

TEC1 INTERNATIONAL COMPANY GMBH



Location Europe

Strategisches Whitepaper

Aufgrund der kriegerischen Jahre in Jugoslawien benötigt der neu gegründete Staat Kroatien Zuwendungen in harten Devisen. Aus diesem Grunde ist Kroatien bereit eine Insel mit 225 Km² zu verkaufen.

Für den Preis von 1,5 Mrd. € hätten wir absolute Autonomie garantiert. Dies kämme unserem Internationalen Projekt Gründung einer globalen Rundfunkanstalt wie gerufen.

Die Zivilbevölkerung wurde evakuiert. Aber es kann sein das noch ein paar Leute auf der Insel sind. Denn nicht alle wollten gehen. Zudem sind die Gefangenen auf der Insel aus ihrem Gefängnis ausgebrochen.

Wir könnten eine großangelegte TV-Programm auflegen. Indem man Gefängnisinsassen verspricht, dass sie frei sind, wenn sie diese Insel überleben. Es gibt mehrere Ortschaften und sogar eine Großstadt. Auch sind mehrere WK2 Bunker und große Militäranlagen auf der Insel. Auf der Insel wurden Militärforschungen in der biologischen Kriegsführung durchgeführt. Bis zu diesem einen Zwischenfall. Nun ist die Insel voller Zombies. Anders kann man dies nicht beschreiben. Die Restbevölkerung sowie die gefangenen scheinen aber gut klarzukommen. Wenn wir nun noch mehr Gefangene auf die Insel bringen, könnten wir mit Drohnen das ganze live senden. Da haben wir enormes Potential, da wir ja absolute Autonomie auf der Insel haben.

Die Kosten würden sich auf ca. 2 Mrd. € beziehen plus minus 20%. Ich stelle ihnen nun das Konstrukt dieses TV-Programmes vor. Vielleicht wird es ihnen ja gefallen. Ich bin mir sicher das dieses Vorhaben dem Vorstand und dem Prüfungsausschuss zusagen wird.

Also legen wir los!

