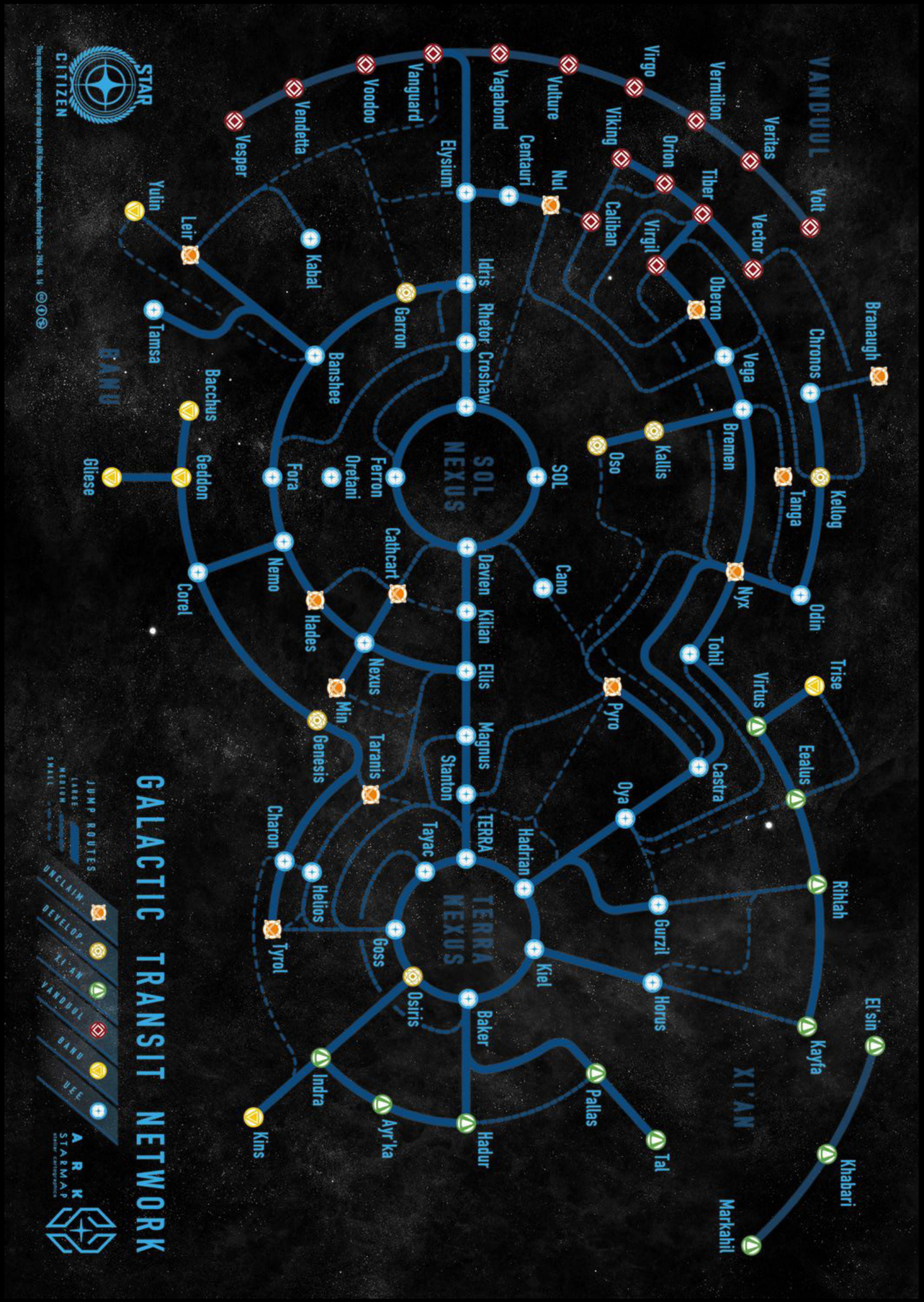
STAR
CITIZEN
Wiki 01

The Future of Gaming

Live: 4.4.0 / PTU: 4.5.0



This map based on original star map data by ARK Starmap Cartographers. Produced by Adobe - 2344, 16 ⓒ ⓘ ⓢ

MADE BY THE COMMUNITY

RSI

STAR ENGINE™

The Path of Star Citizen's Development

1990
银河飞将（Wing Commander Saga）发行

2003
自由枪骑兵（Freelancer）发行

2012.10
星际公民 Kickstarter 众筹活动开始
传奇的起点

2012.11
众筹活动结束

2013.8
实装 机库模块 / SC Patch 1

2013.10
在奥斯丁举办 CitizenCon 2013

2014.1
实装 组织系统

2014.6
实装 竞技场指挥官模块

2014.12
实装 Star Citizen Patch v1.0.0

2015.12
实装 Star Citizen Alpha 2.0.0

2017.12
实装 Star Citizen Alpha 3.0.0

2018.12
发布公告：“42中队：发布之路”

2023.10
举办 CitizenCon 2023
42中队 Feature Complete
确认于 2026 年发行

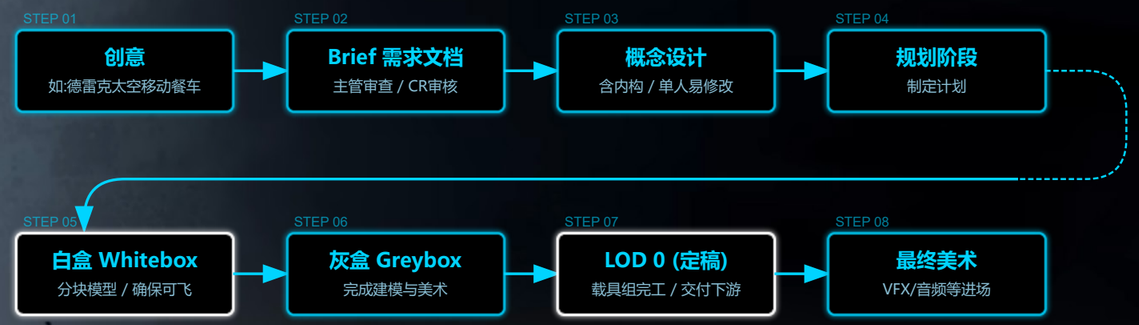
2024.10
举办 CitizenCon 2024
宣布 星际公民 1.0 计划
加速向Beta测试阶段转型

2024.12
实装 Alpha 4.0.0 / 实装 派罗星系

2025.11
实装 尼克斯星系

Alpha 版本测试流程

舰船制作管道流程



第一册（本书） 目录

地点篇 Locations 2
玩法篇 Gameplay 44
世界观篇 Worldview 86

第二册 目录

物品篇 Items
舰船篇 Ships & Vehicles
开发篇 Dev

地点篇 Locations

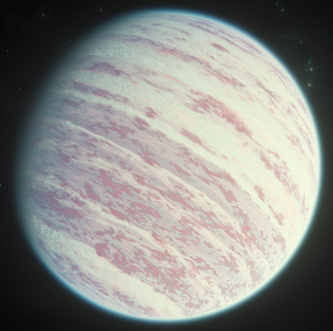
拍摄于 斯坦顿星系 - 微科星 - 顿波罗镇

星际公民的宇宙中有各种各样的地点。从充满原始荒野，郁郁葱葱的类似地球的行星，到每一寸土地都被高科技超级城市覆盖的普世城；从一个破旧的太空站，到一个拼凑而成的巨型海盗站；从悬浮于气态巨行星大气层上的天空之城，到一颗破碎行星的尸体；再到遍布工业采矿前哨和犯罪分子的藏身之处。到目前为止，总共有将近 100 个已知的星系，包括 329 个行星 , 67 个卫星，一些太空站和小行星结构，以及一些神奇的太空景观。

到目前为止（Alpha 4.5.0），实际的游戏中有 2.5 个星系，1.0 版本计划实装 5 个星系。

行星系是一个或多个非恒星物体围绕一个或多个引力中心体 (比如恒星或黑洞) 运动的系统。游戏故事中有 4 个主要派别对这些星系拥有所有权：地球联合帝国，刚度，希安帝国，以及巴努保护国。星系由大小各不相同的跳跃点连接起来，配备了跳跃驱动器的飞船可以通过跳跃点进行星系间的星际旅行。

行星是一种围绕一颗或多颗恒星运行的天体，它的质量足够大能使自身物质被引力留存，也足够将其相同轨道的绝大部分天体清除。行星分类包括 类地岩质行星，超级类地行星，海洋行星，气态巨行星，冰巨星，烟雾行星，中行星，原行星，矮行星，以及 沙漠行星等。



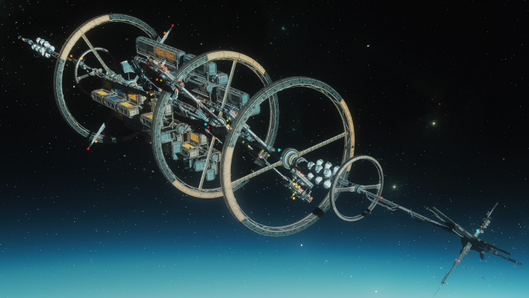
卫星，或者说天然卫星 - 是围绕行星运动的天体。已知的卫星有 74 颗。虽然它们没有像行星那样进行分类，但也是有许多类型的。从干燥的、沙漠般的卫星戴玛尔，到寒冷的、冰冻的卫星卡利俄佩，再到有稠密雾状大气层的卫星阿伯丁。

小行星是一种比行星以及矮行星更小的岩石物体，通常与其他同类大量聚集在一起，称为小行星结构。它们是星系中较大天体形成后的残留物，或者是两颗行星或行星与卫星碰撞的产生的碎片。在地图上有 76 个小行星构造，通常以小星带的形式出现，偶尔也有小行星簇和单个小行星。

太间站也是一种人造卫星，也就是，一个围绕恒星、行星或卫星运行的人造建筑。它们通常有一些设施供过往的飞船使用，或者具有特定的功能，如安保或科学研究。

定居点通常从一个前哨站或设施开始，随着时间的推移以特别的方式扩展。它们可以以不同的形式出现，从地下隧道，到贸易城镇，到活跃或曾经的研究 / 采矿基地。

发达星系中的许多行星都有一个或多个城市，也被称为登录区。这些城市的建筑风格各不相同，取决于每个星球和星系的所有权和隶属关系。为了进入城市，玩家必须降落在太空港。从那里，他们可以通过交通系统到达城市的其他地方。每个城市的交通工具都不一样。



斯坦顿星系

星系类型	单星星系
尺寸	5 天文单位
恒星类型	G 型主序星
小行星带	1
从属	地球联合帝国

发现时间	2851
发现者	澄志·亚伦
行星	4
跳跃点	3
太空站	7

斯坦顿星系是一个单星星系，也是 UEE 领域中两个完全殖民的星系之一。它是唯一所有行星都在宜居区的星系，这让它很适合人类居住。所有行星都接受了一定程度的地球化改造并且有着带有多种动物和植物的生态系统。它们同时被几大企业和地球联合帝国所有。

管辖

在发现该星系后不久，所有的星球都被政府卖给了几个大公司。这四个行星区域是帝国中仅有的属于私有的。虽然受到 UEE 的 UEE 普通法和标准刑法的约束，但该地区并不由 UEE 完全控制。私人行星安保团队负责各地区的执法。

殖民

第一批定居者信息不明。跳点探险家澄志·亚伦在 2851 年发现了这个星系，在把跳跃点数据卖给 UEE 后。他们宣布斯坦顿将是一个“政府征用”的案例，征用的理由是需要保护和扩展附近的跳点通道。由于没有正式的殖民文件，现有的居民几乎没有选择，只能放弃他们的家园：勘探者、生存者和其他擅自占地者几乎没有办法在孟加拉级航母面前自保。

卖出斯坦顿 I，II，III 和 IV

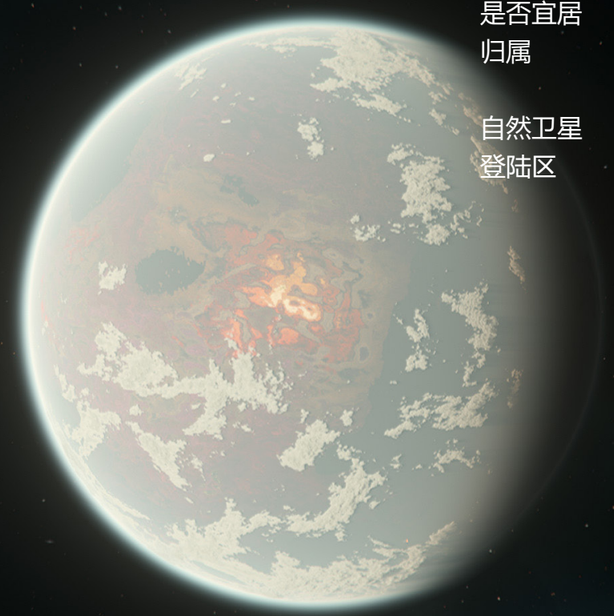
弧光集团一直在为这个机会进行游说，但他们希望购买一个大陆 - 这比通常成片出售的土地大得多。UEE 参议院的一些成员推动斯坦顿星系内的大陆销售，直到产生了尝试在短时间内出售整个行星以获得最大潜在利润的想法。弧光集团同意了这一提议，并将其提交给参议院进行广泛投票，提案获得通过 - 不过也经过了许多有争议的辩论，因为虽然这些行星必须继续遵守 UEE 的共同法律，但行星层面的管辖权将落入企业手中。竞标过程开始后，大公司被悄悄地联系，以竞标属于他们自己的星球。

赢家被认为为 UEE 经济注入了数万亿的资金：赫斯顿动力、十字军工业、弧光集团和微科公司。这四个行星现在被命名为赫斯顿、十字军、弧光星和微科星。虽然最初的计划是让十字军这颗气态星球被 " 买一送一 "，因为它缺乏土地，但这十字军工业并不太在意这点，他们调整和扩大了星球上已有的海军造船厂，以制造自己的航天器。该星系已完全工业化。所有的星球现在都遍布着工厂、公司总部、测试场、矿场和其他公司设施。只有那些为公司工作的人（或租赁他们空间的人）才会住在斯坦顿星系中，居住在公司的城镇中。

现况

斯坦顿星系向外提供由四家公司生产的产品。由于向其他公司包括竞争对手开放他们的世界，弧光星已经严重城市化，以至于它的行星地位已经逐渐接近与希安的工厂世界。赫斯顿受到了如此严重的污染，以至于它主要的草原生物群落已被破坏，空气质量现在是生活在这个星球上的人所关心的问题。微科公司利用他们星球的低温来优化数据服务器的运行，十字军则最近开始面临非法分子在航道上活动的问题。

赫斯顿：斯坦顿 I



分类	超级类地行星
是否宜居	是
归属	地球联合帝国 赫斯顿动力
自然卫星	4
登陆区	1

赫斯顿 (斯坦顿 I) 是一个位于斯坦顿星系的超级类地行星。根据克里斯·罗伯茨的说法，它在游戏中的直径为 2000 公里，设定中则为 12000 公里。赫斯顿是与其同名的赫斯顿动力公司的所在地，赫斯顿动力是一个贵族家族经营的武器制造商，他们榨干了这个星球。

历史

首席执行官玛格达·赫斯顿在 2904 年造访了斯坦顿 I 和它的卫星。这个星球的生态圈在短短 50 年内就被破坏殆尽。几乎所有的本土生物都被采矿和工厂活动所杀死。

经济

该公司建造了几条可靠的武器生产线，所以寻找专业武器的飞行员可能会更加喜欢造访这颗星球。星球还生产各种军火，并出售给其他公司，运输援助总是得到很好的补偿。赫斯顿总是需要廉价的劳动力。这里的工人都是签订一年的工厂或采矿合同，而很少有人会选择再续订。

管辖权

与斯坦顿系统中所有公司拥有的星球一样，赫斯顿也有自己的管辖权和安保部队：赫斯顿安保 .

结构

赫斯顿在设定中的直径与地球相似（12756 公里）。星图将赫斯顿归类为超级类地行星。因此，它的质量一定比地球大得多。该行星的地幔或核心很可能含有更多的金属（尤其是铁）或其他更重的元素。该行星表面是岩石，有陆地和海洋。

大气环境

地面气压	0.82 atm (在 2000 米)
高度	100,000 米

赫斯顿的大气成分几乎与地球相同。它主要由氮气和氧气组成，并含有微量的氩气和二氧化碳。虽然它对人类来说是可呼吸的大气，但不加节制的工业活动在大气中留下了许多有毒的化合物，造成了白天永久的朦胧状态和空气中可见颗粒物的密集存在。请咨询罗威尔的公共空气质量指数服务，了解当前大气质量的最新情况。如果你想免受恶劣空气的危害，吉森 “准备就绪” 软膜头盔可以在坦姆尼父子杂货店买到，它位于工人区靠近里维斯登广场的地方。

化学式	名字	含量
N	氮气	78.1%
O2	氧气	20.9%
Ar	氩气	0.93%
CO2	一氧化碳	0.04%

生物群系

荒漠

赫斯顿的大部分表面是荒地，这是工业活动导致的结果。这里曾经是富饶的稀树草原，但大部分本土生物已经死亡，荒凉得只剩下一些仙人掌和最顽强的草，土地中夹杂着岩石和工业活动留下的残骸和碎片。

露天矿

地下设施位于露天矿场生物群系中。

垃圾场

它位于垃圾场的生物群系中。这个环境包含了从飞船机身到螺栓等大小不一的残骸。地面载具难以在这个生物群系行驶。

稀树草原

坠毁的卫星位于稀树草原生物群系。这个生物群系代表了世界上那些尽管有工业和污染，但生命仍然顽强生长的地方。在赫斯顿动力公司在这个星球上展开业务之前，这是主要的生物群落。这里是唯一可以找到皮坦布果和黄金麦德蒙果这类可采集物 的地方。

酸蚀地区

赫斯顿与它的卫星艾瑞尔都有这个生物群系。它占据了这个星球约 5% 的面积。这个生物群落的出现是工业活动导致某种不稳定物质的富集所造成的。艺术家们将其描述为 " 星球的反击 "。普罗塔菌可以在这里被找到。

受污染的海岸

罗威尔位于一个受污染的海岸生物群系的海岸附近。

炮击坑

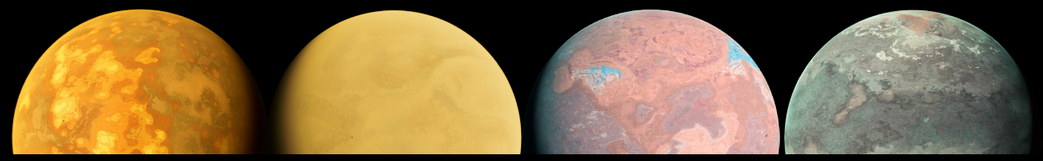
-

高管花园

-

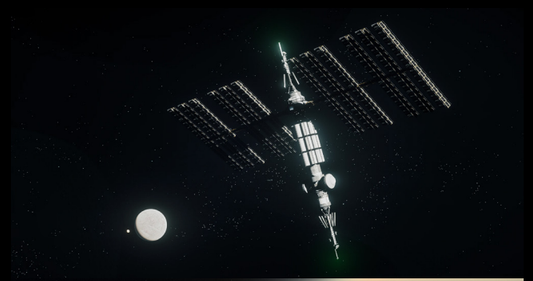
天然卫星

名字	距离（单位：千米）	描述
艾瑞尔	52,657	这颗卫星是以赫斯顿动力公司的第三任首席执行官艾瑞尔·赫斯顿命名的，他因制定了那份有争议的生命 / 劳动式的员工合同而闻名。
阿伯丁	69,115	这颗卫星是以科学家阿伯丁·赫斯顿的名字命名的，他被认为设计了该公司的第一个反物质弹头。
依塔	116,685	这颗卫星是以在第一次塔维因战争中死去的依塔·赫斯顿命名的，以提醒人们为什么”赫斯顿动力公司制造的产品如此重要”。
玛格达	97,239	这颗卫星是以赫斯顿动力公司首席执行官玛格达·赫斯顿的名字命名的，是她决定从地球联合帝国那里买下斯坦顿 I。玛格达是现任首席执行官 " 上校 " 加文·赫斯顿的母亲。



通讯阵列 ST1-61

由艾西多通信中继器运营的通信卫星，环绕赫尔斯顿运行，为该区域提供通信覆盖及 ECN 服务。



埃弗勒斯空间站

一座环绕赫斯顿上空、位于罗威尔上方的地球同步轨道空间站。作为罗威尔的主要贸易港口，该站由赫斯顿动力公司拥有并运营。罗威尔的大型货物均需经此中转。埃弗勒斯空间站配备了若干便利设施，供前往行星表面的主力舰及旅客进行短暂停留。

拉格朗日点

拉格朗日点	译名	太空站名	额外内容
HUR L1	赫 -L1	绿色林地站	采矿区域
HUR L2	赫 -L2	坚贞梦想站	采矿区域
HUR L3	赫 -L3	雷霆快车站	采矿区域
HUR L4	赫 -L4	旋律领域站	采矿区域
HUR L5	赫 -L5	高速路线站	采矿区域

罗威尔：赫斯顿首都

罗威尔是众多公司城镇中的一座，它们都由赫斯顿动力公司为其员工建造，坐落在其私有星球赫斯顿上。罗威尔是该星球上最重要的着陆区。整个城市都俯瞰着那些正在运作的大型露天开采场，但也不过是在中央大厦的阴影下，那里是赫斯顿动力公司的总部。

罗威尔被巨大的墙围绕着，即使是尺寸不小的船到这也显得相形见绌。整座城市位于沙漠中，距离污染海岸生物群系很近。

名字起源

赫斯顿动力买下 Stanton I 后就对其进行全面扫描并找到了星球上资源最丰富的地区。资源量偏少的区域则被转变成工厂、研究中心以及武器测试场等工业用地，亦或者（有一大片土地）塞满廉价房来容纳星球上的员工。赫斯顿给这片区域用三个字母命名 :LOR（罗），指的是 "Local Occupational Residency"（本地员工居住区）并要求星球上的所有员工住在那里。没人知道是谁先称呼这里为罗 - 威尔（城）的，不过这个词很快就在员工之间流传开了，这些人中有很多都被长期的劳务合同束缚在这里，并且心里很清楚短期内是不可能离开这座城市了。直到 2877 年，赫斯顿家族意识到他们想在这一整颗沙漠星球到处为自己建造大型葱郁的居住区的意图会大大降低他们采集资源、测试武器的效益，当然，也会更加严重地破坏这颗星球。因此，家族决定将 LOR 变为这颗星球的商业和居住中心，并开始建造中央大厦。那个时候罗威尔这个名字早已人尽皆知，以至于公司直接采用了它，并且就目前所知也没有要修改的意图。

交通

罗威尔轨道交通系统有五条主要线路：环城东线、环城西线、太空港线、中央线以及商业线 城市上空有很大一块禁飞区，仅在蒂莎空港和机库的正上方有降落许可。城市外围的六个大门处设有车库。

中央商业区

中央商业区是赫斯顿动力的总部大楼，这座巨大的建筑物高耸于城市的天际线。这里汇集了中央站、阿奇博尔德·赫斯顿纪念堂、赫斯顿动力展厅以及 Transfers Commodity Exchange ，在这可以找到康斯坦丁·赫斯顿。

员工区

利夫斯登广场坐落在员工区中心，附近就是 L19 宿舍楼 (El One Nine)，该楼配备有 60 间玩家公寓以及一名行政管理人员。从 L19 可以步行至地铁中心站。FO19 Production Quad 位于员工区内。其他一些有趣的场所包括麦金泰 & 维克多酒吧、护甲和服饰商店坦姆尼父子、“回收 & 处理”、玛利亚纯洁之心医院、行政办公室、安保大楼以及利夫斯登站，员工区在将来可能会重命名为 L19 员工区加以区分。

蒂莎空港

作为罗威尔的主要出入口，进出这里你需要通过海关检查。目前我们熟知的是 5 号航站楼，这里有全新交易舰船展示商店、阿基米德航班、Vantage Rentals 以及义务性的失物招领处。戴斯蒙德纪念会议中心曾作为 2948 年星际航空航天博览会的分会场。载具终端以及休息室都在等候区内，包括礼宾休息室。5 号航站楼有 8 个机库，星球内和星际的商业航班在蒂莎都有各自不同的入口。

城门区

另一个通往罗威尔的冷门路线，在这也需要通过海关检查。所有的大门都配有载具终端和车库，用以呼叫地面载具。从外部看，大门在禁飞区的边缘有明显的标识，其本身信号塔顶部也有闪烁的蓝色信标，而在禁飞区外围你能看到棚屋镇。

露天矿区

露天矿区通过员工铁路连接至员工区，该铁路就在 M&V 酒吧边上。

重要角色

克洛夫斯·达尼利在员工区运营着一家叫做“回收 & 处理”的店，同时也在暗中提供一些地下合约。

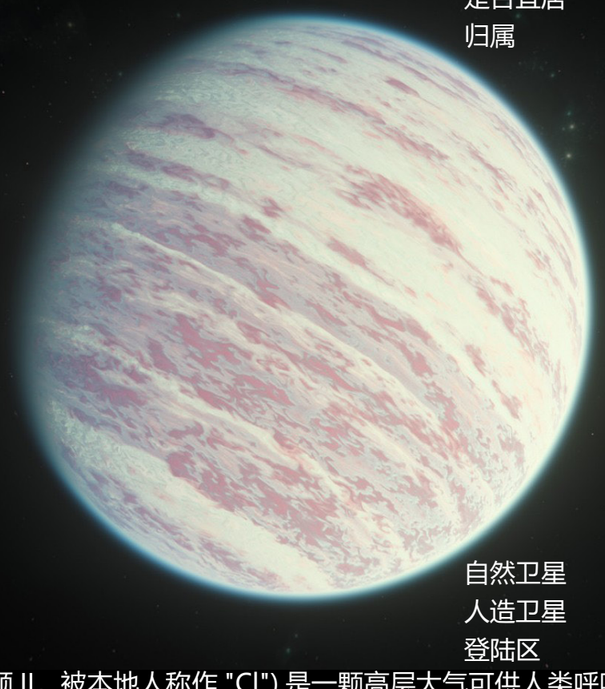
埃克哈特安保的迈尔斯·埃克哈特常在 M&V 酒吧出没，并经常为一些不同合法性的公司提供帮助。

康斯坦丁·赫斯顿是赫斯顿动力的一名初级外包执行官。

迈克尔·肖是赫斯顿动力的死对头，经常为那些受公司压迫的人发声，也能安排物资绕过赫斯顿安保的检查。他与艾迪·帕尔以及华莱士·克里姆互有联系。肖目前还不在游戏中。

十字军：斯坦顿 II

分类	气态巨行星
是否宜居	仅限高层大气
归属	地球联合帝国 十字军工业



自然卫星	3
人造卫星	4
登陆区	1

十字军（斯坦顿 II，被本地人称作 "CI"）是一颗高层大气可供人类呼吸的低质量气态巨行星，它直径 14900 千米，大气层厚度为 1200 千米。

有这样的得天独厚的环境，这颗星球成为了军方建造可居住浮空平台的最佳地点。这些平台对于十字军工业来说非常完美，因为他们的大型商业运输船需要在大气层外建造。在开放的空间内建造能使得后端的造船成本减少 40%，而成本的下降也使得消费者能受益。

在十字军工业接手后，他们拓展了平台以满足生产需求。他们还为员工在平台中建造了优质住房。星球上可供游客参观的港口被认为是星系中最美丽的。造船厂本身也非常美丽，造船厂本身就非常漂亮，巨大的运输船悬浮在大气层中，周围是十字军设施的灯光网状结构。

管辖权

就像星系里其他拥有星球的公司一样，十字军工业有对十字军的管辖权和名为十字军安保的安保部队。

大气环境

压力 (8 千米处)	1 大气压
高度	745,000 米
量子高度	90,000 米
温度 (80 千米处)	最高 24 ° C 最小 16 ° C

化学式	名称	数量
N 氮	78.1%	
O2	氧	20.9%
Ar	氩	0.93%
CO2	二氧化碳	0.04%

围绕十字星运行的小天体遵循与现实生活中小行星相似的发现日期命名惯例。此外，这些名称意味着至少有 1603 个这样的天体被发现，而 UEE 将斯坦顿 II 出售给十字军工业公司的时间是在 2913 年至 2921 年之间。

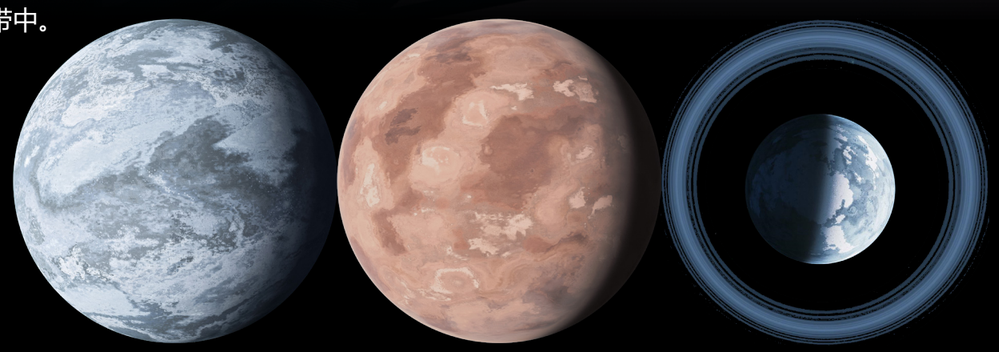
十字军工业的名字其实有两层含义。首先，它代表着我们保持最前沿的舰船生产理念的承诺。虽然本公司靠生产可靠的行星际运输船起家。但无论是开发新的工程技术还是满足公众的最新需求，我们的工程师团队一直致力于扩展商用飞船市场。其次，这个名字也代表着我们在帝国境内大力提倡正确道德观念的承诺。创始人奥古斯特·顿洛在 2799 年创办十字军时，就将“回馈社会”立做企业之本。这就意味着，您在支持十字军工业时，支持的正是一家致力于让帝国更加美好的公司。

与现实生活中的行星相比，十字军在游戏中的大小只比地球略大。

天然卫星

十字军的卫星是以 24 世纪儿童道德故事《给奶奶的礼物》中的三兄妹命名的。

名字	距离（单位：千米）	描述
赛琳	50,863	以三兄妹中幺妹的名字命名，赛琳拥有超过一百处的休眠火山，据说这些火山代表了赛琳那潜藏的怒火。 轨道中坐落着十字军工业的加利亚安保站。
戴玛尔	63,284	以三兄妹中老二的名字命名，是十字军星最大的卫星。戴玛尔那略微偏心的轨道据说是象征着他在童话故事里容易迷路的特点。遭到破坏后的科瓦莱什货运站 - 贡多前址在此轨道内。
耶拉	79,287	以三兄妹中大姐的名字命名，其拥有着水 - 冰地壳，据说象征了耶拉那冷静且行事审慎的气质。值得留意的是，九尾控制的六角湾着陆区坐落于耶拉的小行星带中。



ICC 扫描站

作为帝国制图中心的一部分，这个研究站被归类为深空扫描和天体绘图站，是 UEE 在星系中放置的可以用来扫描跳跃点的中转设施之一。对于玩家而言，它是任务提供者，初级制图师泰莎·班尼斯特的工作场所。

拉格朗日点

拉格朗日点	译名	太空站名	额外内容
CRU L1	十 -L1	雄心伟梦站	采矿区域
CRU L2	十 -L2		采矿区域
CRU L3	十 -L3		采矿区域
CRU L4	十 -L4	轻浅田野站	碎石堆
CRU L5	十 -L5	美丽峡谷站	采矿区域

奥里森：十字军首都

奥里森 是一座位于十字军云中的城市。它建造在军方的建造的网格状可居住悬浮平台，十字军工业用它来建造他们的大型舰船。造船厂的景色十分美丽，使得奥里森成为了斯坦顿星系的主要旅游目的地。它给游客提供了十字军商业造船平台的壮丽景色。

奥里森通过控制每个平台下的炽天使级推进器来保持它精确的轨道高度，每个推进器都会通过精准计时，短时间喷发来预防连接网格支柱产生断裂或不稳定，让奥里森牢固地保持原位。十字军当地人经常将周期性调整产生的轻微振动称为“奥里森的免费按摩”。

历史

第一个轨道平台是在 2855 年由 UEE 海军建造的，在当时被认为是一项工程奇迹。天意工业平台在维修主力舰时起到了重要作用。在 2865 年，CEO 凯利·卡普兰在 UEE 决定出售斯坦顿的星球时购买了低重力气态巨行星十字军。不久后，天意平台被改造成了最先进的造船厂之一，奥里森城也在现有的网格结构上发展起来。

交通

奥里森天路穿梭机服务有着以下线路：

主城线，连接着奥古斯特·顿洛空港，云景中心 和天意平台。

远见中心线， 连接着远见中心

灵感园区线，连接着灵感园区，再分别由三条内部线路服务：

索兰奇 - 布拉什伍德线；连接着索兰奇平台和布拉什伍德平台。

索兰奇 - 哈特莫尔线；连接着索兰奇平台和哈特莫尔平台。

哈特莫尔 - 布拉什伍德线；连接着哈特莫尔平台和布拉什伍德平台。

探索之旅，一条旅游线。

云景中心

云景中心是一个位于奥里森的商住混合平台，拥有着知名的餐饮设施、商店、医院和豪华住所。

十字军工业展厅　十字军工业舰船的主展厅，同时通往一个巨大的公园。
十字军安保办公室　十字军安保的总部　德温·包蒂斯塔，丽莎·吉布斯
绿环广场　坐落于两个穿梭机站之间的社会广场。
绿环公寓　豪华住所。居民设施包括健身房和 Spa、顶层观景台和埃尔罗伊咖啡店。
探索点　遍布整个城区，给旅客提供了有关奥里森生活的琐事。
奥里森综合医院　医院
天路穿梭机云景站　由奥里森天路穿梭机服务运营的交通站点，将城区连接到大奥里森。奥里森探索之旅 穿梭机也可在这里搭乘。
贸易和发展司　本地 TDD 办公室，位于奥里森综合医院和层云 - 云景中心之间
《再会》　艺术家碧帕莎·朱的风暴鲸雕塑作品。
层云 - 云景中心　拥有以下设施的商场：
- 超光速快递服务站点
- 科途便利店
- 马告服装精品店
- 安保办公室
- 重锤汉堡

观景平台　悬臂式玻璃地板走道提供了观察奥里森和十字军的壮观云景上下的位置。
远航者酒吧　位于层云 - 云景中心，远航者酒吧因其拥有着惊艳的奥里森观景位而闻名。

来到十字军游客中心后，您可以乘坐电梯去往，格兰德天文台，通过透明的地板来欣赏下方狂暴大气的无与伦比的景色。

" 过了防风障后，她放慢了脚步，用自己的徽章绕过了通关，转身朝着长廊走去。宽阔的花园走道提供了通往大部分各种购物广场和服务的通道，这些购物广场和服务构成了枢纽的大部分结构，另外还提供了十字军正在建造的大型船只的一些最佳景观。即使在这么早的时候，游客也聚集在观景台的尽头。

当接近星港的入口时，她绕过了蜿蜒在外面的长线，直奔维修区...

