einzeln heruntergeladen werden.

© 2010 by Markus Heitz vertreten durch AVA international GmbH

www.ava-international.de

Justifiers® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Markus Heitz. Verwendung durch Ulisses Spiele GmbH erfolgt mit freundlicher Genehmigung.

Das Markus Heitz' Justifiers Abenteuerspiel © 2010 by Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Markus Heitz.

Die Ulisses Universalregeln und die nicht auf Justifiers basierenden Konzepte und Texte sowie Illustrationen und Layout © 2010 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung des Verlags ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Dann wünsche ich viel Vergnügen mit United Industries und den kommenden Karrieren in den verschiedenen Abteilungen. Militante Buchhalter, das wäre doch was!

Es grüßt
Markus Heitz

BÖSE IST, WER BÖSES TUT

Wenn man den durchschnittlichen Passanten auf der Straße (oder auf der Raumstation) fragt, wer die „Guten“ sind, wird man selten als erste Antwort „die Justifiers“ hören. Immerhin vertreten diese Einheiten meist mehr oder weniger skrupellos die Interessen ihres Konzerns. Natürlich gehen die Justifiers der Spieler mit höheren ethischen Ansprüchen an ihren Job heran, aber auch sie sind keine Chorknaben.

Wenn man allerdings fragt, wer die „Bösen“ sind, dann hört man einen Namen besonders oft: **United Industries**. Dieser Konzern ist bei den Massen zurecht unbeliebt und eignet sich auch im Spiel großartig als Widersacher. Warum das so ist, und was es mit UI sonst noch so auf sich hat, hat **Markus Heitz** höchstpersönlich für diese dritte Ausgabe der JUST News niedergeschrieben. Viel Vergnügen damit!

André Wiesler



NEUES AUS DER WELT DER ABENTEUERSPIELE

Die Arbeiten am kommenden Band *Mystery* sind abgeschlossen und der Band ist seit einiger Zeit im Layout, die Veröffentlichung rückt also unaufhörlich näher. Ohne zuviel zu verraten, darf ich versprechen, dass *Mystery* das Justifiers-Abenteuerspiel in jeder Beziehung ausbaut und auch erzählerisch ganz neue Wege eröffnet.

Aber wer rastet, der rostet, und Rost wird vom Buyback abgezogen, darum sind wir bereits fleißig dabei, den dritten Justifiers-Band zu erstellen. Er wird unter anderem diverse kürzere Missionen beinhalten. Es bleibt also spannend!



E- DOSSIER
ÜBER
UNITED INDUSTRIES
EINE VERBRECHERISCHE ORGANISATION

ZUSAMMENGESTELLT VON BOPPIN' A

.... KOMMENTIERT UND ERGÄNZT VON USERN

DOWNLOAD ÜBER STELLARWEB, FREIER READ-ZUGANG

+++ KEIN ANSPRUCH AUF VOLLSTÄNDIGKEIT ODER 100 PROZENT RICHTIGKEIT +++

--- ACHTUNG! ENTHÄLT MUTMASSUNGEN ---

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Möchte an der Stelle schon mal darauf hinweisen, dass sowohl Mutmaßungen und unvollständige beziehungsweise falsche Informationen mehr Menschen auf dem Gewissen haben als alles andere.

>>> Kommentar Boppin' A: Klugscheißer!

>>> Kommentar DoktorAllwissend: Aber mit Recht.

PUNKT 1: DAS BISSCHEN AN OFFIZIELLEM

Zur Einstimmung aus dem offiziellen Eintrag im *StellarWebWiki*:

„(...) Gegründet wurde United Industries kurz vor dem Beginn des zweiten Konzern-Kriegs. Im Jahr 2293 führte die steigende Zahl von sogenannten feindlichen Übernahmen zu einem erhöhten Bedarf von Waffen und Panzerung. (...)“

>>> Kommentar User Ototo: United Industries machte unglaubliche Gewinne, weil sie ihre Produkte an jeden verkauften!

>>> Kommentar User Futon: Logisch. Clevere Jungs: Die Waffenfabriken der anderen Konzerne gehörten zu den ersten Opfern im Verlauf der „feindlichen Übernahmen“.

>>> Kommentar User Lemanns: Feindliche Übernahme ist ein titanosteifer Euphemismus! Krieg will ja keiner mehr sagen, weil es so unkaufmännisch klingt.

Aus dem offiziellen Eintrag im *StellarWebWiki*:

„(...) Die Unternehmen Vickers, Heckler&Koch sowie Steyr schlossen sich daher zusammen und rangierten unter dem neuen Namen UNITED INDUSTRIES. Das Unternehmen Aries One, bekannt für die Herstellung der gleichnamigen Kampfrüstungen, lehnte einen Anschluss an UI ab. (...)“

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Was nicht erwähnt wird – Aries One wurde danach Opfer verschiedener Angriffe, also *feindlicher Übernahmeveruche*, die sie jedoch alle zurückschlagen konnten. Nicht umsonst verbindet Aries One und UI

seitdem eine herzliche Abneigung. Wo immer Ari-
es One die Gelegenheit bekommt, UI auszustecken,
wird der Konzern es nutzen.

>>> Kommentar User User2: Habe gehört, dass
Smith&Wesson sowie Colt ebenfalls geschluckt wor-
den sein sollen.

Aus dem offiziellen Eintrag im *StellarWebWiki*:

*„(...) Das Unternehmen verfügt über neun eigene Fa-
brikationswelten im unmittelbaren Umfeld; das Haupt-
quartier ist auf Rogue angesiedelt, einem ungastlichen
Planeten, der um eine Sonne im Orion-System kreist.
(...)“*

>>> Kommentar User Futon: Ich komme nur auf sieben. Weiß jemand die anderen
zwei?

>>> Kommentar User Lemanns: Also, ich kenne Marshall, Canus, Vulpus Dann
sind da noch Gauge, Hotbeams, Frigga und Hardcase. Carturo, glaube ich. Und Rogue
eben.

>>> Kommentar User Futi: Carturo? Never! Da sitzen doch die Affen von TTMS.

>>> Kommentar User Ototo: Nein, auf Carturo sitzt Mana, und da würde ich an
eurer Stelle nicht landen, sonst werdet ihr direkt in die Nahrungsmittelproduktion mit
eingebunden. Aktiv. Die Church versteht keinen Spaß, wenn man auf Planeten landet,
die ihrer Firma gehören.

>>> Kommentar User Qing: Ich glaube, der letzte Planet, der noch fehlt, ist Bat-
tery. Btw. Carturo ist von Mana umbenannt worden in PetrusII. Und dann haben
sie noch einen Sack Planeten weiter weg. Wie die meisten anderen auch. Aber dazu
braucht man ein Sprungtriebwerk, sonst dauert die Reise durch die TransMatt-Portale
zu lang.

>>>Kommentar DoktorAllwissend: Ich habe gehört, dass es TransMatt-Geräte gibt,
welche die Reisezeit für ein Lichtjahr von einem Monat auf eine Woche reduzieren.