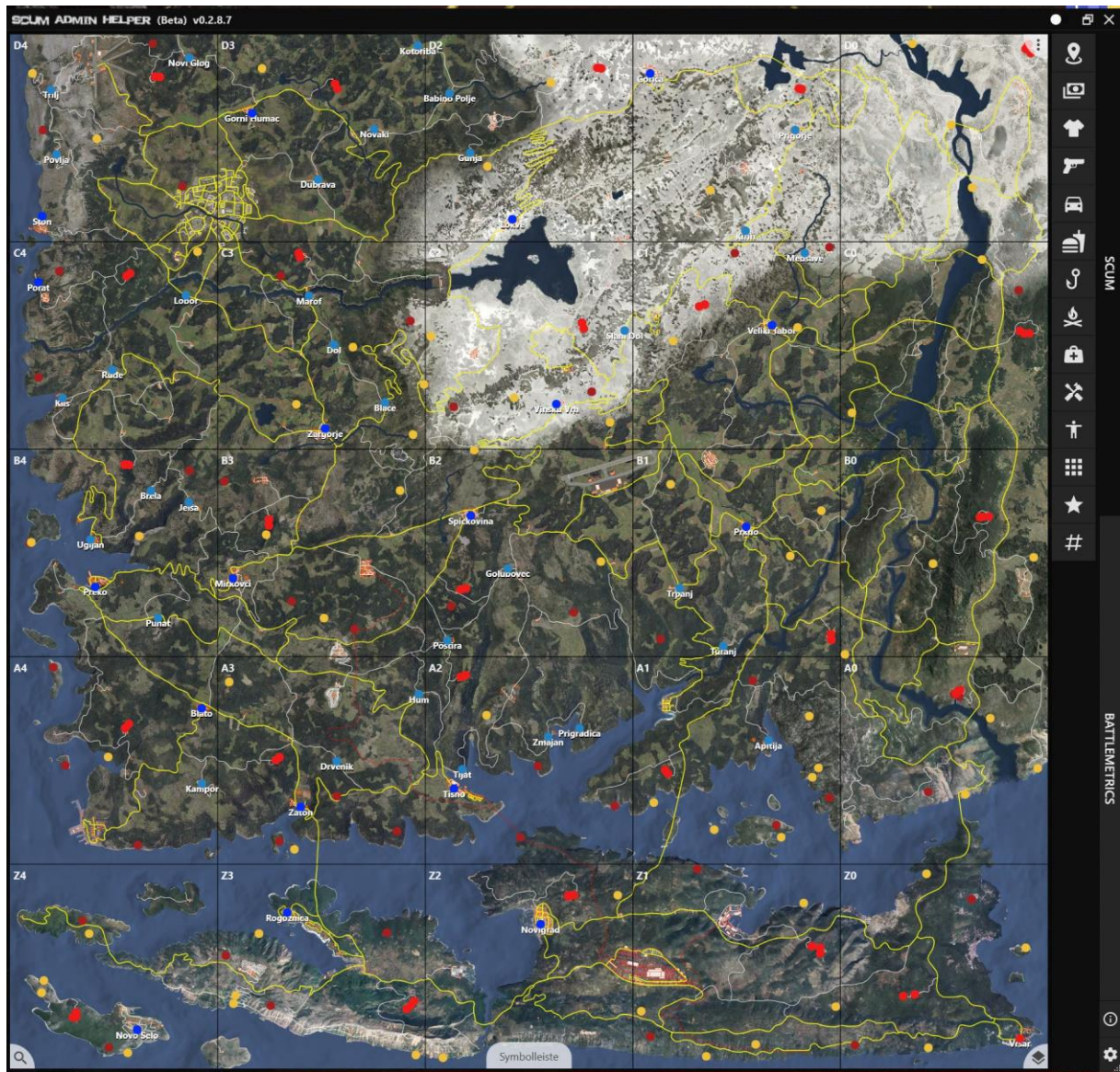
Erläuterung der Insel

Die Insel liegt westlich vor der Küste Kroatiens. Sie ist insgesamt 900 km² groß. Allerdings erhalten wir nur einen Abschnitt von 225 km² der mit einer 150 m hohen Mauer nördlich und östlich unseres Teils abriegelt. Es ist nicht auszuschließen, dass dieses Gebiet von 225 km² in der Zukunft größer wird. Wir haben für diesen Fall ein Vorkaufsrecht vertraglich einräumen lassen. Zurzeit wird der Rest der Insel von mehreren Geheimdiensten benutzt. Man munkelt, dass dort Experimente mit der Raumkrümmung zum Zwecke der Teleportation gemacht werden. Allerdings kann man durch das starke Magnetfeld nur die Gebiete jenseits der Mauer zweidimensional wahrnehmen. Da sie uns die modernsten Militärdrohnen geschickt haben, können diese diesem Magnetfeld standhalten. Allerdings nur die unzerstörbaren goldenen Drohnen. Aber zurück nun zu unserem Inselabschnitt.

Der Inselabschnitt ist 225 km² groß und wird in Sektoren unterteilt. Die unterste Reihe im Süden sind die Z-Sektoren. Darüber kommen die A-D-Sektoren. Von Ost nach West werden diese noch nummeriert 0-4. Jeder Sektor ist immerhin 3x3 km groß. Und in der Mitte erhebt sich ein großer Berg mit einem Staudamm. Zudem sind mehrere Biotope auf der Insel vertreten. Von der trockenen Steppe im Süden bis hin zu den eiskalten schneebedeckten Bergen in der Mitte der Karte. Für jeden Geschmack ist da was dabei.

Ich lege eine Karte der Insel bei.

Auf dieser Karte sehen Sie auch schon die Lokationen auf der Insel. Ich empfehle aber die TEC1 Mechs einzusetzen, um den wertvollen militärischen Loot zu schützen. Denn die Gefangenen, die auf der Insel noch sind, waren allesamt Militärgefangen exzellent ausgebildet. Und jeder von ihnen ist auf irgendeinem Gebiet ein Experte. Nun aber die Karte. Ich hoffe, diese Karte hilft Ihnen sich das Ganze etwas bildlicher vorzustellen.



Durch den Krieg in Europa der erst kürzlich beendet wurde sind die meisten Infrastrukturen wie Strom Wasser Gas und Benzin Mangelware. Aber die Menschen auf der Insel bauen nach und nach wieder alles auf.

Nun zu den Bevölkerungsgruppen.

Gruppe 1. sind die Outlaws (PvP Fraktion):

Diese Gruppe zieht über die ganzen Sektoren und räumen aus was sie finden. Überfälle auf andere Personen sind an der Tagesordnung. Sie haben keine Moralwerte und sind nur auf ihren eigenen Vorteil aus. Man sollte diese Outlaws meiden, wo es nur geht. Mehr ist über die Outlaws nicht bekannt.

Die 2. Gruppe sind die Einheimischen (PvE Fraktion):

Diese Gruppe sind schon vor dem Krieg auf der Insel gewesen und haben für die Regierungseinrichtungen gearbeitet. Sie kennen ihre Insel wie ihre Westentasche. Und sind absolute Selbstversorger. Deshalb hat fast jedes Haus einen Garten dabei. Sogar Radiogeräte haben, die zum Laufen gebracht. Da sie aber einen komischen Dialekt reden, kann Außenstehende sie kaum verstehen.

