

Nu Vegas – Perle im Eis

Nu Vegas, die mit aktuell 42.652.177 registrierten Einwohnern (plus etwa 3.300.000 Geschäftsreisende, 800.000 Touristen sowie geschätzten 19.500.000 Illegalen ständigen Einwohnern) mit Abstand größte Stadt der Welt. Ein gewaltiger Komplex aus über 650 Türmen, die jeder für sich mit durchschnittlich 80.000 Wohneinheiten, entsprechenden Gewerbe- und Industriegebieten, Vergnügungseinrichtungen und beispielhafter Infrastruktur ausgestattet sind. Nu Vegas, der täglich tausende Seelen verschlingende Moloch, der wie ein Geschwür in der eisigen Wüste Nevadas um sich greift, immer nach Mehr und nach Noch Mehr geifernd. Nu Vegas, der gleißende Stern, welcher dir den Weg aus der Frostzone weist, ein Licht der Hoffnung in einer Welt, die von den finstersten Schrecken jeher bedroht wird.

Struktur der Stadt

Durch die einzigartige Struktur der Stadt erwies es sich in der Vergangenheit als notwendig, die Höhenunterschiede der Stadt in Ebenen (Level) aufzuteilen. Vor allem durch die Sicherheitseinstufung der unterschiedlichen Level und die damit verbundene Präsenz der Metro Police verschärfte sich jedoch vor allem in den unteren Leveln die Situation, so dass heute lediglich alle Level über 5 als sicher betrachtet werden können. Darunter finden sich zusehens mehr kriminelle Einflüsse der unterschiedlichsten Gruppierungen, von Kleinkriminellen über das organisierte Verbrechen bis hin zu verdeckt operierenden Zellen verschiedener Agressor-Konzerne wie der Church of Clone, Cycore und anderen. Dass trotz dieser Gefahren noch Frieden in Nu Vegas herrscht verdankt die Stadt den hervorragenden RaD-Squads (Reconnaissance and Devastation), die für ihre blitzschnellen Aktionen gegen besagte Zellen berühmt wie berüchtigt sind.

Die Architektur der Tower ist einer Anzahl von Normen unterlegen, die einen einheitlichen Aufbau der Stadt gewährleisten sollen. Jeder Tower misst 588m je Kante und jedes Level ist 120m hoch. Um die einheitliche Struktur der Stadt zu gewährleisten ist die Veräußerung von Land und Towers per Erlass untersagt, womit die Regierung theoretisch der alleinige Inhaber der Infrastruktur geblieben ist. Praktisch werden die meisten Tower aber bereits verpachtet, bevor mit dem Innenausbau begonnen wird. So unterscheiden sich die Tower nur durch den Aufbau ihrer Sub-Level und ihrer äußeren Fassade, während die grundlegende Struktur beinahe immer gleich bleibt.

Tower haben eine unterschiedliche Anzahl an Levels, die in ihren Abmessungen aber alle identisch sind. Die Aufteilung der untergeordneten Sub-Level hingegen ist von Tower zu Tower unterschiedlich, sie bilden den Innenausbau der einzelnen Level. Einige Merkmale sind jedoch auch hier durch Normen reguliert und in jedem Level gleich oder zumindest sehr ähnlich geregelt.

Auf jedem Sub-Level gibt es zwei oder mehr Aufzüge, die jeweils mindestens 8x8x3m messen und für Lasten bis zu 6t ausgelegt sein müssen. In den allermeisten Fällen sind diese Aufzüge nicht durchgängig, sondern nur auf ein Level begrenzt, so dass man alle 120 Höhenmeter umsteigen muss, möchte man größere Höhenunterschiede überwinden.

Über jedem Level gibt es eine Wartungsebene (Service Layer), die stets 12m hoch ist. Hier werden Stromverteilung, Abfallentsorgung, Wasseraufbereitung, Paketzustellung und andere wichtige Aufgaben durchgeführt, die sich in städtischer Hand befinden und das Leben in einem Tower erst möglich machen.

Jeder Tower verfügt über einen unterirdischen Level (Level U), der das Fundament bildet. Hier werden all jene Aufgaben wahrgenommen, für die in den oberen Wartungs-Ebenen kein Platz ist.

In einigen Tovern kann es vorkommen, dass sich unter Level U weitere Anlagen befinden. Diese gelten als militärisches Sperrgebiet.

Widerrechtliches betreten führt in den meisten Fällen zur einer Hochverrats-Verturteilung, der Aberkennung sämtlicher Bürgerrechte und einer Zelle im Todestrakt - wenn man nicht vorher auf mysteriöse Weise verschwindet.

Sektoren

Während sich klassische Viertel ursprünglich auf die Level einzelner Tower beschränkten, wurde die Stadt entsprechend ihrer durchschnittlichen Sicherheitslage in Sektoren unterteilt. Nachdem einige Jahre später eine Online-Abstimmung zu den Namen der Sektoren stattfand, bei dem selbstverständlich nur die jeweiligen legalen Anwohner abstimmen durften, ist ein gewisser Lokalpatriotismus in den Sektoren weit verbreitet.