Aus dem offiziellen Eintrag im *StellarWebWiki*:

*„(...) Da United Industries selbst neutral blieb, schaffte der Konzern es, mehrere kleinere
Unternehmen zu absorbieren und sich damit eine gesunde Basis zu etablieren. (...)“*

>>> Kommentar User Justitia: Bei Thor und Zeus! Es war ja wohl eher so, dass kein
anderer Kon sich getraut hat, die UIs in die Auseinandersetzungen einzubeziehen und
sich selbst von den Waffenlieferungen abzuschneiden.

>>> Kommentar User User2: Ich habe gehört, dass eine Spezialeinheit der UIs
beim Vorsitzenden von AmmoInc ins Schlafzimmer spaziert ist, ihm seine Tochter
und seine Alte gezeigt haben, denen sie Sprengsätze an den Kopf gebunden hatten, um



eine Sondersitzung des Vorstands zu erzwingen. Zwei Tage danach wanderte Ammo mit Geld und Fabriken an UI. So ein Zufall.

>>> Kommentar Justitia: Stimmt es, dass die Tochter danach ums Leben gekommen ist?

>>> Kommentar User User2: Ihr Name war Clara-Marlene Doshanku, und sie ist nach der Sache zu den Terroristen von Anti-Kon gegangen, um Anschläge gegen UI zu planen. Aber angeblich hat man sie erwischt. Oder besser gesagt: Justifiers von UI haben sie erwischt. Schade. Sie sah gut aus.

>>> Kommentar User Justitia: Du willst damit aber nicht sagen, dass es um eine *hässliche* Frau nicht so schade gewesen wäre?

>>> Kommentar User User2: logoff ...

Einige Dinge von dem, was man im StellarWebWiki liest, stimmen sicherlich. Ebenso einige der Kommentare ...

PUNKT 2: UNITED INDUSTRIES – EIN MEGA-KONZERN

Über den Aufbau und die Strukturen von United Industries kann manches gesagt werden, was in ähnlicher Form auf so ziemlich alle Konzerne zutrifft. Er dient als gutes Exempel für die Wirtschaft im Jahr 3042.

Tatsächlich gehört UI, bei aller Jugendlichkeit, zu den *Mega Corporations*, den ganz großen Mega-Konzernen wie auch Tau Ceti Prime, Enclave Limited, STPD Engineering sowie B'Hazard Mining und Knowledge Alliance.

United Industries ist eigenständig, was bedeutet: Es gehört keinem Staat und keinem Forschungskonsortium an.

>>> Einschub: Die Begriffe „Konzern“ oder „Unternehmen“ oder „Konsortium“ sind bei den so genannten „Megas“ nicht richtig treffend. Sie bedeuten auf ihren eigenen Planeten Macht, Recht und Gesetz. Tatsächlich stellen sie auf ihren Welten alles, von den Ordnungskräften bis zu den Infrastrukturen. Einschub Ende <<<

Es gibt das Gerücht, dass einige der Großen eigenständigen Mega-Konzerne, allen voran die TTMS, danach streben, eine Art Zwischenform anzunehmen, irgendwo zwischen Staat und Unternehmen, um weitere Vorteile zu erlangen.

>>> Kommentar Justitia: Es gab letztes Jahr ein entsprechende Eingabe an die Vereinigten Humanen Raumfahrnationen. Der Deckmantel war eine rechtliche Absiche-

rung, aber wir wissen doch alle, dass es den Konzernen darum geht, Staatsmachtansprüche erheben zu können.

>>> Kommentar User2: Ah, ich habe warnende Stimmen aus der Vorstandsetage gehört! Denn: Wäre ein *Konzern* plötzlich ein *Staat*, könnte man ihm den Krieg erklären ... Spannend, oder? Ich fände das gut.

>>> Kommentar User Qing: Ich bin dabei!

Auch die Inbesitznahme eines Planeten wäre für sie rechtlich einfacher und vor allem verbindlicher - vom Eingehen von Bündnissen mit Staaten einmal ganz abgesehen.

Solche ambitionären „Visionen“ sind der Horrorgedanke eines jeden echten Liberalen und Anti-Monopolisten.

Dazu kommt das Staatsgebaren der Mega-Unternehmen, die genau wissen, dass sie bereits heute die Regierungen kleinerer Erdstaaten durch einen bezahlten Putsch stürzen und die Kontrolle übernehmen könnten. Einfach so.

>>> Kommentar Justitia: In manchen kleineren beziehungsweise ärmeren Ländern, die bei der Verteilung von Wohlstand, *Ancients*-Ruinen und ahumanen Artefakten hinten runtergefallen sind, sollen angeblich alle Ministerposten bis hinauf zum Staatschef in der Hand von Konzernen sein.

>>> Kommentar Ototo: Und diese Länder entsenden wiederum ihre Vertreter in die verschiedensten politischen Gremien für Erde und All. Sieht man die Zusammenhänge?

+++explizite Mutmaßung: Folgende Landesregierungen befinden sich in der Hand von UI: Tschechien, Ungarn, Türkei.

>>>Kommentar User2: Ich weiß, es glaubt mir keiner, aber ich denke, dass die Deutschen ebenso in der Hand der Uis sind! Die letzten Gesetzesverabschiedungen sprechen doch eine deutliche Sprache. Und ich habe gehört, dass es ein Treffen zwischen den Machern bei SternenReich und hochrangigen UIs gab.

2A: DER VORSTAND

Der Vorstandsvorsitzende heißt Eduard Gotthilf, seine beiden Stellvertreter sind Micaela Roubalskaya und Carl Sheffield. Sie bilden den Kopf der Unternehmensleitung und werden von den Aktienanteilmehrheitseignern eingesetzt.

Eduard Gotthilf ist 53 Jahre alt und das, was man einen Lebemann nennt. Verheiratet ist er nicht, aber man sagt ihm verschiedene Affären nach. Er ist groß, schlank, hat kurze schwarze Haare und trägt niemals etwas von der Stange. Er mag Football und Lacrosse, hat eine Vorliebe für teure Rotweine und Armbanduhren. Geboren wurde er auf Rogue, wo er auch heute noch lebt.

>>> Kommentar User Unknown: Man sagt, er hätte was mit einer Beta-Hybridin, also einer Tussy, die halb Mensch, halb Beta ist. Wenn DAS stimmt, mein lieber Herr Gesangsverein, dann ist die Kacke am Dampfen!

>>> Kommentar User Mein lieber Herr Gesangsverein: Die Kleine heißt Greta und arbeitet auf Vulpus als Hoteldame. Ich habe ein Bild von ihr gepostet.

>>> Kommentar User Cleaner: Scheiß Furry-Ficker!

Micaela Roubalskaya ist 50 Jahre und kommt aus der Global City Sankt Petersburg. Sie ist Single aus Überzeugung und bevorzugt Designerkleidung in grau und beige, die sie sich in Modeschauen aussucht. Sie ist für eine Frau recht groß, mit einer sportlichen Figur, zu der ihre Glatze passt. Über ihre Vorliebe, Hobbys und sonstigen privaten Dinge ist nichts bekannt. Sie hat ihren Hauptwohnsitz auf Rogue und eine Wohnung in Sankt Petersburg.

>>> Kommentar User Justitia: Ich habe gehört, dass sie 281 Paar Schuhe besitzt. Tatsache ist, dass sie niemals, und ich betone niemals(!), mit dem gleichen Paar in der Öffentlichkeit gesichtet wird.