Einige von ihnen sprechen aber auch mehrere Sprachen. Über diese kann man Handelsbeziehungen zu den Einheimischen aufbauen. Aber Vorsicht, die Einheimischen sind nicht unbedingt hilflos und haben sich gegenüber den Outlaws gut behauptet. Sie arbeiten kooperative zusammen. Auch über Squad Grenzen hinweg. Manche Outlaws haben sich darauf spezialisiert Handel mit den Einheimischen zu führen.

Die 3. Gruppe sind die Neuankömmlinge (RP Fraktion):

Wie der Name es schon sagt, sind das die Gefangene, die wir auf die Insel schicken. Am Anfang werden sie richtig kämpfen müssen, um zu überleben. Sie sind wegen alle Möglichen Straftaten verknackt worden. Manche wegen Körperverletzungen, Mord, Geheimnisverrat, Diebstahl oder auch Wirtschaftsverbrechen. Daher haben dieses enorme Potential. Es ist davon auszugehen, dass sich diese Fraktion früher oder später den Einheimischen oder den Outlaws anschließen werden. Allerdings haben sie auch die Möglichkeit unter sich zu bleiben. Und eine eigene Fraktion dazustellen. Diese wären eine Mischung zwischen den ersten zwei Fraktionen.

Nun kommen wir zu den Zonen:

Da wir verschiedene Fraktionen haben und wir ja eine Unterhaltung für unser Publikum haben möchten, müssen wir Safezonen einsetzen. Zudem werden es auch Death Zonen geben. In denen alles passieren kann und keine Regeln gelten.

Folgende Zonen wird es geben.

Grüne Zone:

Hier wird nur das Bauen und folgende Schäden freigegeben.

Schaden durch Zombies, Tiere und Fall Schaden. Sowie Boxen und Nahkampf. Um sich selbst verteidigen zu können. Auch ist da das Knacken von eingesetzten Schlössern durch die Gefangenen ausgesetzt. Da sie die Militär Schlösser eingebaut haben. Diese können nicht geknackt werden.

Blaue Zone:

Hier ist die RP Zone dort sind die gefangenen zuhause die sich nicht einer der anderen zwei Fraktionen anschließen möchten. In dieser Zone ist alles an Schaden ausgeschaltet, auser folgender Schaden.

Schaden durch Zombies Tiere und Fallschaden ist eingeschaltet. Zusätzlich Boxen, Nahkampf und Wurfschaden.

Allerdings ist knacken hier erlaubt. Aber Schäden an Ballsisaden und Fahrzeugen ist ebenfalls deaktiviert wie in der Grünen Zone.

Dafür haben sie auf der südlichen Insel 2,5 Sektoren.

Rote Zone:

Dies ist die Death Zone, darin ist alles möglich. Dort überleben nur die härtesten auf der Insel. Jeder schritt ist dort ein Risiko. Allerdings kann man dort eventuell auch den besten Loot finden. Das Aufsichtspersonal kann da schon mal was zwischen lagern. Auch werden diese Zonen für Spezial-Events genutzt werden können.

Die Zonen werden auf der Karte im TEC1 System angezeigt. Somit weis jeder Gefangene und auch Einheimische wo diese Sektoren sind. Über den BCU werden bei Betreten und Verlassen der Zonen die jeweilige Person benachrichtigt.

Nun kommen die technischen Dinge bei den Gefangenen.

Die Gefangenen bekommen einen BCU Chip eingepflanzt. Dieser überwacht die Vitalwerte und zeigt auch die Fertigkeiten an über die ein Gefangener verfügt. Die einheimischen haben dies auch, allerdings haben sie diesen BCU vom Militär erhalten. Und sich freiwillig der Prozedur unterworfen. Der BCU Chip ist sehr mächtig da er mit dem TEC1 Kommunikationsnetzwerk ständig verbunden ist. Man kann über den Chat SMS-Nachrichten verschicken. Dabei hat man drei mögliche Kanäle zur Verfügung.

Blau ist der globale Chat. Jeder auf der Insel bekommt die Nachricht mit.

Grün ist der Squad Kanal, das bekommen nur Mitglieder der eigenen Gruppe (Squad) mit.

Dann gibt es noch den **grauen** Kanal. Das bekommen nur Personen im Umkreis von 200m mit.