...巨大的维修舱容纳了几艘处于不同维修状态的星航。"

十字军安保办公室坐落于此。

" 凭借其宜人的氛围和符合人体工程学的设计，可以看出在施工时应该已经咨询过专门协调工人与周围环境的“团队流动专家”和环境心理学家。大体上有许多自然光和数不胜数的盆栽植物，走廊几乎都通向“界面休息室”，一个休息空间。"

天路穿梭机云景中心站坐落于此。

天意工业平台

天意工业平台是一个位于奥里森的工业平台，天路穿梭机天意站坐落于此。[8] 游客可以通过十字军探索中心来参观该设施。其他便利设施包括科瓦莱什货运与自建仓储，乌鸦表哥定制工艺，天意军品店和奥里森市政服务。

因其有着低重力和可呼吸大气的优势，天意工业平台原本以海军干船坞在 2855 年建造，这一优势也是十字军在此建立新总部的原因。当公司在 2865 年购买斯坦顿 II 时，天意工业平台被大改至我们今天看到的制造中心。尽管它已不再是一个海军官方站点，十字军依旧延续着他们致力于帮助整个帝国人民的传统。

奥古斯特·顿洛空港

奥里森的空港（冠以奥古斯特·顿洛之名，十字军工业之父，纪念他为十字军和帝国人民做出的贡献与理想）是着陆区的主要入口。天路穿梭机顿洛站坐落于此。它连接着数个俯瞰机库平台 。

船坞综合体

十字军工业船坞是“无意艺术”的珍贵典范，漂浮在错综复杂的网格巢穴之中。在这里，人们可以看到巨大的运输舰船被机器人和工人用着精心编排的一支支芭蕾舞从无到有。
创世纪 星际航线在这里建造。

风暴鲸保护区

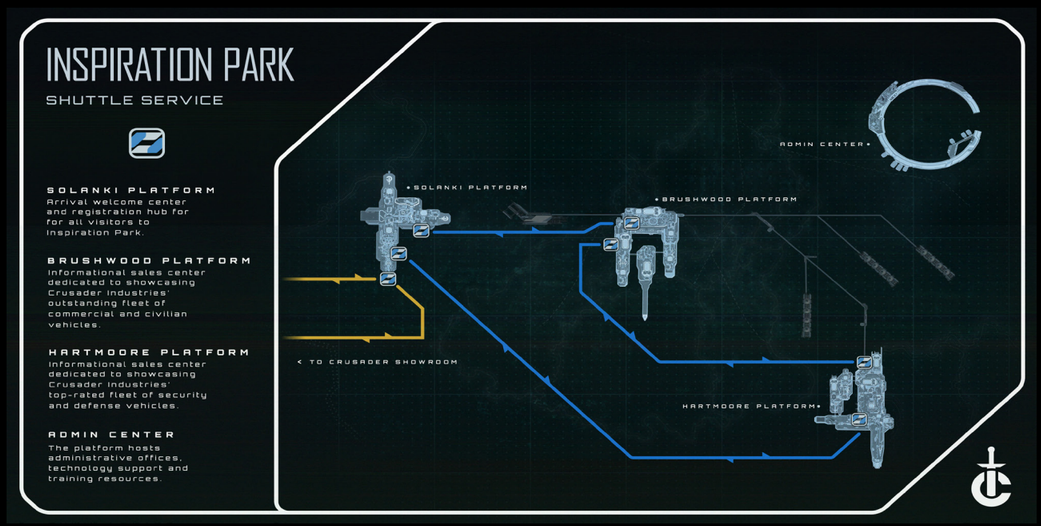
风暴鲸生活在奥里森不远处，游客可以乘坐探索之旅的穿梭机来一睹这些巨兽。

远见中心

远见中心平台是一个会展中心。远见中心站就在这里，但是这里只有在远见中心主持活动时才可以到访。

灵感园区

灵感园区由四座平台组成，既是十字军工业集团的行政总部，也是向企业客户展示公司业务组合的窗口。平台配备完善设施及贵宾接待套房，供公司来访宾客使用。可通过奥里森空中快线灵感园区线从云景中心抵达，并经由灵感园区线与灌木丛平台及哈特摩尔平台相连。



重要角色

联络官 Liaison Officers 丽莎·吉布斯 和 德温·包蒂斯塔 在十字军安保位于奥里森的小型辅助性社区外展办公室的“柠檬水摊”工作。他们便是通过 mobiGlas 发布十字军安保合同的联系人。但是解包发现的音频证明他们也会成为有语音的任务发布者。柠檬水摊的母公司——十字军安保办公室，由科长庞塔尤负责管理，联络官凯拉·弗罗斯特负责派遣任务。弗罗斯特在敌对谈判的故事中出现，吉布斯和包蒂斯塔也有客串。

十字军的园丁一直找不到适合他们城市的树木，所以他们干脆自己培育一种树，能适应大风和低湿度，能自花授粉，还有最重要的高颜值。他们创造了一个开花的山茱萸和紫杉松的杂交组合：和撒那树，有着强壮的根茎，灵活的枝条，和气味微妙的粉色花朵。

2955 年是在十字军上建造第一个轨道平台的一百周年。

“奥里森”的原意是“祷告者”。许多十字军工业的产品和地点都是由传说或宗教概念命名。

赛琳

赛琳是十字星的天然卫星，它的火山活动活跃，（至少）有 "100 座火山 "。

“火山活动频繁，赛琳是她冰冷姐妹的反面。虽然多数火山已经休眠了数百年，但表面上遍布热间歇泉，不经意间就会喷发出来。最大的间歇泉可以摧毁重型车辆。高腐蚀性的气云经常从卫星表面释放出来，使得能见度降低，并损坏任何接触到的东西。”

飞利浦·徐于 2906 年在赛琳建立了第一个永久定居点。 在 2904 年 10 月 2 日， 查德·弗利成功完成了首次单人驾驶地面载具环绕赛琳一周的壮举。

赛琳有一个极其稀薄并且有毒的大气层，使得它无法呼吸。 然而，微量氧气的存在使得压力服可以从环境中提取可呼吸的 O2。

高度	27,000 米	
地面气压	极低	
地面温度区间	白天	-90 ~ -70 ° C
	夜晚	-210 ~ -170 ° C

地面站点：

名字	描述
阿什本通道援助避难所	十字军的前首席飞船设计师， 雪莉·阿什本，她迷上了这个地方，因为这里有风景如画的地平线上的十字军。她经常到这里来引导她的创作能量，在她的团队中赢得了一个绰号 -- 阿什本通道。在她于 2940 年退休后，这个地方正式采用了这个名称。
弗拉纳根峪援助避难所	2936 年时，十字军工业赞助了一次寻找他们卫星上最佳旅行地点的比赛。唐纳尔·佛拉纳根通过发现此地点赢得了当时的一等奖，为了纪念他，此地也用他的名字命名。
加莱特家庭种植站	私人拥有的地面站，前任皇帝凯洛斯·科斯蒂根曾经造访过这里。
朱利普峡谷援助避难所	十字军首席执行官凯利·卡普兰十分喜爱赛琳这里的地貌，她甚至要求用她的爱犬朱利普的名字来命名这个山谷。
希克斯研究种植站	一个属于拉亚利公司的专门从事尖端生物技术的医学研究设施。
莫格特援助避难所	从 2923 年到 2927 年，一位神秘的捐助者自告奋勇地在这座紧急避难所里放满了自制的果泥果酱。最初报道这件事的是一名滞留的飞行员，随着消息越传越广，许多旅客都会亲自前往避难所品尝果酱。2927 年，当一名记者试图了解是谁留下了这些甜点时，果酱的供应就像一开始神秘地出现一样，神秘地停止了。但是，许多游客依旧继续将果酱带至该地点，直到今天，这一传统仍然得以保留。
私 人 财 产	一个没有标记的作为藏匿点的被摧毁的前哨基地。
泰拉磨坊水培种植站	泰拉磨坊所属的一个农业基地，泰拉莓的初产地。
泰姆 & 迈尔斯矿站	该采矿设施是泰姆 & 迈尔斯矿业公司的注册财产。

戴玛尔

戴玛尔或者说斯坦顿 2b 是十字军的一颗天然卫星。它以一个名为给巴巴的礼物的故事中的兄弟姐妹命名。据说，接近圆形的轨道代表着 " 他在故事中容易迷失 "。达尼尔·阿贾在 2906 年建造了戴玛尔的第一个永久性基地。

戴玛尔的大气是不可呼吸的氮 - 甲烷大气，其中含有微量的氢气，这对没有呼吸设备的人类来说是有毒的。靠近地表的地方经常发生沙尘暴，导致能见度降低。

在 2862 年，UEES 弗利萨在戴玛尔失踪，65 人全部失踪。找到飞船残骸的最简单方法是量子航行到努恩废物管理中心，然后向 234 方向飞大约 156.7 公里。之后残骸应该就在附近几百米之内。

在 2904 年 3 月 17 号，梅科诺伍德在往船上装载土壤样本时在这里倒下，当天晚些时候，她因人工心脏瓣膜并发症去世，成为第一个在戴玛尔去世的人。

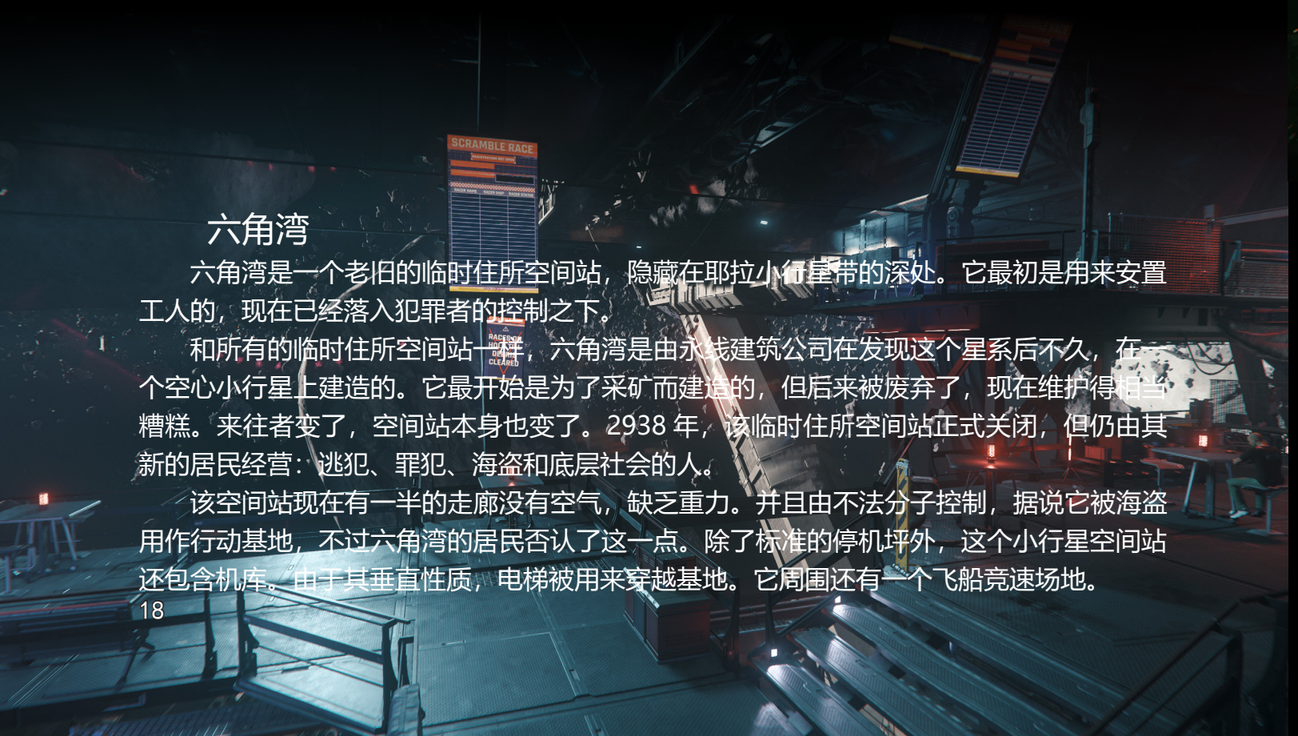
耶拉

威尔玛·艾弗里于 2907 年在耶拉上建立了第一个永久性的家园。艾尔玛·特奥罗是第一个在耶拉出生的人，在 2909 年。

在耶拉周围，有几个高大的发射塔从小行星上伸出来，上面绑着一个大本尼自动售货机。塔上播放着大本尼的广告词，在很远的地方就能听到。每台机器的背面都写有一个潦草的温度数字，单位是开尔文制的，每一个都是自然界的重要温度。这些作为飞行员找到 " 本尼圆阵 " 的 " 热 " 或 " 冷 " 线索。

在耶拉远侧的本影区有一颗装有两个发射塔的小行星。不过，这两个发射塔看起来和大本尼一点关系没有。发射塔下面是一个有重力的着陆平台，那里有一个不知出于何种原因用很多大本尼机器摆放成的 " 巨石阵 "。其中一台机器倒下了并且压死了一个人。

耶拉有非常稀薄的氧气大气层。虽然它太稀薄不能让人直接呼吸，但压力服可以通过从周围环境中提取氧气来补充氧气供应。



六角湾

六角湾是一个老旧的临时住所空间站，隐藏在耶拉小行星带的深处。它最初是用来安置工人的，现在已经落入犯罪者的控制之下。

和所有的临时住所空间站一样，六角湾是由永线建筑公司在发现这个星系后不久，在一个空心小行星上建造的。它最开始是为了采矿而建造的，但后来被废弃了，现在维护得相当糟糕。来往者变了，空间站本身也变了。2938 年，该临时住所空间站正式关闭，但仍由其新的居民经营：逃犯、罪犯、海盗和底层社会的人。

该空间站现在有一半的走廊没有空气，缺乏重力。并且由不法分子控制，据说它被海盗用作行动基地，不过六角湾的居民否认了这一点。除了标准的停机坪外，这个小行星空间站还包含机库。由于其垂直性质，电梯被用来穿越基地。它周围还有一个飞船竞速场地。

炽天使空间站

位于十字军之上的炽天使空间站，有着震撼的气态巨行星景观。同时，它也是访问十字军工业大量行星资产的门户和轨道空港。该空间站提供多种服务，包括：加油，补给，购物，休息区，诊所和货物服务。

弧光星：斯坦顿 III

分类	超级类地行星
是否宜居	是
归属	地球联合帝国 弧光集团
自然卫星	2
登陆区	1

弧光星（斯坦顿 III) 是一颗在斯坦顿星系里经过的超级类地行星，归属于弧光集团，并且经过地球化改造。在短短的 80 年里，这个星球的所有土地都被塑形、划分，以建造建筑。整个星球上只留下了少部分的自然土地。

弧光星是人类星域中工业化程度最高的一个世界。它由一层又一层的工厂组成；它们如此之多，以至于今天已经无法在之上建造额外的新结构。新的设施是在现有设施的基础上建造的。弧光公司的官方总部就在这里，位于能俯瞰整个工厂世界的巨大的弧光塔里。

弧光星的大部分设施都位于商业区 C 环。除了弧光塔之外，弧光公司还拥有无数的公司城镇。这里有一个针对游客的非正式工厂，游客们会被邀请参加预设工厂之旅。事实上，真正的聚变工厂是如此危险，所以他们建造了一个无害化的人造工厂，里面有全息图和动画，用来展示给对其感兴趣的公民们。虽然它是为了让外来旅游者跋涉到弧光星参观工厂而建造的，但它也已经成为当地一个重要文化内容。

一系列的聚变发动机工厂环绕着这个星球的纬度。弧光公司每年为成千上万的民用航天器批量制造推进器和量子驱动器。来到弧光星港口的商人会被告知，除了弧光公司的特色产品之外，他们还能在这里买到几乎所有的东西。弧光公司并未在租借地区这件事上对其他人做限制，弧光星上还有其他数百家小公司在星球的北极地区附近安家。熟悉希安的人类学家认为，弧光星是人类星球中最接近希安工厂星球的，许多人预测，我们的文明有一天也会沿着希安同样的路线发展。

历史

这个星球在 29 世纪被地球联合帝国占领，并与斯坦顿星系其他地区一起从已有定居者手中夺回。在 2865 年，弧光星被售出了。

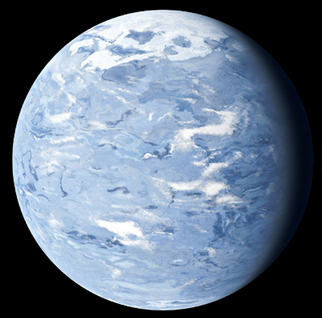
弧光集团不像同星系的其他几家公司那样会限制竞争企业入驻星球，相反地为了尽可能地为星球带来更多的业务和基础设施，他们将星球划分成一个个区域，将地块租借给所有公司，让这些公司完整的制造流水线都能在一个区域内。弧光星在 UEE 星域内的中心位置使得它适合成为理想的配送中心，经济增长的迅速也吸引了整个帝国的工人。

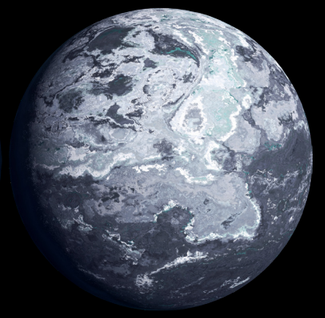
大气环境

化学式	名字	含量
N	氮气	78.1%
O2	氧气	20.9%
Ar	氩气	0.93%
CO2	二氧化碳	0.04%

天然卫星

名字	距离 (km)	描述
莉瑞雅	119,680	这颗冰冷的卫星上有活跃的低温喷泉和低温火山。
瓦菈	257,311	瓦拉的密度低，特别容易受到潮汐力的影响，导致星球表面有明显突起。





拉格朗日点

拉格朗日点	译名	空间站名	额外内容
ARC L1	弧 -L1	广袤森林站	采矿区域
ARC L2	弧 -L2		采矿区域
ARC L3	弧 -L3		不可开采的碎石堆
ARC L4	弧 -L2		不可开采的碎石堆
ARC L5	弧 -L5		不可开采的碎石堆

18 区：弧光星首都

18 区是弧光星周边地区星际交通的主要商业港口之一。如果旅行者没有被这个登陆区的景象和声音吓倒的话，他们可以从值得信赖的名字以及本地供应商那里找到各种商品。地面上的安全问题非常严峻，因为弧光集团已经招募了（臭名昭著的）私人安保公司黑杰克安保来维持治安。《观察家》建议，如果你有问题，最好是去当地的 UEE 督导局办公室。

18 区有许多常见的商店，包括中心质量、阿伯纳西室内、倾卸者仓库、卡莎巴销售等等。

交通

前往里克纪念空港的需要前往位于 18 区广场的城市航班中转站，在这里飞行的载具来来去去。在 2949 年的星际航空航天博览会期间，有一班额外的空铁到贝维克会展中心。

城市快线采用飞行穿梭巴士，每辆可容纳 36 名乘客，并设有充足的站立空间。

重要角色

特西亚·" 刺痛 "·帕切科是一个人脉甚广的毒贩子，他对黑杰克安保公司很反感。

PMC 黑杰克安保公司的迈克尔 - 卡勒姆中尉是负责 18 区的腐败安保人员代表（他们基本上算是弧光星的警察）。他是黑杰克在当地的犯罪情报员。

克洛·维，卡思卡特的蜘蛛船团的前居民，一个喜欢展现口音的人，拥有并经营武器店立方爆炸

列夫·柯南伯格，G-Loc 酒吧的联合所有者之一。他是一个在剜度和希安战区工作过的老兵，正在享受他的退休生活。

弧光广场

弧光广场是 18 区的主广场，当你从城市空铁中转站过来时，首先进入的就是这个广场。通过这个广场可以进入 18 区的所有其他区域。位于广场中心的是 Memphis Avery's 标志性的悬浮雕塑，这个作品很好地体现了弧光集团既工业化又优雅的审美。

广场旁还有弧光塔，作为该地区最高的建筑，人们可以看到它的尖顶直上天际。弧光塔是弧光集团商业发展的首要中心，有 172 层，有各种企业和组织入驻，如中心质量、督导局等。这座大楼还设有独家的百万英里俱乐部。

在“弧光广场”，值得注意的还有医疗部门和贸易与发展司的 Jobwell 大楼，你可以去那里找活干。

在广场的一条小巷里，坐着特西亚帕切科，她自称是“自由时间管理者”，为你做更多“私人”工作。

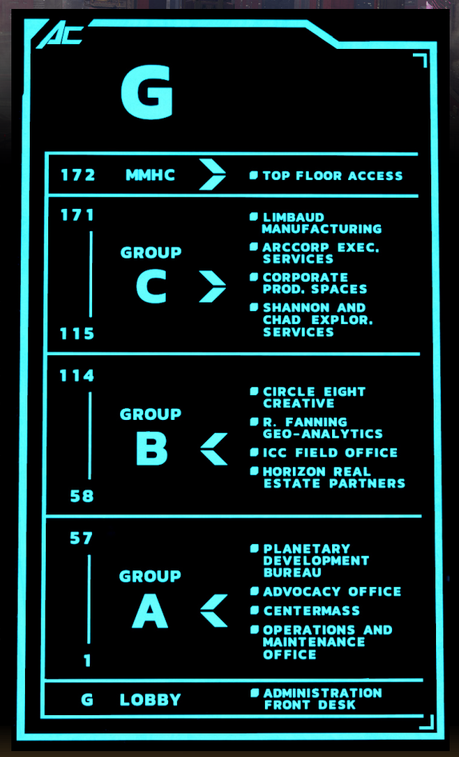
弧光塔

IO- 北塔是位于弧形公司 18 区的商务大楼，被视为该公司顶级商务园区之一，众多企业在此设立办公场所。这座塔楼因其俯瞰城市的壮丽视野而闻名于整个地球联合帝国（UEE）。资深旅行者声称，宇宙中唯有西安工厂行星能提供相媲美的景观。这使得该地成为地球联合帝国境内独一无二的存在。

ArcCorp 为企业提供多种商业空间选择，助您在此大楼安家落户。由建筑师、社会学家和健康专家组成的团队精心设计了这座建筑，旨在最大化员工的生产力、幸福感与身心健康，同时运用尖端技术确保建筑安全、舒适，并与整个宇宙保持互联。

用户还可预订会议室或百人礼堂，满足各类聚会需求。

大楼内更配备健身房、水疗中心、运动场、游泳池、全功能厨房及托儿中心。



1 号区是一个小广场，有几家商店，如卡莎巴销售服装店，立方爆炸武器和盔甲店。这个区域还有阿迪拉瀑布公寓，玩家可以在这里租用胶囊公寓，获得简单的个人生活空间。

在 2 号区你可以找到倾卸者仓库，一个飞船组件商店，和天文舰队，一个舰船经销商。2 号区位于阿迪拉瀑布公寓大楼的正后方，俯瞰着楼层间的缝隙，两边架有人行道。在 18 区和空港之间通勤的空铁经常从这里飞过。

3 号区以 G-Loc 酒吧和其他小商贩为特色。

瑞克纪念空港

瑞克纪念空港是弧光星的主要空港，位于 18 区。它是进出 18 区的枢纽。从太空轨道进入该区域时，该建筑物具有标志性的 Y 字形。有超过 10 个各种尺寸的着陆平台可供使用，船只可以通过 ASOP 终端访问。空港和 18 区之间的交通由市航交通提供，班车每隔几分钟就有一班。

瑞克纪念空港以著名公民“肖恩瑞克”的名字命名，他是 2018 年去世的德国粉丝社区的成员。

贝维克会展中心

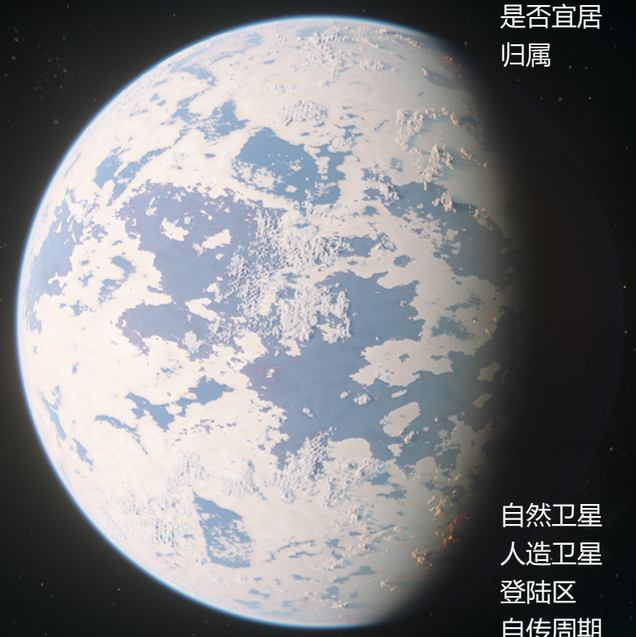
贝维克会展中心是一个位于弧光星 18 区的展会用地点，可通过市航交通公共交通系统到达。

拜基尼空间站

拜基尼空间站是运行于弧光星的同步轨道的太空站，位于 18 区的上空。

弧光星的主要货运与客运中转站。作为往来星球地表的完美中转站，拜基尼太空站为游客提供了大量便利设施，同时也为无法在地面着陆的超大型飞船提供顶级装卸系统。这里提供各式商店和服务，你可以运输货物、购买飞船部件、个人护甲、衣物、食品，还提供燃料补充、弹药补给和住宿服务。

微科星：斯坦顿 IV



分类	超级类地行星
是否宜居	是
归属	地球联合帝国 微科公司
自然卫星	3
人造卫星	2
登陆区	1
自传周期	1
公转周期	350 标准地球日

微科星 (斯坦顿 IV) 是一个大型的、整体气候寒冷的星球，是微科公司的所在地。这里异常的温度是地球联合帝国地球化改造过程中的一个错误造成的，并使得异常浓密的云层产生。微科公司在这里生产 mobiGlas，这是一种现在帝国里几乎每个人都在使用的一种标准化的数码产品。虽然微科公司已经有了 mobiGlas 这一无处不在的产品，但他们还生产各种各样的电子设备，包括飞船系统中的组件，以及人口密集的城市（比如 18 区）里的各种 ATM。如果想要寻找一些先进的传感器科技来在狗斗时拥有更大的优势，微科星是一个很好的起点。这个星球上的土地被租给了一些小公司，包括一些微科公司的竞争对手，让这个星球作为尖端技术研究和开发的场所颇具盛名。

大气环境

微科星是一个经过地球化改造的星球，因此它的大气层被特别设计成和地球相近的。它是可供人类呼吸的，主要包含氮气和氧气，以及微量的氩气和二氧化碳。然而，由于地球化改造事故，温度通常在 -100 ° C（-148 ° F）左右或以下，如果是在严重的暴风雪期间，寒风还会使得温度进一步下降。因此，在没有专门用于寒冷气候环境的防护装备（如诺维科夫套装）的情况下，暴露在寒冷的环境中会很快导致体温过低。

地面气压	1.09 atm
高度	100,000 m

化学式	名称	数量
N	氮气	78.1%
O2	氧气	20.9%
Ar	氩气	0.93%
CO2	二氧化碳	

环境

微科星的大部分地表都被山脉和冰原所覆盖，因而受到强烈的暴风雪和冰风暴的影响。星球上液态水体极少。在具有深层地热活动的地区存在多个温带苔原带。在这些绿意盎然的生物群系中进行露营探险和徒步旅行是微科星常住人口中相当热门的度假活动。像常青树、野花、草和地衣这样的耐旱植物，全年都会在此生长。

解冻草是一种生长在微科星和其他极地气候星球上的地衣，是位于新巴贝奇的几个初创制药公司的研究对象。它的防腐和抗菌特性在实验室中展现出了良好的前景，尽管这些特性只存在于野生采集的标本中，但在人工条件下复制这些特性的研究正在进行。

历史

斯坦顿 IV，即微科星，是一颗被发现于 2851 年的超级类地行星，属于斯坦顿星系宜居区域内的四颗行星之一。全面开发星系需要大量的资金，但彼时帝国政府手头并没有那么富裕。在开始了最初的地球化改造后，地球联合帝国在 2865 年宣布决定将它和它的兄弟行星卖给私人企业，以帮助偿还债务并提振低迷的经济。

早期的地球化改造错误导致气候比最初预测的要寒冷和恶劣得多，导致在 UEE 参议院会议上对政府能否成功出售斯坦顿 IV 这一议题进行过多次辩论。然而，正是由于其寒冷的气候，微科公司的创始人兼时任首席执行官马格努斯托宾将其买下并用作微科公司的新总部。为了这一交易，托宾卖掉了此前他的公司一直用于承载服务器集群的土地。根据当时的一份新闻稿，斯坦顿 IV”稳定寒冷“的气候能为微科公司庞大的服务器网络提供十分理想的冷却条件。托宾亲自监督了新巴贝奇的建设，即这颗星球主要的着陆区，如今微科公司的总部所在地。

公司治理

微科公司下属有专门的部门负责进行这颗行星的治理。其中包括民生方面的部门，如水利设施和废物管理部门，以及经济方面的部门，如税收、商业许可和进出口部门。通常来讲，这些部门的人选由前任政府官员或公务员组成，不过来自私营部门的人选也在考虑之列。微科公司进一步升级了公司的安保力量，从而在必要的时候维护星球周边的治安。微科公司尽可能地通过利用科技和其设计的定制系统和软件，使许多像执法这样的日常运作实现自动化。随着移民到微科星的人数逐步增加，微科公司的领导层已经对是否实施人口上限展开了一系列讨论。

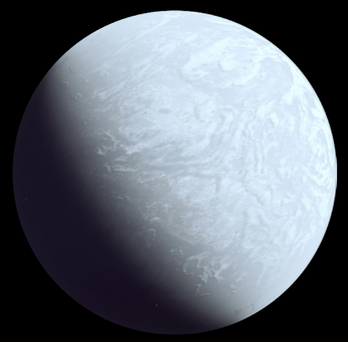
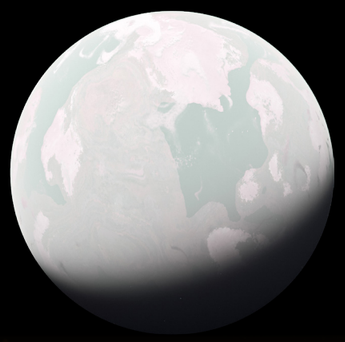
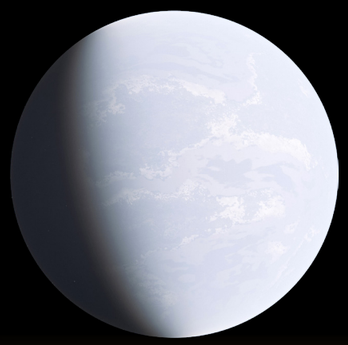
文化

新巴贝奇的建立初衷是为了向对微科公司未来创新至关重要的高端人才的创造力提供支持。像市民广场这样的区域被打造成创意办公的场所，从而为程序员和工程师们提供放松、社交和规划的空间。这个城市丰富的夜生活为高压又高薪的员工们提供了一个释放压力和挥霍金钱的途径，来访的金融家和风险投资家经常造访高端酒吧。居民们也喜欢逃离城市的拘束，参与到户外的冰雪运动之中。

高精尖技术在微科星上随处可见。这不仅仅是归功于微科公司本身，还因为一大批成熟的科技公司和层出不穷的初创企业的存在。那些没能跟上最新科技潮流的居民普遍会被他们的同龄人所排斥，尽管不是所有人都有此看法。UEE 的上层阶级人士时常会到这里购买最新的科技产品，以便在其上市之前抢先体验。

天然卫星

名字	距离 (km)	描述
卡利俄佩	65,823	据说是以启迪了雄辩的古希腊文艺女神为名，从而提醒那些在微科星上凝视这颗卫星的人们“努力追求思想的纯粹表达”。
克利俄	95,742	据说是以主管历史的古希腊文艺女神为名，从而提醒那些在微科星上凝视这颗卫星的人们谨记“他们是站在前人的肩膀上的”。
欧忒耳佩	107,709	据说是以古希腊主管音乐的文艺女神为名，从而提醒那些在微科星上凝视这颗卫星的人们在设计中遵从“宇宙的自然韵”。

拉格朗日点

拉格朗日点	译名	站点	额外内容
MIC L1	微 -L1	浅边站	气云，可开采的小行星，INS 杰里科
MIC L2	微 -L2	长林站	
MIC L3	微 -L3	无尽漫游站	
MIC L4	微 -L4	红色十字路口站	
MIC L5	微 -L5	现代伊卡洛斯站	

新巴贝奇：微科星首都

新巴贝奇是微科星上最大的城市和贸易中心，是软件和高端电子产品制造商微科公司的总部，也是小型科技公司的天堂。由于星球上的气候极其寒冷，所以大型公共空间被封闭在穹顶之中。

公司入驻

新巴贝奇蓬勃发展的经济吸引了一些公司入驻新巴贝奇，如：

舒宾星际，矿业集团
疗生公司，医疗用品公司
原初公司，模拟器开发商
蓝三角股份有限公司，先进航空电子设备制造商

交通

新巴贝奇有一个巨大的交通系统，将城市连接在一起。一条地铁线路从新巴贝奇星际太空港出发，越过冰冻的湖面，向新巴贝奇市的内部延伸，在那里，它分成两条线路分别到达市民广场和志远大厦下面的枢纽。更多的线路继续呈辐射状延伸出去。

穹顶

穹顶是玩家在城市里的主要活动空间，由三个部分组成。

市民广场

市民广场位于主穹顶的较小一侧，外观看起来像两个合并的圆顶，有娱乐空间。这个空间的中心是一个“瑜伽场地”，周围有一些餐饮商店：

商店	产品
吐温三明治	三明治，能量饮料
埃尔罗伊	冰淇淋，新鲜水果，水
加西亚蔬果	奶昔，新鲜水果

在市民广场和休闲街之间有一道攀岩墙，以及通往地面车库的电梯。

商业区

商业区占据了“主穹顶”的较大部分，这个区域是新巴贝奇的企业商业园。在这里有几个不同的商店和企业办事处。

商店 / 办事处	产品
工厂线	微科公司的产品
Fikri Amphitheater	宽敞的会议室位于“工厂线”内部的底层。
中心质量	舰船武器，单兵武器
欧米伽 Pro	舰船组件
舒宾星际	采矿激光器，采矿设备，采矿耗材
超光速物流服务	办事处（揽收，递送）
贸易与发展司	售卖商品和货物
微科行星服务	罚款和罚单支付系统，购买 / 出售商品或货物，办事处

休闲街

休闲街是穹顶的娱乐区，人们在沃利酒吧地方聚集。艾迪·帕尔就位于这个区域。

商店	产品
莉莉蒙特沙龙	发廊关门中）
阿帕雷利	高档服装
重锤汉堡	汉堡，冰淇淋，汽水
Thaw	高档 SPA（关门中）
奥扎新帝国美食	餐厅（关门中）

沃利酒吧

沃利酒吧是位于新巴贝奇海滨大道穹顶下的酒吧兼休闲场所。其以浮夸装饰闻名，例如悬挂的冰山碎块在融化时形成壮观瀑布。任务发布者艾迪·帕尔在此处活动。

同其它酒吧一样，玩家可排队向酒保点酒。

托宾会展中心

托宾会展中心是一个会议 / 展览中心，位于 microTech (planet) 的新巴贝奇，可通过公共交通系统到达。它是以新巴贝奇的创始人 Magnus Tobin 来命名的。

志远大厦

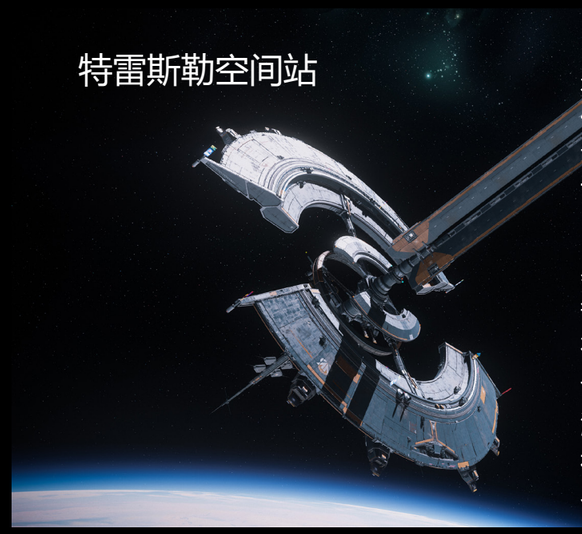
志远大厦是新巴贝奇市天际线中的标志性摩天大楼，也是鸟巢公寓的所在地，在玩家的住所可以看到城市和郊区的壮观景色。

新巴贝奇星际太空港（NBIS 航站楼）

新巴贝奇星际太空港位于新巴贝奇市城外，在冰湖的另一边。它坐落于山腰，能承载巨量的船流量。

在太空港的旁边是一组车库，如果你想去地面旅行而不是乘坐地铁，你可以在那里取放你的地面载具。

特雷斯勒空间站



特雷斯勒空间站（Port Tressler）是环绕微科星的地球同步轨道空间站，位于新巴贝奇上空。该空间站以微科公司创始人 Magnus Tobin 的导师 Aleena Tressler 命名。

特雷斯勒港位于微科公司上方的贸易航线，是新巴贝奇的主要中转枢纽。每日有数百万 SCU 通过此站流通——既有微科公司及其他地表企业的出口货物，也有来自其他星系的资源与贸易物资。港口提供各类商店与服务，包括：燃料补给、物资补给、货物转运、船体部件、个人护甲、服装、食品及居住舱。

亚伦环带

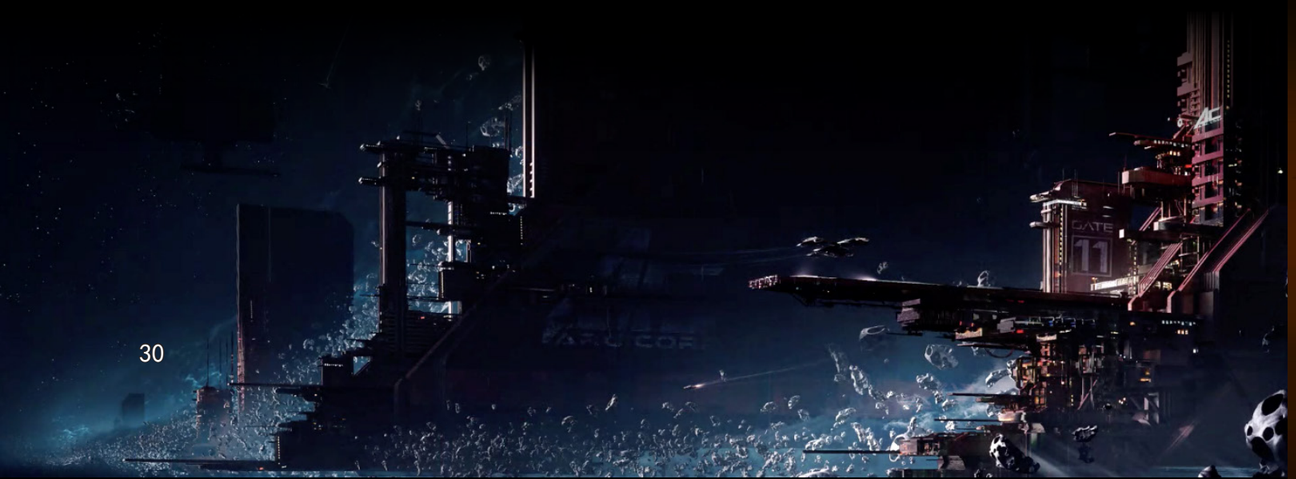
亚伦环带是斯坦顿星系内一个小型天体分布密集的小行星带，位于十字军星和弧光星之间。直接量子航行通过它是不可行的，只有借助弧光集团的亚伦环通道才能跨越该小行带。亚伦环带也被认为是斯坦顿星系内最有价值的采矿区之一。