>>> Kommentar User Mein lieber Herr Gesangsverein: Man sagt, dass ihre Autos, Flugzeuge und anderen Vehikel alle kleine Schuhschränke eingebaut haben.

Carl Sheffield ist jung, knappe 32 Jahre und ehrgeizig für zehn Männer. Mit 21 hat er ein Model, Carmen Maria Delores, geheiratet und mit ihr bis heute fünf Kinder in die Welt gesetzt. Er hat eine normale Figur, trägt einen Retro-Minipli mit passendem Schnurbart, dessen Enden bis ans Kinn reichen. Auch wenn er auf den ersten Blick billig wirkt, merkt man sehr schnell, dass er schlau und schnell ist. Seine konzerninternen Gegner hat er zügig kalt gestellt. Er engagiert sich sozial, ist Mitglied der Church of Stars und Laienprediger. Er lebt ebenfalls auf Rogue.

>>> Kommentar User Issi: Ein Vorzeigeschwiegersohn!

>>> Kommentar User Ototo: Bis auf den Bart ... *kotz*

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Ganz so clean ist Sheffield nicht. Bevor er mit 21 geläutert wurde, hat er ein wildes Leben gelebt: Drogen, Huren und Beta-Orgien, mehrere Anzeigen wegen Körperverletzung und Nötigung. Und sein Studium wurde finanziert von der Burschenschaft Faustus, ultrarechte Jungs. Wenn ihr mich fragt, hat da jemand eine Zeitbombe in Menschengestalt in den Vorstand von UI geschmuggelt.

Auf die Finger schaut ihnen dabei der Aufsichtsrat. Namentlich sind das Zelda McGuire, Iris Contaggio, Derek Ischmann, Quentin Underwood und Oleg Popinsky. Contaggio ist die Vorsitzende des Gremiums. Auch sie werden durch Mehrheitsbeschluss eingesetzt.

Diese Menschen bestimmen, was United Industries tut oder lässt und was die Aktionäre ihnen zur Vorgabe machen.

>>> Kommentar User Issi: Ich weiß, dass Sheffield und McGuire ebenso was miteinander hatten wie Roubalskaya und Popinsky. So viel zum Thema Kontrolle.

>>> Kommentar User User2: HAHAHA! Der sollte dann wohl POPPinsky heißen, oder?

Zelda McGuire ist Ende 40, verheiratet und hat drei Kinder. Sie ist unpräntiös und kommt aus der Betriebsprüfung des Konzerns. Sie lebt auf Canus.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Sie hat Verbindungen zur Gewerkschaft, heißt es, und plaudert schon mal ganz gerne, was so alles beschlossen wurde.

Iris Contaggio ist wohl die auffälligste Figur bei UI. Ihr genaues Alter kennt man nicht, man schätzt sie auf Ende dreißig. Sie trägt immer schwarz, meistens Lack oder geschnürte Sachen, und hängt der Bewegung der Neo-Gothics an, eine Gruppierung, die ihre Wurzeln in der Gothic-Bewegung des späten 20. Jahrhunderts hat. Angeblich ist sie mehrfach tätowiert und gepierct. Auch sie kommt aus dem Bereich Betriebsprüfung.

>>> Kommentar User User2: Quatsch! Die Schnalle kommt aus einer Spezialeinheit von UI! Es gibt Aufzeichnungen von ihr, wie sie perfekte Schieß- und Nahkampfübungen absolviert, dass einem SupraSoldier vor Bewunderung das Pippi aus den Augen läuft.

>>> Kommentar User Ototo: Jedenfalls gibt es eine astreine Personalakte von ihr. Aus der Betriebsprüfung.

>>> Kommentar User User2: Träum weiter. Contaggio ist im Aufsichtsrat, um zur Killerin zu mutieren, sobald sie ein Codewort hört. Ich bin mir sicher, dass Gotthilf sie eingeschleust hat. Denkt an mich, wenn es heißt, dass der Aufsichtsrat bis auf sie bei einem Attentat ums Leben gekommen ist.

>>> Kommentar User Church: Die Neo-Gothics sind arme Heidenkinder. Sie müssen zurück in den Schoß der Church, oder wir verdammen ihre Seelen mit Feuerkraft!

Derek Ischmann, ist Ende sechzig, sieht nett und harmlos aus. Er war früher mal Vorstandsvorsitzender und ein knallharter Geschäftsmann, dem man nachsagt, er besäße große Aktienanteile von UI. Keiner wird die Interessen des Konzerns mehr wahren als er. Er ist ein Familienmensch, seit 30 Jahren mit der gleichen Frau verheiratet, hat fünfzehn Kinder und jede Menge Enkel sowie Urenkel.

>>> Kommentar User Justitia: Stimmt genau. Dem ist nichts hinzuzufügen.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Doch. Angeblich ist er der Befehlshaber der geheimen Spezialeinheit von United Industries.

>>>Kommentar User User2: 15 Kinder??? Da hat aber einer Spaß gehabt ...

Quentin Underwood, 23 Jahre alt, ein Playboy und Beau mit herkömmlichem Äußeren und Glatze, war ein herkömmlicher Aktienbesitzer und ist von der Anteilsmehrheit hineingewählt worden. Weil er gewettet hatte: Sollte er an die Position gelangen, ließ er in der Versammlung verlauten, würde er seine Aktien verschenken. Tja - somit ist er seine Wertpapiere von UI zwar los, dafür sitzt er warm und weich auf einem Bündel Tois. Monat für Monat. Was seine Aufgabe ist, hat er bis heute nicht verstanden.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Täuscht euch nicht in dem Mann. Er hat einen Plan.

>>> Kommentar User User2: Und er lautet: Alle Weiber zu knallen, die ihm begegnen. Er denkt, er kann jede mit seiner Position beeindrucken.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Nein, das nicht. Doch, auch. Aber in erster Linie soll er für AriesOne spionieren, sagt man. Das erklärt die Anzahl von unerklärlichen Unfällen, die er bislang überlebt hat.

Oleg Popinsky ist DIE Besonderheit, wenn auch nicht körperlich: Er ist ein CoDriver, einer von den Personen, deren Verstand mit einer geisterhaften Lebensform verschmolzen ist. Somit liegt sein IQ bei 287 Punkten, und angeblich kann er Gedanken lesen – die perfekte Kontrollinstanz für den Vorstand! Ansonsten ist er klein geraten, trägt die Haare immer im Irokesenschnitt, der einen 90Grad-Knick aufweist, und immer nur weiße Anzüge mit einem passenden Helm, aus dem der Iro ragt. CoDriver sind eben merkwürdig – aber genial. Über seine Familie ist nichts bekannt.

>>> Kommentar User Ototo: Man sagt, dass Popinsky gar kein CoDriver, sondern einfach nur ein verdammt guter Schauspieler ist.

>>> Kommentar User User2: Nee, ist er nicht. Er ist ein Android. Einer von den Copy23-Dingern, die abgehauen sind. UI wird von den Maschinen bald übernommen!

>>> Kommentar User Justitia: Scheiße, kann jemand User2 mal bannen? Der nervt mit seinen unqualifizierten Kommentaren.

PUNKT 2B: DER GENERALDIREKTOR

Ihnen zur Seite gestellt ist Andrew W. Kowoldy, der Generaldirektor (*Chief Executive Officer, auch: CEO*).