Zudem gibt es noch einen Voice Kanal. Dieser steht den Gefangenen nur mit unserer eigens Entwickelten Armbanduhr zur Verfügung. Der Ingame Voice steht wiederum jedem zur Verfügung. Die Outlaws haben es aber geschafft den Voice Kanal über ihren BCU Chip zu nutzen. Echt clever direkt das Transmission Signal zu dekodieren mit Hilfe der BCU Recheneinheit. Die Einheimischen haben diese Funktion mit Erwerb unserer Uhr oder durch das Militär erhalten. Je nachdem ob sie ein Gefangener waren oder ob sie schon vor dem Krieg da waren.

Die Neuankömmlinge benötigen unser Supporter Pack 1 die sie in unserem Steam Shop erwerben müssen. Falls sie noch ihren BCU für Radioempfang freischalten möchten und dann noch Tanzen können möchten, muss das Supporter Pack 2 erworben werden.

Nun haben wir die Basis Funktionen des BCU Chip abgehandelt. Aber es gibt noch wesentlich mehr was der BCU Chip kann. Man kann damit Live Signale aussehenden und über unsere Satelliten ins TV Programm mit einspeisen. Also eine TV-Übertragung starten. In Abhängigkeit wie viel Systemressourcen zur Verfügung stehen, kann die Auflösung von 240p bis 2160p liegen.

Wahrscheinlich sind die Outlaws deshalb so hinter den BCU Chips hinterher. Wer weiß was die noch so aushecken. Aber nun gehen wir über zu den richtig großartigen Funktionen.

Die Funktion doppeltes Lottchen ist mit abstand unsere beste Errungenschaft. Mit Hilfe des BCU Chips wird die DNA der Person in unserem Rechen System gespeichert. Sollte ein Gefangener sterben, kann er wieder geklont werde. Dabei entscheidet der Verstorbene wie er auf die Insel zurückkommt.

Entweder zufälliger Spawn, oder in einem bestimmten Sektor. Auch ein Spawn in seinem Heim ist möglich. Den Squad Member Spawn ist noch fehleranfällig. Daher ist er deaktiviert. Somit kann ein Gefangener der Insel nicht durch den Tod entfliehen. Denn er wird immer wieder geklont. Sein ganzes Gedächtnis wird in Echtzeit immer auf die Systeme der TEC1 übertragen. Beim Tod wird nun das Gedächtnis zurückgespielt wie bei einem Backup. Wenn ein Gefangener schnell genug ist, weiß er wo er gestorben ist. Und kann so Vergeltung an seinem Tod üben, oder seine Sachen von seiner Laiche zurückholen.

Nun werden sie sich fragen was ist, wenn er von der Insel zum Festland schwimmt. Nun da haben wir vorgesorgt. Denn geht der Gefangene aus einem bestimmten Radius raus aus der Insel, bekommt er eine Warnung. Wenn diese Ignoriert wird, zündet eine C4 Ladung das mit seinem BCU Chip verbunden ist. Und er wird sehr kopflos sein. Sollte es einem Gefangenen möglich sein das zu umgehen. Gibt es noch Brus. Sie fragen sich wer ist Brus? Ja denn finden sie nicht auf der Mitarbeiterliste. Er ist ein weißer Hai. Und frisst alles was so im tiefen Wasser schwimmt. Wir haben versucht ihm beizubringen nur die zu fressen die von der Insel wegschwimmen. Aber er frisst auch die, die zur Insel schwimmen. Eigentlich wollten wir die Gefangenen aus dem Boot werfen und dann müssten sie zur Insel schwimmen. Brus findet das ist keine gute Idee.

Jetzt tüfteln wir an einer Lösung die Gefangenen mit einem Fallschirm in der Luft zurückzubringen. Allerdings empfehlen wir keinem im Wasser an der Küste zu landen. Sie wissen ja Brus, wer weiß was er dann macht.

Schlusswort:

Das ist mal so der grobe Umriss, wie wir die Insel aufgebaut und strukturiert haben. In Zukunft werden noch mehr schöne Spielsachen kommen. Um den Unterhaltungswert für unsere Zuschauer hochzuhalten. Ich denke das dieses Projekt eine einmalige Chance für den TEC1 Konzern da stellt.

Das Gewinnpotentiel ist nahezu unbegrenzt. Solange wir Spieler...huste.... ich meine Gefangene haben.

Ich denke sie werden sich für dieses Konzept entscheiden. In diesem Sinne wünsche ich ihnen noch einen schönen Tag und hoffe auf eine baldige positive Entscheidung des Aufsichtsrates in dieser Angelegenheit.

Mit freundlichen Grüßen

Strategischer Direktor der TEC1 für die EU

A handwritten signature in blue ink that reads "René Weis". The signature is written in a cursive style and is positioned above a thin horizontal line.

René Weis

Einsatzkennung Serialz78