在十字军工业从地球联合帝国手中收购斯坦顿 II 后，它试图在亚伦环带其周围区域制定采矿限制。然而，由于斯坦顿 II 的购买合同中没有明确包含亚伦环带，该公司被要求放弃其要求。十字军工业公司提交了一份上诉状，但尚未得到 UEE 法院的解决。同时，在该环带申请采矿权的权利已被单方面授予所有人。

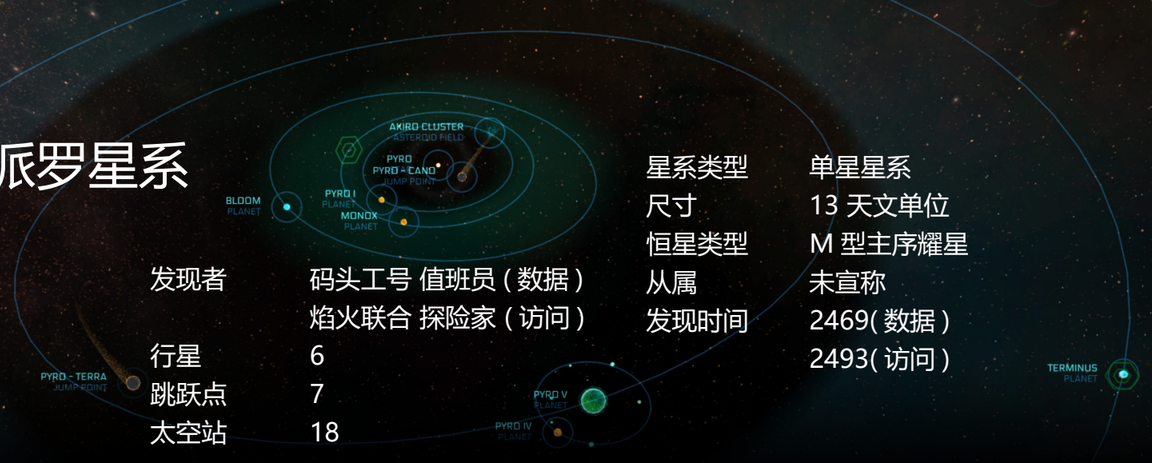
亚伦环带中的矿石主要有三种不同的类型，P 型、M 型和可收获矿物。

采矿者声称在亚伦环带内存在以下矿物；波射石，砬兰石，火神石，钛，钻石，金，铜，钨，刚玉，铝，以及 哈丹水晶。

宇宙中的任何人都可以抵达亚伦环带。由于没有可用于量子航行的跳跃点，公民可以通过量子旅行从赫斯顿量子航行到弧光星，并在大约 9,500,000 公里处脱离，或从弧光星量子航行到赫斯顿在剩余 13,500,000 公里处脱离来造访该小行带。



派罗星系



发现者	码头工号 值班员（数据） 焰火联合 探险家（访问）
行星	6
跳跃点	7
太空站	18

星系类型	单星星系
尺寸	13 天文单位
恒星类型	M 型主序耀星
从属	未宣称
发现时间	2469（数据） 2493（访问）

派罗星系是一个危险且基本处于无政府状态的星系，其特征在于一颗不稳定的恒星。

该星系名称源于其宣称者及派罗耀斑现象。2493 年，因其丰富的矿藏资源，Pyro 联合公司率先宣称对该星系的主权。然而剧烈的派罗耀斑活动迫使该公司于 2563 年撤离，此时其行星上的贵金属资源已基本开采殆尽。此后，独立组织、拓荒者及海盗团伙相继在此定居。

该星系并无中央政府机构统治。取而代之的是，各帮派在敌对氏族间争夺控制权，势力范围不断更迭。居民们常引用的法则便是：“枪多者胜。”然而，对某些战略要地——如废墟站及其毒品实验室——的掌控，能赋予统治派系显著权力及事实上的星系领导地位。

早在人类踏上星际征程前，皮罗恒星便已进入漫长的新星爆发期，该星系原始构造已鲜为人知。现存六颗行星上，生命与人类居民正竭力在残存环境中求生。该星系所有行星均处于不同程度的衰败状态。任何防护不足的航天器穿越星系时，都会遭受烈焰之星残留辐射的损伤，而辐射暴露对个体而言更是致命威胁。人类防护技术在泰瓦林战争后取得突破性进展，昔日的危险如今已大为降低。

历史

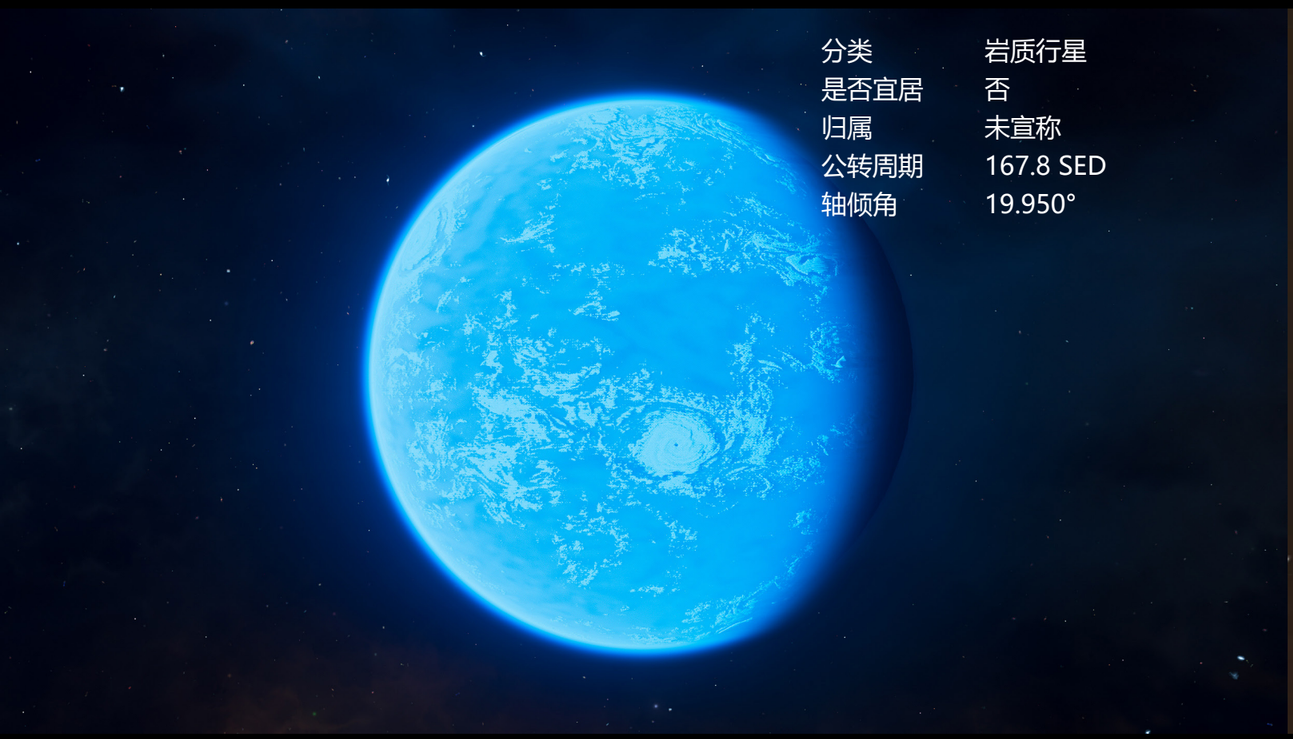
2469 年，悬挂地球旗帜的油轮“劳斯巴特号”正穿越卡诺星系。值班官拉杰·麦克尤恩在运输船左舷船首三十万公里处发现重力异常。详细报告虽已提交给船只所属企业——即后来 Pyrotechnic，却未引发任何行动。二十四载后，当烟 Pyrotechnic 公司拓展新采矿区域时，首席执行官漩涡塞西尔下令复核旧扫描记录，发现了“劳工号”的原始报告。公司随即派遣勘探船前往该区域，正式发现了通往派罗的跳跃点，并迅速着手绘制其周边星域图。

勘测报告指出该行星系统整体混乱不堪，恒星异常活动对其设备造成影响，可运输资源难以寻觅，且公司根本无力承担当地任何行星改造工程。董事会就如何处置这一发现激烈争论，最终决定将派罗坐标移交地球联合国，以期获取政府补贴。

接管该星系后，地球联合国展开全面勘测。部分发现看似前景可期——例如派罗二号存在潜在盈利的矿藏；但另一些发现则暗藏危机，尤其是在耀斑恒星下生存可能引发的后果。地球联合国决定在正式宣示主权前，先资助一项测量派罗耀斑对人类影响的试点计划，同时开放派罗系统进行商业开发。若研究结果呈积极态势，派罗将获准进行殖民开发。

然而该星系从未被正式宣示主权，联合国地球联盟在 26 世纪初发现马格努斯星系与泰拉星系后，便将行星改造计划转移至此。后来地球联合行星的成立引发全面政府重组，导致火神星系的项目搁浅。仅存的 Pyrotechnic 设备持续遭受频繁派罗耀斑的破坏。失去政府补贴后，维护成本最终使该公司在 2563 年破产。随着星系内大量废弃设施等待接管，Pyro 很快沦为劫掠团伙的避风港。至 27 世纪末，这里已成为非法活动的枢纽，任何商业开发都显得得不偿失。鲜有企业敢于尝试，而所有尝试者最终都以失败告终。

派罗 I



分类	岩质行星
是否宜居	否
归属	未宣称
公转周期	167.8 SED
轴倾角	19.950°

由于毗邻该星系的暴烈恒星，派罗 I 承受着极端环境条件。大气温度可突破 300° C，派罗风暴会对飞船造成扭曲损伤导致瘫痪，部分区域更存在致命辐射污染。

行星危险地贴近该恒星系统恒常暴发的剧烈派罗耀斑，其表面遍布焦黑岩石，正逐渐被吞噬融入派罗主星。此地毫无价值可言：唯有顶级防护罩才能在派罗 I 周边的航行中勉强通行，且行星表面未发现任何值得登陆开采的矿藏。

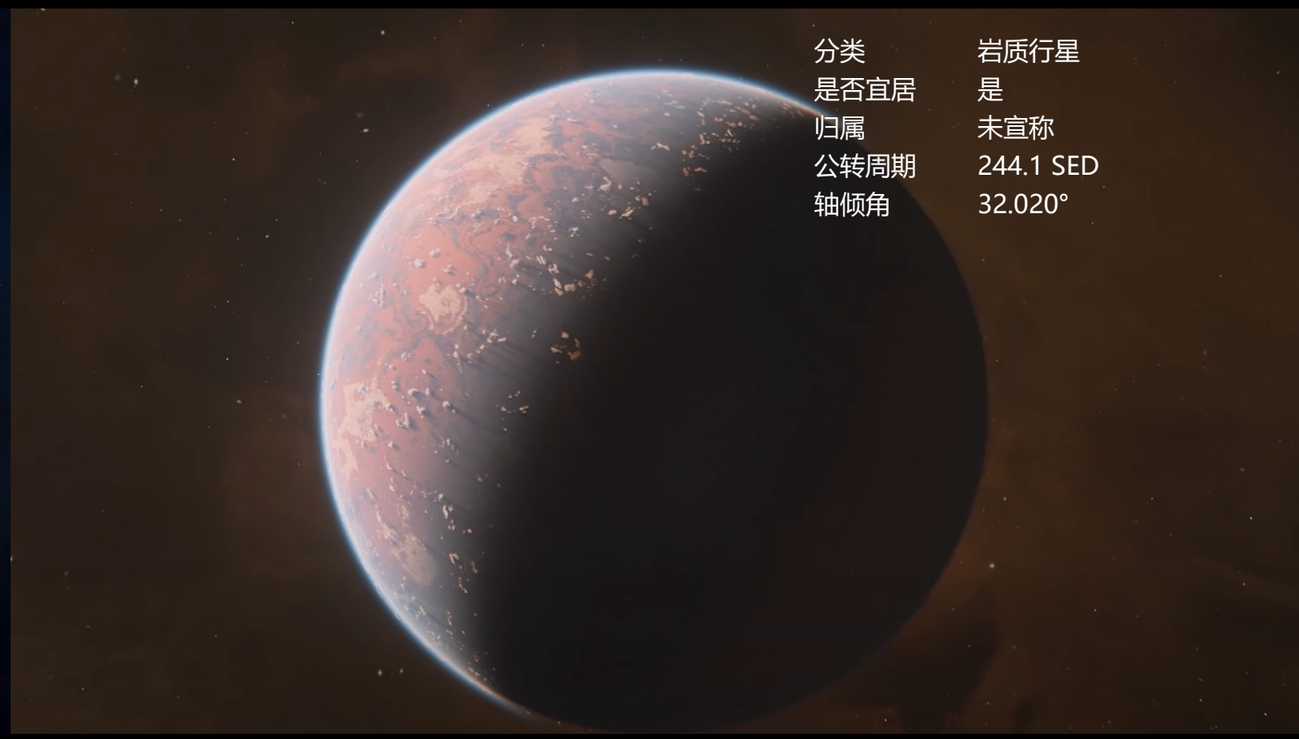
拉格朗日点

拉格朗日点	站点	额外内容
PYR1 L1		
PYR1 L2	PYAM-FARSTAT-1-2	
PYR1 L3	PYAM-FARSTAT-1-3	Akiro Cluster
PYR1 L4		
PYR1 L5	PYAM-FARSTAT-1-5	

大气环境

在距恒星 82 亿公里的位置，派罗 I 持续遭受恒星耀斑的轰击。其表面温度约为 220° C，大气层充满毒性。半球长期笼罩着大型永久性气旋。此外还存在两场剧烈的扭曲风暴，内部环境充满致命的辐射。

Monox：派罗 II



分类	岩质行星
是否宜居	是
归属	未宣称
公转周期	244.1 SED
轴倾角	32.020°

因大气中一氧化碳含量极高而被昵称为“一氧化碳星”（Monox），是一颗无核行星，终将坠入其恒星。在该星系的初期勘探中，火星二号因蕴藏大量镉、钛及重力锻造宝石而成为重点目标。这引发了一场小型“金属热潮”，人类贸易船只迅速耗尽了该星球的矿藏。短短五年间，这颗行星已然沦为空壳。

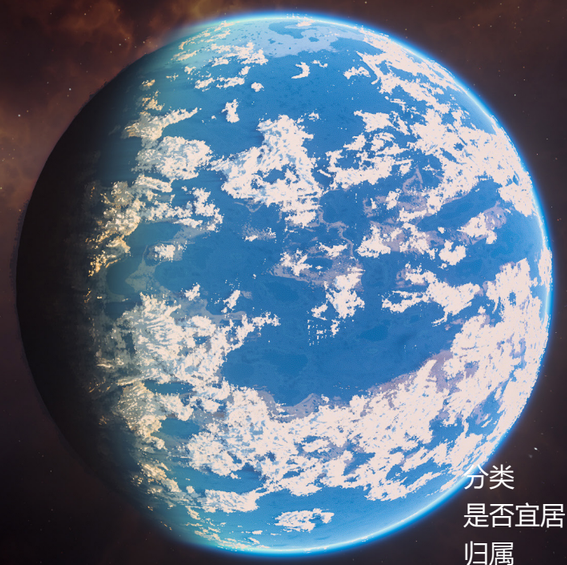
拉格朗日点

拉格朗日点	站点
PYR2 L1	
PYR2 L2	
PYR2 L3	
PYR2 L4	Checkmate Station
PYR2 L5	

地点

Arid Reach
Jackson's Swap
Last Ditch
Ostler's Claim
Slowburn Depot
Sunset Mesa
Yang's Place

盛放星：派罗 III

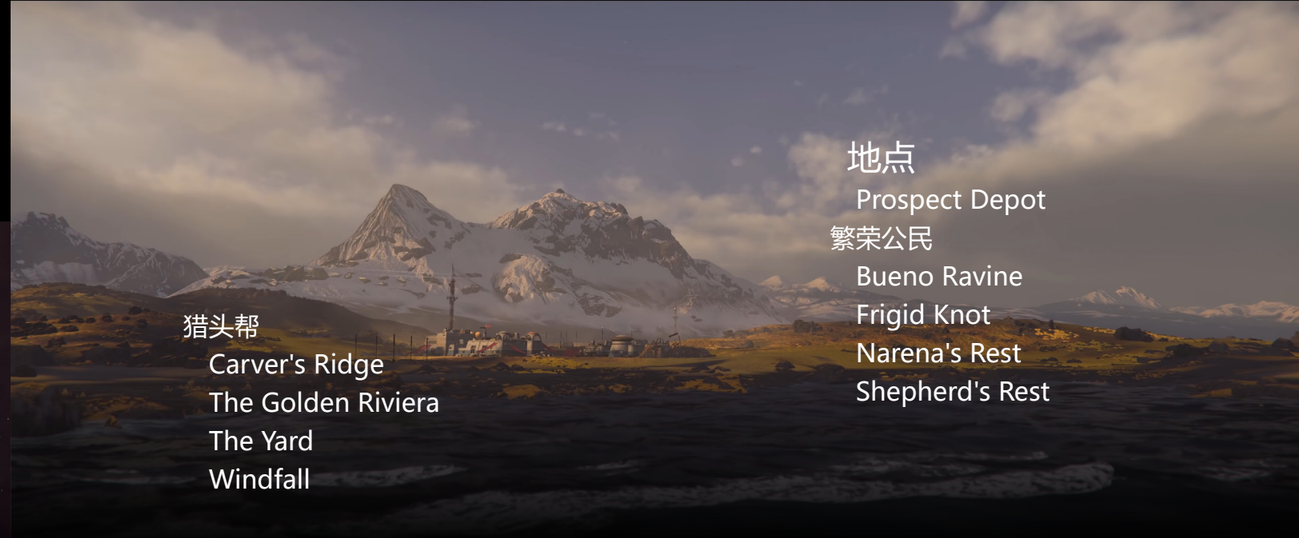


分类	岩质行星
是否宜居	是
归属	未宣称
公转周期	529.7 SED
轴倾角	19.240°

一颗冰冻宜居行星，拥有可呼吸的氧氮混合大气层。此地素以亡命之徒的避风港著称。在 Pyro 联合公司统治该星系期间，这里曾是采矿活动的核心区域，分布着各类中转站、员工营房及加工中心。当采矿利润无法覆盖设施维护成本时，这些场所便被废弃。26 世纪企业撤离后，无力返回联合地球帝国的占领者、亡命之徒及前矿工占据了这些遗留据点。2952 年星际航空博览会上，杰克斯·麦克莱里曾通过广播介绍布鲁姆星。除冰冻生物群系外，该星球温带区域还存在广袤的液态咸水湖。

拉格朗日点

拉格朗日点	站点
PYR3 L1	Starlight Service Station
PYR3 L2	
PYR3 L3	Patch City
PYR3 L4	
PYR3 L5	PYAM-FARSTAT-3-5



地点

Prospect Depot

繁荣公民

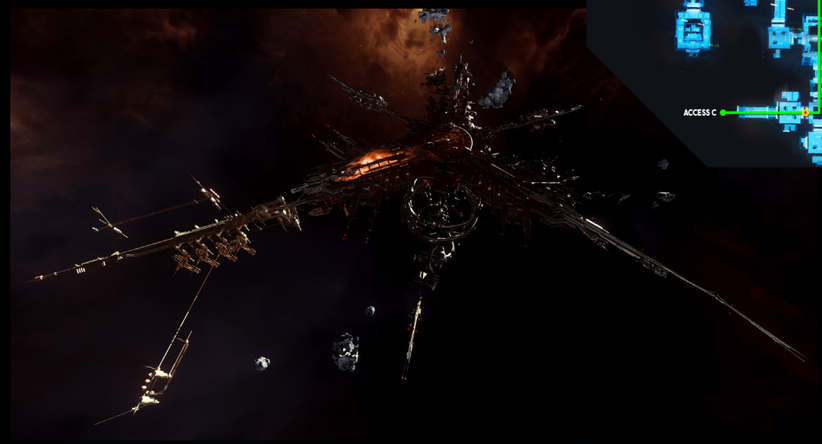
Bueno Ravine
Frigid Knot
Narena's Rest
Shepherd's Rest

猎头帮

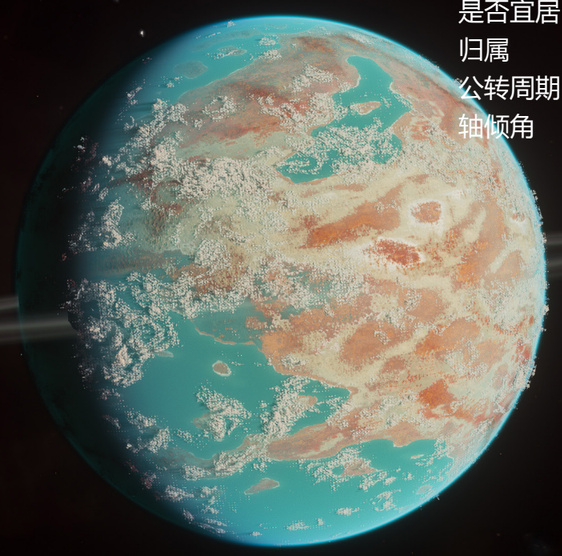
Carver's Ridge
The Golden Riviera
The Yard
Windfall

轨道讣闻站

位于盛放星上空的高轨道，最初由 Pyro 联合公司建立，旨在为其工人提供燃料及其他资源补给。如今，粗犷与准备公司将该站改造成了星系流浪者们的落脚点，为穿越星系的亡命之徒提供燃料补给、物资储备以及些许娱乐消遣。



派罗 IV



分类	岩质行星
是否宜居	是
归属	未宣称
公转周期	14.5 SED
轴倾角	29.420°

派罗 IV 是 Pyro 系统中一颗岩质的“类水星”原行星。尽管在星图中被归类为原行星，派罗 IV 实为气态巨行星火星五号最外层的天然卫星。天文学家认为它曾是 Pyro 系统中距离恒星第四近的行星。然而，一次与大型天体的碰撞将它击离原轨道，使其转而围绕派罗 V 运行。这次撞击摧毁派罗 IV 的大气层，并彻底改变了其地貌。尽管它已形成新的大气层，但仍不具备宜居性，且始终与派罗 V 保持着碰撞轨迹。最终，派罗 IV 要么撞向派罗 V，要么被撕裂成环状系统。

地点

Chawla's Beach
Dinger's Depot
Fallow Field
Goner's Deal
Sacren's Plot

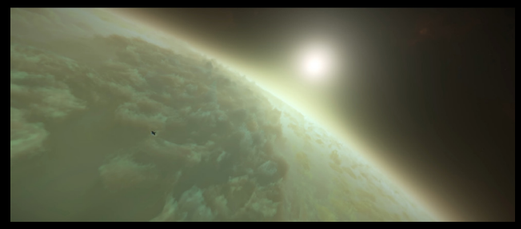
派罗 V

分类	气态巨行星
是否宜居	否
归属	未宣称
公转周期	4,393.6 SED
轴倾角	20.810°
自然卫星	7

一颗庞大的黄绿相间的气态巨行星，正缓慢地将派罗 IV 拉入其轨道。由于其高层大气中氢混合物含量稀薄，该星球被视为低产量的补给点。

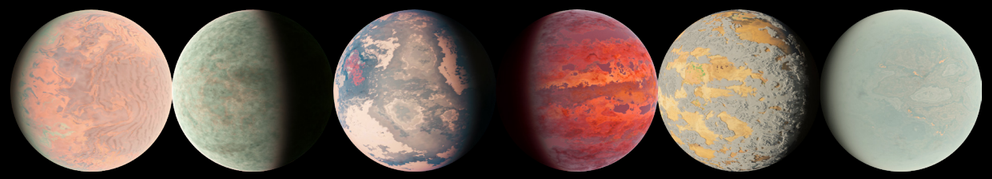
拉格朗日点

拉格朗日点	站点
PYR5 L1	PYAM-FARSTAT-5-1
PYR5 L2	Gaslight
PYR5 L3	PYAM-FARSTAT-5-3
PYR5 L4	Rod's Fuel 'N Supplies
PYR5 L5	Rat's Nest

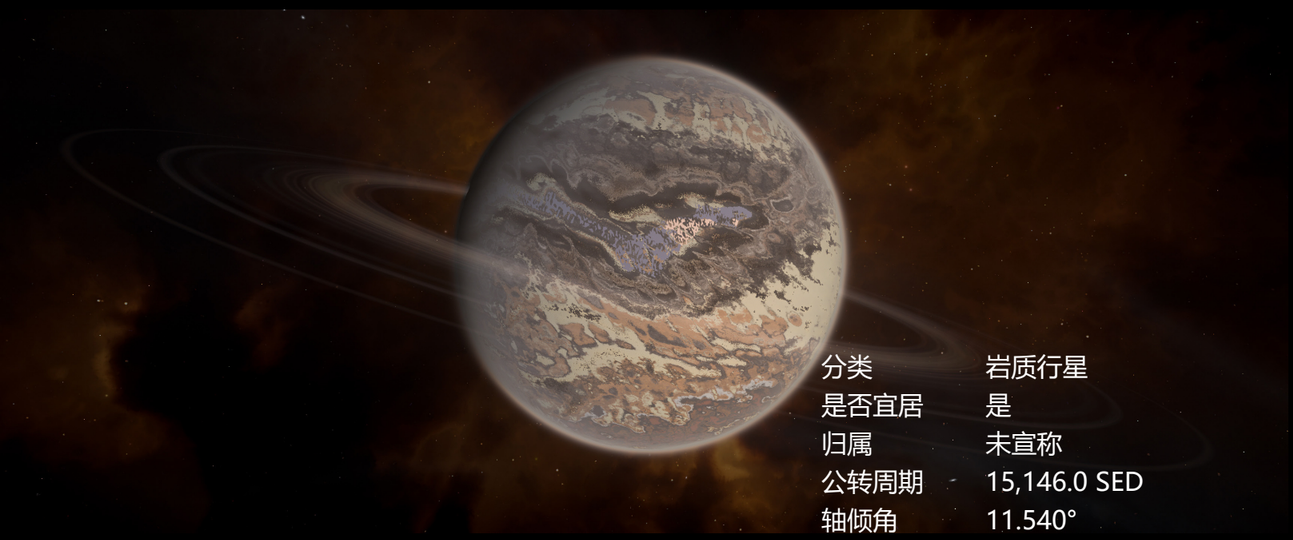


自然卫星

Ignis Vatra Adir Fairo Fuego Vuur



端点星：派罗 VI



分类	岩质行星
是否宜居	是
归属	未宣称
公转周期	15,146.0 SED
轴倾角	11.540°

端点星是派罗星系最外层的行星，这颗原行星的主要特征在于其轨道上环绕着废墟站——一座昔日的黄金地平线平台。该设施最初由派罗联合公司建造，旨在成为其星系运营的枢纽，但仅投入使用短暂时间便遭废弃，公司对这片荒芜星系的盈利期望也随之破灭。自此废弃后，该站沦为亡命之徒的巢穴。各派系间的争斗引发频繁而致命的冲突，使此地对平民与匪徒皆充满致命危险。

大气环境

与派罗星系中大多数行星相似，其表面荒芜而寂寥，持续遭受派罗耀斑的轰击。由于距恒星较远（68.3 十亿米），地表温度极低。风暴会进一步加剧低温现象，白昼温度可跌破 -120° C。大气中弥漫着甲烷。

拉格朗日点

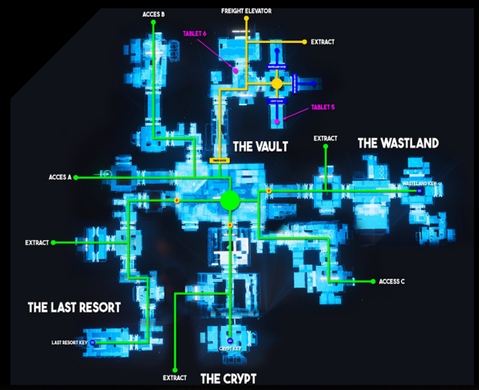
拉格朗日点	站点
PYR6 L1	
PYR6 L2	PYAM-FARSTAT-5-2
PYR6 L3	Endgame
PYR6 L4	Dudley & Daughters
PYR6 L5	Megumi Refueling

废墟空间站

废墟空间站原名麦克尤恩空间站，是一个围绕派罗 VI 运行的 Outlaw 空间站。该站由 Pyrotechnic Amalgamated 于 2506 年建立，作为其在该星系的总部，之所以选择这个地方是因为此处相对安全，不会受到派罗（恒星）产生的耀斑的影响，派罗的耀斑使得在 Monox 和 Bloom 上进行建设非常危险。这个空间站是为了纪念发现派罗星系的 Roustabout 号飞船的值更官而命名的。

废墟空间站很早就遇到了问题。派罗星系的盈利情况令人失望，使得 2508 年的建设进度放缓。2510 年，Pyrotechnic Amalgamated 用发现尼维林星系（后更名为哈德良星系）所获得的寻得费用填补了预算缺口。2512 年，空间站建设工程竣工，在发现泰拉星系后，空间站的收入进一步增加。然而，在 2539 年，人们发现了一个从尼维林星系通往古尔兹尔星系的跳跃点，政府迅速限制了该星系的进出，导致空间站的交通量大幅下降。

到 2542 年，派罗星系的采矿收入已经放缓，公司也未能找到可供进一步开采的重要矿藏。公司试图将该空间站卖给政府，作为支持哈德良星系的后方基地，但双方没有达成协议。26 世纪 50 年代，护盾技术因第一次塔维因战争而得到改进，但同样的技术进步也让不法分子和强盗开始将派罗作为他们的行动基地。公司最终剥夺了麦克尤恩空间站有价值的部件，并将之废弃。公司于 2563 年宣布破产。



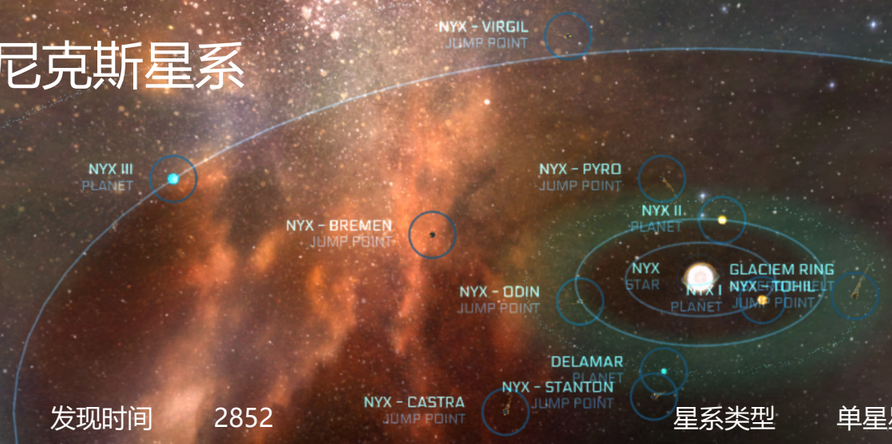
这个破败的空间站很快就成了棚户、逃亡者和黑市交易者的聚集地。正是这个时候，它获得了“废墟空间站”的绰号，因为许多人在穿过它摇摇欲坠的大厅时都要冒着空间站垮塌的危险。尽管危险重重，这个藏身之所的人气却与日俱增。不久，废墟空间站走上了和 Spider 一样的道路，亡命之徒们逐渐增加了空间站的基础设施，并形成了独特的亚文化。不过，Spider 的文化以盗亦有道为中心，而派罗的文化则以枪杆子为中心。

别搞错，废墟空间站并不适合旅游、正常贸易，也不适合经验丰富、寻求战斗快感的赏金猎人。在废墟空间站工作的亡命之徒因使用暴力而臭名昭著。最近发布的地球联合帝国督导局报告将异种威胁列为目前该空间站的控制者，但这一情况可能会随时发生变化。

废墟空间站内还有其他一些帮派有着显著的存在，比如 Overlords，Darkside Rovers 和 Fire Rats。

Corner Four 是废墟空间站昏暗大厅中的一个亮点，这里曾是一系列研究实验室，后来被改建成了毒品工厂和不会多嘴的医疗设施。Neutrality 是废墟空间站必不可少的破酒吧，也是站内唯一算得上安全的地方，被称为 Cousins 的悍匪在这里维持秩序，至少在保护酒吧员工和设施方面是如此。

尼克斯星系



发现时间	2852	星系类型	单星星系
发现者	Carla Larry	尺寸	11.2 天文单位
行星	4	恒星类型	F 型主序星
跳跃点	6	小行星带	2
太空站	1	从属	未宣称

尼克斯星系是一个无人认领的星系，位于原佩里防线的稍南处，直接位于一个暗星云的边界。尼克斯星系发现于 2582 年，地球联合帝国认为其三颗星球不适合进行地球化改造，而试图在稠密的冰川环带中开采资源被认为太危险。

在 2618 年，一群政治活动家和难民为了逃离梅塞尔政权，搬进了位于德拉玛的一个空置的采矿设施，这是一个位于星系小行星带深处的卫星大小的小行星。

德拉玛通常被认为是尼克斯的亮点；对于政治异见者来说，它是一个避开地球联合帝国的安全地带，对于小型犯罪集团来说，它是一个藏身之地。 当这里每个组织都在为他们认为的不可避免的警察突袭做准备时，局势总是会很紧张。

历史

尼克斯星系是在 2582 年新成立的地球联合帝国的领土扩张高峰期发现的。该星系由三颗不起眼的行星组成，它们围绕着一颗 F 型主序星。在天文学上，尼克斯最显著的一个特点是它直接位于一个暗星云的边界上，这个星云笼罩着所有三颗行星的轨道。星云中的尘埃严重影响了能见度，并大大限制了扫描仪的扫描效果 ..... 而这正是这个星系中少数居民所想要的。该星系是由独立跳点探险家 Carla Larry 通过布莱梅星系的一个跳跃点后首次绘制的。卡拉提交的官方声明并没有说明对该星系的兴趣，他写道，该星系“缺乏重要的矿藏以及花费地球化改造费用的理由”。莱利确实试图将该星的三个星球正式命名为 Lou、Morgan 和 Ashley，显然是以她正在追求的三个独立的浪漫征服者命名的。但按照正常政策，地球联合帝国政府从未承认这些名字，它们也从未被广泛使用。这个星系的勇敢的发现者是否打动了这三人，也已不为人知。在过去的两个世纪里，尼克斯星系作为卡斯塔 - 斯坦顿航线上的一个航点取得了一些额外的作用，无论何时，都有价值不少信用点的货物通过该星系流动。小规模的海盗活动并不少见，受该星系的星云影响，航行者被警告在该星系的运输过程中不要偏离标准航道。

列夫斯基

冰川环带（又称尼克斯小行星带 Alpha） 位于第二与第三行星之间，是一个密集的小行星带。带内遍布着旧时代遗留下的退役建筑与设施，如破碎者空间站，以及 QV 行星服务公司曾经的遗迹。多年来，来自宇宙各处的矿工纷纷前来，希望在此寻得财富。其中最大的一颗小行星被称为德拉玛（Delamar），它正是著名采矿基地列夫斯基的所在地。

尼克斯的主要定居点列夫斯基，被建造于冰川环带中一颗巨大的小行星的内部。它最初是一个采矿设施，后来演变成了那些渴望逃离 UEE 掌控的人们的避难所。如今，列夫斯基已成为独立与抗争的象征，是自由与自治理想延续的地方。

这座由反叛者建立的独立聚落隐匿在德拉玛崎岖的地形之中，其故事如同创始人一样大胆无畏。它于 SEY 2655 年建于一座早已废弃的 QV 行星服务公司采矿基地之上，取名自地球十九世纪的革命者“列夫斯基”。该定居点由一个名为人民联盟的政治异见组织创立，旨在建立一个摆脱暴政的社会。在压迫性的梅塞尔时期，列夫斯基成为逃离地球（Sol III）的难民灯塔，以及受不公政府迫害者的避难所。

尽管列夫斯基以平等主义为傲，但其偏远位置与反体制的根源，也吸引了不少不法之徒。各种海盗、走私者和亡命者都曾穿行其中。即便如此，人民联盟仍坚定地捍卫他们的理想：自由与共同体的信念。