Er wird von den Verwaltern, den sogenannten Gouverneuren, der insgesamt neun UI-Planeten gewählt. Sein Job ist es, die Zielvorgaben des Vorstands an die Produktionswelten zu koordinieren.

Ihm zur Seite steht für die here Aufgabe Triskela O'Bannon, seine persönliche Assistentin (*administrative assistant*), die als seine Nachfolgerin angesehen wird; dazu kommen diverse Abteilungsleiter (*senior vice president*) mit weiteren Assistenten (*vice president*).

Andrew W. Kowoldy ist ein klassisches Konzerngewächs: Er lebt für den Aktien-erfolg und ordnet sein Leben einzig UI unter. Er ist zum vierten Mal geschieden, und das mit zweiundvierzig, hat vier Kinder und zwei uneheliche. Er ist dürr, geradezu geisterhaft, aber ihn umgibt ein unerklärlicher Charme. Seit er die Position des CEO innehat, steigen die Umsätze des Unternehmens.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Man sagt, dass er mit Hilfe der Geheimdienstabteilung dicke E-Dossiers über jeden einzelnen der Gouverneure angefertigt hat. Er weiß genau, welche Knöpfe er drücken muss, um sie einlenken zu lassen. Das erklärt, warum es trotz seiner harten Linie kein negatives Votum in der Gouverneursversammlung gegeben hat.

>>> Kommentar User Justitia: Er stammt von der Erde. Aus einem Teil, der total verwüstet ist und der einmal das Mutterland der Vampire gewesen sein soll.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Justitia klingt gerade, als sei sie von User2 gehackt worden. Lass den Vampirscheiß, okay? Es gibt keine Vampire!

>>> Kommentar User AntiKon: Doch! *Konzerne* sind Vampire. Sie saugen die Menschheit aus! Nieder mit den Konzernen, es lebe die Verstaatlichung!

Triskela O'Bannon würde man als herbe Schönheit bezeichnen, die mit 56 Jahren ein recht hohes Alter für eine persönliche Assistentin hat. Allerdings hat sie eine lupenreine Karriere hingelegt, war nahezu in allen Abteilungen von UI und kennt alles und jeden. Sie ist in zweiter Ehe mit Sean O'Bannon verheiratet und hat gerade ihr erstes Kind zur Welt gebracht.

>>> Kommentar User AntiKon: Sie ist eine von uns! Wir haben sie eingeschleust, damit sie ----- *BEITRAG GELÖSCHT*

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Heute ist Tag der Idioten, was? Nein, sie ist bestimmt nicht bei der Terror-Organisation, aber ihr Mann ist einer der wichtigsten Gewerkschafter auf den Planeten Canus und Battery. Es stellt sich die Frage, wer für wen spioniert...

>>> Kommentar User Ototo: Das Kind ist aber von Kowoldy, habe ich gehört. Es gibt eine DNA-Analyse, die das belegt. Kann man sich runterladen im StellarWeb.

>>> Kommentar User User2: Jepp. Zusammen mit der Bauanleitung einer Collector-Rüstung, was?!

PUNKT 2C: DIE ABTEILUNGEN IM KONZERN

Es gibt interne Aufschlüsselungen innerhalb einer Abteilung. So zerfällt die Abteilung Forschung & Entwicklung in verschiedene Ressorts.

Das Ressort Erforschung beinhaltet beispielsweise die Zuständigkeit für die Justifiers und verfügt wiederum über eine eigene Trainingsabteilung, Nachschubabteilung und viele andere Abteilungen.

2c1: FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG

Diese Abteilung hat jeder Kon eingerichtet, und sie ist meistens sehr groß. Sie ist zuständig für die Auffindung neuer Ressourcen und deren Erschließung. Hat man das geschafft, geht es darum, Kosten zu sparen und Produkte noch billiger herzustellen, um wiederum mehr Profit zu machen.

Unterressorts sind unter anderem planetare Erkundung, Testreihen, Verbessern des Bestehenden etc..

2c2: BUCHHALTUNG

Gefürchtet, gefürchtet und nochmals gefürchtet. Jeder C wird verfolgt, jeder Toi abgerechnet und auf seinen Verbleib gecheckt. Die Mitglieder bekommen schon mal so unschmeichelhafte Namen wie *Toi-Gestapo*, und keiner kann jemand von der Toi-Gestapo wirklich ausstehen.

Unterressorts sind unter anderem verfügbare Konten, Eigenschuldkonten, Betriebsprüfung, Etatentwürfe.

2c3: VERKEHR & TRANSPORT

V&T sind in erster Linie zuständig für das Bewegen von Dingen und Daten, die nicht durch Leitungen oder den Äther verschickt werden sollen oder können.

Wenn Dinge von A nach B transportiert werden, geschieht das entweder mit eigenen Mitteln oder durch anderen Konzerne, wenn es günstiger und sinnvoller ist. Zur ihrer Aufgabe gehört es auch, das Beschaffen und Warten von TransMatt-Geräten zu garantieren.

Weitere Ressorts sind Beschaffung, Transport und Instandhaltung.

2c4: MARKETING

Die Mitarbeiter verkaufen den Kon und seine Produkte. Ohne sie ist ein Unternehmen nichts, gleichzeitig haben sie extreme Ansprüche, was die Mitarbeiter angeht. Kreativität auf Knopfdruck, harte Bandagen in Formulierung und im Auftreten gegen andere Kons.

Weitere Ressorts sind Public Relation, Produktevaluation und Marktanalyse.

>>> Kommentar User User2: Gibt denn hier keiner seinen Senf dazu?

>>> Kommentar User User2: Irgendwer?

>>> Kommentar User User2: Okay, dann ignoriert mich eben ...

PUNKT 3: DIE KOLONIEN DES KONZERNS

PUNKT 3A: WIE MAN EINE WELT ODER EIN SYSTEM REGIERT

Jeder Planet von UI wird von einem Executive Officer, den man auch Gouverneur nennt, verwaltet.

Er steuert wiederum alle Vorgänge auf dieser Welt, koordiniert und hat die planetaren Fäden in der Hand. Die Versammlung aller Gouverneure bestimmt den bereits erwähnten CEO. Sie können ihn auch absetzen, wenn er ihrer Meinung nach schlecht managt.

>>> Kommentar User AntiKon: Beschissene Feudalherren sind das! Ausbeuter und Vernichter von intelligenten Lebensformen.

Die Macht eines Gouverneurs hängt jedoch vom Einfluss in der Gouverneursversammlung ab.

Die Kolonie oder gar ein komplettes System wird direkt von ihm regiert, und wie schon erwähnt besucht er die Gouverneursversammlungen selten selbst, sondern schickt meistens einen Stellvertreter, oft seinen kommenden Nachfolger. Echte Versammlungen mit allen Gouverneuren sind selten. Es würde zu lange dauern, alle Gouverneure aus den Systemen zusammenzuholen. So muss der Stellvertreter in dessen Namen Rede und Antwort stehen.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Es gab bereits Fälle von Megalomanie solcher Gouverneure. Sie hielten sich in der Tat plötzlich für kleine Könige mit eigener Streitmacht und wagten den Aufstand gegen UI. Dass noch keiner gewonnen hat, dürfte kein Wunder sein.