S1-Strip

Ein Casino neben dem anderen, die teuersten Hotels der Welt, dazu die Möglichkeit alles zu bekommen, was man für Geld kaufen kann. Das ist Nu Vegas' Aushängeschild, das ist der Strip. Hier sind die ganz großen der Welt zu Hause, die sich um nichts mehr Sorgen brauchen. Wer Geld hat, lebt hier wie ein Popstar in Saus und Braus, besucht die angesagtesten Partys oder vergnügt sich in einem der diskreten Nachtclubs, die keinen Wunsch unerfüllt lassen. Und wenn man kein Geld hat, dann hat man hier ohnehin nichts verloren, schon wegen der exorbitanten Preise, die man hier für jeden Unfug blechen muss, und sei es nur irgendein Softdrink.

Und sollte doch einmal jemand Stunk machen, so kann er sich glücklich schätzen, wenn er bloß einen Taser zwischen die Rippen bekommt. Die privaten Sicherheitsfirmen der Casinos sind berüchtigt dafür, Problemgäste schnell und diskret aus dem Verkehr zu ziehen. Im schlimmsten Fall landen solche Gäste dann auch schon mal mittellos und ohne Papiere in den untersten Ebenen des Strips, wo sie nicht einmal mehr die Metro Police wirklich schützen kann.

S2-Freemount

S3-Plasma

S4-Winchester

S5-Enterprise

S6-Billion

S7-Anderson

S8-Foggier

S9-Nuke

S10-Traversal

S11-Notch

SM-Motordrome

SN-Nellis

Auf den Ruinen der ehemaligen Nellis Air Force Base entstand mit dem Inkrafttreten des Rebuild-Act mitte des 21. Jahrhunderts die größte Militärbasis der Freelands Alliance. Die heutige Nellis Freeforce Base beherbergt bis zu 1,2 Millionen Kriegsdienstleistende, die vor Ort für die Ausbildung neuer Rekruten, die Verwaltung, Patrouillenflüge und viele andere Bereiche zuständig sind. Zudem sind stets über einhunderttausend Aufklärungs-, Abfang- und Angriffsdrohnen sowie bis zu zweihundert Jagd- und Bomberstaffeln vor Ort, stets einsatzbereit, sollte es doch einmal zu einem Angriff durch Cycore, die Church of Clone oder einen anderen Aggressor kommen.

Als Zivilist ist die Einreise in Sektor N ein Ding der Unmöglichkeit, sind die Sicherheitsmaßnahmen des Freeforce Militärs doch deutlich effizienter als alles, was auf dem freien Markt zu erwerben wäre. Nellis ist der einzige Sektor in Nu Vegas, der auf allen Ebenen dermaßen sicher ist, dass nichtmal eine Maus eindringen könnte, ohne einen Alarm und eine entsprechende Reaktion auszulösen.

Brennpunkte

Fallen einzelne Tower auffällig stark aus der Statistik zur Sicherheitslage eines Sektors, so werden sie von den Behörden meist als Brennpunkt deklariert. Solche Brennpunkte werden fortan nicht mehr in der Statistik geführt und erhalten besondere Aufmerksamkeit durch die Metro Police, bis sich die Lage wieder stabilisiert hat.

Einige Brennpunkte haben es zu trauriger Berühmtheit geschafft, indem sie sich über Monate, teils über viele Jahre bereits erfolgreich dagegen zur Wehr setzen, wieder in die Statistik aufgenommen zu werden. Hier sind meist Gangs, mafiöse Organisationen, Triaden, Yakuza und andere Geheimgesellschaften am Werk, die bereits so tief in der Bevölkerung verankert sind, dass man kaum jemals alle Schuldigen aufgreifen kann, bevor nicht neue Kriminelle nachgerückt sind.

T3 - Three Circles Company

Der große Tower der Three Circles Company (三圓圈公司), der in den Straßen oft T3 (Tower 3) genannt wird, zählt seit mehreren Jahren zu den gekennzeichneten Brennpunkten in Nu Vegas. Eine hohe Kriminalitätsrate im Allgemeinen und der verdeckte Handel mit Drogen, Waffen und Menschen im Speziellen haben dafür gesorgt, dass der T3 traurige Berühmtheit erlangte, auch über die Grenzen der Freelands hinaus. Trotz massiven Eingreifens der Metro Police, welche alle paar Wochen Razzien durchführt, gelang es bisher nicht, das Gefahrenpotenzial der T3 auf ein annehmbares Maß zu senken.

Gedeckt werden die finsternen Geschäfte im Tower durch eine schattenhafte Vereinigung zumeist asiatischer Hintermänner, die sich laut Gerüchten aus dem GRID selbst als T3 bezeichnen und eine Triade bilden. Da liegt der Schluss nahe, dass die Three Circles Company bloß eine Deckfirma ist, und tatsächlich wurden bereits mehrfach Aktionäre der Firma mit Waffenschmuggel und Menschenhandel in Verbindung gebracht. Rechtliche Maßnahmen gegen die Firma führten bisher jedoch immer

zum gleichen Ergebnis, Anklagen werden fallen gelassen, meist aufgrund mangelnder Beweise und Formfehlern.

Die T3 sind mächtig und im Unterbewusstsein der Stadt schlummert die Angst vor den drei Bestien aus Fernost, die jeden verschwinden lassen, der ihnen im Weg steht.