田中纪念雕像

列夫斯基的入口处矗立着一座雕像，描绘了一位无名工人怀抱安东尼·田中（Anthony Tanaka）遗体的场景。安东尼是一名童工，于 2757 年在一座弹药工厂中因拒绝在 16 小时轮班后继续工作而被督导局特工人员当场处决。这起事件的影像被秘密流出，成为反梅塞尔运动的象征与号召。田中纪念像提醒着列夫斯基的人民：永不重返 UEE 的统治。每年 12 月 3 日是“安东尼·田中纪念日”上，人们都会缅怀这位以点燃了反抗帝国的自由之火的孩子。

慈爱医院

慈爱医院是列夫斯基的主要医疗中心，为旅行者与居民提供紧急救治与高级医疗服务。

在大集市（Grand Barter），你可以找到从日常用品到稀有珍品的一切。讨价还价是这里的常态，市场的氛围本身就令人流连。这里还坐落着标志性的穆萨因咖啡店（Café Musain）。

尼克斯 I

这是一颗翠绿却无法居住的行星，正处于实验性地形改造进程中。若该项目成功，尼克斯 I 或许将很快拥有可供呼吸的大气层。虽然迁往可居住星球能大幅提升生活质量，但人民联盟中的部分成员担心，资源的充裕可能会削弱他们的集体主义价值观。

NYX I 是《星际公民》中首次尝试使用 Genesis（第 5 代行星技术）开发的星球，拥有最保真的质量，该技术在公民控 2954 和 2955 中被展示。

玩法篇 Gameplay

主线 职业 与 终局游戏

" The Stars My Destination " - CitizenCon 2954

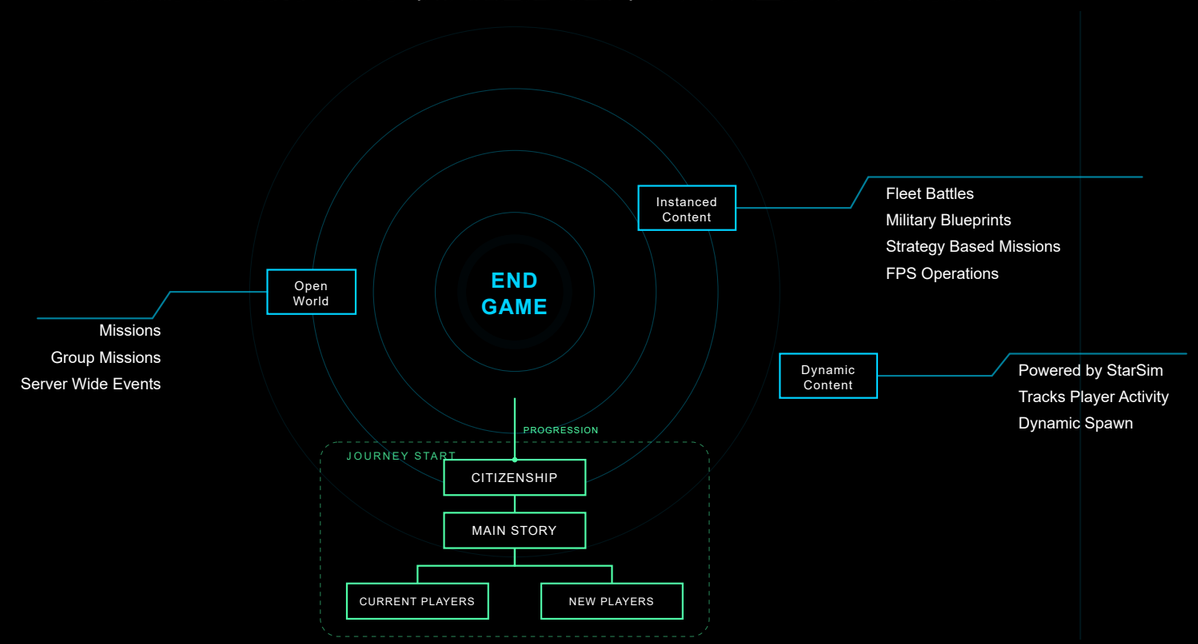
注意：本篇内容包含尚未开发完成的 Beta 1.0 版本内容

一名玩家进入《星际公民 1.0》后，将需要经历两个时段：主线故事 与 终局游戏。

《星际公民 1.0》将与大多数传统 MMO 不同，由于它是 3A 级游戏《42 中队》同世界观下的网游，它将包含一个完整的主线故事。

主线故事计划从斯坦顿星系 - 赫斯顿 开始，玩家将在这里开启新手教学，然后学习各个职业的内容，逐渐成长，并学会在《星际公民》的宇宙中独立生存。主线故事剧情由 NPC 事件驱动，不受其它玩家的影响，并且玩家可以按照自己的进度进行，例如在掌握一部分技能后，暂时搁置主线剧情，并一定程度上去宇宙中自由探索。

完成主线故事（约 80 小时）后，玩家将获得 公民身份（CITIZENSHIP）。拥有公民身份的玩家将获得更多的权利（如大范围建筑建造），并进入星际公民的 终局游戏。

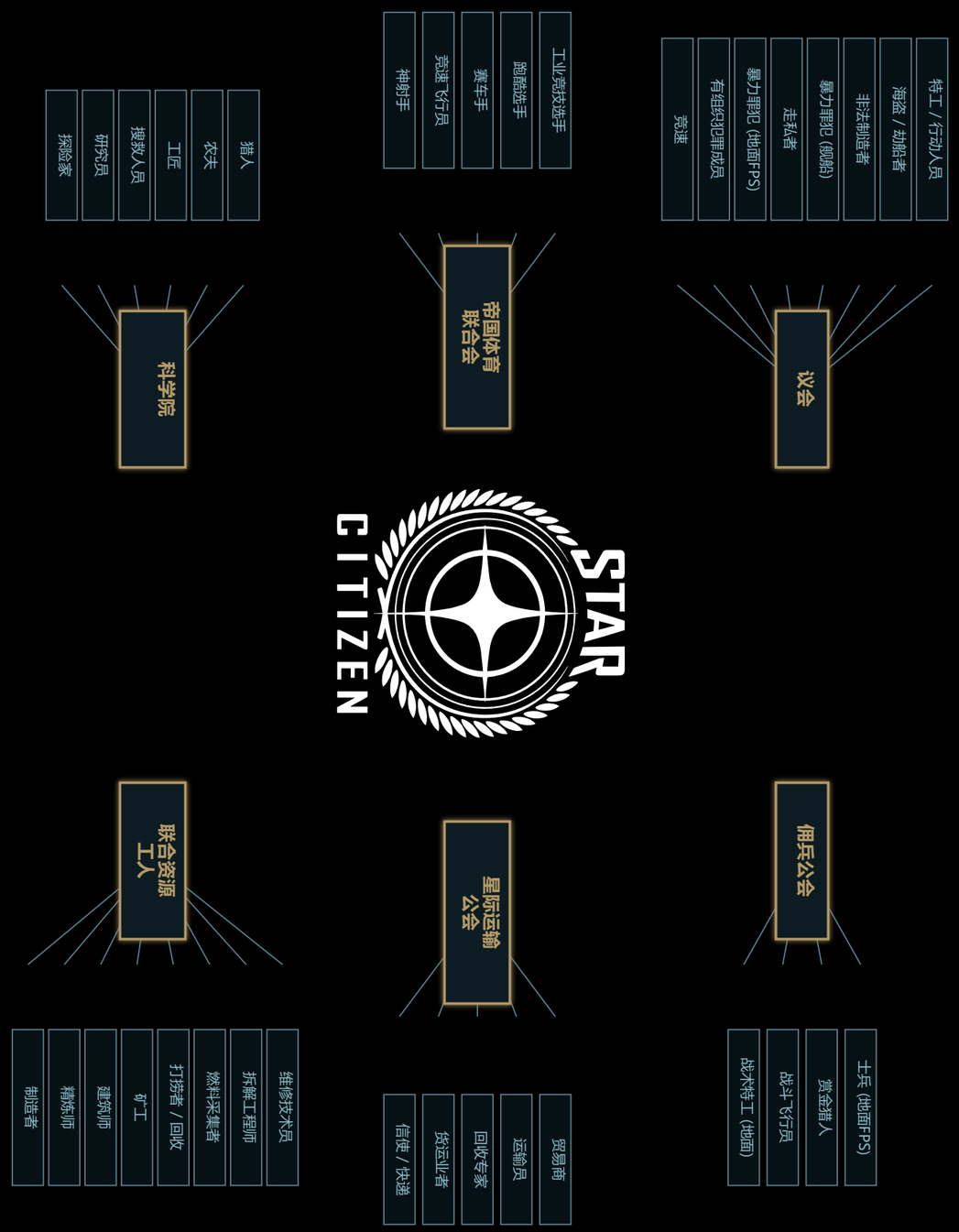


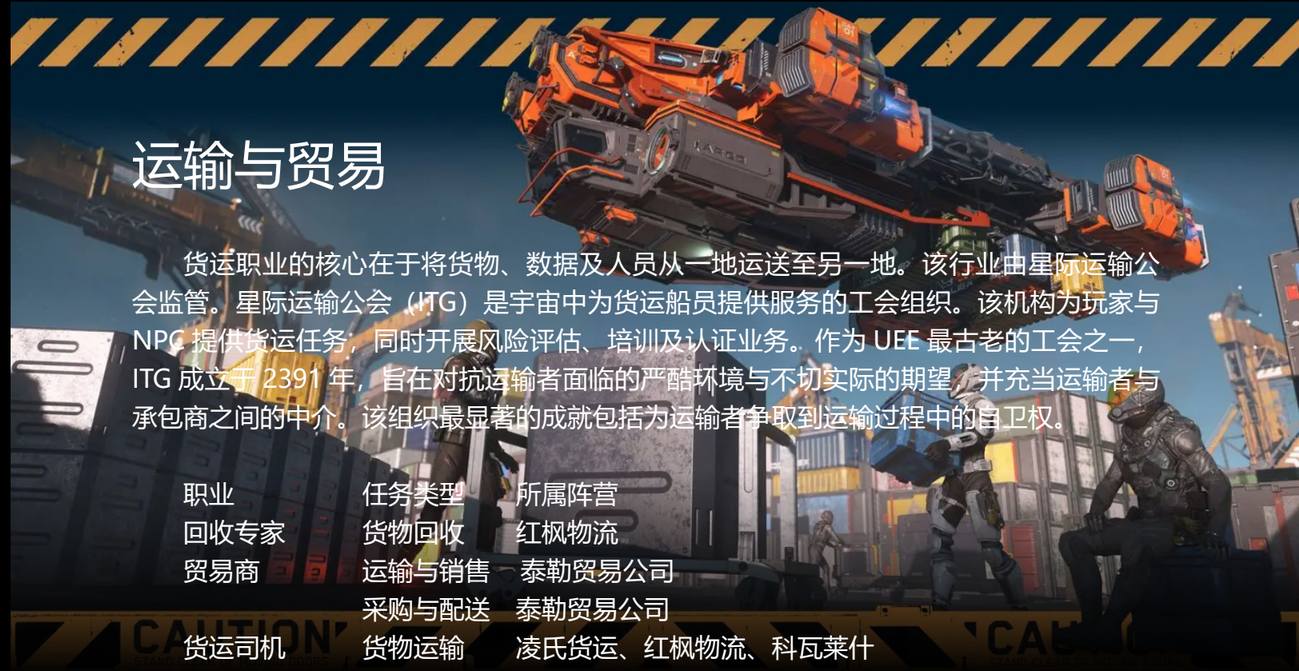
终局游戏的内容包括不限于开放世界探索、动态事件、更大规模的多人组织活动、盈利、战斗等。

宇宙中几乎每位飞行员都在经营着自己的职业生涯——无论是签下单次合约，还是继承家族世代经营的事业，所有从业者都专注于同一件事：获得信用。

职业生涯可能是个性化的独特追求，例如接受玩家委托培训特定舰船操作技能，也可能是受雇于大型企业担任特定领域的正式职员。总体而言，玩家的职业选择完全自主，仅需注意特定个人或企业对其声誉的评价——这将成为转行时的小小障碍。

注：若计入玩家间的非官方交易，实际赚钱途径远超此处所列。本文所述均为由飞船设计、通讯链接及官方文档支持的 " 正规 " 职业。





运输与贸易

货运职业的核心在于将货物、数据及人员从一地运送至另一地。该行业由星际运输公会监管。星际运输公会（ITG）是宇宙中为货运船员提供服务的工会组织。该机构为玩家与 NPC 提供货运任务，同时开展风险评估、培训及认证业务。作为 UEE 最古老的工会之一，ITG 成立于 2391 年，旨在对抗运输者面临的严酷环境与不切实际的期望，并充当运输者与承包商之间的中介。该组织最显著的成就包括为运输者争取到运输过程中的自卫权。

职业	任务类型	所属阵营
回收专家	货物回收	红枫物流
贸易商	运输与销售	泰勒贸易公司
	采购与配送	泰勒贸易公司
货运司机	货物运输	凌氏货运、红枫物流、科瓦莱什
快递员	货物运输	红枫物流、FTL 快递服务
运输员	乘客运输	指南星出租车
	车辆运输	凌氏货运、　科瓦莱什
	数据运输	FTL

货物运输与贸易维系着联合地球帝国的运转，通过承接运输合约与商品交易，您可在此领域开创辉煌事业。

尽管货运事业从提货到交付全程充满风险，但凭借专业知识、精良装备与适配船只，这亦是利润丰厚的创收途径。

截至 Alpha 4.4 版本，目前已全面支持跨恒星系、跨行星系、行星系内、地表与空间站之间、地表 / 空间站内部货运，并且将在未来继续完善货运玩法。

必备工具

多功能工具

RYT 多功能工具是一款手持设备，通过可更换附件（需单独购买）可完成多种任务。该工具搭配 TruHold 牵引光束附件后，成为装卸货物的必备装备，因此请确保在冒险启程前备齐两者。

您可在星域内多数主要着陆区及空间站购得多功能工具与牵引光束附件——请留意销售采矿设备、武器及护甲的商贩，包括库比爆破公司和舒宾星际公司。若需重型起重作业，MaxLift 牵引光束（可在指定精炼厂供应店购买）将让大型笨重物品的搬运变得轻而易举。

启动资金

要开启这项利润丰厚的航程，您需要初始资金购置合适的飞船、配备货物运输设备并支付运营开支。请注意还需承担燃料、维修及升级费用。

游戏内货币联合地球信用点（UEC）同样不可或缺，用于采购可运输商品并转售获利。您可通过多种途径获取 UEC，包括完成 mobiGlas 终端发布的各类任务。

货运飞船

在《星际公民》的浩瀚宇宙中，拥有充足储物空间的飞船至关重要。飞船的载货能力以标准货运单位（SCU）值衡量。若你选择以货运承运人或商品交易商的身份开启旅程，这一数值尤为关键——船舱容纳量越大，潜在收益空间就越广阔。

虽然专为扩容设计的货船能最大化利润，但玩家更应根据自身职业等级、任务需求及游戏风格选择最适配的船只。

货物运输与商品交易

虽然两者相关，但货物运输与商品交易是截然不同的活动。

货物运输涉及高效地将签约货物从一地运往另一地，无论是在恒星系统内部还是跨系统运输。运输过程中，货运商面临的最大风险之一是海盗袭击。

商品交易则专注于通过买卖大宗商品牟利，需承担与价格波动及潜在损失相关的市场风险。交易商同样面临海盗袭击风险，且货物在运输途中可能遭遇意外事故。

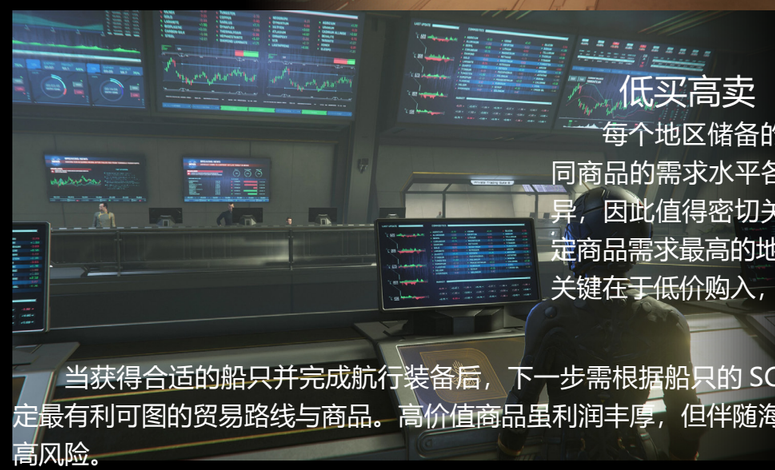
商品

商品是指不供个人使用、而是用于加工或交易的资源。作为公民买卖牟利的主要货物，商品在游戏经济中扮演着关键角色。其价值会随供需关系波动，因此识别最优贸易路线和市场至关重要。在宇宙中，"违禁商品"指常与非法活动关联或受特定管辖区监管的货物。此类商品的合法性与可获得性因地区而异。

购买货物

大多数商品可在主要着陆区的贸易与发展部大楼（TDD）、空间站的管理办公室以及部分地表前哨站的仓储建筑内的售货亭进行买卖。这些商品以箱为单位交易，箱体尺寸因地点和船只大小而异。

此外，矿业与科研设施、水培实验室、城市、空间站，以及行星与卫星上的特定非法活动场所亦可获取商品。



低买高卖

每个地区储备的商品种类有限，且对不同商品的需求水平各异。各地定价也存在差异，因此值得密切关注经济动态，以掌握特定商品需求最高的地区。要实现收益最大化，关键在于低价购入，高价售出。

当获得合适的船只并完成航行装备后，下一步需根据船只的 SCU 容量和风险偏好，确定最有利可图的贸易路线与商品。高价值商品虽利润丰厚，但伴随海盗袭击和市场贬值等更高风险。

商人青睐的商品包括：拉拉石、绿柱石、钻石、黄金、医疗物资、赫法斯坦石及再生材料复合物（RMC）。

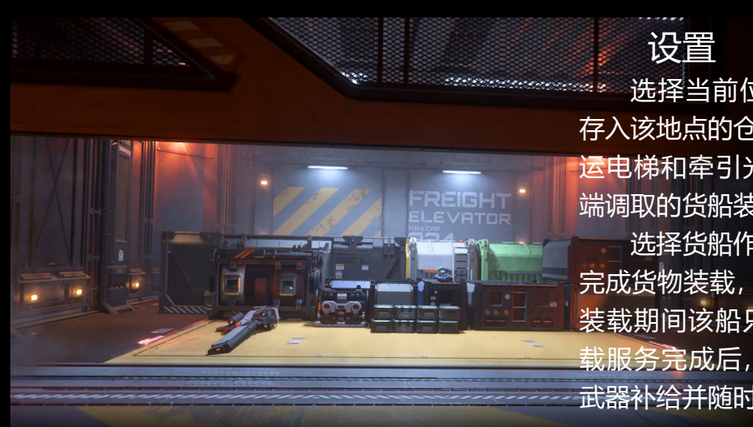
切勿将全部资金押注单一商品。通过多元化交易分散风险，并灵活把握不同市场行情。

获取

现在是时候采购你将要交易的商品了。从价格低廉的地点购买商品：采矿前哨站通常以较低价格出售原材料，而高科技行星则可能提供价格较高的先进商品。

前往最近的、符合你需求的贸易终端，从下拉菜单中选择当前位置或你的飞船作为目的地。点击 " 购买 " 标签页，选定所需商品，通过滑块调整采购数量后确认交易。

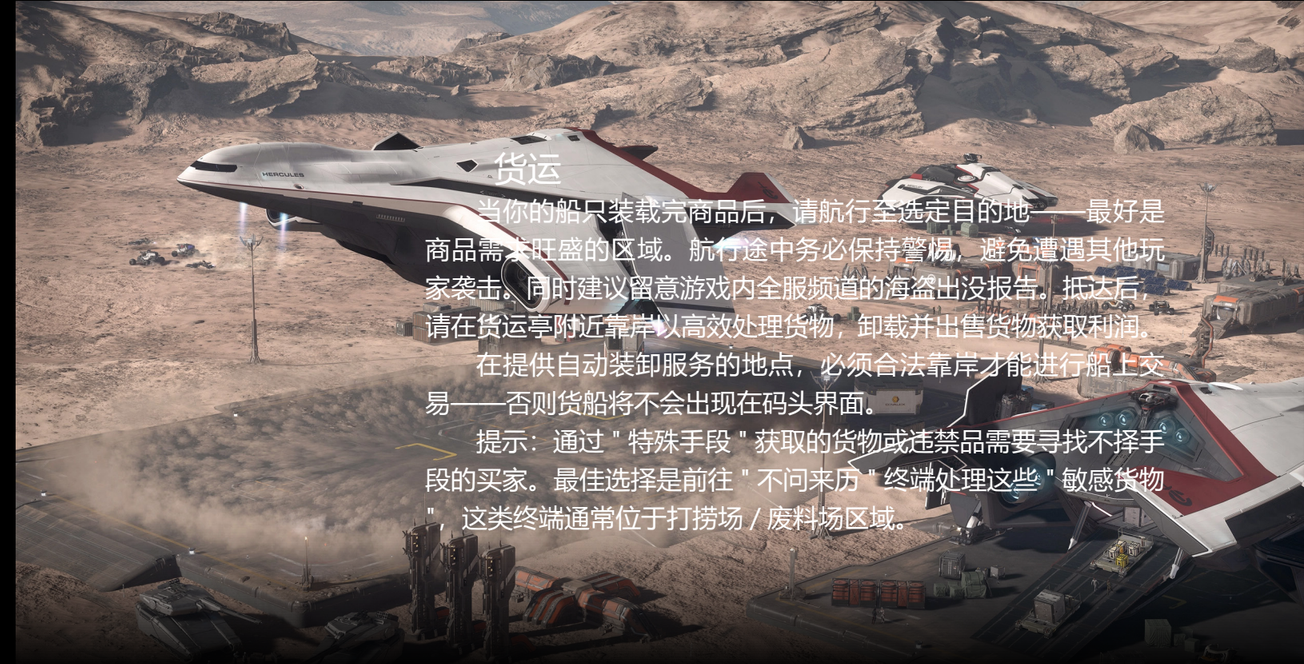
若身处着陆区，请确保飞船已存入机库才能在下拉菜单中选择。仅配备机库的地点提供自动装卸服务。



设置

选择当前位置作为目的地将把货物存入该地点的仓库。随后您需手动使用货运电梯和牵引光束装置，通过 ASOP 终端调取的货船装载货物。

选择货船作为目的地时，系统将自动完成货物装载，但需消耗时间与 aUEC。装载期间该船只将暂时停航，待自动装载服务完成后，船只将满载物资、完成武器补给并随时可启航。



货运

当你的船只装载完商品后，请航行至选定目的地——最好是商品需求旺盛的区域。航行途中务必保持警惕，避免遭遇其他玩家袭击。同时建议留意游戏内全服频道的海盗出没报告。抵达后，请在货运亭附近靠岸以高效处理货物，卸载并出售货物获取利润。

在提供自动装卸服务的地点，必须合法靠岸才能进行船上交易——否则货船将不会出现在码头界面。

提示：通过 " 特殊手段 " 获取的货物或违禁品需要寻找不择手段的买家。最佳选择是前往 " 不问来历 " 终端处理这些 " 敏感货物 "，这类终端通常位于打捞场 / 废料场区域。

执行货运任务前，请仔细规划航线。了解目的地情况，考虑海盗活动或禁航区等潜在风险，优化航行路线。高效规划既能节省时间，又能降低风险。

通过 mobiGlas 上的日志应用密切关注商品价格与供需变化。灵活应对市场波动，实现利润最大化。

根据需求和游戏风格挑选船只。大型船只通常拥有更高的 SCU 容量，能提升单次运输利润，但可能需要更多船员操作。

量子驱动器是货物运输的最佳帮手。 升级更强劲的引擎可大幅缩短贸易点间航程，助您在更短时间内完成更多运输任务。

随时准备遭遇海盗。为飞船配备适配武器与护盾，掌握规避战术并在运输途中保持警惕。若不适应玩家对战模式，可考虑雇佣护卫随行护航。

切勿超出承受范围进行采购。贸易活动存在风险，星际世界绝非容错之地。海盗袭击、系统故障与市场波动都可能侵蚀你的利润。

尽管 SLAM 等违禁货物利润丰厚，但伴随极高风险。一旦被捕，你可能面临法律制裁：货物没收、罚款、飞船扣押甚至监禁。务必权衡潜在收益与风险再涉足此类交易。

规划最优贸易航线对新手公民而言尤为艰巨。所幸社区创造了丰富的资源宝库，其中包含高收益贸易路线建议及其他实用技巧。

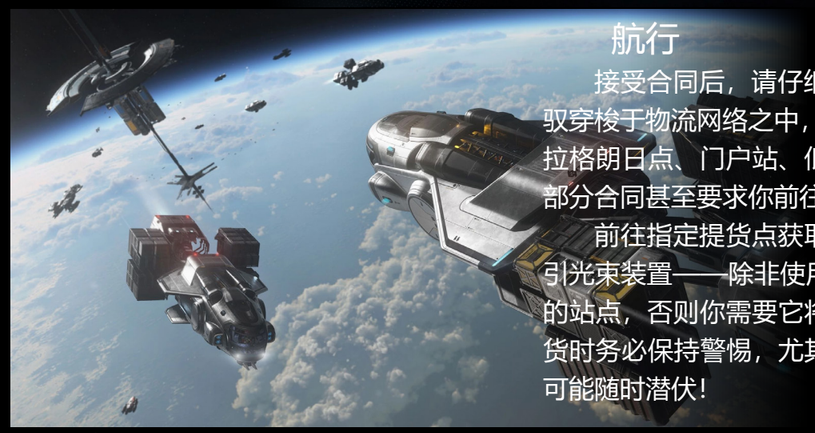
运输任务

作为运输员，你将有机会承接区别于传统自由沙盒商品交易的任务合约。无需动用自有资金采购货物，你只需通过真实的物流网络运输大批量受追踪货物。

签约

开始时，请在您的 mobiGlas 中打开合同管理器，选择并接受运输任务合同。这些合同将明确货物类型、数量及目的地。接受合同后，可将其分享给团队其他成员。根据在物流网络中的定位，任务可能包含不同货量与距离的组合。

接受科瓦莱克斯独立承包商发布的 " 独立货运承运人机遇 " 合约，将开启您的货运生涯。

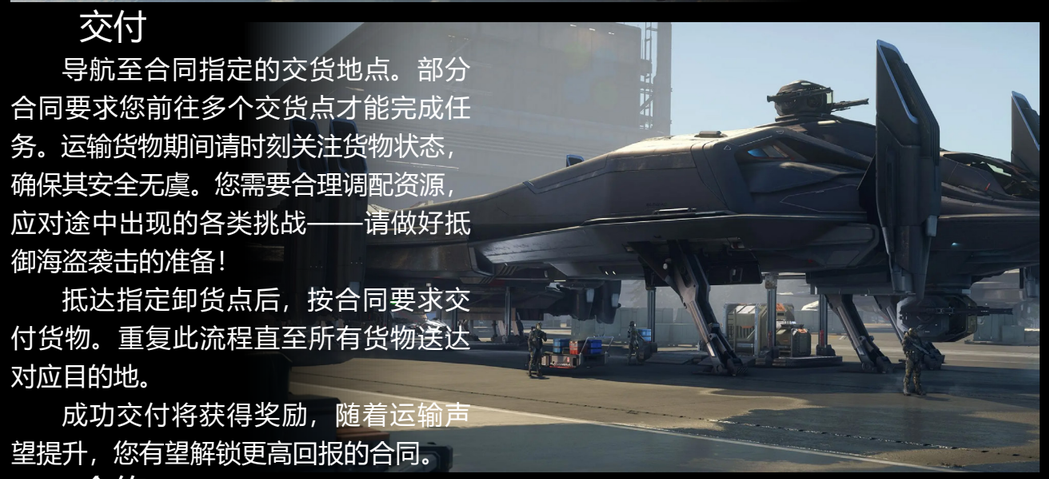


航行

接受合同后，请仔细规划航线。你将驾驭穿梭于物流网络之中，其中包含分拨中心、拉格朗日点、门户站、低轨道站及着陆区。部分合同甚至要求你前往多个提货点。

前往指定提货点获取货物。切记携带牵引光束装置——除非使用提供自动装货服务的站点，否则你需要它将货物装入飞船。装货时务必保持警惕，尤其在非停战区，危险可能随时潜伏！

交付



导航至合同指定的交货地点。部分合同要求您前往多个交货点才能完成任务。运输货物期间请时刻关注货物状态，确保其安全无虞。您需要合理调配资源，应对途中出现的各类挑战——请做好抵御海盗袭击的准备！

抵达指定卸货点后，按合同要求交付货物。重复此流程直至所有货物送达对应目的地。

成功交付将获得奖励，随着运输声望提升，您有望解锁更高回报的合同。

合约

承包商等级决定玩家可获得哪些合同。每个合同名称都会描述并分类该合同。运输合同命名模式：合同等级 - 直接（可选）- 距离 / 距离 - 尺寸。合同等级（选择合同的等级，而非玩家等级）会改变 aUEC 的价格、停靠点数量、SCU 数量和最大容器容量，以及声望奖励。这意味着新手中型运输的货物会更少，集装箱更小（最多 8 个中吞吐量），送货地点也更少。

货运电梯

货运电梯是一种用于在游戏世界与本地库存间转移货物的结构性实用装置。它相当于存储访问亭的大宗货物版本。它可以从本地库存中存取各种物品，如一瓶可乐、一个箱子、甚至一辆小型载具（尚未实装）。

货运电梯常见于机库、物流中心侧翼、配备货运站的空间站外部货舱区域及部分前哨站。其货运网格可通过牵引光束（或手动操作）吸附 / 释放各类货物进行转运。通过邻近控制台，玩家可从本地库存中选择需提取的物品，亦可将当前存放于货运电梯空间内的物品存入其中。

货运电梯计划作为基地建设系统的一部分，可在有限距离内实现库存联动共享。官方声明玩家空间站的机库区域可配备多个货运电梯。

快递柜

在城市和地面站，使用快递柜来存放小型（质量和体积可以手持）货物。

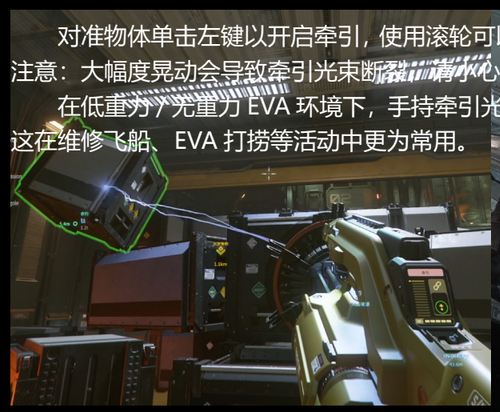
牵引光束

牵引光束是一种装置，当准直光束向目标物体投射力场时，可实现物体间的远程牵引。其用途包括：固定或回收货物、乘客、穿梭机等；阻止敌方逃逸（类似于抓钩）；以及捕获物体后将其转化为临时武器。

只要功率足够，牵引光束可以牵引任何物体，包括不限于一个汉堡、一件盔甲、一个动物尸体甚至一个小型战斗机。

对准物体单击左键以开启牵引，使用滚轮可以控制牵引过程中物体距离，再次单击左键结束牵引。注意：大幅度晃动会导致牵引光束断裂，请小心不要被质量较大的货物砸伤。

在低重力 / 无重力 EVA 环境下，手持牵引光束对准任何地方按住右键，可以将玩家自己拉过去。这在维修飞船、EVA 打捞等活动中更为常用。



数据运输

信息专家从事着独特货物——知识与情报的运输。信息处理对银河系所有行业都至关重要，无论是向矿工透露富矿位置，还是向海盗提供货船航线。信息专家每日交易这类情报，以信用点、货物或人情作为交换媒介。超光速快递公司目前是数据传输领域的主要专业机构。

Herald 是合法与非法信息交易领域都梦寐以求的船只。它既能安全地将关键数据传送至银河系各处，也可改装为拦截、解密乃至直接窃取数据包，转售给出价最高者。而在相对低调的领域，新闻运输车，则通过高功率光学设备和传感器生成信息，再将其传播至银河系各地。

客运

乘客运输是角色可承担的独特职业角色。运输员的目标是以尽可能舒适的方式将乘客从一地送达另一地。首先需获取执照前确保有如创世纪星际客船等载客飞船可用。随后飞船停靠公共着陆坪，当地航班调度计算机开始向公众广播可用座位。待飞船装载完乘客与补给后即刻启航。

运输途中，角色需统筹管理雇佣船员，应对不守规矩的乘客，并全面平衡所有乘客需求。可通过操作电脑终端、饮料调配机、医疗设备及娱乐终端等设施，将乘客幸福感与满意度维持在最高水平。着陆后，乘客将通过反馈评价影响你的声誉并离船。完成清关后，飞船即可补充新物资并启程前往新航线。

载具运输

在横跨银河的帝国版图中，并非所有星际飞船都能实现点对点航行。运输载具在太空载具与地面载具的调遣部署中发挥着关键作用。

犯罪

犯罪行为是对既定法律的违反……因此若能得手便利润丰厚。几乎所有合法职业都有其犯罪对应行为，例如非法物品的制造或运输。

作为 " 非法行为的统治机构 " 而存在的议会，是由各黑帮组织、犯罪团伙及亡命之徒代表组成的隐秘团体，其职责是在整个星系体系内强制推行犯罪活动。这绝不意味着各帮派之间存在和平共处。宇宙中的犯罪集团始终在物色忠诚的打手，以打击竞争对手并扭转权力天平。该组织与雇佣兵公会势不两立，彼此敌对。其座右铭 "Vive ut vivas"（拉丁语 " 为生存而生存 " 之意）镌刻于理事会用于支付成员报酬的货币之上。

走私

走私作为贸易活动的一个分支，指将非法货物、信息或人员运进或运出受保护区域的行为。这包括在 UEE 空间内运输非法毒品或进行奴隶交易。

为规避警方扫描，船只需安装特殊的走私舱室，使货物免受此类扫描检测。

海盗是《星际公民》中的一种职业路径，其特征在于盗取飞船及其货物，同时涵盖多种犯罪活动。例如，海盗可能从事走私行为，但并非所有走私者都是海盗。

海盗实施的犯罪活动包括但不限于：抢劫、敲诈勒索、诈骗、毒品制造与贩运、非法打捞、绑架、赃物贩卖、奴役或买卖奴隶、谋杀。尽管当前版本的《星际公民》已能有效实现上述多数行为，但多数系统尚未完全支持——例如尚未开放毒品制造功能，也未设置约束装置。

与其他职业类似，这些系统的具体运作机制尚未在正式设计文档中阐明，而是通过一系列短篇故事来阐释设计目标与职业体验。海盗职业系列故事名为《B0otyCall》，由名为 Jester 的海盗主持广播节目。目前共发布九篇故事，涵盖从尚未实装的机制、海盗间行为准则到谋杀行为的合理界限等多元主题。

法律、声望与海盗

已登记的海盗船只不应指望能在 UEE 领空畅行无阻，亦不应期待获得 UEE 港口的停泊许可。虽然伪造船体 ID 和个人 ID 可规避检测，但此类手段存在缺陷，仍需谨慎行事。

海盗活动在 UEE 领空虽风险极高，但并非不可实施。首要步骤是破坏通信中继站。此举可避免敌对行动被 UEE 被动监测，从而使海盗不会在相关方处损失声誉。但玩家发射的紧急信标是否依赖通讯中继站，或其信号是否足以独立穿透恒星系统传播，目前尚不明确。

已知 UEE 空间将存在犯罪势力控制区域，这些区域将拥有独立法则。但尚不明确 UEE 是否会追查或起诉这些区域发生的犯罪行为。

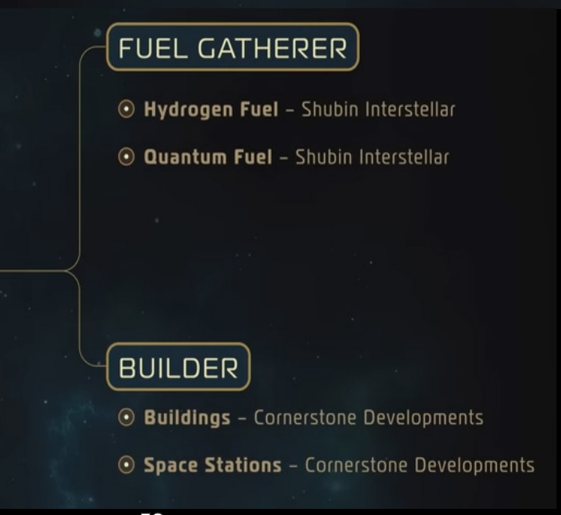
除非海盗活动大规模爆发并严重威胁 UEE 行星的民生，否则军队通常不会介入。当海盗活动被举报时，倡导者组织和地方警力更可能采取行动。赏金猎人则可能专门追捕海盗世界的特定个体。

首先需要理解的是，并不存在统一的海盗法典或准则——NPC 海盗组织各自拥有其独特的法律、习俗与规章制度，这些规范仅在其势力范围内生效。这些法则将在其控制区域内强制执行，若对违法者处以血债，其执法范围甚至可能延伸至领地之外。