>>> Kommentar User AntiKon: Bestes Beispiel: Adolfus Rouwen Dort, CEO des Planeten Gauge. Er wollte sein eigenes Reich ausrufen und hat es geschafft, die planetaren Gardeure auf seine Seite zu ziehen. Nach einem halben Jahr Terrorherrschaft ist die Kunde bis zum Vorstand gedrungen, und eine Sondereinheit hat sich auf den Weg gemacht. Aber Dort ist entkommen und verschanzt sich bis heute mit ungefähr viertausend Mann plus Ausrüstung auf Gauge. Er wartet, um sich eine der Kolonien unter den Nagel reißen zu können. Ist das nicht ein gutes Beispiel dafür, dass Konzerne zerschlagen werden müssen?

>>> Kommentar User User2: Es ist ein gutes Argument, dass man den CEOs Minibomben einpflanzen sollte, um sie jederzeit sprengen zu können.

Nach dem Gouverneur folgen seine Berater.

Da wäre zum einen der Kolonierat. Es handelt sich um eine Gruppe von zehn bis zwanzig Leuten, die als eine Art Kabinett fungiert. Sie haben keine legislative Kraft und werden alle vom Gouverneur selbst bestimmt. Daher stehen die Chancen sehr schlecht, dass es zu einem Dissens kommt.

>>> Kommentar User AntiKon: Da! Da steht es doch deutlich, wie lächerlich diese Mitbestimmung ist!

Zur Verfügung stehen ihm weiterhin zwei Rechtsmagistrate, die wiederum in zwei Gruppen aufgeteilt sind. Eine kümmert sich um das Zivilrechtliche, die andere um das Strafrechtliche. Jede Gruppe hat einen Vorsitzenden.

Natürlich muss sich auch ein Planet verteidigen können.

Dazu hat der Gouverneur eine kleine Armee zur Verfügung. Es handelt sich dabei um Gardeure plus einer Miliz, die aus Bewohner im aktiven Dienst und Reservisten besteht. Diese Armee kann nur vom Gouverneur oder in dessen Abwesenheit vom Kolonialrat (nur über persönliche Abstimmung) aktiviert werden.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Es muss angemerkt werden, dass die Bewohner nicht immer gleich damit einverstanden sind, sich an die Seite der Gardeure zu stellen. Nicht zuletzt sorgen die Gardeure mitunter selbst dafür, dass es zu Aufständen wegen ihrer Selbstherrlichkeit kommt.

>>> Kommentar User Justitia: Das ist korrekt. Auf Battery war es soweit, dass die Gardeur-Einheiten, die Polizeidienste übernommen hatten, komplett ausgetauscht werden mussten. Sonst hätte es eine Art Bürgerkrieg gegeben.

Dazu untersteht ihm eine kleine Gruppe von Crime Marshals und Sonderermittlern (siehe Ordnungskräfte), wenn es um die Verfolgung von Verbrechern auf dem Planet geht. Die Gardeure, die regulären Kräfte eines Konzerns, sorgen für Sicherheit und Ruhe. Sie übernehmen die klassischen Schutzpolizeiaufgaben.

>>> Kommentar User Ototo: Es gibt eine Legende unter den UI-Sonderermittlern: Phil Kalypso.

>>> Kommentar User User2: Klingt wie ein Pornodarsteller! Ich lach mich schlapp!!!

>>> Kommentar User Ototo: *Schlapp* im Zusammenhang mit *Porno* klingt wiederum passend. Egal: Kalypso hat nicht weniger als einhundertfünfzig Mordfälle bislang aufgeklärt. Zeig mir einen Pornodarsteller, der DAS hinbekommen hat!

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Eigentlich heißt er Phileas Kalimeropoulos, seine Freunde nennen ihn nur *Getter*. Und er ist ein Hybrid, also eine Mischung aus Beta und Mensch. Panter, soweit ich weiß, und auf den ersten Blick bemerkt man es auch nicht. Eine Spürnase im besten Sinn.

>>> Kommentar User Cleaner: Der verfickte Chim hat einhundertachtundvierzig Verdächtige *erschossen*. Der Typ ist ein Killer, der uns Menschen hasst! Ich hoffe, dass es ihn bald erwischt.

PUNKT 3B: PLANETEN IM BESITZ VON FREIEN MEGA-KONZERNEN

Wissen muss man Folgendes über Planeten von freien Mega-Konzernen: Sobald man einen betritt, unterliegt man dessen Rechtsprechung, wobei die gängigsten Strafen

beziehungsweise Straftaten einheitlich ausgesprochen werden. Faktisch sind solche Welten Privatbesitz!

Die Kon-Richter sind bekannt für ihre Willkür, Verteidiger für ihre Lustlosigkeit.

>>> Kommentar User AntiKon: Man sollte einfach alle diese Konzerne wegbomben! Ich meine, wer gibt ihnen das Recht, einen Planeten zu besetzen, wenn schon intelligentes Leben darauf existiert? Gehe ich in ein Haus, das schon jemand gehört, und kicke den Besitzer raus? Da wäre die Hölle los! Ich wünsche mir manchmal echt, dass eine Rasse auftaucht, die sich die Erde schnappt.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Es wird sich zunehmend der Terminus „Leihgabe“ durchsetzen, da bin ich mir sicher. Aber ändern wird das für die Ureinwohner nichts.

Die meisten Konzerne halten sich nicht lange mit Verhandlungen zu Strafgesetzen auf, es gibt automatisierte Schnellgerichte mit den generellen Kategorien:

Diebstahl (Minimum halbes Jahr Knast und/oder 5.000C, nach oben offen),

Raub (Minimum ein Jahr Knast und/oder 20.000C, nach oben offen),

Mord (Minimum fünf Jahre Knast und/oder 100.000C, nach oben offen),

Betrug (Minimum halbes Jahr Knast und/oder 10.000C, nach oben offen),

Sonstiges (Minimum: keines, Geldstrafe nach oben offen).

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Achtung! Es können Strafen kombiniert werden, sodass man sehr schnell bei hohen Beträgen und langen Inhaftierungszeiten landet.

>>> Kommentar User Justitia: Wir reden hier von Konzernplaneten. Welten im Besitz von Nationen unterliegen dem jeweiligen Recht des Heimatlandes – und da sind nicht wenige mit der Todesstrafe dabei. Erhöhte Obacht!

Bewährung wird nur im Zusammenhang mit bezahlter Zwangsarbeit für einen Konzern oder Verlängerung des Buy-Back (sofern man dem Konzern gehört) ausgesprochen.

Knast bedeutet gleichzeitig unbezahlte Zwangsarbeit auf dem fraglichen Planeten oder dort, wo gerade Not am Mann ist.

>>> Kommentar User User2: Ich kenne zwei Kumpels, die bei der Knastarbeit ums Leben gekommen sind. Dem einen ist ein Stein in der Mine auf den Kopf gefallen, und den anderen haben sie wegen einer Essensration erstochen.

>>> Kommentar User AntiKon: Die Würde des Menschen ist abgeschafft. Es ist zum Kotzen!

>>> Kommentar User User2: Hey, am besten kotzt du *dich* tot!

Das Zivilrechtliche verläuft nach ganz normalem Muster.