袭击警务人员	逃离监禁未遂	
毁坏载具	逃离监禁	
逃脱逮捕	非法接入电脑	
拒绝协助执法	未授权拦阻	
保险欺诈	违规停泊	250 aUEC
包庇罪犯	袭击（一级）	7500 aUEC
擅闯（一级）	袭击（二级）	7500 aUEC
蓄意谋杀	擅闯（二级）	1250 aUEC
操纵偷盗载具	未授权拦阻	7500 aUEC
拒捕	贩运 A 级管控物	5000 aUEC
恶意破坏	贩运 B 级管控物	4375 aUEC
蓄意伤害	持有 A 级管控物	2000 aUEC
在押人员	持有 B 级管控物	1250 aUEC
	持有 C 级管控物	
	持有偷盗赃物	1000 aUEC
	贩运偷盗赃物	3750 aUEC
	持有违禁物	5625 aUEC
	拒绝协助执法	20000 aUEC

工业

以物资开采、制造、维修与回收为核心的职业领域。该领域由联合资源工作者联盟监管。



联合资源工人协会是地球联合帝国境内运营的资源采集者工匠行会。其附属机构在各空间站运营着众多精炼平台。

工业 - 建筑

建筑行业涉及基础设施的建造，无论是行星表面还是其轨道上；它能够创建家园基地和轨道空间站。

截至 Alpha 4.5.0，建造玩法尚未实装，不过它将是未来《星际公民》中十分重要的玩法。

工业 - 采矿与精炼

宇宙中遍布着埋藏地表之下的珍贵资源，从铁矿等金属到量子铀等燃料源应有尽有。以下是一些实用技巧，助你开启开采之旅——无论岩石大小，都能从中发掘财富。

首先，让我们备齐工具。工程规模决定了工具的大小，从手动工具到庞大的采矿机械。以下是每种工具的简要介绍：

你的双手

出门务必携带多功能工具。装备矿石钻采附件后，您可靠的多功能工具便能破碎并采集小型矿脉，例如阿弗莱特矿、多利文矿或哈达尼特矿。这类矿脉常见于洞穴、月球或行星表面，甚至您当地的监狱设施中。

多数武器店和杂货店均有售多功能工具，但 L1 级空间站的本地精炼站甲板区能提供采矿所需的全套装备。

你的装备

需要开采更大规模的矿藏？从多功能工具升级的下一步选择是采矿车，这类专用设备甚至能装载进短剑号这般小型飞船。这些专业采矿机械的强度远超多功能工具，既能开采更庞大的矿脉，又能储存更多开采出的矿石运回出售。

当前可供选择的地面采矿载具包括：灰猫工业出品的阿戈 ATLS GEO 采矿服、单座轮式 ROC，以及双座 ROC-DS 型号。

你的飞船

想要更广阔的天地？是时候驾驶采矿船翱翔天际了！单座机型适合采矿新手提升矿石开采能力，例如 MISC 勘探者号；若您拥有团队，阿戈公司的 MOLE 号将助您一臂之力。这些船只搭载的采矿激光器远比地面设备强大，能开采行星表面巨岩中的矿藏，甚至处理散布于太空中的小行星。

动手实践

扫描周围环境

既然工具都准备好了，咱们就动手吧。首要任务是找到矿脉。若想徒手开采，可驾驶飞船扫描行星表面寻找矿脉。切换至 SCM 模式（默认快捷键为按住 B 键），轻按 TAB 键即可发射探测信号。这将显示方圆十余公里内的兴趣点，其中就包含可开采的矿脉！

追寻细微裂痕

一旦发现合适的矿脉，就该动手开采了。准备好你的采矿激光器（在载具内默认按 M 键，SCM 模式下默认按 S 键），瞄准矿脉开始详细扫描。这将在界面右侧显示一个计量表，呈现目标矿石的当前稳定性及其他附加属性。

激活激光器（默认鼠标左键），逐步提升功率（默认鼠标滚轮）使矿脉断裂。瞄准绿色最佳区域并保持该功率水平。当区域完全填满时，矿脉将彻底断裂。注意！若功率过高导致过载，矿脉可能爆炸，不仅摧毁矿脉，甚至可能摧毁你的载具！

采得矿物

当矿脉破碎到可开采状态时，矿脉周围的高亮区域将从黄色变为紫色。切换激光器至采集模式（载具中按左 Alt 键 + 鼠标 1，使用多功能工具时按鼠标 2），即可激活低功率牵引光束，将挖掘出的矿物吸入。该光束会吸取所有开采物——从矿石到惰性材料——请时刻关注货舱容量。

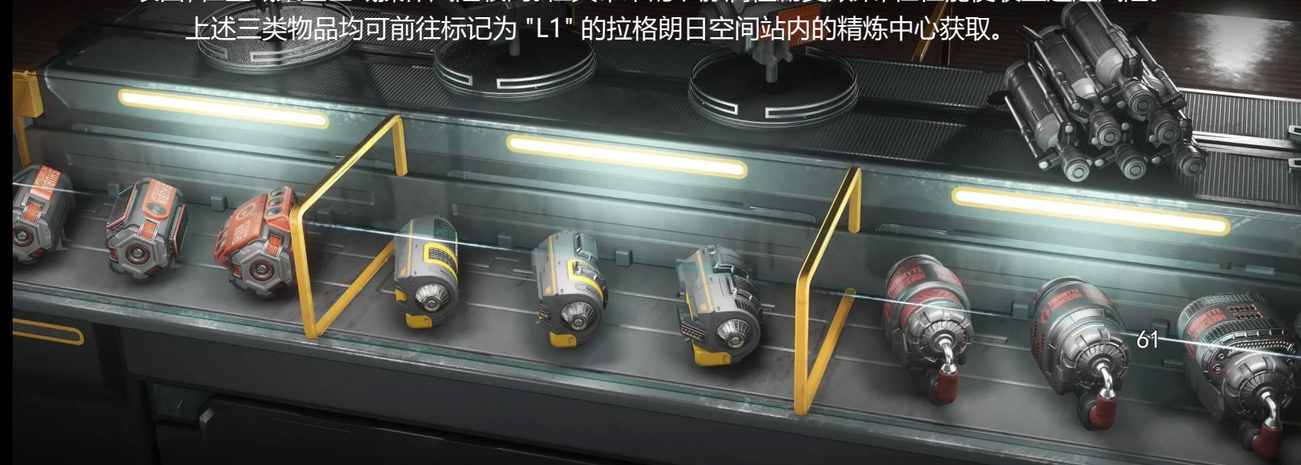
偶尔你会遇到难以开采的矿脉。所幸还有几款额外工具可供获取，助你一臂之力！

车辆采矿头能提升矿脉稳定性、增强抗损能力或优化驾驶员操控响应。新型采矿头还能增加子部件插槽数量，进一步拓展采矿能力。

采矿模块可插入载具的采矿激光头，改变其属性。这类模块用途广泛，既能提升激光功率，也能延长矿脉破裂的最佳充能窗口。它们可分为被动式永久升级，或效果显著但使用次数有限的消耗型强化。

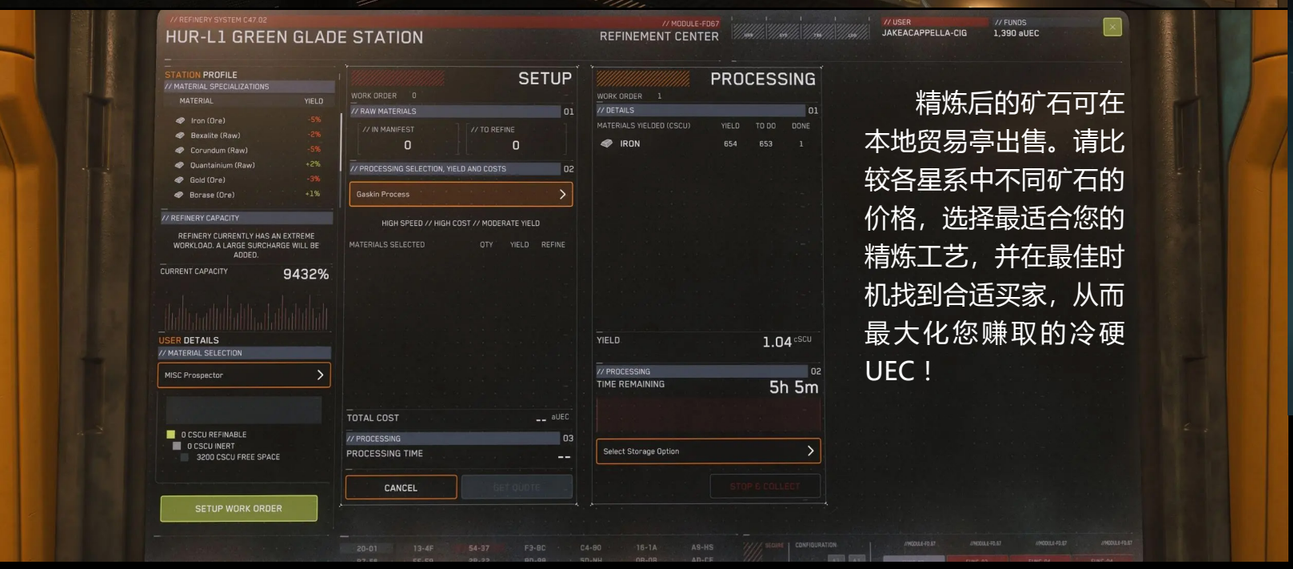
采矿装置是能进一步增强破裂顽固矿脉能力的购买型设备。此类装置需手动放置于矿脉表面，在星域某些区域操作风险较高。但其带来的矿脉属性剧变效果，往往能使收益远超风险。

上述三类物品均可前往标记为 "L1" 的拉格朗日空间站内的精炼中心获取。



我们收获颇丰！现在该赚钱了。原矿可直接售予众多空间站、前哨站和城市，但还有更丰厚的 UEC 可赚。前往 L1 拉格朗日空间站，进入精炼甲板。精炼后的矿石售价更高！

精炼流程存在多种变量，可通过不同方式熔炼矿石。每种方式在速度、成本或产量上各有取舍。根据需求在精炼站选择工艺流程，即可查看所有必要细节。选定流程后启动工作订单！可同时初始化多个工作订单，让你运用不同工艺精炼多种矿石。



精炼后的矿石可在本地贸易亭出售。请比较各星系中不同矿石的价格，选择最适合您的精炼工艺，并在最佳时机找到合适买家，从而最大化您赚取的冷硬 UEC！

工业 - 打捞与修复

《星际公民》的持久宇宙拥有一个不断进化的打捞系统，将毁灭转化为机遇。从精密船体刮削到大规模材料与部件回收，打捞业堪称星际中最盈利且多样的职业之一。无论单枪匹马还是团队协作，每处残骸都蕴藏着探索星辰遗迹、回收资源并从中获利的契机。

组件与货物

拆解残骸前，务必检查其内部结构与系统，寻找仍完好或有价值的物品。许多废弃船体仍存有可运作的部件、武器或货物，可在剥离船体前予以回收。

部件回收侧重于在残骸拆解前，抢救完好的船体系统与高价值部件。回收人员可运用精密牵引光束，移除武器、护盾发生器、量子引擎及其他功能模块。

目前只要具备相应工具，所有武器及尺寸 2 以下的组件均可从载具上拆卸——前提是能通过残骸内外侧的组件舱进行操作。拆卸后的物品若舱位允许可储存至母舰，便于运输多件组件以备后用。这些组件可后期安装至自有载具，在接受组件交易的商店出售，或与其他玩家进行交易。

船体刮削

船体刮削是现代打捞作业的基础环节，使飞行员能够从废弃船只的外板上回收宝贵的再生复合材料（RMC）。操作员使用专用打捞梁或手动工具，仔细剥离船体材料层，将残骸转化为可用于贸易、维修或转售的可用资源。无论由单人操作的 RSI 拯救号飞行员执行，还是由完整的宙斯盾回收者号团队操作，船体刮削都是将毁灭转化为利润的便捷环节。

回收材料复合物（RMC）是在船体刮削过程中收集的废料。打捞船上的船载处理装置（填充站）会将收集的 RMC 制成 SCU 容器。这些 RMC 容器随后可出售获利。

多数打捞船上，RMC 还可转化为打捞维修手工具专用的 RMC 罐体（例如 Cambio-Lite SRT 罐体）。专用商店购买的空罐体也可在商品售货亭用 RMC 进行填充。

结构打捞

结构打捞将回收作业延伸至表面之下，将废弃物分解为原始框架以获取有用资源。流程始于 " 破裂 " 阶段，将废弃船体击碎成较小部件。随后进入 " 解体 " 阶段，进一步将碎片分解为更细小的残骸，产出建筑材料——其类型随回收船只不同而变化，从 " 碎石 " 到 " 残片 " 再到 " 回收物 " 不等。这些原材料需经精炼处理方可投入后续使用。这种深度回收需要强大的能量、精准的操作和协调配合，但能为操作者带来最高产出回报，将曾经失落的星际飞船转化为未来舰队的基石。

建筑材料是通过结构回收分解载具船体产生的商品。经精炼处理后，可在主要着陆区的贸易发展部站点、废料场及 Grim HEX 进行交易。

若您曾对自身载具进行过船体拆解，请务必在启动结构回收流程前排出 RMC，因建筑材料与 RMC 共享同一填充站缓冲区存储空间。

标准货物单元（SCU）集装箱是打捞流程中产生的产物。在执行船体刮削或结构打捞作业时，材料会被转化为 SCU 集装箱——这些集装箱或直接存入飞船货舱，或装入可转移至仓库的船载罐体。

入门级飞船如 RSI 拯救号配备船载加工系统，可自动将回收材料压缩成 SCU 集装箱，从而优化整个打捞流程。而大型舰船如宙斯盾回收者号则采用更依赖人工的流程，需船员协同完成货物转移与管理。

船只通过 HUD 或多功能显示屏实时显示存储容量，当加工缓冲区或货舱格满载时将发出警报。满载后需先卸载 SCU 容器才能继续作业，否则将导致生产中断。这些容器可运送至贸易发展部（TDD）终端、废料场或 Grim HEX 进行运输、存储或出售。

当您装满 RMC 或建筑材料的 SCU 集装箱准备就绪后，请前往商品售货亭进行交易。这类售货亭遍布多数着陆区和空间站（例如 TDD 区域），您可在这些地点出售货物。

并非所有售货亭都收购这些再生材料，同时请务必关注价格波动，确保自己不会吃亏！

修复功能

若您在船载加注站制造了 RMC 罐体，且随身携带 SRT 多功能工具附件，即可使用 RMC 修复自身或同伴的船体损伤。装备多功能工具附件与装满的 RMC 罐体后，在需要修复的区域点击右键。

此操作可显著修复船体但无法完全修复。若需彻底修复船体，请前往提供维修服务的着陆坪或机库。

任务

打捞任务为玩家提供了在持久宇宙中从残骸中回收珍贵物资的系统化机会。您可通过移动玻璃上的合约管理器接取这些合约，每项任务都会明确标注目标地点、所需装备及潜在报酬。根据任务规模与风险等级，奖励可能包含 uEC、稀有组件或 RMC、建筑材料等资源。

初始阶段将从基础合同开始，引导您掌握行业要领。这些入门任务助您逐步掌握核心打捞操作，完成后可提升声望并解锁更高报酬的复杂任务。随着声望提升，您将获得更大规模的残骸、更高风险的任务及更丰厚的回报——2026 年还将上线更多打捞任务，进一步拓展未来的机遇空间。

部分任务适合驾驶 RSI 拯救号等小型飞船的独行打捞者，而另一些则需要全员协作的 Aegis 回收者号来高效处理并运输回收物资。每项完成的合约不仅增加收入，更能深化你对残骸类型、工具运用及最佳回收实践的认知。

工具

带回收修复附件的多功能工具

带牵引光束附件的多功能工具

拆解维修独立工具

牵引光束独立工具

科学

科学是信息的收集与分析，将这些信息转化为实用且有价值的数据。奋进号在发现级配置下是一艘专用的科学船，其综合研究舱与科学舱结合可选配的望远镜阵列，为客户生成此类数据。

科学学院最初立足于雷托尔，如今已发展成为一个致力于推动全宇宙知识拓展的学者大会。

科学 - 农业

截至 Alpha 4.5.0，畜牧业、种植业尚未实装，渔业暂时不会于《星际公民 1.0》实装。

WORK IN PROGRESS

科学 - 探索

索是指对未知区域和跳跃点的发现与勘测。装备着强大的传感器和扩展燃料箱，探索者不断拓展已知宇宙的边界，以期实现下一次重大发现。即使未能取得重大发现的探索者，也能通过向研究者出售有趣异常现象的位置、勘测富含矿石的小行星，或执行隐蔽的军事侦察任务来赚取可观的收入。

跳跃点的探索将是宇宙拓展的重要环节，因其是星系间旅行的唯一途径。尽管已知宇宙大部分区域已通过跳跃点相连，仍有大量跳跃点尚未被探明。跳跃点探索充满危险，需要手动操控与高超技巧才能穿越狭窄而危险的曲速空间走廊。

WORK IN PROGRESS

截至 Alpha 4.5.0，由于探索玩法的许多前置玩法和核心技术尚未完成开发，探索玩法的具体形式和内容仍然不清晰。但探索玩法仍然是《星际公民 1.0》中的重要部分。

科学 - 医疗

《星际公民》的持久宇宙构建了全面且不断进化的医疗体系，既支持自我救治也涵盖他人救护。从轻微创伤到完全丧失行动能力，通过多层次治疗方案及各类载具、诊所与医院的协同运作，医疗玩法融合了生存机制与利他服务元素，为每位玩家提供持续演进的沉浸式体验。

伤病

当你遭受持续性、反复性伤害时，便会造成伤势。伤势可能出现在手臂、腿部、躯干或头部，并通过头盔左下角的平视显示器（HUD）或扫描功能呈现。

以下是各类伤势及其影响：

T3

此最低等级的伤害会降低你的最大生命值，并根据受伤部位触发多种游戏机制效果。

以下部位遭受轻伤（T3）时将产生相应效果：

手臂：武器瞄准难度增加，近战攻击伤害降低，且与其他伤势叠加时生命值持续衰减。

腿部：移动速度减缓，且与其他伤势叠加时生命值持续衰减。

躯干：整体耐力与恢复速度降低，伴随喘息声，且与其他伤势叠加导致生命值持续衰减。

头部：视野模糊，听觉模糊，抗冲击效果降低，眩晕恢复延迟，且与其他伤势叠加导致生命值持续衰减。

轻伤可在现场或任何医疗床治疗，无需固定处理。

T2

中度伤害将引发与轻度伤害相同的惩罚和效果，但影响范围更广、表现更明显，并新增若干效果。

这些部位遭受中度伤害（T2）将产生以下效果：

手臂：加重现有功能障碍，并限制投掷物品的能力。

腿部：加重现有功能障碍，并引发跛行效果——伴随疼痛呻吟的跛行状态。

躯干：加重现有功能障碍，并出现咳血症状。

头部：加重现有功能障碍。

中度伤势可通过现场治疗或任意规格医疗床稳定症状，但需二级及以上医疗单位方能治愈。

T1

严重伤势会进一步加剧中度伤势的影响，并引发额外并发症。

这些部位遭受严重伤势（T1）将产生以下效果：

手臂：加剧现有功能障碍的严重程度，附加"伤痛移动"效果（表现为跛行并伴随痛苦的呻吟），并触发手臂锁定状态，导致无法手持物品或武器。

腿部：加重现有伤势，强制进入俯卧状态，丧失站立或蹲伏能力。

躯干：加重现有伤势，并附加跛行移动效果（伴随疼痛呻吟声）。

头部：加重现有伤势，并附加跛行移动效果（伴随疼痛呻吟声）。

重伤症状可通过现场治疗或任意尺寸医疗床稳定，但需一级或更高级别医疗单位方能治愈。

现场治疗

尽管你在星际征途中遭受的伤势往往需要更专业的治疗，但仍有诸多方法能延长你在战场上的生存时间。无论是独自行动还是为其他公民效力，有备无患的冒险者与优秀的医疗人员都会随身携带各类工具。

从一次性消耗品到可靠的治疗工具，各类装备能让所有人保持战斗力，确保你和团队始终坚守战场。

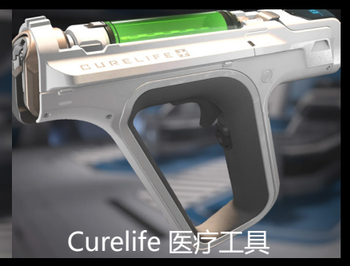
这些工具可在任何医院、诊所或药房购买。

医疗笔

简便高效，医疗笔能快速轻松地输送您所需的特定药物。

多功能工具

通过专用附件，可为您的宠物提供有限的血锭治疗



Curelife 医疗工具

专为专业医疗人员设计，可精准诊断并按量给药。

药物、稳定化及血药浓度

现场治疗中使用多种药品来稳定你和其他玩家的状态。这些药物各具独特属性、用途、效果乃至风险。

稳定化是一种暂时缓解伤势影响的手段。通过使用正确的药物，可在有限时间内抑制伤势影响，使你得以继续行动、战斗或逃离危险。稳定化并非治愈手段——伤势依然存在，后续仍需接受正规治疗，但它能为你争取关键的时间窗口，让你在此期间保持最佳状态。

虽然稳定剂至关重要且不可或缺，但它确实存在风险——所有药物都会提升你的血药浓度（BDL）。

头盔 HUD 界面会同步显示健康状态与 BDL 数值。当该数值达到最大值的 50% 时，你将进入过量状态。此状态会降低移动速度、模糊视野、增加武器晃动效果，甚至导致飞船或载具操控失常。此外，若不消除过量效应，你将持续承受缓慢伤害。

Curelife 医疗工具可通过锁定特定肢体检测伤情，诊断任何人的健康状况。该工具具备两种独立模式：基础模式与高级模式。基础模式仅快速涂抹止血剂，功能类似多功能工具。高级模式允许您精确控制五种医疗药物（不含碘化钾）的剂量进行精准施用。切换模式及调整药物剂量时，请按住鼠标右键举起工具，再按住 F 键与屏幕交互操作。

以下是可用的药物类型，既可单独以一次性笔式注射器形式提供，也可整合在 Curelife 医疗工具中：

失能与救援信标

即便竭尽全力，终将面临重创时刻——生命值归零，你将瘫倒在地无法行动。恭喜！你已陷入濒死状态，倒计时就此启动。

好消息是希望犹存。若附近有队友或盟友，他们可通过注射血能剂助你重返战场；若孤身一人且无援可寻，按住 M 键即可创建救援信标，向他人发出求救信号。

触发救援信标（又称医疗信标）将生成 " 信标任务 "（可在合约管理器中查看），并向附近玩家的 HUD 发送通知。救援任务的报酬将自动设定为 15,000 aUEC，待被救玩家恢复行动能力后支付。

接受任务的其他玩家可提供现场治疗、将你送往附近舰船医疗舱，或运送至所有医疗设施附属机库内的紧急医疗接收区。

务必在昏迷倒计时结束前获得救助，否则将在下一个克隆体印记点重生，遗体将被发现者掠夺。

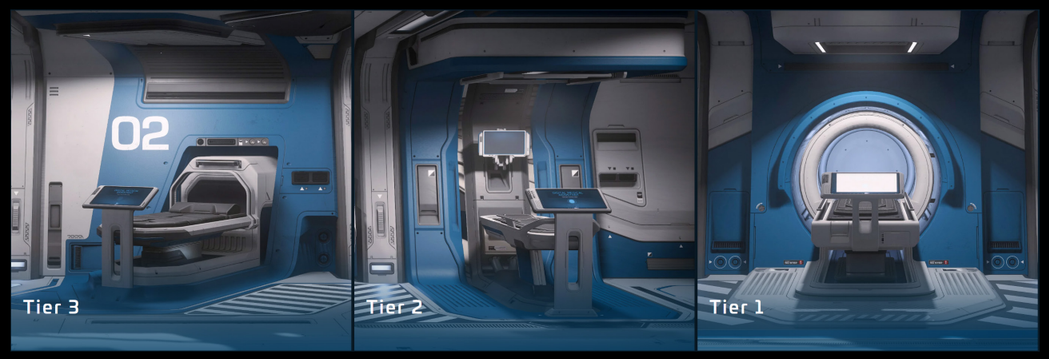
医疗床

医疗床是 30 世纪高度自动化的医生与外科手术师。它们能一站式解决所有病痛与创伤：设定下一次再生点、清除体内过量战场药物，或直接扫描身体状况。

多数医疗床配备两个终端，内置数字医疗助手：通常位于床尾处，另有一个悬浮终端会在您躺入床体或死亡后再生时自动展开。

若您在死亡后进行再生，医疗床还将提供与该次死亡相关的信息。

要将他人安置于医疗床，只需将失去行动能力的躯体拖至床边，通过内念系统选择 " 安置于床 " 选项，对方即可复苏。



MedGel 医疗凝胶

医疗凝胶是医疗玩法的核心物质，几乎支撑着所有医疗功能——从多功能工具的有限治疗能力，到能使人起死回生的医疗床。建议随身携带小型凝胶，并将大型补给存放在配备医疗床的载具储物舱中。

对于多功能工具和 Curelife 医疗工具，其补充机制与其他手持武器基本相同。

医疗床需通过端口插入满罐药剂进行补充。

部分载具的端口位于医疗床附近的墙壁上，而非设备本体。

医疗凝胶罐会被设备完全消耗，无需在补充前取出。

各等级医疗床的医用凝胶容量不同：

T3 医疗床可储存 200 cSCU 医用凝胶

T2 医疗床可储存 400 cSCU 医用凝胶

T1 医疗床可储存 600 cSCU 医用凝胶

如前所述，额外医用凝胶可存放于船只及载具的传统货舱与储物空间。

每张医疗床均可免费恢复生命值并止血，但治疗伤势需消耗医用凝胶。

伤势治疗费用根据伤情严重程度浮动。无论同时治疗多少处伤势，玩家仅需支付其当前最高治疗等级对应的费用。

医疗床无法治愈的伤势可免费进行临时稳定处理。

医疗床等级	治疗消耗	最大伤势范围
3 级	5 cSCU 医用凝胶	轻伤
2 级	10 cSCU 医用凝胶	轻伤与中伤
1 级	20 cSCU 医用凝胶	轻伤、中伤与重伤

在医疗床上创建印记与再生

再生是一种医疗程序，通过你设定地点记录的 DNA 印记，使你在死亡后实现整体复原。

默认情况下，你选择的再生地点是你初入宇宙时设定的主要居住地内的医院。但当你在星际航行时，可能需要将印记转移至新地点。新地点可为其他医院、诊所，或配备医疗床且医疗凝胶充足的星舰 / 载具。

若印记医疗床无法满足再生条件，将导致您在指定家园地点再生，具体原因有三：

- 医疗床已损毁
- 医疗床医疗凝胶耗尽
- 医疗床超出有效范围

虽然医院外的多数医疗床满足上述条件即可进行印记与再生，但以下是各等级医疗床的具体再生要求：

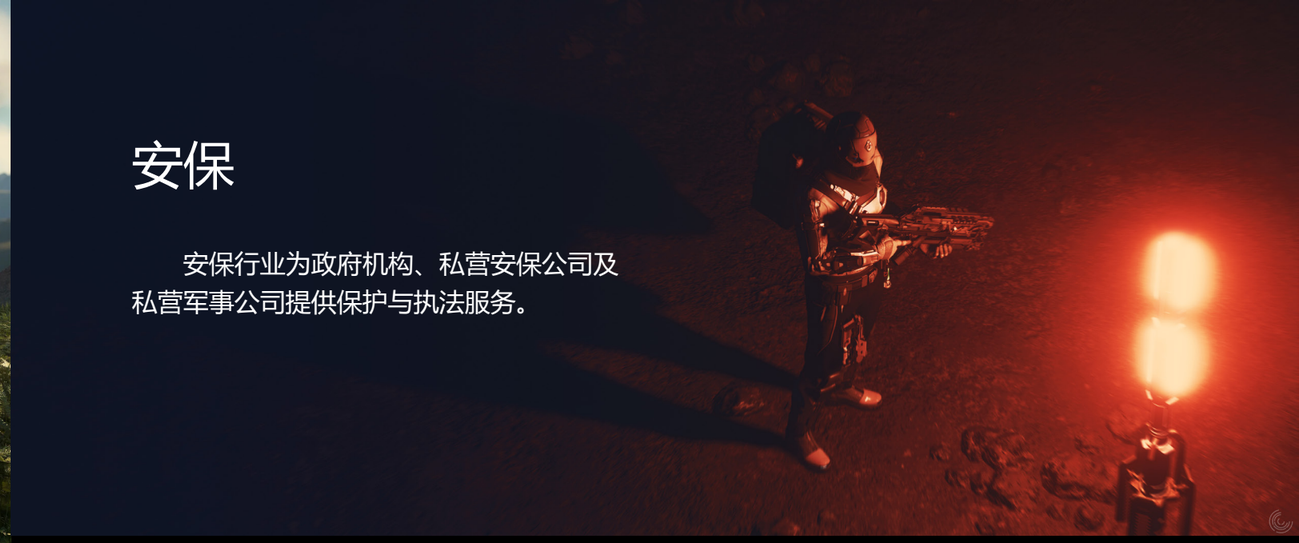
医疗床等级	再生成本	再生范围
3 级	100 cSCU 医用凝胶	床位 50,000 米范围内，覆盖多数游戏区域
2 级	100 cSCU 医用凝胶	床位 800 万米范围内，覆盖多数行星体
1 级	100 cSCU 医用凝胶	床位 7500 亿米范围内，覆盖多数恒星系统

诊所与医院

除船只和载具外，医疗床还分布于持久宇宙中各着陆区及空间站内的医院与诊所。这些医疗床具备上述所有功能，但运行时不再依赖医疗凝胶。

安保

安保行业为政府机构、私营安保公司及私营军事公司提供保护与执法服务。



赏金猎人

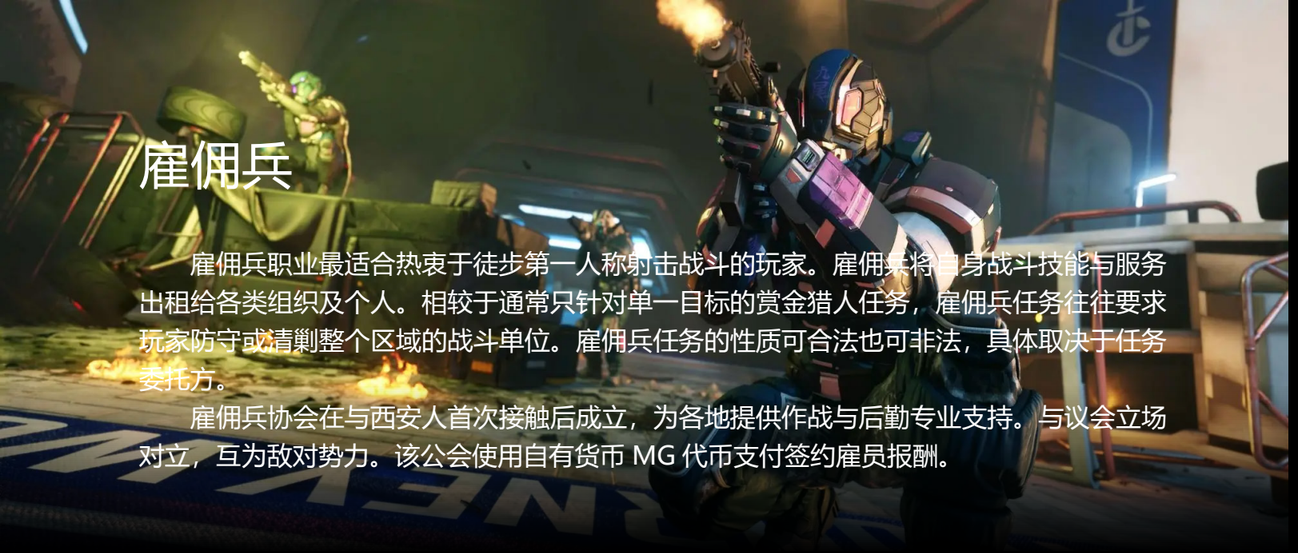
赏金猎人是一种职业，玩家受各类组织委托追捕敌对 NPC 或玩家。当前赏金任务仅限于击杀目标，但后续开发计划将引入活捉目标的赏金类型。

赏金猎人采用 Alpha 3.12.0 版本引入的声望系统，玩家通过完成合约可获得认证、军衔及专属技能。当前可接受赏金并提升军衔的组织有三家：十字军安保、赫尔斯顿安保及北岩服务集团，均由赏金猎人公会监管。

开启赏金猎人职业需先获取追踪者训练许可，完成训练后即可捕获极低风险目标（VLRT）。随后可飞往赫尔斯顿或十字军基地，分别完成 " 赏金猎人承包商评估 " 与 " 认证自由职业者赏金评估 "。完成评估后即可解锁对应管辖区的赏金任务，最高可接任务等级取决于猎人公会总认证等级。完成足够赏金任务后，将解锁更高阶的认证评估。

悬赏目标难度分为多种风险等级：极低风险目标（VLRT）、低风险目标（LRT）、中风险目标（MRT）、高风险目标（HRT）、极高风险目标（VHRT）及极端风险目标（ERT）。

如前所述，为三大组织完成合约可提升其内部等级，并在特定等级获得额外报酬。但合约失败将导致声望下降，若降至足够低值则可能遭降级。当前等级 / 认证可通过 mobiGlas 日志追踪，其中包含当前等级、现行报酬加成及下一等级要求等信息。



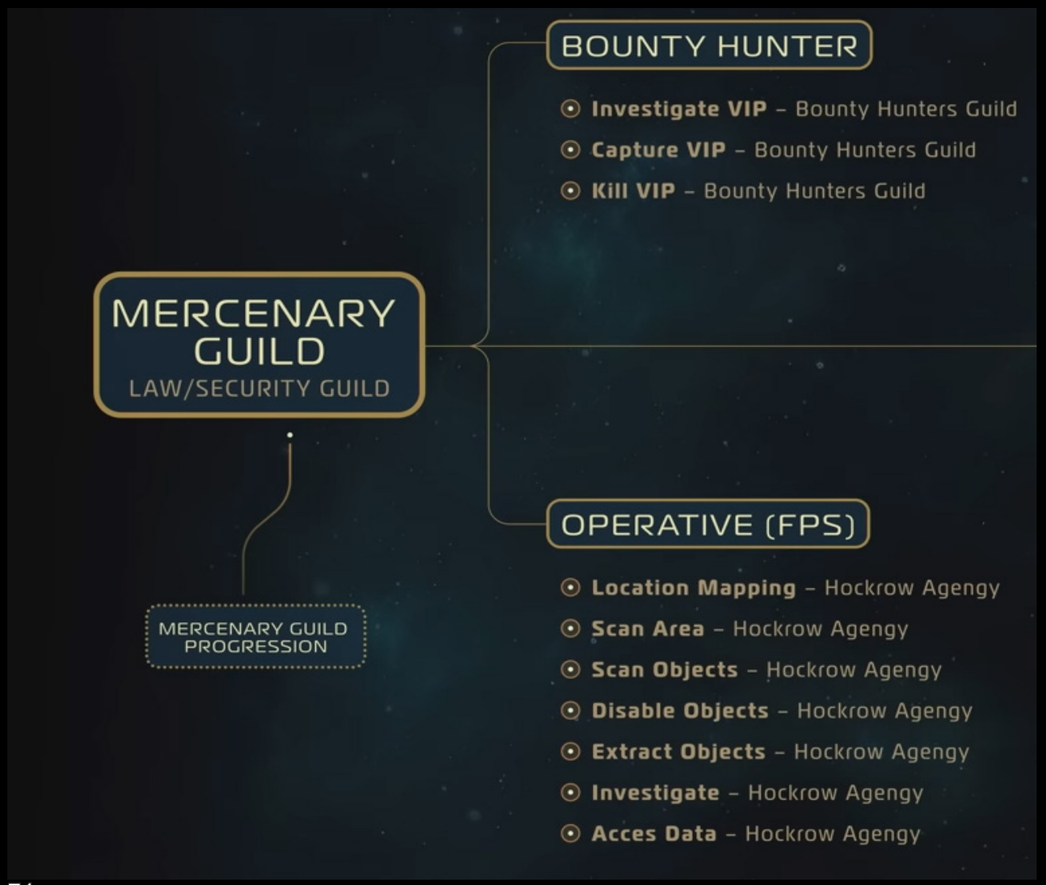
雇佣兵

雇佣兵职业最适合热衷于徒步第一人称射击战斗的玩家。雇佣兵将自身战斗技能与服务出租给各类组织及个人。相较于通常只针对单一目标的赏金猎人任务，雇佣兵任务往往要求玩家防守或清剿整个区域的战斗单位。雇佣兵任务的性质可合法也可非法，具体取决于任务委托方。

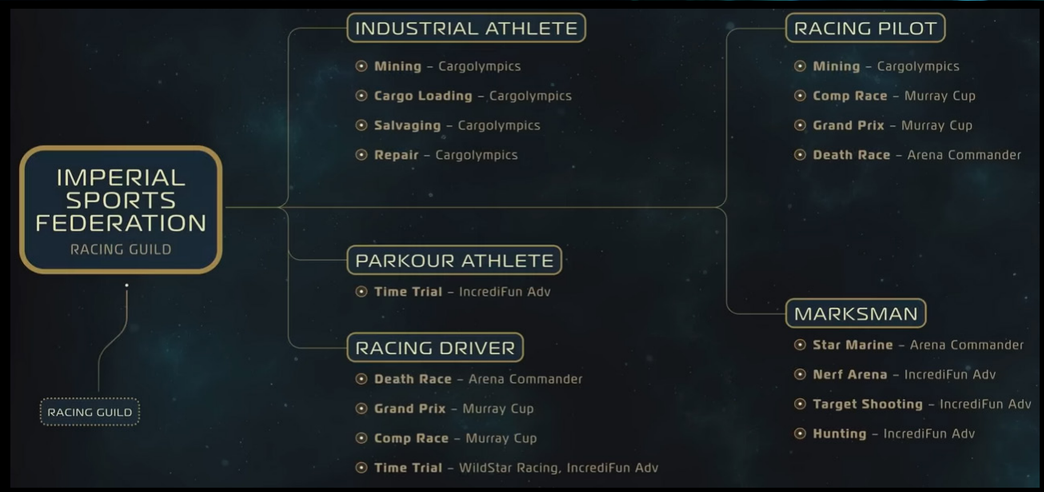
雇佣兵协会在与西安人首次接触后成立，为各地提供作战与后勤专业支持。与议会立场对立，互为敌对势力。该公会使用自有货币 MG 代币支付签约雇员报酬。

雇佣兵任务可通过 MobiGlas 的任务标签页接取，包含通用任务与个人任务两类。常见雇佣任务包括夺回掩体、抵御掩体遭受的攻击，甚至清除非法监视器。部分特殊任务如登临并夺回 890 跳跃舰，或清理奥瑞森星区的建筑物。

" 武装动员 " 任务是一种特殊任务类型，要求玩家消灭所有拥有犯罪等级的玩家或 NPC。这些目标可通过红色船只标记识别。每个目标的奖励取决于其犯罪等级。该任务不会因单个目标被消灭而过期或完成。



体育



其它必备技能

除了上述已经由官方制作了相对完善的指导的职业之外，《星际公民》的宇宙中还需要公民们掌握一些基本的常识。这些玩法内容将会随着游戏更新不断增加，每个玩法单独展开都足以写几页甚至几十页的介绍！本篇仅列出一些玩家需要掌握的基本技能，但记住，这远远不是《星际公民》未来的全部，《星际公民》的宇宙将不断丰富。

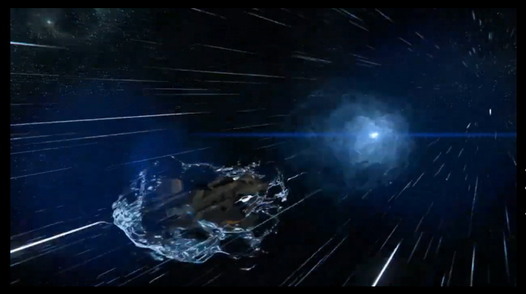
保险、税费与保修

一套处理医疗保险、物品保险、车辆保险及相关费用的系统，同时包含追回丢失或损毁车辆的机制。

太空人之死

该系统将永久性地提升持久宇宙中的风险等级，因为它赋予了玩家角色承受永久性伤害甚至死亡的可能性。

玩家死亡后将收取高比例遗产税，以确保各个阶段的玩家都必须珍视自己的生命。



量子航行

量子旅行体验正逐步实现完全实体化，其中包括量子突进技术——一种更快捷的短程旅行方式。简单来说，就是基于物理模拟且完全真实无缝的自由长 - 短途快速航行。

您也可以小队同步跃迁。

物品失效与磨损

设备功能深度体现在物品失效与渐进式磨损上，需定期维护以确保性能处于巅峰状态。

充电与放电

多功能工具具备在物体间释放与转移能量的能力，由此解锁全新的解谜与辅助功能。

生命维持

生命维持系统被集成到船只中，使得氧气管理和环境控制成为生存的关键。

恒星耀斑

在烈焰系统中释放强力太阳爆发，制造动态环境威胁，玩家必须谨慎应对并做好准备。

目前会影响飞船系统、产生辐射。

载具雷达与扫描系统

您可以扫描各种实体。对于飞船而言，更大功率地运行各种组件将导致您更容易被其它基于红外的扫描系统锁定。

FPS 雷达与扫描系统

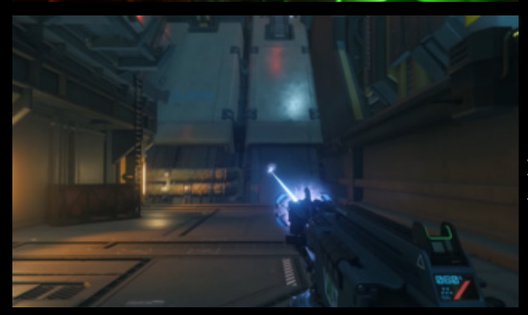
实现第一人称雷达与扫描玩法，提升战场态势感知能力，并带来全新的战术玩法体验。发射高功率扫描波也有泄漏自身位置的风险。

IFCS 与控制面技术

通过功能性控制面提升大气层飞行动力学，实现更精准的机动操作与真实的空气动力学表现。使所有舰船的行为模式更契合玩家的操作风格。作为飞行模型更新的重要组成部分，控制面技术将被引入，从而在大气环境中呈现更逼真的飞行表现。您可以关闭 IFCS 并手动控制每个引擎喷口，也许在应急时能抢救下。

个人机库

如 Self-Land 机库，这是属于您的家。您可以自由布局，比如放一套桌椅，停一架飞机，绘制涂鸦，甚至吃剩的食物，一切机库内的实体流，都将持续保存，永远不会被服务器卸载。



武器过热

为能量武器引入热量积聚与过热机制，要求在持续交火中严格遵守射击纪律并进行热量管理。

建造空间站

通过引入玩家自建太空基地，实现星际筑家的能力。这是星际公民的终局游戏，需要结合货运战斗等几乎全部其它玩法进行。

同个人机库和建筑一样，您可以以极高的自由度布置您的空间。

制造

实现玩家利用持久化宇宙中获取的资源制作各类物品的功能，需要蓝图和材料。制造机有多种，可以放到机库/基地/飞船/空间站中。

您可以成为汉堡店老板，制作可口食物，也可以制造稀有军火 ...《星际公民 1.0》计划添加 1000 种蓝图，其实已有上万种物品。

建造

所有涉及玩家建造和维护基地的能力，包括资源生成、商业活动和自定义功能。您将已极高的自由度建造建筑，包括外形结构、颜色、内部物品布局。这是《星际公民 1.0》最重要的玩法之一，它将影响几乎全部其它玩法。

所有权

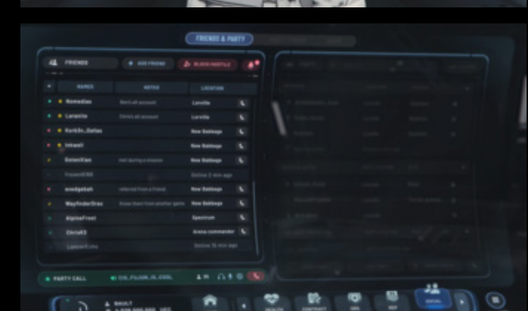
合法系统中对物品的数字化标记，为物品、载具等实施稳健的所有权系统，包括合法与非法转移所有权的功能。

玩家交易

实现玩家自主开设店铺并向其他玩家售卖商品的功能。你可以去空间站交易，也可以在基地里开一家百货商场吸引其它玩家来购物。

组织

实现创建并全面管理玩家组织的系统功能，包括专属的 mobiGlas 应用程序。



社交系统

一款全新的 mobiGlas 应用程序，用于管理好友和联系人，并能轻松查找和创建群组。

行星级防护

行星护盾技术现已推出，可为地面设施（包括玩家基地）提供最高级别的防护，抵御敌对攻击。

地点故事

类似其它 3A 游戏的支线剧情，目前已经有一部分了，如 ASD 系列剧情。

全新任务与剧情线将设定在特定区域，让玩家得以体验宇宙中各处场景的独特魅力。

大型 MMO PVP

玩家组织将在多个地面与太空据点展开激战，争夺无政府星系中行星护盾的庇护权。

工程玩法

在船只上引入专属工程岗位，让玩家能够实时主动管理能源分配、维修工作及系统效能。

独自游玩仍然是可行的，不过有一位经验丰富的工程师将带来不少帮助。

火灾

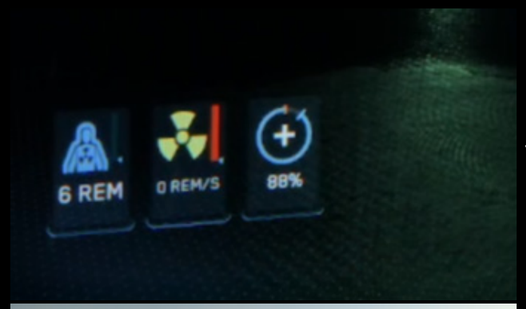
为船只和环境引入火灾隐患，并加入灭火器机制，要求玩家在火势蔓延前进行管理和扑灭。灭火器一定要能使用，另外别让组件过热运行。

尼克斯支线：世仇

欢迎玩家前往尼克斯星。星际安全局正在招募承包商，调查废弃的 QV 物流站，追踪被卖给星际发展公司的范杜尔科技踪迹。

ASD 支线：调查玛瑙设施

ASD 研究与工程部门。尽管这些地点仍存在轻度安保，但 ASD 公司已彻底放弃了这些设施。玩家与雇佣兵 NPC 都将探索这些废弃的联合科学发展公司（ASD）基地，在危险环境中回收数据、破解谜题并揭开隐藏的秘密。



辐射

特定区域存在危险辐射带，迫使玩家配备专业装备并采取策略性导航。

ASD 支线：风暴突袭者

风暴突袭者沙盒活动，运用全新游戏机制在宇宙中讲述新故事。

维修玩法

维修玩法的任务，首批任务将出现在烈火兵的前哨站。玩家需前往指定地点修复风力涡轮机、中继器、水分提取器或太阳能板。具体操作包括：使用多功能工具修复管道、通过新增的充放电功能为电池充电，或替换网络中损坏或缺失的组件。

校准与采矿

开放活动融合徒步探索与空中支援，为勇于挑战的团队创造沙盒式游戏体验。地面校准站激活后轨道激光站将向行星地表发射激光。

狩猎任务

控制种群密度，需要玩家帮助捕猎一些动物。

跳跃点

分为 3 个大小，玩家通过海关、校准、调谐、激活跳跃点后，无缝驶入虫洞中，经过一段另一维度空间中的飞行后，无缝来到另一个星系。

剧烈撞击虫洞壁会导致故障并掉入深空中。星门附近有空间站提供基础服务。

本地库存

城市、空间站等地区中为玩家提供的大容量物品存储空间。

EVA

零重力。引入有限的舱外活动燃料，并鼓励使用零重力推拉操作及多功能工具的牵引光束。

数据盗取

执行任务要求玩家潜入特定地点（通常由 NPC 把守），抵达数据存储区，并将数据设置为上传至外部处理器。

幽灵峡谷 PVP 任务

利用通讯阵列——玩家需争夺终端控制权，方能获得丰厚信用点奖励。

越狱

监狱玩法扩展：新增一系列任务与沙盒活动，为囚犯提供更多机会赚取功绩点或协助越狱。

奥里森之围

《奥里森之围》，作为全新动态事件，该活动融合第一人称射击与飞行战斗元素，玩家将对抗九尾势力，夺回奥瑞森的悬浮平台。

非法运输

在持久宇宙中实施非法运输任务变体，包括与犯罪组织建立声望。

空中加油

玩家驾驶特定飞船为其他飞船加油并获得报酬的系统。玩家可在着陆区和空间站通过更新后的 " 重新武装、补给、加油 " 界面，从加油站为特定飞船的燃料箱加注燃料。

悦动小镇支线

持久宇宙中的动态事件。受悦动小镇历史事件启发，本次新活动包含合法与非法两种任务路径。

猎杀北极星 - 边境战士支线

一艘北极星号被边疆战士盗走，星际联邦海军遂指派CDF部队在斯坦顿星系追捕该舰，将其隔离并击毁。此任务极为罕见，可共享，且每次仅限一队执行。任务完成后将获得临时替代奖励。

伏击

伏击任务要求玩家在小行星群中设置陷阱，伺机伏击途经的高价值目标舰船。

战斗高塔

一套 UEE 训练任务，旨在向玩家传授各类舰船作战场景，随着玩家的进步逐步引入新的挑战。

收集任务

维克洛百货公司的任务系统，与外星种族以物换物，获得丰厚的装备和飞船作为交换。

收集玩法串联起了《星际公民》的大量玩法。

渗透与防御任务

地下设施是首批受益于新增出生点密室的区域，这使我们得以扩展该区域的任务体系。任务类型涵盖全面进攻作战，也包含无需交战即可完成目标的特殊情境，且同时包含合法与非法两种模式。

物体推拉

除了通过牵引光束、手持等方式移动物品外，还可以抓住并推拉物体。

物体投掷

将物体投掷。此行为模拟物理。

对话系统

类似单机游戏中与 NPC 无缝交流的系统。

世界观篇 Worldview

截取自 《42 中队》实机演示

关于《星际公民》的世界观

《星际公民》是同世界观下的3A级单机游戏作品《42中队》的附属Sci-fi MMO游戏,《42中队》目前尚处于发售前保密阶段，而其应该是《星际公民》世界观背景叙事的主体和根本，因此目前你所能得到的世界观应当是相当不完整的。目前，叙事团队仍在不断为世界观添加新故事，《星际公民》虽然是 MMO，但未来也很可能继续引入各种剧情来完善这个世界观。

历史时间线

历史时间线仅简要概况每个世纪发生的大事，而不是详细报道。

文中的年份都使用标准地球时间。一希安年约等于 1.28 个标准地球年。

目前游戏设定中的年份是 2955 年，为现实年份加上 930 年。 《42 中队》的故事发生在 2945 年。

公元以前 | 重要事件

• 公元前 300000 年 | └ 哈迪斯人殖民了自己星系内的所有四颗行星。

└ 一场极具毁灭性的内战在哈迪斯星系的三颗内行星之间爆发。这场战争可能导致了哈迪斯物种的灭绝。哈迪斯 IV 星裂成一半，哈迪斯 I 星失去了大气。哈迪斯人在这场战争中所使用的武器在星系范围内造成了灾难性的后果，但要在很久很久以后才会有其他生命来到哈迪斯星系发现这里的惨状。

• 公元前 20044 年 | 希安内战大分裂爆发。

• 公元前 19770 年 | 大分裂以前希安母星上空的远古天气卫星被破坏告终，其所引发的连锁反应摧毁了该星球的大气层，导致这里不再适合生存，数百万希安人死去。

• 公元前 19668 年 | 在大分裂结束后，希安将年历归零为 I.0。

• 公元前 10000 年 | 地球上的人类文明迎来黎明。此时人类已经知道了太阳、月亮和金星的存在。

• 公元前 4000 年 | 上海首次有人定居。

• 公元前 1900 年 | 苏美尔天文学家首次记载对火星的观测。

• 公元前 1300 年 | 亚述天文学家首次记载对水星的观测。

• 公元前 700 年 | 巴比伦天文学家首次记载对木星和土星的观测。

• 351 年 | 希安与科萨克之间爆发一连串相互关联的冲突，也就是精神战争。

• 878 年 | 皇帝 Y.ah’a se Xy.ō 登基，希安帝国开启第二王朝。

1101 - 1200 | 重要事件

• 1147 年（之前） | 莫斯科首次有人定居。

• 1305 年 | 由于精神战争导致希安皇室全体覆灭，希安第二王朝结束，大黑暗降临。

• 1342 年 | 希安 / 科萨克之间的精神战争结束。

• 1457 年 | └ 7 月 4 日 – 希安皇帝 U.e'o se Kr.ē 登基，宣告着大黑暗结束，正式进入他们的第三王朝。

• 1522 年 | └ 9 月 6 日 - 胡安·塞巴斯蒂安·埃尔卡诺完成首次环地球航行。

1601 - 1700 | 重要事件

• 1610 年 | └ 1 月 7 日 - 伽利略·伽利莱首次发现木卫三盖尼米德和木卫四卡里斯托。

└ 1 月 8 日 - 伽利略·伽利莱首次发现木卫一伊奥。木卫二欧罗巴的发现者在伽利略·伽利莱和西门·马里乌斯之间存在争议。

• 1624 年 | 纽约首次有人定居。

• 1655 年 | └ 克里斯蒂安·惠更斯发现土星环。

└ 3 月 25 日 - 克里斯蒂安·惠更斯发现土卫六泰坦。

• 1671 年 |10 月 25 日 - 乔凡尼·卡西尼发现土卫八伊阿帕托斯。

• 1672 年 |12 月 23 日 - 乔凡尼·卡西尼发现土卫五瑞亚。

• 1684 年 |3 月 21 日 - 乔凡尼·卡西尼发现土卫四狄俄涅和土卫三特提斯。

• 1690 年 |10 月 - 约翰·弗拉姆斯蒂德发现天王星。

• 1787 年 |1 月 11 日 - 威廉·赫歇尔发现天卫四奥伯龙和天卫三泰坦妮娅。

• 1801 年 |1 月 1 日 - 朱塞普·皮亚齐发现第一颗也是最大的一颗赫歇尔小行星带矮行星谷神星。

• 1837 年 |7 月 18 日 - 瓦西尔·列夫斯基在奥斯曼帝国保加利亚境内的卡尔洛沃市出生。

• 1846 年 |9 月 23 日 - 约翰·格弗里恩·伽勒与勒威耶发现海王星。

• 1851 年 |10 月 24 日 - 威廉·拉塞尔发现天卫一艾瑞尔和天卫二乌姆柏里厄尔。

• 1870 年 | 瓦西尔·列夫斯基成立了 " 内部革命组织 "。

• 1873 年 |2 月 18 日 - 瓦西尔·列夫斯基在奥斯曼帝国保加利亚境内的索非亚被处以绞刑。

• 1877 年 | └ 8 月 12 日 - 阿萨夫·霍尔三世发现火卫二戴摩斯。

└ 8 月 1 日 - 阿萨夫·霍尔三世发现火卫一福波斯。

• 1930 年 |2 月 18 日 - 克莱德·汤博发现冥王星。

• 1948 年 |2 月 16 日 - 杰拉德·柯伊伯发现天卫五米兰达。

• 1959 年 |9 月 13 日 – 苏联月球 2 号无人探测器成为首个在月球表面硬着陆的人造物体，撞击点位于月海以东。

• 1961 年 |4 月 12 日 – 苏联宇航员尤里·加加林成为首个进入太空，以及首个环绕地球轨道的人类。

• 1966 年 |3 月 1 日 – 苏联金星 3 号探测器在金星表面硬着陆，成为首个到达这里的人造物体。

• 1969 年 |7 月 16 日 – 美国宇航员尼尔·阿姆斯特朗成为登上月球的第一人，同时也是首个造访地外天体的人类。

• 1971 年 |11 月 27 日 – 苏联火星 2 号登陆器成为首个抵达火星表面的人造物体，尽管其在降落阶段坠毁。

• 1977 年 |3 月 10 日 - 詹姆斯·艾利奥特、霍华德·迪恩和杰西卡·明克发现天王星环。

• 1978 年 |6 月 22 日 - 詹姆斯·沃尔特·克里斯蒂发现冥卫一卡戎。

• 1979 年 |NASA 旅行者 1 号发现木星环。

• 1984 年 |7 月 22 日 - 帕特里斯·布切、莱茵霍尔德·哈夫纳和让·曼弗里德发现海王星环。

• 1992 年 |8 月 30 日 - 大卫·朱维特和简·卢发现柯伊伯带。

• 2003 年 |9 月 21 日 - NASA 的伽利略号探测器进入木星大气，成为进入该行星的第一件人造物体。

2005

1 月 14 日 - ESA 的惠更斯号探测器降落在泰坦表面，成为该卫星上的首个人造物以及外太阳系进行的首次着陆。

• 2015 年 |4 月 30 日 - NASA 的信使号探测器在水星撞击着陆，成为该行星上的首个人造物体。

• 2017 年 |9 月 15 日 - NASA/JPL 控制卡西尼号探测器穿越土星环进入土星大气，成为首个完成这两项壮举的人造物。

• 2038 年 | 克里斯·罗伯茨创立罗伯茨太空工业。

• 2044 年 | 东京发生 " 旅鼠车 "AI 事件。

• 2075 年 |5 月 3 日 ' - 斯科特·柴尔德里斯博士和他在 RSI 的团队研发出了第一台自主运行的量子驱动引擎，能够达到光速的百分之一。

• 2113 年 |4 月 21 日 - 罗伯茨太空工业为地球化改造技术申请专利。

• 2120 年 | 开始对火星进行首次地球化改造尝试。雷纳图斯港的城市中心标志着人类建立的首个着陆区与基地。

• 2125 年 | 东部标准时间 04:38 - 火星地球化改造最终阶段出现意外，酿成火星惨剧，导致 4876 名工人遇难。

• 2136 年 |6 月 23 日 ' - 一艘 RSI 宙斯原型机在一次直播试飞离开地球大气的过程中当场解体，试飞员牺牲。

• 2137 年 |3 月 19 日，东部标准时间 15:09 - 著名试飞员“萨尔”米歇尔·萨莲诺完成了 RSI 宙斯的首次成功试飞。

• 2140 年 | 首艘消费者级太空飞船 —— 短程探索船 RSI 宙斯发售。

• 2157 年 | └ 3 月 18 日 - 火星宣布成功进行了地球化改造，并建立了纪念碑来悼念火星惨剧中遇难的人们。 基纳·奥昆在纪念仪式上开始分娩。

└ 3 月 19 日 ,01:28 - 首个地球之外出生的人类——阿贝尼·奥昆在火星雷纳图斯港的医疗室降生。

• 2214 年 | 新款 RSI 引擎发售，能够达到光速的十分之一。更多飞船开始探索太阳系。

• 2232 年 | 人类第一艘星际飞船阿耳忒弥斯号启航，出发前往 GJ 667Cc。船长、船员与数千名志愿殖民者在航行期间处于冷冻状态。阿贝尼·奥昆作为嘉宾出席了这艘飞船的启航仪式。这艘飞船最终下落不明。

• 2243 年 | 阿拉娜·雷蒙德在太阳系创立了人类公司南船座宇航。

• 2252 年 |9 月 12 日 - 阿贝尼·奥昆辞世，享年 95 岁。后被安葬于火星。

• 2262 年 | 一系列飞船无缘无故地在同一片星域消失，由于情况类似百慕大三角，政府将这片海卫十三三角划为了禁飞区。关于事故原因流传着太多传说与猜测，并没有事实依据。古德曼号便是其中一艘消失的飞船。它在 2262 年 8 月出发向海王星轨道上的一个空间站运输补给，但从未抵达目的地。

• 2271 年 | 经过近十年的研究后，尼克·克罗肖在海卫十三三角中发现了首个跳跃点，并且成为了首个前往其他恒星系统——克罗肖星系的人类。他也是现代跳点探险家们的祖师爷。

• 2279 年 | 未来女妖星系的发现者，人类地球化改造工程师阿达利兹·达扬出生。
• 2281 年 | 地球领导人们举办的世界峰会指定克罗肖扩展委员会来主导对克罗肖星系的扩展行动，该组织由克劳伦斯·路德维希领导。
• 2292 年 | 塞尔玛·托蒂尔创立塔苏斯电子公司。
2301 - 2400 | 重要事件

• 2317 年 | 女妖星系被发现。
• 2362 年 | 争议中的尼莫星系发现日期。
• 2364 年 | └ 尼莫星系被正式发现。
└ 尼莫科公司以大幅折扣从芙拉星系的塔德摩尔公司那里购买了所有地球化改造平台。
• 2365 年 | 半人马星系被发现。半人马 III 星的所有权竞拍几乎立刻上市。
• 2380 年 | 克罗肖星系完成地球化改造。对新跳跃点的不断探索标志着人类星际扩张的开始，这段时期也被称为人类殖民扩张时期。地球上的人们不再为政治与社会差异争斗，向着群星进发的渴望让全人类团结在一起。世界峰会宣布将成立地球联合国（UNE）取而代之。
• 2365 年至 2438 年 | 戴维恩星系被发现。
• 2365 年至 2499 年 |UNE（地球联合国）在戴维恩 IV 星的轨道上建立军事基地。这座空间站后来成为了巴努友谊博物馆。
• 2410 年 | 玛莎·舒宾创立了舒宾星际。
• 2412 年 | 开始为远星计划筹款，目的是从维吉尔星系向外拓展 UNE（地球联合国）的疆域，着重探索与地球化改造项目。该计划最终促成了泰拉、台博尔和俄里翁的发现与殖民。

• 2438 年 | └ 6 月 12 日，3:13 - 人类在戴维恩首次与外星物种——巴努接触。
└ 10 月 - 尼尔·索科洛维奇将军率代表团与巴努签订了首个星际和平贸易条约。
• 2441 年 | 不莱梅星系被发现。
• 2449 年 | 科内尔星系被发现。
25 世纪中期
阿德莱德·洛里斯发现卡思卡特星系，并以马歇尔·卡思卡特的名字为其命名。
• 2459 年 | 总部位于安吉利的光谱网络节目安吉利广播在克罗肖 II 开始播送。其播出的节目都是由安吉利出生的人们所创作，以社区向与文化向的内容为主。
• 2460 年 | └ 经过多年的殖民扩张与地球化改造，现在有着广袤的土地与疆域供人类定居。地球人口爆炸，越来越多的人们动身前往茫茫星海之中找寻新的家园。
└ 费隆星系被发现。
• 2464 年 | 马歇尔·卡思卡特杀死阿德莱德·洛里斯。
• 2466 年 | 人类武器制造商赫斯顿动力第三任 CEO 艾瑞尔·赫斯顿诞生。
• 2480 年 | └ 法蒂玛·雷诺兹 - 马里克所著的童话故事《给奶奶的礼物》出版。
└ 亚希多船业创立，这家公司最终在 2485 年更名为亚希多通信，后来研发了无处不在的通讯中继塔，用于在已开发宇宙中传输通信与导航数据。
25 世纪末
卡戎星系被发现。

26 世纪上半叶
└ 卡戎 III 星和塞特拉斯（戴维恩 II）完成地球化改造。
└ 人类武器制造商亚蒙里斯公司成立。
• 2500 年至 2533 年 | 伊德利斯星系被探索飞船伊卡罗亚号发现。
26 世纪初
拉德盖斯特酒吧在火星的雷纳图斯港建成。
• 2508 年 | 泰拉星系被发现。对该星系的探索一直持续到 2516 年。
• 2511 年 | 第一届飞船对决节目首次放映，由厄普萨纳·迪希特创立并监制。
• 2515 年 | 哈迪斯星系被快乐乌鸦号的船员发现，但他们没有将其公开。
• 2516 年 |UNE（地球联合国）版图扩张到了 12 个星系之大。虽然跳跃点和数据中继允许人们快速旅行到边疆星系，但也让地球显得日渐遥远。与泰拉星系同名的该星系第三颗行星泰拉星上建立起了定居点。
• 2519 年 | 梅塞尔时期的老将亚当·科尔出生。
• 2520 年 | 阿斯垂文大学旗舰校区，阿斯垂文大学塞特拉斯校区 (AUC) 在塞特拉斯（戴维恩 II 星）上的亚塔建成。
• 2522 年 | 贝克星系被发现。
• 2523 年 | └ 七成人类居住在外星。他们认为自己在 UNE（地球联合国）中享有同等的代表权。于是政府再次改组，成为了地球行星联合。新政府实行最高法院制度，由最高秘书部（负责维护基础设施）、最高司令部（负责扩张与防卫）和最高督导部（负责维护法律与秩序）组成。
└ 督导局成立，后成为地球联合帝国（UEE）的星系内部警察。
• 2328 年 | 玛利亚·桑特正式发现荷鲁斯星系，她以自己的飞船为该星系命名。不过有传言称，是桑特在几年前 14 岁时盗窃飞船逃离贡恩星上的家庭时发现的。荷鲁斯星系是唯一一个由发现者绘制了其中所有天体星图的星系。
• 2529 年 | └ 塞特拉斯的亚塔上出现暴乱。
└ 费隆星系获得了 UPE（地球行星联合国 ）中的代表席位。
• 2530 年 | └ 人类发现希安帝国的存在。具体为人类闯入希安境内，并差点对一颗希安人居住的星球开始地球化改造。最高司令沃德尔由于激进的行动受到舆论抨击，双方都展示了武力并互相威胁。一场冷战就此开始，两边不时传出伤亡，但并没有升温成全面冲突。
└ 随着公有与私有企业在荷鲁斯建立基地，玛利亚·桑特主要在星系边缘活动，眼中只有那些她尚未探索的区域。
└ 人类殖民扩张时期结束。
• 2532 年 | 人类飞船制造商圣盾动力成立。
• 2533 年 | 伊德利斯 IV 星通过 UPE（地球行星联合国 ）登记认证，成为推荐发展中心。该星球人口迅速增长，未来有望成为 UPE（地球行星联合国 ）的热门星球之一。
• 2534 年 | 快乐乌鸦号上唯一的幸存者杰克·塔普斯，将飞船的日志卖给了迪奥集团。后者绘制了星图并正式注册了 Hades System| 哈迪斯星系。
• 2537 年 | 人类武器制造商赫斯顿动力的第三任 CEO 艾瑞尔·赫斯顿离世。
• 2541 年 |11 月 15 日 - 凯勒·伦奇博士发现了极乐星系并在卡莱思第一次亲眼见到了塔维因文明。

• 2542 年 | └ 伊德利斯 IV 星被塔维因占领。该行星遭受了一系列轨道轰炸。该事件标志着第一次塔维因战争打响。虽然大部分人口在塔维因占领星球时已经逃离，仍有数百人留了下来。一名没有受过军事训练的当地人雷切尔洛克组织幸存者对塔维因占领者发动袭击。这群人后来被称为灰色组织。

└ 玛丽亚·桑特发现了从荷鲁斯到力拉星系的跳跃点。该发现让荷鲁斯成为了 UPE（地球行星联合国 ）的安全隐患。政府向非军事人士封闭了该星系，此举只受到了已经在瑟林星上开始殖民的一小群人的反对。只有桑特拒不受命，她一直躲藏在该星系的外围，而且一直没有被发现。

• 2542 年至 2545 年 10 月 1 日 | 一名荷鲁斯星系的海军飞行员报告称在自己的防区内发现了未授权的飞船。海军出动了整个战斗群，却发现这艘飞船是玛丽亚·桑特的。虽然这次假警报浪费了大量人力和财力，但军方还是优先把桑特请出了该星系。

• 2544 年 | └ 复仇女神行动 - UPE（地球行星联合国 ）军队试图夺回伊德利斯 IV 星。灰色组织为这次进攻提供了地面情报。这次行动便是史料中记载的伊德利斯 IV 星之战。

聪明过人又冷酷无情的战略家伊瓦尔·梅塞尔上校，在伊德利斯 IV 星之战中一举成名。他很快成为了军方的骄傲，并且以战争英雄形象示人。

└ 卡斯塔星系被发现。

• 2545 年 | 十月一日 - 玛丽亚桑特的日记留下最后一次记录（在 2617 年之前被人发现）。她在日记中表示自己相信荷鲁斯还有更多秘密有待发掘，此后便再无更多桑特留下的记录。

• 2546 年 | └ 地球行星联合（UPE）中发生一连串爆炸袭击，后来被称为亚塔暴行。最高司令伊瓦尔·梅塞尔随后决定利用这次袭击来博取公众的支持，创办第一公民办公室，随后很快当选。

└ 晋升为指挥官的伊瓦尔·梅塞尔，将被俘的塔维因领导人带回了 UPE（地球行星联合国 ）接受投降谈判。第一次塔维因战争结束。他利用这次胜利带来的人气当选了最高司令。他宣称最高法院体系已经过时，并且四处散播对希安的恐惧。梅塞尔提议创立一间名为第一公民的独立办公室。当选首位也是最后一位第一公民后，他很快将政府改组成为新的地球联合帝国（UEE），并将自己加冕成为皇帝。开启了一段空前绝后的扩张殖民时代——梅塞尔时期。

└ 伊德利斯 IV 星获得官方承认的地位，总督委员会以著名自由战士雷切尔·洛克的名字为其命名。

• 2554 年 | 贝林财团在泰拉创立，其由数十家科研公司联合组成。

• 2558 年 | 奥泽尔·克鲁格在博瑞雅创立了克鲁格星际。

• 2578 年 | └ 艺术家亚伦·弗林出生。

└ 南船座生产的第一艘轨道通用飞船正式完工。

• 2584 年 | 人类总督阿桑·基恩出生。

• 2587 年 | 卡诺星系与卡特纳的首个降落区被发现。

26 世纪晚期

卡斯塔 - 欧雅跳跃点被发现。

27 世纪

└ 这段时期的人们推崇汉诺威主义（指注重军事化，外型酷似堡垒般）的建筑风格。

└ 海军传统歌谣《跳点守护者》在这段时间出现。

• 2603 年 | └ 第二次塔维因战争爆发。在帝国边缘繁衍生息的塔维因人利用过去 50 年的时间重新组建军队，唯一的目的是光复母星卡莱思（UEE 将其重新命名为极乐 IV 星）。

└ 在掌管实权的总督阿克图鲁斯·科尔纳的领导下，里提夫的大部分地主联合创立了不莱梅磨坊农业与加工协会，通常简称为不莱梅磨坊，后来成为了泰拉磨坊。

• 2610 年 |7 月 24 日 – 在意识到不可能赢得战争后，塔维因人决定誓死一搏，将所有飞船坠毁在极乐 IV 星上。他们认为，既然不能在这里生活，那就在这里死去。第二次塔维因战争就此结束。

亚伦·弗林创作了火之泪》一画，记录了塔维因舰队在母星上空坠毁的瞬间。

2610 及随后几年

塔维因人在一段被称大清洗的时期中放弃了他们的宗教信仰。绝大多数塔维因人摧毁了他们的瑞乔拉道圣经抄本。

2617

UEEN 中尉艾哈迈德·哈勒尔和卡尔·戴森在巡逻荷鲁斯星系时发现了一处重力异常，并且成为第一批造访凯法星系的人类，但他们也在豪不知情的情况下闯入了希安国境。他们随后被拘留及审问，三天后希安释放了他们，并表示将当场击毁其他侵入希安星区的地球联合帝国飞船。这次事件也奠定了希安冷战期间剑拔弩张的紧张气氛。

• 2633 年 | 火之泪被收纳入 UPE（地球行星联合国 ）历史文物宝库。

• 2638 年 | 泰拉星系参议员阿桑·基恩公开谴责地球联合帝国的军事化政策以及对军工复合体的无条件支持。他呼吁针对泰拉以及临近星系的统治权再进行一次投票。皇帝梅塞尔三世手握高效的 UEE 宣传机器，彻底抹黑并摧毁了基恩的公众形象，他在不久后便消踪匿迹。有传言称他被杀害，但没有任何证据。

• 2640 年 | 粮食市场崩溃，里提夫星和不莱梅磨坊严重受挫。不莱梅星系的人口开始减少。

• 2659 年 | 罗伯茨太空工业发售系列飞船。

• 2665 年 | 泰拉格拉公司在泰拉创立。

• 2678 年 | 夸梅·琼斯创作了《荷鲁斯之心》一书。

• 2681 年 | 人类与剜度第一次接触，剜度袭击了戴尔小镇。

几周之后，一个数艘战斗机与收割者飞船组成的袭击小队发起了第二次攻击。纵使面对压倒性的防御力量，剜度还是毫不迟疑地发起了进攻。

• 2681 年至 2697 年 | 俄里翁星系零零星星出现剜度袭击。

皇帝伊利亚娜·梅塞尔六世利用剜度袭击为借口，提醒大众为何他们需要皇帝的保护。

• 2687 年 | └ 在一间存储万物的机库内，四名好友创立了弧光，初衷是成为一间深空探索公司。他们希望使用唯一一艘宙斯 IV 型飞船找到并记录跳跃点，并以此赚取地球联合帝国的奖金。四人倾注资金，开始了他们探索宇宙的旅途。

└阿瑟·纳斯尔创办人类机库制造商俯瞰机库。

• 2697 年 | 皇帝伊利亚娜·梅塞尔六世指定最年幼的儿子塞缪尔为帝位的继承人。

皇帝阿斯特里德·梅塞尔七世即位后，对利用权力让本就臣服于他的人民完全听命于自己更感兴趣，而不是用来对付刻度的威胁。

27 世纪末

门托大学开展的一项研究发现，埃尔戈星上的居民比其他星球的人们寿命更长，并且会使用“平静”与“安宁”等词汇来形容这颗星球。

• 2700 年 | 不莱梅磨坊坐拥里提夫星上最多的农业资产，并且自身从一间协会改组成为了一间公司。通过将生产流程进一步优化与标准化，似乎这间公司的翻身指日可待。