PUNKT 4: DIE WELTEN VON UNITED INDUSTRIES IN KÜRZERER ENTFERNUNG (BIS ZU 14 LICHTJAHRE)

I. DIE HAUPTWELT ROGUE

Executive Officer (Gouverneur): Darren Noss

System: Ross 614A

Welt: Rogue

Systemposition: 2

Anzahl der Monde: 9

Gravitation: 1G

Landmasse: 67%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 23 Stunden

Atmosphäre: dünn

Generelles Klima: wüstenhaft

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 3

Einwohner insgesamt: 84 Millionen

Autark: ja

Archäologische Funde: keine

Industrie/ Export: Metalle 22%, Fabrikation 67%

EINHEIMISCHE LEBENSFORM: KEINE

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevölkerungsstärke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: Rogue ist einer der ungastlichsten Planeten der Galaxie. Die Oberfläche wird von plötzlichen, unvorhersagbaren Sandstürmen heimgesucht, weswegen die ersten Kolonien auch unter der Oberfläche errichtet wurden. Das hat sich bis heute nicht geändert. Die Fabrikationshallen liegen ebenso unterirdisch und sind damit so gut wie uneinnehmbar.

>>> Kommentar User Justitia: Es gab mal den Versuch von Aries One, eine der Kolonien mit einem gezielten Raketenschlag zu eliminieren, aber das Angriffsschiff kam nicht mal bis in den Orbit. UI hat sie abgeschossen, das Wrack landete irgendwo auf Rogue. An Bord war allerdings ein Raketenprototyp von Aries One, und nach dem sucht UI heute noch.

>>> Kommentar User User2: Alles verglüht.

II. PLANET MARSHALL

Executive Officer (Gouverneur): Utara Ahern

System: Ross 614A

Welt: Marshall

Systemposition: künstlicher Mond von Rogue

Anzahl der Monde: -

Gravitation: 0,6G

Landmasse: 100%

PLANETENBESCHREIBUNG (ALLES WIRD KÜNSTLICH ERSCHAFFEN):

Tageslänge: 24 Stunden

Atmosphäre: normal

Generelles Klima: kühl

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 1

Einwohner insgesamt: 2,3 Millionen

Autark: ja

Archäologische Funde: keine

Industrie/ Export: Forschung und Entwicklung 100%

Einheimische Lebensform: keine

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevölkerungsstärke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: Marshall ist ein sehr großer Satellit. Er dient UI als Testbasis für fortgeschrittene Waffentechnologie und schließt eine der besten 0-G-Fertigungsstraßen mit ein. Durch die Rotation des Satelliten ist die Schwerkraft in seinem Innern null, im Außenbereich dagegen ein G; somit dient Marshall nicht nur als Test- und Herstellstellungsplattform, sondern auch als Übungsstation für die Weltraum-Gardeure von UI.

>>> Kommentar User Ototo: Außerdem sitzt da eine der geheimen Spezialeinheiten von UI. Von da aus gehen sie auf Missionen. Angeblich hat dieser Satellit in seinem Innern außerdem ein TransMatt-Portal, das größer ist als die herkömmlichen. Und schneller.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Kann ich bestätigen.

>>> Kommentar User User2: Ich nicht. Und ich war schon dort.

>>> Kommentar User Ototo: Ich weiß auch als was: Zielscheibe! Und sie haben dir mehrfach in den Kopf geschossen!

III. PLANET CANUS

Executive Officer (Gouverneur): Eric Pendergast

System: Sirius

Welt: Canus

Systemposition: künstlicher Mond von Rogue

Anzahl der Monde: 1

Gravitation: 1G

Landmasse: 37%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 25,4 Stunden

Atmosphäre: normal

Generelles Klima: kühl

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 5

Einwohner insgesamt: 187 Millionen

Autark: ja

Archäologische Funde: keine

Industrie/ Export: Holz 47%, Fleisch und Häute 23%, Dienstleistungen 15%, Edelmetalle 8%, Sonstiges 7%

Einheimische Lebensform: keine

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevölkerungsstärke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: -

>>> Kommentar User CaptainFuture: Seht ihr es? Es gibt durchaus Besonderheiten, sie werden nur verschwiegen! Die Häute, die sie von dort exportieren, stammen von einer einheimischen Lebensform, die sie nahezu ausgerottet haben, und nicht von einer speziellen Züchtung, wie sie uns glauben machen wollen. Es wurden mehrere Gutachten vernichtet, die bewiesen hätten, dass die Lebensform intelligent ist und mit uns kommunizieren möchte. UI hat Genozid angerichtet!



IV. PLANET VULPUS

Executive Officer (Gouverneur): Evelin Omar

System: Sirius

Welt: Vulpus

Systemposition: 9

Anzahl der Monde: 2

Gravitation: 1G

Landmasse: 34%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 29,25 Stunden

Atmosphäre: sehr dicht

Generelles Klima: arktisch

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 9

Einwohner insgesamt: 90 Millionen

Autark: ja

Archäologische Funde: keine

Industrie/ Export: keine

Einheimische Lebensform: Basalia (menschlich)

Technologiestatus: unbestimmt

Bevölkerungsstärke: unbestimmt

BESONDERHEITEN: Die Basalia sind eine Rasse von humanoiden Wassersäugetieren, die ein wenig an Seehund-Betas erinnern. Sie können nicht sprechen, dafür sind sie aber hochgradige Telepaten und sehr scheu, was es schwierig macht, sie zu beobachten und mehr über sie zu erfahren – gerade unter arktischen Bedingungen. Sie scheinen eine Stammesstruktur zu haben, aber dazu gibt es widersprüchliche Angaben.

Zwar gibt es keine archäologischen Funde auf Vulpus, aber Artefakte und Aufzeichnungen der Basalia geben einen Hinweis darauf, dass es durchaus unterseeische Siedlungsstrukturen geben könnte, die nichts mit den Basalia zu tun haben.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Ich habe gehört, dass Aries One bereits ein Team auf Vulpus hat, das sich mit den Basalia in Verbindung gesetzt hat. Könnte sein, dass Aries One am Ende mit den Diamanten nach Hause geht und UI nur das Eis behalten darf.

>>> Kommentar User Justitia: Die Basalia, sagt man, sind eine Wildform der Beta-Humanoiden. Es gibt Wissenschaftler, die behaupten, dass die Ancients die Basalia entworfen hätten. Vor den Konzernen.

V. PLANET FRIGGA

Executive Officer (Gouverneur): Fred Marcus III. Assante

System: Tyrell

Welt: Frigga

Systemposition: Mond von Freya

Anzahl der Monde: -

Gravitation: 0,8G

Landmasse: 46%

PLANETBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 9,2 Stunden

Atmosphäre: dünn

Generelles Klima: kühl

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 1

Einwohner insgesamt: 14.000

Autark: nein

Archäologische Funde: 1

Industrie/ Export: keine

Einheimische Lebensform: keine

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevölkerungsstärke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: Friggas einziger Ausgrabungsort ist ein einziges Rätsel. Auch wenn das gefundene Material mit dem übereinstimmt, was man bei anderen Ancient-Ausgrabungen gefunden hat, so weichen Design und Architektur von allen anderen Stätten ab.