• 2701 年 | 地球联合帝国（UEE）皇帝阿斯特里德·梅塞尔七世，被上一任皇帝之子塞缪尔的特工暗杀。

28 世纪早期

└ 弧光集团业务重心从探索转移至采矿业。成功拿下了近期发现的星球的采矿权。

└ 俄里翁星系的情况有所改变。阿米塔奇星成为那些渴望与敌人一较高下的士兵、雇佣兵与飞行员的中转站。商店开始收购刻度科技（更极端的一些地方还会收购刻度尸体）来助长这颗星球上日益增长的杀戮渴望。出现了不少搜寻刻度猎物的狩猎小队。

• 2712 年 |2 月 16 日

└ 18:38 - 最后一通平民通讯从阿米塔奇星上发出。不久后，刻度舰队大举入侵俄里翁星系。入侵部队规模前所未见。一艘艘主力舰接连不断地抵达俄里翁，用毁灭性的武器对当地大肆开火。俄里翁之战就此打响。

└ UEE 海军紧急组织了防御行动，但通常驻派在该星系的航母正好被派去了卡利班星系镇压政治激进分子们日益增长的运动，只留下了三艘驱逐舰与数艘护卫舰迎战刻度的猛攻。当地居民与军队联合抗敌，并派出了探子快马加鞭回去警告舰队。

└ 阿米塔奇星上的战线拉扯三天三夜，各路人士不断赶来驰援。在第一波攻势中损失惨重的海军开始逐步将刻度舰队赶回跳跃点，海军陆战队则在星球表面与敌人奋力争抢每一寸土地。

2 月 19 日

└ 此后被称作王船的飞船第一次被目击出现在 UEE 境内。这艘长度近乎 3000 米的外星巨舰比战场上所有剩余海军船只加起来还要大。代表着胜利希望、奋战在人类最前线的船只来不及掉转航向，在王船的首次攻击中灰飞烟灭。

└ 据史料记载，此后发生的一切是一场屠杀。剩余海军力量溃逃至台博尔星系，希望能组织起防御阵线阻止刻度的进一步攻势。留在阿米塔奇星上的人都落入了刻度之手。

└ 梅塞尔王朝在 150 多年来首次遭遇重大军事挫败。这次战败的新闻与不可阻挡的恐怖敌人，让帝国全境人心惶惶，大家都惊恐地揣测着它们的下一次攻击会在何时发起。然而刻度并无意进一步入侵，王船在这个星系内逗留了一年，该刻度氏族从星球上获取所需的资源后，便撤回了刻度星域。

• 2715 年至 2788 年 | 梅塞尔军事政权陷入停滞期。虽然平民百姓屈服于政府的淫威，但底层文化还是充满了反抗与破坏。人们开始注意到体制逐渐崩坏的漏洞。激进组织开始对政治宣传机器发起攻击。军队身兼数职、运转乏力；不仅要准备好与希安之间的冷战随时爆发、驱赶刻度袭击者，还要负责人类星系内部的安保。皇帝的权力已经摇摇欲坠。

• 2716 年 | └ 斯塔弗德大灾难。

└ 泰拉格拉公司的零食普拉利斯逐渐在帝国中风靡起来。各地的商店与空间站都希望能够进到货。泰拉格拉找不到足够便宜的小麦供给来扩大生产。泰拉格拉公司于是向不莱梅磨坊提供资金重建被毁的设施，换取股票份额。

└ 康奈利·里夫斯上将向最高统帅部发表演讲。

└ 夏季 - 由泰拉格拉公司与不莱梅磨坊合资创办的泰拉磨坊在里提夫星成立总部。泰拉磨坊扩大了产量，将普拉利斯带给了全帝国内翘首以盼的粉丝们。

• 2717 年 | 俄里翁之战的幸存者创办了人类公司阿米塔奇。

• 2731 年 |爱娃社根的祖父母在马格努斯星系的博瑞雅创办了一间独立勘探与采矿公司。

• 2749 年 | 起源跃动在德国科隆正式注册成立。在企业的首个十年中，他们的业务是制造为 UEE 军队，以及为罗伯茨太空工业和圣盾动力的星际游艇所用的高质量核融合引擎。在创办后的两个世纪中，起源与地球一直保持着紧密的联系。

• 2750 年 | 卡斯卡特星系聚集了相当数量的海盗。

28 世纪中叶

└ 弧光集团与地球化改造巨头 BCK 开始有生意来往。弧光集团的业务已经不局限于矿区开采权，甚至开始经营星球上的定居点。在地球化改造项目不再吃香后，弧光收购了 BCK，将它们用于塑造现代太空的整个企业框架纳入了旗下。

└ 卡斯卡特的海军飞行员发现了海盗要塞蜘蛛。

• 2751 年 | └ UEE 将主要造船厂从博瑞雅迁移至麦克阿瑟。

└ 克鲁格星际借此机会收购了博瑞雅星上闲置的房产与设备来扩大公司业务。CEO 阿提奥姆·占西里表示公司将留守在该星系，并且通过多家贸易出版物表示，公司所有部件将一直是“马格努斯制造”。

• 2757 年 |12 月 3 日 - 安东尼·田中著名的拒绝代班一事发生。列夫斯基后来立有一尊雕塑来纪念该事件，并且以他名字设立了纪念日。

• 2759 年 | 起源跃动生产了一款排在畅销前五的中型复合飞船。

• 2760 年 | 圣盾动力发售系列多用途战机。

• 2772 年 |J·哈里斯·阿诺德在泰拉新基辅市创办了铁砧航天。

• 2783 年 | 圣盾动力的朱莉叶·莫平主导报复者改进项目。

• 2785 年 | 海盗袭击了一个从马格努斯出发、载满克鲁格星际生产的 RSI 部件的运输船队。由于 RSI 供给链受到影响，克鲁格星际最重要的合作关系危在旦夕。

• 2789 年 | └ 不愿开战的泰拉参议员泰伦斯·阿卡利大胆藐视权威，与年轻的希安皇帝克雷单方面签署了和平条约。泰拉谴责地球奉行帝国主义、目光短浅。希安希望利用这个机会在人类帝国内制造分裂。

└ 5 月 29 日 - 参议员阿卡利召开参议院紧急会议，趁着皇帝在格斯星系度假的机会，向参议院展示了和平条约并当即发起投票。这个条约获得投票通过。

└ 为了展现诚意，希安从佩里线所在的星系内撤走了所有军力。

└ 皇帝梅塞尔十一世拒绝签署和平条约。

└ 为表明诚意，UEE 减少了在卡斯塔星系的军事活动。并且在两个世纪的严防死守后，UEE 首次允许平民进入该星系，甚至还将大部分军事设施改为民用。

└ 克鲁格星际借此机会搬迁至谢尔曼，违背了当初许下的“留守博瑞雅”的诺言。

• 2790 年 | 安东尼·田中之死让民众中的激进分子进一步转变为军事行动的革命家。梅塞尔十一世深知留给自己的时日不多，必须创造一些战术优势，也就是更大更好的枪炮。UEE 军队高层西尔万·埃文斯招募了朱莉叶·莫平来研发一个秘密项目，为梅塞尔政府制造强力与先进的新型战斗系统。埃文斯在博瑞雅星的纽卡斯尔为莫平准备了一栋外观平平无奇的办公楼，在其中藏有一间高科技实验室和一个强大的研发团队。为了保密，该项目以莫平的儿子来命名，代号为让利工程解决方案。莫平在圣盾动力的动作成果上继续研发，开发出了原型实弹加特林与电磁炮。

• 2791 年 | 梅塞尔十一世错误地将费隆星系指认为反叛分子的老巢。出于对皇帝淫威的害怕，许多富有的公民与梅塞尔忠实支持者迅速逃离了这个星系，同时也带走了大量财富与影响力。当军队最终到来时，因为 78 中队挺身而出英勇地拒绝执行滥杀平民的任务，这才避免了暴力事件的发生。但费隆所遭受的经济与政治创伤已经无法挽回。

• 2792 年 | └ 反梅塞尔激进分子以不莱梅星系为中心开展推翻政权的活动。此前逃到希安帝国的革命分子也偷渡回到不莱梅，密谋策划更多活动。

└ 一颗有生命存在的星球：盖荣 II 星被地球化改造。

└ 4 月 12 日 - 激进分子将盖荣 II 星上外星生命活动的视频泄露到了光谱上。

└ 4 月 27 日 - 盖荣 II 大屠杀 - 成千上万名抗议者在威尔被枪杀。然而这场暴行的新闻并没有立马传开。

└ 军方获得“让利工程解决方案”的原型武器，准备将它们运至基利恩星系进行测试。盖荣 II 大屠杀的影像泄露到公众，所有 UEE 军队都调派去镇压叛乱。在随之而来的混乱时期中，装有原型武器的货箱被卸至塞特拉斯上的一间仓库封存，并在这里度过了 100 余年。

└ 5 月 3 日 - 人民起义并推翻了政府。分析家称是由于希安势力的影响，推翻梅塞尔十一世的革命才能最终成功。梅塞尔时期就此结束。来自地球的艾琳·托伊当选新皇帝，承诺带来一个社会觉醒的开明时代。

• 2792年 5月3日之后 | └ 皇帝艾琳·托伊恢复最高法院制度，确保皇帝的权力得到监管。

└ 皇帝希望参议员阿卡利担任驻希安帝国大使一职，但他因为希望着手重建 UEE 而婉拒。在进一步遴选后，皇帝选中了罗曼·科恩担任这个职务。

└ 皇帝托伊试图与剜度建立外交关系，但对方只怀有敌意。

└ 绝大多数圣盾动力的军事合约被强制终止。

• 2793 年 | └ 皇帝托伊召见参议员马歇尔·林恩，希望他能接受外交部长这个职位，帮助人类重建与其他外星文明之间的关系。林恩立马安排了与希安与巴努外交官的会面。林恩知道修复关系需要细心准备、大量时间以及最重要的——相互信任。他也知道自己乃至皇帝的言行与承诺，都不足以弥补现有的伤害。只有一项出于外交与和平的壮举，才能说服整个宇宙人类已经真正地做出了改变。

└ UEE 皇帝托伊与希安皇帝克雷在凯法星系会面。克雷陪同托伊在托瓦沃星上进行了一趟私人旅行，并向她赠予了一株世纪花作为纪念。克雷在会面中还阐述了利托瓦宗教的核心理念，即任何微小的活动都会影响整个宇宙。在这次会面期间，皇帝克雷修订了希安法律，允许凯法星系对所有人类旅客开放；希望借此宣传希安的文化、习俗，以及两个物种之间长久的和平。双方共同签署并批准了《佩里线条约》，正式宣告了冷战的结束，并开启了双方之间一段延续至今的全新外交时代。每年 5 月 29 日的停战日，就是为了纪念此事而设立。

└ 《政府现代化》法案提议将 UEE 首都从地球迁都至泰拉。仅以三票之差未获通过。

• 2794 年 | 林恩部长的首个参议院演讲便有关于方舟计划。他提出了一项法案，寻求资金来建造一个不隶属于任何地方、物种以及政府的轨道平台。这个平台将穿行于各物种的星系之间，宣传与分享普世知识，同时还是一个为外交讨论准备的安全的、中立的空间。参议院非常赞成方舟计划。建造工作在计划在 2794 年末开始，只差选择合适的建造地点。许多参议员希望借这个项目振兴经济，力争将自己的星系选为建造地点。不过林恩部长希望方舟不受任何政治因素影响，所以出乎意料地决定在塔亚克星系开始建造工作。这是一个没有本地人口或参议院代表的星系，在梅塞尔时期一直未对公众开放。

• 2795 年 | └ 方舟建造工作正式开始，进展比预期要慢。将建造部件上的武器拆除比预期中的更需要时间与金钱，导致项目进度严重推迟。

└《公平机会法案》正式批准生效，宣布对现存生命的星球进行地球化改造是一项死罪。这些星球不该被打扰，让上面的物种有机会继续进化。

• 2792 年 - 2799 年 | 铁砧航天代号 U4A-3 水龟级扫描 / 探索飞船问世，作为 UEE 海军防御性改制的第一艘飞船服役。圣盾动力复仇者开始作为首款前线舰载机服役。

• 2799 年 | 起源跃动与 RSI 紧密合作，在飞船制造领域获得可观利润。

• 2800 年 | 林恩部长赢得一次较有争议的选举，当选下一任皇帝。在前任皇帝艾琳·托伊的鼓励与认可下，林恩部长将自己的方舟计划作为选举宣传的重点，宣称该计划证明自己是星际共识的打造者，能够修复人类与其他物种之间的关系。他的就职典礼举办不久后，方舟便正式完工。皇帝林恩邀请了来自希安、巴努、塔维因，甚至剜度的代表来出席庆祝典礼。在皇帝林恩的开场演说中，他呼吁所有人携手并进，共同助力方舟传播和平与知识。

• 2805 年 | └ 武藏工业与星航株式会社 (MISC) 在最盛星创立，由生意不景气的佐藤电子公司与橡实有限公司独立出来的武藏生活方式设计单位，双方商业合并而成。

└ 在过去 13 年中，UEE 的犯罪率大幅上升。

• 2811 年 | 弧光收购引擎制造商新星之光。

• 2818 年 | 马格努斯·托宾发售第一代 mobiGlas 手环。

• 2832 年 | 舒宾星际有史以来首次宣布在费隆星系亏损。这家矿业公司宣布原因为主要矿脉枯竭，并且表示未来将关闭更多采矿设施。此事敲响了费隆的丧钟。多年来的大肆开采酿成了严重后果，这个星系的矿藏几乎被采掘一空。当初费隆快速崛起，而今更是迅速衰败。

2833

卡斯康星选出安德烈·诺沃肖洛夫为主席。

• 2842 年 | 过去十年中，费隆星系的人口几乎减半，经济倒退更为严重。29 世纪中叶

皮特·维瑟曼在范恩星创立自属之地公司。该公司经营范围迅速扩张。

• 2858 年 | 起源悦动旗下的 890 悦动发售。

• 2862 年 | 朱莉叶·莫平逝世。

• 2863 年 | 克洛诺斯星系被发现。

• 2868 年 | 加利纳·莉·杜根在马格努斯星系博瑞雅星上的一个山中小院内出生，她是家中七子中最年幼的孩子。她的父母爱娃与斯卡夫莱继承了爱娃祖父母创办的独立勘探与采矿生意 —— 杜根采矿公司。

• 2871 年 | 卡利班的沦陷 - 剜度王船最后一次出现在 UEE 星域。

• 2872 年 | └ 为了回应人类贪婪嗜血的指责，UEE 谋划了一项壮举。科尔宾·萨利希公布大天使计划：一个人工世界，将死气沉沉的岩石改造成为一颗可供生命延续的星球。建造

工作在克洛诺斯星系展开，人们认为它将成为当时那个时代的奇观。但他们低估了工作难度，这个计划将耗时数十年，甚至数个世纪才能完工。

└ 与刜度的冲突烈度降低至零星的袭击。

└ 圣盾动力伊德利斯级护卫舰斯坦顿号封存。斯坦顿号此前在第 351 战斗群服役了近 60 年。

• 2883 年 |8 月 - 海军寻路与探索飞船皮西亚斯号驾驶员马克·德伦少校，于 8 月 1 日在克里昂的博罗接到任务。他的任务内容是更新维京星系的预警系统，并监控刜度氏族活动的迹象。他的最后一则日志更新停留在 8 月 16 日，企图突破前往跳跃点未果。皮西亚斯号被击中。德伦生前所作的最后一件事便是试图删除船载计算机上的所有数据，但并没有成功。

• 2884 年 | 击毁皮西亚斯号的同一个刜度氏族袭击卡利班星系。

• 2894 年 | 伯纳尔·齐克创办的第一间倾卸者仓库开业。

• 2896 年 |1 月 15 日 - UEE 成功回收了一架由海军侦察中队发现的废弃无主卡图。这架飞船立马被转移到了一座秘密设施以供开展深入研究。帝国研究员试图解读与理解船上受损的科技。

• 2899 年 | └ 起源跃动发售他们的初代 200 与 300 系列个人飞船。

└ 人类公司加速质量设计创立。

• 2901 年 | └ 一艘希安走私货船载有宰杀和表演用的奥索安，在哈迪斯星系遇到引擎故障。在船员设法修复能源的过程中，平日里温顺听话的奥索安从笼中逃脱。它们杀光了船员以及救援船上的所有人，最终互相厮杀殆尽。这艘走私货船和救援船一直停留在哈迪斯 III 星的轨道上。

└ 一群人类研发出了新技术，能让标准飞船推进器的红外与电子信号降低，随后创立了人类飞船部件生产商上升航天。

• 2902 年 | └ 卡汀娜星上的深海中发现生命体，因此受《公平机会法案》的保护。该星球上的现有居民都被集中至一个单独的生态建筑中，以免对环境造成破坏。

└ 威尔士 Op 公司在克罗肖星系成立。

• 2903 年 |UEE 宣布拥有对已发现的斯坦顿星系之所有权。

• 2904 年 | 加文·斯纳姆买下专门仿制武器的闪火公司，并将公司的资源投入生产飞船武器挂架。

• 2907 年 | 杜根矿业公司因挪用公款的指控导致家庭分裂而倒闭。盖尔·杜根开始从事合同矿工的工作。她接下了一单地点在刚建立不久的斯坦顿星系的工作，并入住了该区域所有合同工们的住所格林皇家酒店。

• 2910 年 | 武藏工业背地里与希安签署租借协议，得以研发混合技术的飞船，最出名的便是信赖系列。

• 2912 年 | └ 道尔顿·科拉贝洛在塞特拉斯的废旧军用物资拍卖会上买下了一个奇怪的箱子。他发现里面装有朱莉叶·莫平设计的飞船武器原型部件。在深入调查它们的历史后，他从莫平的曾孙女手中买下了原版设计文件。他卖掉了自己的建筑公司，并倾尽所有家产来筹办启示录军备公司。

└ 电车城前总督保罗·迪布利参加下一届总督竞选。

└ Ted Santos 和 Diyo Nikolas 成立了生物技术公司。

• 2913 年 | └ 起源跃动总裁 Jennifer Friskers 宣布泰拉为 UEE 的文化首府。起源总部也迁至泰拉的新奥斯丁。

└ 道尔顿·科拉贝洛创立了人类武器制造商启示录军备公司。

• 2916 年 | 瑞特尔突击者队获得萨塔球冠军。

• 2920 年 | └ 合成世界计划进展缓慢，为帝国经济带来了不小的负担。人类的宏图愿景开始变得不切实际。贫富两极分化达到历史新高，贫民的不满之情日益增加。刜度袭击也日渐频繁，UEE 似乎对此没有采取丝毫应对措施。

└ UEE 将斯坦顿 III 星出售给弧光集团。

└ 雷纳图斯港的拉德盖斯特酒吧开始按照 26 世纪的模样重建。

└ 起源跃动在首府城举办的帝国工程技术展上公布了首批 M 系列 Model 50（M50）飞船。

• 2922 年 | └科尔宾·萨利希由于人造胰腺出现突发问题而逝世。失去了创始人的引导，合成世界项目陷入怠工期。

└ 德雷克行星际输掉了一场 UEE“竞标”，他们随后注册成立，将弯刀改为民用飞船。简·德杰担任 CEO，其余七位董事会成员几乎全是参与过弯刀项目的设计师。德雷克的企业管理部门与主要工厂都坐落于博瑞雅星。短短九个月内，德雷克便在其他星球上开设了 6 间工厂，并在 9 个星系内设立了特许经销商。

└ 8 月 9 日 - DeathGrrrr 电子病毒爆发，全宇宙范围内的飞船与传感系统遭到感染。而只有威尔士 Op 的传感器没有受其影响。

└ 12 月 31 日 - 自 DeathGrrrr 电子病毒爆发事件后，威尔士 Op 现拥有私人飞船传感器行业 35% 的市场份额（此前不到 1%）。

• 2924 年 | 生物科技公司推出净生系统。该产品只投入使用了不到一个月的时间，人们发现其过于热心，会把有益的微生物连同有害的微生物一起消灭。生物科技公司启动了大规模召回，并停止售卖与生产净生系统。尽管出现负面新闻，但公众仍对生物科技迅速果决的处理方式，以及立刻对受影响者提供帮助而感到认可。

• 2925 年 | 坎尼斯贪腐事件。

• 2927 年 | 过去五年中，德雷克已经成长为第五大飞船制造公司。从他们的扩张速度来看，似乎在十年后每个人都能开上一艘黑弯刀。

• 2928 年 | └ 凯洛斯·科斯蒂根当选 UEE 皇帝。

└ 苏伊·科西从 UEE 海军正式退役，转服预备役。

• 2920 年代晚期 | 亨利·加里蒂在父亲的自属之地机库中自己设计 mobiGlas 游戏。他开发出了一款独一无二的角色扮演游戏，名为《Ackbar》。

• 2930 年 | 埃斯佩里亚开始生产刜度刀锋的复刻版飞船。

• 2931 年 |5 月 31 日 - 此时身为歌手的盖尔·杜根在没有购买返程票的情况下，搭乘商业航班飞抵首府城，并在艾薇拉奖的颁奖典礼上演唱了两首歌：她首张专辑中的《The Day Ahead》以及最新专辑中的《Echo》。表演结束后，她意味深长地凝视着观众，静静感谢大家后便走下了舞台。盖尔拒绝搭乘商业交通回到马格努斯星系，称自己要乘坐私人飞船，但她名下的飞船都存放在博瑞雅星的住所中。此后再没有人见到过盖尔。

• 2934 年 |RSI 发售新款凤凰座。

• 2935 年 | 奈克瑟斯 II 星轨道上的德米恩运作空间站发生瓦泽屠杀事件，标志着 UEE 与奈克瑟斯星系犯罪势力的首起重大冲突。地平线组织的成员趁着安保换班期间悄悄进入空间站，杀害了负责监控的安保人员。在控制了停机坪后，更多组织成员在没有引起注意的情况下登上了空间站。他们潜入德米恩空间站内无差别杀害了任何遇到的人。一位孩童在被杀害前设法前往通讯设施警告了当地政府。当政府安保抵达时，空间站内已经只剩下犯罪分子了。他们的火力严重不足，甚至没法成功登陆。无奈之下，他们只好呼叫海军陆战队的支援。海军陆战队在空间站内血战 6 小时后终于干掉了所有犯罪分子，但空间站内的居民已无人生还。

• 2930 年代中期 | 第一方生产商开始在飞船与武器设计上普及闪火公司推行的挂点标准。

• 2936 年 | └ 亨利·加里蒂、查理·巴斯和加里蒂的弟弟创立了原初系统游戏公司。他们同年发售了《巴斯：泰拉之岩洞》和《创世纪 4》两款游戏。

└ 圣盾动力伊德里斯级护卫舰斯坦顿号调遣至第 87 战斗群。

• 2937 年 | 赫利俄斯 I 星登上了新闻头条，当时一座科考空间站坠向了行星表面。当地驻扎的角斗士中队迅速为飞船装上了耐高温改件，并在新闻直播中挽救了六条人名。

• 2940 年 | └ 埃斯佩里亚停止生产刀锋复刻品。

└ 原初系统发售了多款游戏，现已拥有 300 名开发者与多间工作室。他们在游戏市场中表现抢眼，普遍认为他们家的角色扮演游戏最为厉害。加里蒂后来与来自泰拉的开发者崔斯坦布莱尔结下了深厚的友谊。加里蒂提出帮助发行后者的最新作品，一款叫做《神秘年代》的类创世纪游戏，并且还雇用他为原初系统公司开发更多游戏。

• 2941 年 | └ 《历史真实法案》获批通过。

└ 政府报告披露出，近期发现的卡巴尔星系中有一颗星球上存在远古塔维因定居点的遗迹。

└ 阿哈默德·哈勒尔和卡尔·戴森 2617 年在凯法星系的发现全部公之于众。

└ 詹姆斯·罗曼诺夫与詹姆斯·范戴克从宝路公司离职，创立了互动维度软件，后来开发了《星际陆战队》。

• 2942 年 | 火山臼推出他们的首款寒冷与炎热天气专用套装。

• 2943 年 | └ 起源跃动 85X 飞船发售。

└ 女妖 - 坦莎的跳跃点被发现。

└ 泰拉磨坊从小贝尼西奥·刘易斯手中收购了大本尼这个品牌。

└ 原初系统发售大获成功的太空战斗游戏：《竞技场指挥官》。

• 2944 年 | └ 最新款起源 325A 发售。

└ 为赢得下一届穆里杯，起源 M50 得到全面重新设计。

└ 根据萨塔球职业联盟的数据所示，巴努星系卖出的门票收入占总门票收入的 35%；边远星系的比赛上座率甚至更高。

└ 11 月 - 公民关怀基金会启动了一项野心勃勃的计划，目的是将政府在 2944 财年投入合成世界项目中的每一项开支分类整理归档。

• 2945 年 | └ RSI 发布星座系列天鹰座广告。

└ 11 月 10 日 - 维加 II 星之战标志着剜度战争爆发。

└ 据旅游安全预警系统最新的年度报道，2945 年的犯罪率创下本世纪新高。

• 2946 年 | └ 在供应链协会大会上，泰拉磨坊公布旗下最新品牌锋尚快餐。

└ 狂徒之旅创立，可造访蜘蛛船团、废墟空间站和奥林匹斯等地。

└ 根据 2871 年卡利班陷落事件而改编的影片《失落中队》上映。

└民兵动员倡议（MMI）创建，旨在鼓励公众帮助保卫帝国免受 Vanduul 和其他侵略势力的侵害。

└ 1 月民事防御部队 成立，它是一支由地球联合帝国（UEE）军队和宣传部召集的平民志愿民兵组成的一个紧急作战单位。

└ 3 月 1 日 - 一个小型剜度袭击船队（两艘死镰及另一艘飞船）从万加尔星系出发，触发了利尔星系的边境感应器。三艘飞船降落在距纳迪拉 纳迪拉西南偏南 213 千米的埃斯塔达家的定居点。这次袭击可能是奴隶组织伪装而成的剜度袭击，不过尚未得到证实。

└ 3 月 26 日 - 货物装卸协会在泰特斯举办了第 16 届物流奥林匹克大会。赞助商托雷雷尔食品将这次活动全部所得捐献给了慰藉行动。

└ 4 月 5 日 - 肖恩·纳泽瓦为《阿雷米斯邮报》写下《第一天：阿雷米斯前哨站的新黎明》，记录了突袭维加 II 星的行动。

└ 5 月 3 日 ' - 5 月 3 日，UEE 参议员选举。发言人马歇尔马德里加尔在博瑞雅获得连任，温德尔·奥雷利亚和扬·伊舍也同样在安吉利成功连任，不过凯尔·波罗不敌来自昆坦的普救党成员肖恩·德比纳维。纽约投票率创新高，Suj Kossi 所获支持超过加布里埃·格雷西安，拿下贾兰地区、成为 UEE 史上首位塔维因参议员。

└ 5 月 17 日，18:27 - UEE 议会（396）召开例会，第 27 条修正案（只有人类才享有被选举成为参议员的权利）未获得投票通过。SA-43(补充拨款条例草案) 投票通过。

└ 5 月 16 日至 20 日 - 公民关怀基金会公布调查报告。详细列出了合成世界项目的管理策略过失、错漏百出的批准程序，以及无数补贴目标，其中只有少数与该项目相关。

└ 5 月 23 日，09:24 - UEE 议会（396）召开例会。雷切尔·莱斯特（T- 范恩 - 克罗肖星系）起草了《合理的合成世界修正案》。

• 2947 年 | └ 起源跃动 600i 系列发售，包括探索型与旅游型两款型号。

└ 武藏勘探者发售。

└ RSI 新型护卫舰北极星级发售。

└ 10 月 27 日 - 联合外域 CEO，塞拉斯·克尔纳，在法兰克福举办的公民控 2947 上公布正在研发开拓者。

• 2948 年 | 铁砧航天公布轻型战机箭矢。

• 2950 年 | 地球联合帝国举办皇帝大选。

• 2951 年 |1 月 1 日 - 现任皇帝莱拉尼·艾迪生宣誓就职。

本文档截至年份：现实世界：2025 年 | 《星际公民》宇宙：2955 年

十字军工业

作为创世纪星航、庞大的货运船队以及尖端穿梭机的制造商，十字军工业是航空航天工业的巨头；这家公司实力雄厚、地位显赫，以至于在斯坦顿星系购买了一颗气态巨星作为目前的总部。尽管取得了巨大的成功，创始人奥古斯特·顿洛最引以为豪的始终是公司对慈善事业的投入，直到今天，十字军工业仍然是地球联合帝国（UEE）各地非营利组织最慷慨的企业捐赠者之一。正如顿洛那句名言所说：“如果利润不能带来进步，那它有什么用？”多年来，有些人将这句话解读为企业需要不断投资自身以保持领先地位，这也确实是顿洛担任首席执行官时采取的策略。然而，根据顿洛授权传记的作者弗朗辛·科内洛（Francine Konello）的说法，顿洛所热切倡导的“进步”是社会性的，而非经济性的。自从亲眼目睹并被 UEE 历史上最令人震惊的事件之一永远改变后，改善人类生活便成了他毕生的热情所在。

纯真不再

奥古斯特·顿洛在 2781 年 8 月 12 日一大早就醒了。他兴奋得睡不着觉，穿上制服，吃过早餐，冲向学校。这位 11 岁的孩子是被选中的几名模范学生之一，站在安杰利（Angeli）游行路线的显眼位置，在皇帝梅塞尔十世经过时热情地挥舞 UEE 旗帜。顿洛全心全意地履行了他的职责，然后远远地看着皇帝的车队缓缓穿过卡拉瓦克桥道（Caravac Bridgeway），朝卡诺斯体育场（Khanos Stadium）驶去。当体育场发生爆炸，碎石和混乱席卷整个城市时，他正处于绝佳的视野位置。这场暴力事件引发了心怀不满的军方成员发动的政变。经过一夜的激战，皇帝梅塞尔十世身亡，而他那个残忍且野心勃勃、暗中与其妹菲奥娜共同策划了这次袭击的儿子林顿，迅速登上了王位。这一历史性时刻不仅改变了 UEE，也让顿洛走上了一条最终创立十字军工业的道路。

卡诺斯体育场的毁灭导致顿洛的母亲丧生，父亲重伤。和许多安杰利居民一样，他们被要求参加体育场的开幕式。灾难发生后，顿洛辍学赚钱照顾父亲。起初，这个男孩在受雇清理废墟的劳工队里找到了工作，但那份工作很快就没了，没过多久，顿洛和他的父亲就陷入了赤贫。由于没钱租房，更买不起维持生命所需的药物，他的父亲在顿洛流落街头的这一年半里去世了。除了父亲的去世，人们对他这段生活知之甚少。顿洛拒绝与任何人讨论这段时期，包括密友。但他明确表示，正是通过安杰利天使（Angeli’s Angels）——一家非营利性青少年无家可归者庇护所——的慷慨援助，顿洛才最终得以结束流浪生活。那令人难以置信的善举没有被遗忘，并激励顿洛发起了他改善 UEE 的第一次“十字军东征”。

早期

顿洛获得了安杰利大学的奖学金，并修读了商业和政治科学双学位。他成为了一名狂热的反梅塞尔激进分子，并证明了自己擅长将想法转化为行动，激励他人投身于这项事业。随着他开始组织的各种反梅塞尔集会的规模和范围不断扩大，他的公众知名度也随之提高。

有一天，一场疾病使他未能登上一艘前往泰拉（Terra）参加大规模反梅塞尔峰会的飞船。这艘飞船在大气层中爆炸，船上人员全部遇难。运输与导航部将其定性为悲惨的事故，但顿洛等人对这一调查结果表示异议。由于担心政治异见者成为暗杀目标，他的激进分子同伴将顿洛偷运到希安（Xi’an）领地，他在那里低调行事并在幕后工作。然而，当 2792 年发生加勒恩二号（Garron II）大屠杀时，他拒绝再躲藏下去。在支持该事业的希安人的帮助下，他重新露面，在安杰利组织了大规模抗议活动。历史的潮流已经逆转，梅塞尔政权在数周内被推翻。

政权倒台后，顿洛搬到了地球，成为政府改革的著名倡导者。他加入了一家民权游说公司，权力的殿堂很快磨去了他的天真，让顿洛意识到，如果没有资金支持，最好的意图也毫无意义。无论对错，那些财力雄厚的人总能保证他们的声音被听到。正是那时，他决定，如果他真的想有所作为，就需要转战私营部门。

梅塞尔政权的倒台导致 UEE 重新审视许多现有的政府合同。顿洛意识到这里有大笔的信用点可赚，然后可以用来支持慈善事业。他还意识到，他在游说参议员期间积累了一份广泛的人脉名单，可以帮助他获得政府资助的工作。现在，他只需要一家公司。

炽天使系统

顿洛寻找一家并未充分发挥其潜力的现有企业。位于电车城（Tram）的小型穿梭机制造商炽天使系统（Seraphim Systems）成为了他的目标。该公司生产优秀的行星穿梭机，但数量有限。由于客户不愿意等待漫长的交货时间，该公司的业务开始流失，并且由于其地理位置，它无法找到资金来扩大运营。几年前，在皇帝梅塞尔十一世提出毫无根据的指控后，企业纷纷逃离阿修罗（Asura）。由于担心政府制裁作为报复，市场跌入谷底，当地经济几乎崩溃。顿洛认为，如果他能获得外部投资者，就能在不需要太多资本支出的情况下加速生产并迅速壮大公司。他还知道，对于参议员来说，将政府合同授予一家位于曾受梅塞尔政权冤枉的星系中的公司，在政治上是有利的。

顿洛编写了一份商业计划书，争取投资者，并提议购买炽天使系统的多数股权。令他大为惊讶的是，公司董事会团结在首席执行官珍娜马龙（Janna Malone）周围，拒绝了这一提议。双方开始了漫长的谈判，但几乎因为一个症结而脱轨：公司的名字。

顿洛不喜欢“炽天使”，但马龙反对更改。就像之前的炽天使 CEO 一样，马龙是一个极其虔诚的人，她认为这一形象对其身份至关重要。顿洛花了一个周末的时间与马龙及其家人在一起，解释了他希望利用公司作为一个平台来推动积极变革的愿望。他的说服力再次获胜，他们达成妥协，将公司命名为十字军工业（Crusader Industries）。正如马龙在出售前夕写给员工的信中所说：“我们的新名字，十字军工业，应被视为公司的一项承诺，不仅要在我们的领域内创新并保持前沿，还要在这个星球、星系，甚至整个帝国范围内积极倡导道义上的正义。”

前进与扩张

十字军工业于 2799 年正式注册成立，作为出售协议的一部分，顿洛成为首席执行官。他利用投资者的种子资金扩大了业务，并利用他在参议院的人脉在 2801 年拿下了一份政府合同。那一年标志着公司获得了巨额利润，并确立了一项延续至今的政策：将很大一部分利润指定用于慈善事业。

公司稳步发展，但顿洛渴望扩大捐赠规模。为此，他们需要超越政府合同，在民用领域获得更大的利润率。然而，激烈的竞争使得向现有市场的进一步扩张变得困难。为了让十字军真正成为顿洛设想中的公司，它需要另一个伟大的想法。没人预料到这个想法会有多大。

顿洛将那个永远改变了十字军的想法归功于当时还是仓库经理的亚克塞尔·亚当森（Axel Adamson）。在一次讨论因发货逾期导致生产延误的电话会议上，亚当森惊呼：“如果我们有自己的船队，我保证这种事情绝不会发生。”对采购十字军自有船队成本的调查让顿洛

看到了一个令人兴奋的新机遇。许多大型舰船制造商在过去十年的经济动荡中倒闭了。正如他后来所说：“如果我们能造穿梭机，为什么不能造更大的船？”

顿洛起草了一份商业计划书并提交给董事会。起初反对声很强烈，但在经过一年的辩论后，该想法以微弱优势获得批准。顿洛深信公司的未来取决于星际飞船部门的成功，他通过提供大幅加薪和股票期权，招募了一些最优秀、最聪明的工程师和设计师。

2812 年，十字军的第一艘运输船“木星号（Jupiter）”走下了生产线。起初，它仅使用木星号将自家的穿梭机运送到其他市场，但没过多久，关于这艘船坚实工艺的口碑就传开了，订单纷至沓来。第一年过后销售额迅速攀升，超过了公司的生产能力。为了不重蹈炽天使当年的覆辙，顿洛立即将利润再投资于帝国各地的额外生产设施。军队甚至与该公司签署了一份新合同，使用其载具运输船将地面载具运往前线。令顿洛自豪的是，他的船只对于将政府援助运往帝国各地最需要帮助的战乱地区也至关重要。

与此同时，为了庆祝公司的成功，十字军工业成为并直至今日仍然是安杰利天使的主要资金来源，正是这家非营利组织将顿洛从流落街头的生活中拯救了出来。

卡普兰的计划

奥古斯特·顿洛担任十字军工业首席执行官近五十年，于 2846 年退休，全职专注于慈善事业。几位首席执行官紧随其后。每一位都致力于履行顿洛的承诺，将一定比例的利润用于慈善组织，尽管有些人的热情比其他人更高。

令业内人士震惊的是，十字军在 2863 年任命凯利卡普兰 (Kelly Caplan) 为首席执行官。作为一名职业舰船设计师，她自研究生期间在设计部门实习以来就一直在该公司工作。她是打造公司首款标志性星际客机团队的主要成员。很大程度上归功于她的创新设计，创世纪级星航的推出取得了巨大成功，不久之后，大多数主要运输公司都在使用十字军的船只。曾有短暂的一段时间，度假被称为“去十字军东征”。然而，许多股东不确定她是否具备经营公司的商业头脑。让一些人感到害怕的不仅仅是她经验的单一性；更令人担忧的是她关于如何改革公司的激进想法。

2865 年，卡普兰说服十字军董事会从 UEE 手中购买了斯坦顿（Stanton）星系的一颗低质量气态巨星及其三颗卫星。卡普兰确信，军方建造的悬浮平台网格将是节省巨型舰船建造信用的理想场所。她是正确的。据报道，在那里整合业务后，十字军在后端节省了 40% 的成本。这些节省下来的资金很大一部分让利给了消费者，同时也增加了对慈善组织的支持。

尽管取得了成功，卡普兰担任十字军首席执行官的任期并非没有争议。一项鼓励其他公司在十字军的三颗卫星（赛琳、戴玛尔和耶拉）上建立前哨站的计划因规则过于繁琐而被认为令人失望。最近，当一个独立监督组织证明十字军的犯罪统计数据不准确时，该公司也遭到了抨击。虽然该公司此后修改了协议以解决该问题，但很明显，维持整个行星及其三颗卫星的治安和保护已被证明比预期更困难、更昂贵。

今天，十字军仍然位列提供慈善捐款的公司榜首。它在整个帝国范围内促成的善举是不可否认的。然而，一些批评者质疑，如果公司减少慈善支出以提供更严格的安全保障，是否会带来更多的好处。一位专家称十字军不断上升的安全成本为“对公司未来最大的财务威胁”。

在经历了近一个半世纪的成功之后，部分归功于其适应变化的意愿，人们不禁想问，十字军是否需要另一个激进的想法来帮助它克服最新的障碍，以及该公司是否能再次找到一条平稳的航线。

"Crusader Industries, A Journey Worth Taking."