Das legt die Vermutungen nahe, dass dieser Ort entweder eine besondere Funktion besaß oder von einer anderen ahnenhaften Rasse erreicht wurde, die ähnliches Wissen besaß.

>>> Kommentar User User2: Ich weiß, ich weiß, mich kann keiner hier leiden, aber ich muss anmerken, dass es eine dritte Theorie gibt. Bitte, nicht hauen: Es ist eine Falle! Errichtet von den Ancients, den Uralten oder Ahnen, um ihre Feinde anzulocken.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Ausnahmsweise hat User2 Recht. Zumindest ein bisschen. Professor Cryton hat angeblich den Beweis erbracht, dass die Hieroglyphen auf eine Art Bombe unter der Fundstätte hinweisen. Je mehr auf den Symbolen herumgedrückt wird, desto größer die Wahrscheinlichkeit, dass das Ding hochgeht.

>>> Kommentar User User2: Es soll sogar die Stabilität des Planeten gefährden!
Eine Magmabombe, eine Kernschmelze, im wahrsten Sinne. Und dann -badaboom-
reißt es Frigga auseinander!

>>> Kommentar User AntiKon: Yeah! Hoffentlich passiert das bald!

VI. HARDCASE

Executive Officer (Gouverneur): Walter deNisse

System: Epsilon Eridani

Welt: Hardcase

Systemposition: 3

Anzahl der Monde: 3

Gravitation: 1G

Landmasse: 55%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 23 Stunden

Atmosphäre: normal

Generelles Klima: warm

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 19

Einwohner insgesamt: 340 Millionen

Autark: ja

Archäologische Funde: keine

Industrie/ Export: Produktion 65%, Nahrungsmittel 20%

Einheimische Lebensform: keine

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevölkerungsstärke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: Das Klima ist nahezu paradiesisch! Man könnte Urlaub machen, wenn UI das erlauben würde. Aber da hier die Fertigungsstraßen für die Handfeuerwaffen jeglichen Kalibers stehen, lässt der Konzern niemand auf diese kleine Perle. Da ist es aber kein Wunder, dass sich die Freiwilligen nur so stapeln, um nach der Arbeit an den Stränden auszuspannen.

>>> Kommentar User Justitia: Auf keinem Planeten ist die Dichte von Betriebspionieren höher als hier, weil es recht einfach ist, sich unter die vielen Menschen zu mischen. Ein Problem, das UI nicht in den Griff bekommt.

>>> Kommentar User User2: Ich schon wieder. Hört mal, es soll da auf Hardcase was leben, im Wasser, das jede erdenkliche humanoide Form annehmen kann. Stimmt das, Dok?

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Es gab einen Vorfall im Jahr 3031 am Strand von Potonga. Ein Paar hat beobachtet, dass sich ihnen ein Mann näherte, der zuerst aussah wie der Freund des Mädchens und nach zwei Schritten wie das Mädchen aussah. Sie dachten zuerst, es sei ein Scherz, aber dann wurden sie von dem Wesen attackiert. Danach ist es ins Meer verschwunden.

>>> Kommentar User Ototo: Man spricht von einem fehlgeschlagenem Experiment.

>>> Kommentar User User2: Nö. Ich sage, dass es die Rache des Planeten ist.

VII. BATTERY

Executive Officer (Gouverneur): Maria Oleninczak

System: Luyten 726-8

Welt: Battery

Systemposition: 6

Anzahl der Monde: 2

Gravitation: 0,8G

Landmasse: 10%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 19,5 Stunden

Atmosphäre: dünn

Generelles Klima: feuchtkühl

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 1

Einwohner insgesamt: eine Million

Autark: ja

Archäologische Funde: keine

Industrie/ Export: 100% Herstellung

Einheimische Lebensform: keine

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevölkerungsstärke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: Man nennt ihn auch den „WetPlanet“. Es regnet entweder oder die Gischt wird vom Wind auf das bisschen Land getrieben, das nahe des Äquators auf den Wogen zu treiben scheint.

Das Wasser ist auch der Grund, weswegen sich UI den Planet gesichert hat: Es ist hochgradig mineralienhaltig, was für die Herstellung von Laserwaffenbatterien eine gewisse Rolle spielt. Es geht das Gerücht, dass UI aus dem Wasser ein Destillat erstellt, mit dem man eine Batterie leistungsfähiger machen kann. Die Größe der Batterie spielt dabei keine Rolle.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Es kam bereits zu mehreren Unfällen mit der aggressiven Substanz. Aber die Forschungen gehen weiter.

VIII. GAUGE

Executive Officer (Gouverneur): Karl Maria von Webber

System: Ross 128

Welt: Gauge

Systemposition: 3

Anzahl der Monde: 1

Gravitation: 1G

Landmasse: 41%

PLANETBESCHREIBUNG:

Tageslänge: 45 Stunden

Atmosphäre: normal

Generelles Klima: heiß

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 2

Einwohner insgesamt: 12 Millionen

Autark: nein

Archäologische Funde: 2

Industrie/ Export: Herstellung 80%, Glas 15%, Diverses 5%

Einheimische Lebensform: Woarms

Technologiestatus: primitiv

Bevölkerungsstärke: geschätzte 2 Milliarden

BESONDERHEITEN: Das heie, trockene Klima ist ideal, um bestimmte Metalle zu verarbeiten; hier luft die Produktion von Krperpanzerungen auf Hochtouren, ebenso die Herstellung von Munitionsarten, von der kleinsten Kugel bis zur grten Rakete und Automatikkanone.

Als Testziele werden dabei die Woarms genommen, eine Art Sandwrmer von etwa ein bis acht Meter Lnge. Da sie keine Sugetiere sind, geht UI nicht eben zimperlich mit der Rasse um. Die Woarms selbst hatten die Kolonien zuerst attackiert, heute unternehmen sie gelegentliche Angriffe, obwohl sie wissen, dass sie keinerlei Chance haben und nur als Zielscheiben benutzt werden.

Die archologischen Funde sind Ruinen der Ancients, allerdings extrem stark zerstrt und kaum mehr fr die Wissenschaft verwertbar. Meistens werden sie zur Ausbildung von Archologen benutzt, um sie langsam an die Materie heranzufhren. Zwischendurch drfen sie dann auf neugierige Woarms schieen.

>>> Kommentar User AntiKon: Man sollte Gotthilf mal den Woarms vorwerfen ...

IX. HOTBEAMS

Executive Officer (Gouverneur): Marlene Stephanie von Homburg

System: Prokyon

Welt: Hotbeams

Systemposition: 1

Anzahl der Monde: 20

Gravitation: 1,5G

Landmasse: 33%

PLANETENBESCHREIBUNG:

Tageslnge: 22 Stunden

Atmosphre: normal

Generelles Klima: normal

KOLONIALDATEN:

Kolonien: 5

Einwohner insgesamt: 43 Millionen

Autark: ja

Archologische Funde: 1

Industrie/ Export: Herstellung

Einheimische Lebensform: keine

Technologiestatus: nicht vorhanden

Bevlkerungsstrke: nicht vorhanden

BESONDERHEITEN: Der Name des Planeten leitet sich von den Geysiren ab, die in Unzahl vorhanden sind. In heißen Strahlen schießen sie bis zu zwei Kilometer in die Höhe – allerdings kann sich das an jedem Ort auf Hotbeams ereignen, denn der Untergrund ist porös und wird vom Wasser durch den hohen Druck einfach perforiert. Die Kolonien stehen an den wenigen Stellen, wo sich solider Fels befindet. Auch wenn Hotbeams an sich ein wundervoller Ort ist, jeder Spaziergang kann tödlich enden.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Es gibt den Extremsport Hotbeamflyer, auch *Hobeas* genannt. Sie rutschen auf speziellen Schilden durch die Gegend und warten darauf, von einer solchen Eruption empor katapultiert zu werden. Profis wagen es sogar, von einer Fontäne zur nächsten zu gleiten. Jährlich sterben dabei um die hundert Leute, aber es scheint aus irgendeinem Grund so viel Spaß zu machen, dass es inzwischen findige Unternehmen gibt, die Touren anbieten.

>>> Kommentar User User2: WIE EREKTIL IS DAS DENN????!!

>>> Kommentar User Ototo: Die archäologische Fundstätte ist strengstens abgeschirmt. Sie haben mal zwei Hobeas erschossen, die nach ihrem Höhenflug ausgerechnet da mit ihren Schirmen runtergekommen sind.

PUNKT 5: DIE EINHEITEN VON UNITED INDUSTRIES

A) MILITÄRISCH (GARDEURE)

Sie bilden die Grundeinheiten. Es gibt verschiedene Einheiten für den Weltraum und planetare Einsätze.

Die Ausstattungen (Panzerung, Waffen, Land- und Flug/Raumfahrzeuge) der jeweiligen Gardeur-Einheiten variieren.

In erster Linie werden Menschen als Gardeure eingesetzt, es können sich auch mal genetisch veränderte Menschen hinein verirren. Eine besondere Ausnahme sind Betas unter den Gardeuren. Die Wahrscheinlichkeit ist sehr gering.

Unterstützung bekommen sie durchaus von anderen Einheiten des Unternehmens, wie Justifiers oder Spezialeinheiten.

Nicht zu vergessen: einfache Wachroboter mit dem Verstand eines durchschnittlich schlauen Hundes für die einfachen Aufgaben. Alle müssen deutlich als Maschinen erkennbar sein.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Seit diese eine Sache schief gegangen ist, mit KI, hat niemand mehr Lust auf schlaue Maschinen. Dem Schöpfer sei dank!

>>> Kommentar User Cleaner: Als ob schlaue Betas besser wären?! Die werden uns eines Tages heimtückisch überfallen! Man sollte sie alle vernichten, mitsamt den Hybriden! Lieber ein Bot als Diener.

B) ORDNUNGSKRÄFTE

Einfache Schutz- und Wachaufgaben werden ebenso von Gardeuren übernommen. Sie tragen dann entsprechende Abzeichen auf ihren Rüstungen, und meistens sind sie entsprechend geschult.

Geschieht ein Verbrechen, bei dem ermittelt werden muss, kommen die sogenannte Marshals ins Spiel. Sie untersuchen vor Ort auf einem Planeten die Tat und jagen die Täter. Die übrigen Behörden arbeiten mit ihnen zusammen.

Hat der oder haben die Täter den Planeten verlassen, fällt die Verfolgung ins Ressort Sonderermittler, die auf jedem zum Konzern gehörenden Planeten oder System die Strafverfolgung aufnehmen können. Sie sind Marshals gegenüber weisungsbefugt.

Auf fremden Planeten haben sie keinerlei Sonderbefugnisse, sondern müssen sich vor Ort mit den lokalen Behörden arrangieren.

C) GEHEIMDIENSTOPERATIONEN

Sie zerfällt in Interne Angelegenheiten, die am meisten gefürchtete Abteilung, und Spezialoperationen.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Laut einer unbestätigten Statistik lässt die Abteilung der Internen Abteilung im Jahr mehr Leute beseitigen als durch Unfälle im Konzern ums Leben kommen.

>>> Kommentar User User2: Das nenne ich mal Spionageabwehr! Aber was sind Spezialoperationen?

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: Infiltrierung von anderen Unternehmen, der Gewerkschaft, Regierungen und alles, was man sich nicht vorstellen möchte.

D) SPEZIALEINHEITEN

Offiziell sind die Justifier-Teams sowie Teile der Gardeure die Spezialeinheiten. Aber es kann sein, dass ein Konzern sich mehr oder weniger geheime Spezialtruppen hält, die ohne eine Kennung agieren.

Sie könnten zum Tragen kommen, wenn ein Einsatz wegen der Brisanz weder durch Gardeure noch durch Justifiers noch durch Söldner erledigt werden kann. Falls es diese Spezialtruppen überhaupt gibt.

>>> Kommentar User User2: Und WIE es die gibt! UI hat eine kleine, feine Einheit namens *DeepSilence*. Was DIE machen, erklärt sich von selbst. Die Ausrüstung ist nur vom Feinsten.

>>> Kommentar User Ototo: Könnte es sein, dass die Contaggio von *dort* kommt?

>>> Kommentar User Justitia: Ich will es eigentlich gar nicht wissen, bevor ich Besuch von *DeepSilence* bekomme ...

E) JUSTIFIERS

Hier kommen die Beta-Humanoiden voll zum Tragen.

Alles, was man für Fremdwelterkundung, dreckige Jobs oder Himmelfahrtskommandos benötigt, wird in eine solche Einheit gepackt.

Aufgestockt werden diese Teams mit verurteilten Verbrechern, die ein Unternehmen günstig erstanden hat.

Dazu kommen Verzweifelte, die nicht für einen Gardeur-Job in Betracht gezogen wurden: Verschuldete, Gesuchte, Entflohene, Glückritter, Psychopathen, Leute von Hochschwerkraftplaneten und anderen Kolonien oder ausrangierte SupraSoldiers. Ein Sammelbecken für Skurilitäten.

>>> Kommentar User DoktorAllwissend: UI hat eine bekannte Einheit, das Team Conquista. Sie haben die meisten Erkundungen gemacht.

>>> Kommentar User User2: Ich habe gehört, dass einer aus dem Team, ein Puma-Beta, in einer Ancient-Ruine verstrahlt wurde und seitdem ungeahnte Kräfte besitzt.

>>> Kommentar User Justitia: Genau. Man nennt ihn Super-Katzi.

>>> Kommentar User User2: Echt?

>>> Kommentar User Justitia: Nein. Sein Name ist Super-Muschi!

>>> Kommentar User User2: GEILODENTICO!

>>> Kommentar User Justitia: Der glaubt mir den Namen auch noch. Scheiße, du bist so blöd, du bekommst dafür einen Award. Jedes Jahr und ohne, dass du dich bewerben musst.

PUNKT 6: DIE ABGRÜNDE BEI UNITED INDUSTRIES UND DIE SCHLIMMSTEN VERBRECHEN DES UNTERNEHMENS

Ich komme nun im Dossier zu den echten Geheimnissen, die United Industries wie eine Ancient-Ruine hütet.

Diese Wahrheiten, und ich betone, dass mir alle Beweise vorliegen, können den Aktienkurs von UI zum Absturz bringen.

Sollte mir etwas zustoßen, dann ----- BERICHT GELÖSCHT

>>> Kommentar User User2: Fuck!!!! Fuck, fuck, fu ... *-logoff*