微科公司

MICROTECH

励志。远见卓识。冷酷无情。关于微科公司（microTech）创始人马格努斯托宾（Magnus Tobin），人们已有诸多评说与著述。他是帝国最重要的可穿戴技术产品——手环（mobiGlas）背后的推动力量。虽然外界普遍将其视为一位深居简出的科技天才，但马格努斯迷人的一生却并非这一简单的标签所能概括。

马格努斯·托宾于 2756 年出生在地球（Earth）。他的父母将全部精力投入到经营这一家兴旺的纺织品制造企业中，而将抚养三个儿子（菲克里、马格努斯和卡姆林）的任务交给了互惠生。马格努斯的大哥菲克里（Fikri）是对他影响深远的人物，教会了他如何破解高端电子设备。马格努斯对技术的痴迷导致他因成绩差和出勤率低被精英私立高中开除。马格努斯没有去新学校报到，而是说服父母让他全职在家族企业工作，同时自学备考同等学力考试（Equivalency）。

脱离了学校的束缚，马格努斯以惊人的速度通过了同等学力考试。他绕过了每日课程限制，并自创算法分析历年考试趋势。与此同时，马格努斯白天就在家族企业的信息技术部门工作。在向父母提交一份全面整改和更新公司技术基础设施的计划之前，他竭尽所能地学习了公司运营的所有细节。他的父母被这一愿景打动，批准了该计划，并指派了一位值得信赖的高级顾问阿莱娜·特雷斯勒（Aleena Tressler）正式监督此事。该项目提高了效率，并为公司创造了巨额利润。

从微观到宏观

马格努斯顺理成章地成为了家族企业的继承人，但他却拒绝了这个角色，令父母大为震惊。相反，他说服父母资助了一家小型科技初创公司，主要销售他那套商业软件的修改版本。微科公司于 2782 年正式注册成立，但初期盈利艰难。最终，他邀请前导师阿莱娜·特雷斯勒加入公司，并许诺给她一定比例的利润分成。阿莱娜广泛的人脉和残酷的商业头脑为当时处于成长期的微科带来了超出其处理能力的定制软件订单——在 2792 年推翻梅塞尔（Messer）政权的行动令帝国经济受到剧烈冲击之际，这种处境令人艳羡。

马格努斯对自己能在经济动荡中幸存感到庆幸，但阿莱娜认为，公司只有多元化发展才能取得长期成功。马格努斯随即展开了一场招聘狂潮，通过保证项目自主权来招揽众多知名工程师和开发人员。他还坚信，下一个伟大的创意可能来自公司内的任何人。他组织黑客马拉松来发掘新人才，并在每个季度的日程表中预留出一周时间，让公司里的任何人都可以向他推销自己的想法。直到今天，微科仍以培育和开发任何员工的好点子而闻名。

与此同时，阿莱娜领导了一项收购计划，旨在收购那些拥有有趣知识产权但陷入困境的企业。行业观察家认为这种联合支出是“鲁莽的”，但微科所获得的人才和技术最终促成了他们许多标志性产品的诞生。马格努斯唯一坚持收购的公司是实证教育（Empiric Education）。一场激烈的竞标战让阿莱娜对这家公司感到厌恶，但它却成为了微科最重要的一笔收购。微科现在拥有了一家主要的教育软件生产商，马格努斯对它有着宏大的计划。

收购实证教育后，马格努斯发布了一次升级，极大地精简了代码并增强了其安全性。自年轻时为了破解自己的同等学力预备课程以来，他就一直在开发这项技术，但他知道自己需要拥有底层代码才能将其货币化。除了表面层面的改进外，他还加入了额外的后台软件，旨在安全地管理学生生活的每一个细节以提高他们的效率。阿莱娜注意到，早期的使用者利用这些软件功能所做的不仅仅是学习，她看到了其中的潜力，鼓励马格努斯将其做成独立软件。

最初的 Glas 软件大获成功，迅速成为市场上顶级的生产力软件之一。然而，为了充分且舒适地使用所有功能，用户需要在数据板（datapads）和可穿戴电脑之间来回切换，通常不得不随身携带这两样设备。年复一年，马格努斯和他的团队试图改进现有的可用界面，但当时最流行的设备受到屏幕尺寸的限制，而任何更大的设备都不如直接用数据板。突破来自于一次意外：马格努斯爬进一个模拟舱（simpod），结果设备发生故障，在他面前投射出了一个小屏幕。此刻他知道自己该做什么了——给他的兄弟们打电话。

安全无忧

马格努斯联系了他的弟弟、家族企业现任首席执行官卡姆林（Camryn），与他合作设计并采购适合腕戴设备的材料。如果 Glas 真的要取得成功，马格努斯知道微科必须开始构建自己的硬件，并将 Glas 转型为一个完全成熟的操作系统。与此同时，他雇佣了他的哥哥菲克里来尝试破解他的软件，除了菲克里，他不信任任何人来测试其安全性。阿莱娜认为这是出于家族忠诚，但后来声称马格努斯曾向她透露过菲克里深厚的资历，包括在广播加伦大屠杀（Massacre of Garron）的令人震惊的图像并帮助推翻梅塞尔政权的那次黑客行动中发挥了关键作用。

简单来说，马格努斯明白在这一旨在管理个人全部生活的设备上，安全性是多么重要。当时的可穿戴设备市场充斥着受安全问题困扰的产品。梅塞尔政权倒台后，人们发现可穿戴设备制造商被迫在其设备中内置后门，以便政府能够访问其网络。即使多年后，这仍导致一些消费者出于道德担忧而不使用可穿戴设备，而另一些人则质疑这些后门是否真的被关闭了。马格努斯在手环的第一个广告活动中反复强调了这一点，广告中一个像素化的人物黑进了市场上的每一个可穿戴设备，唯独在面对手环时束手无策。这则有效的广告，加上设备直观的界面和具有竞争力的价格，使得手环在 2818 年发布后立即获得了成功。多年来，它的受欢迎程度只增不减，直到它成为今天遍布帝国的无处不在的可穿戴设备。

阿莱娜在手环成功发布后退休，但马格努斯继续采用她激进的商业策略，有时甚至以被观察家视为危险或不道德的方式行事。他将利润投入到开发各种新设备中，包括革命性的新模拟舱设计和一系列飞船计算机。他甚至在帝国各地极度寒冷的生物群落中购买了大片廉价房地产，以此来安置微科不断增长的服务器大军。当微科悄悄开始出售这些土地时，行业观察家认为这标志着公司正从服务器管理业务转型。相反，马格努斯利用这些资金进行了他迄今为止最大胆的一笔交易——购买斯坦顿 IV（Stanton IV）行星。

在微科购买斯坦顿 IV 后，马格努斯正式退休，但令一些人沮丧的是，他仍然深度参与公司的运营。他监督了微科主要着陆区新巴贝奇（New Babbage）的设计和建设，甚至拥有否决权，可以否决任何他认为不符合公司核心价值观的新设备或企业计划。在被誉为有远见卓识几十年后，他对公司日益加强的控制开始损害他的形象。一系列高层泄密事件揭示了员工对他继续参与公司事务的不满程度，以及他最近做出的几个关键决策已使公司损失了数百万资金。作为回应，马格努斯发动了一场媒体攻势来粉饰自己的形象，甚至雇佣了一位代笔作家撰写了一部阿谀奉承的自传。这场公关活动将马格努斯描绘成公司内部专注于技术的力量，超然于那些有问题的商业行为之外。这导致了他作为一名深居简出的科技天才这一至今仍然存在的刻板形象。

当马格努斯·托宾于 2912 年去世时，人们称赞他是 29 世纪最重要的人物之一。尽管他对技术有着不可否认的影响，但他最大的成就可能是创建了一家没有他也能蓬勃发展的公司。

"Creative innovation meets innovative creativity."

弧光集团

公司

尽管因其不断壮大的投资组合（包含被收购的公司乃至整颗行星）而被《泰拉公报》（Terra Gazette）称为“超级企业巨兽”，但弧光集团（ArcCorp）此前最知名的身份是广受欢迎的量子驱动器和推进器的制造商。然而，自其从地球联合帝国（UEE）手中购得斯坦顿三号（Stanton III）以来，其致力于打造一个私有制造世界的决心已掩盖了该公司的其他成就。鉴于其作为帝国内最大企业之一的地位已不可动摇，人们很难相信弧光集团的初创版本曾经遭遇过失败。

弧光集团起步于 2687 年，当时是一个深空探索财团。公司由一群朋友在一个海运集装箱内创立，旨在利用他们仅有的一艘“极光级”（Aurora）飞船来定位和编目跳跃点。这四位朋友汇集了资金（其中包括一次彩票中奖和一笔意外的遗产），开始探索宇宙。他们确实设法发现了一个跳跃点，但该跳跃点很快被判定为不稳定且不适合公众使用。意识到深空探索可能并非最能通过成果获利的事业，弧光集团将其日益减少的资金转向了采矿业，并通过一系列幸运的操作，获得了在新发现行星上的土地矿权。事实证明，寻找资源比寻找跳跃点容易得多，没过多久，更名后的“弧光采矿集团”就变得比该公司以往任何时候都更加有利可图。

28 世纪初，弧光集团开始与 BCK 建立联系，后者是一个处于地球化改造行业前沿的庞大企业集团。那时，弧光集团的业务已扩展至矿权之外，开始收购土地并倒手转卖用于行星定居点建设。两家公司之间的良性协同效应为双方带来了创纪录的利润。弧光集团的专家级销售人员能够锁定地球化改造权，并让 BCK 快速且低成本地处理该星球。

令包括 BCK 在内的许多人感到惊讶的是，弧光集团利用其飙升的利润对这家地球化改造公司发动了恶意收购。这次收购之所以成功，是因为泄露的文件揭露了一系列涉及 BCK 首席执行官的丑闻，但后来的一项诉讼声称，弧光集团收买了一名告密者，让其对企业渎职行为做出虚假指控。尽管这些指控最终被驳回，但对 BCK 信誉造成的损害已足以让弧光集团推进收购。这既不是该公司第一次，也不会是最后一次在收购竞争对手时被指责使用肮脏或不道德的手段。

2771 年，另一件事改变了弧光集团的命运。为了解决遗留轨道平台的问题，他们收购了一家名为“新星之光”（NovaLight）的小型推进器制造商。虽然该公司拥有优秀的工程师和一系列准备发货的新型推进器设计，但他们缺乏大规模制造、营销或销售这些产品的基础设施。此次收购最初被观察家视为过度扩张，却点燃了成功的火花。虽然 ArcElite（弧光精英）品牌的推进器花了两个季度才实现盈利，但随着口碑的传播，它们迅速成为许多飞行员的首选推进器。弧光集团的推进器彻底改变了该行业，其技术至今仍被视为行业标准。

随着两次非常成功的合并，时任首席执行官卡罗尔·韩（Carol Han）迅速寻求更多收购以扩大弧光集团日益增长的投资组合。随着 ArcElite 系列的成功，公司的制造需求迅速增长，导致他们的下一次收购是一家小型货物装载无人机制造商。从那时起，似乎几乎每个季度都会有新公司或品牌加入弧光大家庭的公告。这段几乎从未间断的增长期在 2865 年达到顶峰，当时弧光集团提出了一项投标，这不仅标志着他们迄今为止最大的一笔收购，也是历史上企业最大的支出之一。

星球

斯坦顿星系（Stanton）于 2851 年被发现后，地球联合帝国（UEE）对其进行了首次探索。政府动用征用权宣布拥有该行星，并于 2865 年将其出售给弧光集团，使其成为少数拥有自己世界的超级企业之一。建设工作随即展开，深受希安（Xi’an）庞大工业制造行星设计理念的影响，旨在打造一个专门的生产世界。弧光集团采用了外星帝国通用的建筑方法来促进该行星的快速开发。这些技术被证明非常成功，以至于弧光集团精心校准的资源供应链甚至一度无法跟上建设的步伐。

如今，这颗经过地球化改造的巨大“超级地球”是地球联合帝国（UEE）工业化程度最高的星球之一。环绕着星球海洋和山脉的是由摩天大楼、工厂、广阔的仓库、后勤服务建筑、办公空间和员工居住中心组成的庞大网络。虽然从轨道上观察，它似乎是一团混乱的建筑纠结，但这种疯狂背后实际上有着深思熟虑的方法。弧光集团在对星球进行分区和规划时，聘请了组织和供应链专家。通过在整个弧光星上战略性地建设制造设施，他们得以缓解货运交通压力，并允许货物稳定地进出该世界。为了确保制造能够全天候进行，弧光集团在不同的设施之间轮换生产，在战略时间将它们下线进行例行维护。采用这种方法，公司也从不以满负荷运转。相反，他们保持一定比例的设施处于闲置状态，随时准备在需求突然激增或另一家工厂关闭时立即投入使用。

最重要的是，弧光集团试图向所有公司开放他们的工业乌托邦。弧光集团邀请任何人租用空间并在他们的世界开店，这与斯坦顿星系中其他倾向于限制竞争对手进入的私有企业星球不同。相反，弧光集团一直致力于将尽可能多的商业和基础设施引入他们的星球。虽然有些公司起初因弧光集团激进的收购手段而对迁入该世界感到担忧，但最终，商业友好的基础设施让许多公司无法拒绝。将星球划分为以“区”（Area）命名的小地块，寻求简化生产流程的公司很快开始涌向弧光星。如今，多个公司不再需要从几个不同的世界采购零件和资源，而是可以在同一个“区”内拥有完整的制造流水线。此外，斯坦顿在地球联合帝国（UEE）内的中心位置使其成为理想的分销枢纽，该星球巨大的经济增长吸引了来自帝国各地的熟练劳动力和工人，使公司能够轻松挑选顶尖人才。

当然，弧光星上的一切并非严格局限于工作。除了为员工提供社交中心外，某些区域还专门针对游客和外星消费者进行了开发，提供购物、娱乐和餐饮选择。这些着陆区中最著名的是 18 区（Area18）。18 区以孟菲斯·艾弗里（Memphis Avery）如今已成为标志性的弧光集团雕塑为中心，通过展示一个霓虹灯笼罩、高度发达、充满商业机会和美丽景色的场所，体现了这个独特的制造世界。这可能只是对这个独特世界经过高度策划的一瞥，并不能代表整个世界的全貌，但它仍然是一个值得探索的地方。

"From transforming world to exploring the stars, ArcCorp is proud to bring the universe closer together. ArcCorp, investigating in tomorrow's future"

赫斯顿动力

HURSTON DYNAMICS

赫斯顿动力公司（Hurston Dynamics）的历史可追溯至五百多年前。它之所以引人注目，不仅因为它是帝国内历史最悠久且从未间断经营的家族企业之一，更因为它在斯坦顿（Stanton）星系拥有属于自己的一颗星球——这一壮举仅有其他三家公司能够比肩。该公司历经赫斯顿家族十五代人的传承，靠武器制造发家致富，向军方以及（近期也向）平民销售各类武器。此外，赫斯顿动力还生产许多其他武器制造商所依赖的精炼材料和组件。俗话说，帝国内每开一枪，背后都很可能有赫斯顿的身影。

尽管有着数个世纪的记载历史，现任首席执行官“上校”加文·赫斯顿（"Colonel" Gavin E. Hurston）仍喜欢宣称，他的家族传承实际上可以追溯到更久远的年代——一位 11 世纪以锻造刀剑闻名的武器匠。他甚至不惜用那个时代的无价文物来装饰自己的办公室，以此为荣。然而，大多数历史学家都认为，我们所熟知的赫斯顿家族始于 25 世纪的公司元老所罗门·赫斯顿（Solomon Hurston）。

孤注一掷的中间商

2438 年，人类首次与外星物种接触。虽然巴努人（Banu）最终被证明是爱好和平的，但发现星海中可能存在其他文明这一事实，促使地球联合帝国（此处原文指 UNE，即 UEE 的前身）制定了众多新政策，包括大幅增加军费开支以应对最坏的情况。许多人抓住机会利用这突然过剩的军事合同，所罗门·赫斯顿就是其中之一。所罗门以中间商的身份谋生，他不费心自己生产商品，而是竞标政府合同，然后以更低的价格寻找货源，从中赚取差价。当一份征集用于一系列太空防御平台的激光器的合同公布时，所罗门找到了一家完美的激光器供应公司。产品便宜且符合规格，唯一的问题是该公司即将倒闭，无法及时生产足够的激光器。他借了一笔高风险贷款买下了这家公司，将其改组为赫斯顿动力公司，标志着赫斯顿家族首次涉足武器生产领域。

王朝的崛起

受到政府资金注入的提振，所罗门得以让这家陷入困境的武器生产设施扭亏为盈。在接下来的几年里，赫斯顿动力扩大了业务，不仅生产激光器，还生产大量专用零件和组件。通过专注于竞争对手寥寥无几的小众产品，所罗门为公司争取到了越来越多的合同。到 2460 年，赫斯顿动力已成为主要的军事制造商。为了帮助他应对公司的快速增长，赫斯顿家族的旁系成员被引入管理运营。

儿时的所罗门总是听到关于他的母亲珍妮丝德龙（Janice Delong）曾是多么成功的故事。然而，在他出生后不久，她便去世了，她创立的公司继续运营，但她的家人却没有从她的努力中得到任何回报。随着赫斯顿一家多年来在温饱线上挣扎，所罗门发誓，如果他有朝一日能成功，他将确保首要任务永远是照顾好他的家人。他信守了诺言。

赫斯顿动力继续扩张，收购小公司、矿场和供应商，以满足其庞大的政府合同组合的需求。每一次收购，都会安排一名赫斯顿家族成员担任负责人进行管理。然而重要的是，虽然所罗门坚信家族至上，但也认为必须凭实力赢得席位。赫斯顿家族成员必须努力工作以保住职位，否则就有被切断家族财富来源的风险。所罗门自己的儿子，达林顿赫斯顿（Darrington Hurston），就是一个典型的例子，说明如果有人被证明配不上他们的与生俱来的权利会发生什么。

商业的代价

过度依赖政府合同竞标的问题在于，为了保持领先地位，赫斯顿动力必须确保在竞标中持续提供最优价格，同时实现利润最大化。达林顿·赫斯顿被安排负责一家生产磁阻器（mag-resistors）的工厂，但制造成本太高，几乎只能勉强维持收支平衡。达林顿没有试图改进生产方法或通过谈判获得更好的材料价格，而是决定偷工减料。当一起涉及故障的赫斯顿磁阻器的电磁炮事故夺去了多名海军人员的生命时，这一选择导致了灾难性的后果。

反应迅速而剧烈，赫斯顿动力的声誉几乎毁于一旦，失去了几份重要合同。达林顿被解雇，公司花了数年时间才重新赢得政府的信任。所罗门发誓公司绝不再为了利润牺牲质量，几个世纪以来公司一直坚持这一原则。取而代之的是，他们赢得了一个名声：除了产品本身，他们在其他所有地方都极尽所能地削减成本。

多年来使用的一个主要方法是利用最具成本效益的生产方式，无论其环境影响如何。作为经常被列为 UEE 污染最严重的企业之一，赫斯顿动力开始将其业务转移到监管较少的地点，在那里它可以合法地使用成本更低但不环保的生产方法。数十年的罚单显示，如果公司认为罚款的成本低于升级到低污染生产方式的成本，它甚至愿意游走在法律边缘。

赫斯顿臭名昭著的另一项成本节约措施与其雇佣行为有关。在 26 世纪初，在公司第三任首席执行官爱丽尔·赫斯顿（Arial Hurston）的领导下，一种名为“终身 / 劳工式雇佣协议”（Life/Labor-style employee agreement）的新雇佣合同开始实施。

这一协议承诺提供稳定的工作，但潜在员工将被锁定在一份长达数年的固定费率协议中。虽然在当时拥有一份未来几年的保障性工作看起来很有吸引力，但员工几乎没有晋升的希望，如果不支付高昂的违约金也无法离开公司。尽管许多批评家将这份合同比作工资奴役，但继续与赫斯顿动力合作的政府当局指出，根据现行劳动法，这些协议被认为是合法的。尽管在劳工和环境记录上存在争议，赫斯顿动力还是经历了数十年的增长和繁荣，最终促成了公司最雄心勃勃的扩张项目——收购斯坦顿 I。

异乡之家

2853 年，首席研究员阿伯丁·赫斯顿（Aberdeen Hurston）帮助公司获得了一份生产反物质弹头的极其丰厚的合同，此前该合同的前供应商在其主要设施发生了遏制失效事故。在短短几年内，这个新部门证明是公司利润最高的部门之一，直到它在确保精炼反物质的常规来源方面遇到了严重阻碍。在被拒绝使用设在后甲板监狱（QuarterDeck prison）精炼设施生产的材料后，赫斯顿开始了自己建造精炼厂的艰难过程。由于处理反物质极其危险，对设施选址有严格限制，而且关于其运营的众多法律使得运营成本高昂。为了恢复盈利能力，公司需要一个更好的解决方案。

2865 年，机会出现了，UEE 宣布首次允许私人购买星球。斯坦顿星系的四个世界将被拍卖，玛格达·赫斯顿（Magda Hurston）确信赫斯顿动力需要拥有其中一个。拥有了自己的星球，它将实行自治，不再受到在其他地方阻碍它的那些限制。此外，它还将拥有在帝国内部运营所带来的所有好处。这将是一笔重大的收购，但也是一笔最终能让公司充分发挥其潜力的收购。

于是，在 5 票对 3 票的结果下，赫斯顿动力董事会听取了玛格达的建议，买下了岩石超级地球——斯坦顿 I。经过小规模的地球化改造使其达到宜居标准后，赫斯顿进驻并开始致力于从这笔巨额投资中获得全面回报。作为现任首席执行官，玛格达带头在这个星球上开展了大规模的采矿行动，并建立了一个全新的反物质精炼厂。在 UEE 的全面监管下需要数年才能建成的设施，在几个月内就建成了。遵循通货膨胀导致星球每年只会贬值的经济理论，玛格达认为必须尽快收回价值。任何被认为资源价值不大的区域都被改造成工厂、研究中心和武器试验场，或者像其中一大片土地那样，被建成该星球的首府城市——洛维尔(Lorville)。这座城市的无序扩张容纳了该星球几乎所有的人口和劳动力，巨大的赫斯顿动力中央大厦俯瞰着一切，作为家族遗产的纪念碑。

虽然仅仅在那几十年，公司对这个星球的影响已经显而易见。环保活动人士正在抗议污染蔓延到地表大部分地区，而劳工活动人士则在抗议赫斯顿员工劳作的条件。然而，处于一切核心的，是赫斯顿家族无可否认的成功，这种成功建立在几代人的辛勤工作和惊人的商业头脑之上。

罗伯茨太空工业

在现实世界中，罗伯茨太空工业（Roberts Space Industries，简称 RSI），是《星际公民》和《42 中队》以及 Star Engine 游戏引擎的开发商，是云间帝国游戏（Cloud Imperium Games，简称 CIG）的子公司。克里斯·罗伯茨（Chris Roberts）是 CIG 的创始人。

而在《星际公民》的世界观中 .....

在经久不衰的企业实体殿堂中，人们很难找到一家像罗伯茨太空工业（Roberts Space Industries，简称 RSI）那样与人类的发展如此紧密交织的公司。无论是在宇宙中航行，还是走在普通的街道上，RSI 对我们社会的贡献无处不在，但鲜有人知晓这家创新机构的起源。

起源

尽管大多数企业的征程都始于一个梦想和单一的产品，但企业家克里斯·罗伯茨（Chris Roberts）的梦想却是创造一种能够培育创造力和创新的文化——一种能够随时代变迁并持续展望未来的文化。他的目标仅仅是建立一家无论是在下周还是一千年后，都能在市场中保持连贯性和相关性的公司。

巨大的讽刺在于，尽管该公司后来成为了各式各样的飞船和地球化改造（Terraforming）的代名词，但“罗伯茨太空工业”中的“太空”二字，更多是对人类可能进化到的方向的一种令人向往的折射，而非公司当时的实际关注点。RSI 在 2043 年发布的首款产品实际上是一款用于地面民用车辆的高效能量转换电池组。

罗伯茨太空工业公司于 2038 年正式成立，其创始人是一位名叫克里斯·罗伯茨的年轻而有进取心的发明家。早在他开始创作第一部作品之前，他就确立了公司的核心原则：总结过去、把握未来、推陈出新、培养人才、顺应时势。

21 世纪的地球与我们今天所知的世界大相径庭。尽管人类已经涉足太空，但这只是罕见的事件，且成本极其高昂，只有当时的少数几个统治省份才有可能实现。事实是，地球正达到人口过剩的临界点。随着民众面临食物、水和能源短缺，全球各地爆发了无数战争。

罗伯茨寻找来自不同学科的创新者加入他的团队，试图缓解当时的一些问题。RSI 的一些早期产品范围涵盖从紧凑型净水系统到高效能源网络。甚至还在蟋蟀养殖方面进行了小规模的扩展。

尽管他的公司在这些尝试中取得了适度的成功，但罗伯茨拒绝自满，并继续寻求更大的创新。2061 年，在研读一所著名工程学院最近的一批博士论文时，他偶然发现了斯科特·柴尔德里斯博士（Dr. Scott Childress）的作品，其论文设想了在更经济实惠的航天器引擎系统领域内令人兴奋的工作前景。

让太空旅行变得更加触手可及的前景唤醒了他毕生的梦想。罗伯茨很快与这位刚毕业的学生会面，并组建了一个团队，帮助将这一梦想转化为现实世界的产品。尽管这一过程并非没有挫折，但在 2075 年，罗伯茨太空工业公布了他们的原型量子核心引擎（Quantum Core Engine）。突然之间，太空旅行似乎不再那么虚幻了。

构建世界

这项技术的影响立即得到了全世界的认可。探索任务突然变得可行了，因为有人驾驶的船只现在可以向太阳系深处推进。以前负担不起太空费用的各个邦国（当时称为“国家”）突然也能够开展自己的任务了。

罗伯茨知道，虽然使太空更容易进入是我们物种的一大飞跃，但这仍然没有解决地球那正达到临界点的拥挤人口问题。他从 RSI 的各个子公司抽调了一个专门团队，创造他们最雄心勃勃的技术：对一颗行星进行地球化改造。这个科学难题成为了罗伯茨的执念，直到他在 2108 年去世。

尽管地球化改造在罗伯茨的有生之年仍未实现，但新任首席执行官继续践行他的企业理念，即寻找创新者。最终，虽然耗费了两代团队成员和近四十年的时间，RSI 在 2113 年 4 月 21 日公布了一项技术突破，为对一个世界进行地球化改造奠定了基础。随着潜在的解决方案就在眼前，世界各国政府、企业和科学界人士聚集在一起，创建了一个专注于对火星（当时完全不适合居住）进行地球化改造的全球联合体。最终，缓解人类绝望的人口问题有了希望。

这个项目持续了数十年，并面临了无法估量的损失——一场被称为“火星惨案”（Mars Tragedy）的事故导致了近五千名早期定居者死亡。在这个项目规模庞大、进展如冰川般缓慢的过程中，主席的项目多样化政策产生了另一个惊人的成就。为了应对地球化改造部门在向火星运输资源时所面临的问题，RSI 的天体开发团队（Astro Development Team）创造了“宙斯”（Zeus），这是第一款商业化的航天器。

随着罗伯茨太空工业现在处于航天器和地球化改造技术的前沿，该公司已经将自己与人类的发展牢固地结合在了一起。随着几十年变成几个世纪，地球化改造技术继续得到完善，RSI 也进一步扩展到飞船开发领域。这家公司似乎除了蒸蒸日上之外别无他途。然而事实证

明，最大的威胁并非来自外星战争或维持市场相关性。它将以人性的形式出现。

黑暗时代

对于许多人来说，伊瓦尔·梅塞尔（Ivar Messer）晋升为首席公民（Prime Citizen）是一个可喜的变化。当时，地球行星联合国（UPE）有着大量证据确凿的场景：无休止的官僚辩论完全停滞了政府做任何事情的能力，因此朝着单一方向切断这种对话并没有被视为特别不祥的征兆。

不幸的是，伊瓦尔多年来巩固了他的权力，并巧妙地移除了任何可能挑战他的制衡机制，使得当时的大多数人很难意识到究竟发生了什么。随着他的儿子接任皇帝（Imperator）的头衔，第二次塔维因战争提供了绝佳的机会来提醒公众为什么他们需要果断的领导。

随着梅塞尔家族的地位越来越稳固，RSI 失去了他们的军事合同，取而代之的是圣盾动力（Aegis Dynamics），这家制造商制造了伊瓦尔·梅塞尔所钟爱的战争武器。RSI 的几个部门仍然与科学局和地球化改造监督委员会紧密合作，但作为一个整体，该公司转变为一家主要的商业和民用公司。

这并不是说 RSI 能免受梅塞尔家族的愤怒波及。2757 年，安东尼·田中（Anthony Tanaka）令人震惊的死亡在帝国引起了反响。尽管这一事件从未在任何新闻周期中被提及，但那名十二岁男孩拒绝工作以及随后在工厂车间被处决的录像，仍然通过地下活动人士的渠道流传开来。

RSI 首席执行官阿维尔·吉迪玛（Avel Gedima）是为数不多的几位不仅承认这一悲惨死亡，而且下令对所有 RSI 设施进行全面评估以确保它们遵守所有健康和安全标准的杰出公众人物之一。几个月后，尤利西斯·梅塞尔十世（Ulysses Messer X）向新闻机构发布了“关于公司渎职的确凿且无可辩驳的证据”，声称吉迪玛挪用帝国财政供个人使用。此案在法庭上搁置了多年，但持续不断的“证据”轰炸迫使吉迪玛下台。

陨落之后

在推翻梅塞尔家族的革命之后，帝国经历了一段自由落体般的时期。新上任的托伊（Toi）皇帝以及恢复职权的高级倡导者（High Advocate）和高级秘书（High Secretary）正忙于试图清除政府中的腐败分子，而各个星球似乎都在相互攻击。有一段时间，指控他人与梅塞尔勾结成为了首选武器。其中一些指控是合法的，但不择手段的人利用这种指控来逃避债务或最终解决与敌人的恩怨。虽然圣盾动力承受了人民愤怒的冲击，并通常被引为暴政的象征，但他们并不是唯一遭受这些政治迫害的人。

作为一家公司，RSI 在梅塞尔的统治下并没有真正繁荣起来，但他们保持了作为一家知名公司的地位。那个时代的几位历史学家断言，虽然 RSI 没有积极推动梅塞尔的议程，但他们一直未能利用其巨大的影响力来谴责它。

为了回应这些指控，RSI 成立了“未来基金会”（Future Foundation），这是公司的一个特定部门，致力于慈善基金和拨款，并宣布自公司成立以来，他们将首次在罗伯茨主席最初的企业理念清单中增加一条新原则：坚守正义。

在现代，从像极光（Aurora）这样的民用飞船，一直到像孟加拉级航母（Bengal carrier）这样的尖端军用舰艇，罗伯茨太空工业在巨大的企业版图中继续作为一股持续的创新力量存在。与此同时，未来基金会每年颁发数百万信用点，以帮助促进教育、资助新研究，甚至提供住房机会。通过坚持近一千年前一位有远见的企业家所概述的核心理念，显而易见，RSI 将在未来的很长一段时间内成为人类发展中不可或缺的一部分。

生物技术公司

生物技术公司是由 Ted Santos 和 Diyo Nikolas 于 2912 年成立的一家医疗保健公司。它专注于医疗器械的制造，但最著名的是它于 2949 年与 Aka Ibrahim 博士一起发明了 regeneration 技术。

实验顺利

今天，作为一家生产各种医疗和外科设备的尖端制造商，生物技术公司可以追溯到著名的 ' 德孔 ' 实验室，该实验室位于瑞特尔星系的 Scaliger School of Medicine 中。该实验室因其高灵敏度的危险检测系统，以及在那里进行研究的学生会被困在房间内一夜进行消毒净化的频率而得名。该实验室在上个世纪取得了压倒性的科学进展，并于 2912 年首次与博士生和生物技术公司未来创始人 Ted Santos 和 Diyo Nikolas 会面。

当时尼古拉斯正在研究 quantum travel 对手术辅助机器人精度的影响时，发现自己再次因为触发去污警报锁在实验室里。桑托斯最近才调到学校，当时也在实验室，当实验室的警报响起时，他被吓了一跳。

尼古拉斯试图让这位明显激动的研究员平静下来，他让桑托斯向她解释他正在参与的项目。桑托斯获得了 Navy 的资助，研究 Targion disease，这是一种出现在有长期服役记录的星际战士身上的神经系统疾病，他正在研究遗传引力压缩，希望找到原因。当封锁结束后，两人意识到他们的研究是相互联系的。

三年后，尼古拉斯和桑托斯博士在《瑞德医学杂志》上发表了一篇论文，证明了量子旅行中发生的遗传引力压缩与手术中运送急诊病人的死亡率增加之间的联系。这项工作是开创性的，并立即对 Search and Rescue 协议产生了影响。为了利用这一有价值的发现，斯卡利格医学院很快就投资建立了一个私人研究中心，该中心将由这两人管理，于是生物技术公司诞生了。

该公司的第一个商业产品是手术机器人的软件套件，该软件套件使它们能够更好地补偿量子旅行的影响，并大大减少患者的猝死概率。该套件几乎被所有的医疗机构普遍采用，生物技术公司将所有利润再投资于其他研究，巩固了该公司一贯推动医学发展的声誉。

前沿科技

最近，生物技术公司于 Reisse 搬进了 Candalor 外的一家大型全新工厂，每一款新产品的发布都在不断创新。30 多年来，他们一直与来自多个学科的顶尖研究人员和医生合作，开拓独特和先进的医疗技术，以提高地球联合帝国中每个人的医疗质量。从软件扩展到制造业，生物技术公司创建了自己的手术辅助机器人产品线，品牌为 AutoDoc。虽然这些机器人可能不像其竞争对手那样功能丰富，但它们以在恶劣的条件下持续可靠的性能而闻名。这种坚固性使其成为海军医务人员和在移动医院平台（如奋进）上服务的医生的最爱。

在最近纽卡斯尔委员会发生的对州长的暗杀未遂后，智能医生系列一度成为聚光灯下的焦点。袭击发生后，大部分博瑞雅的主要医院无法进入，受伤的成员被紧急送往一辆红弯刀，

幸运的是，他们发现这艘船停在附近的一个着陆平台上。使用了生物技术公司的智能医生的安理会成员在被紧急送往急救设施时在船上生命体征很好地保持了稳定。在后来的一次演讲中，州长 Jesper Donovin 特别赞扬智能医生救了他的命，并试图通过一项法案，要求在每个政府运营的建筑中安装一个智能医生，但没有成功。

正是为了进一步改进他们的手术辅助机器人，生物技术公司首次接触了他们的下一个主要产品线，医疗扫描仪。尼古拉斯博士在斯卡利格医学院毕业典礼上发表讲话时宣称，任何医生都可以拥有的最重要的工具是知识。通过改进扫描技术，生物技术公司希望提高辅助机器人和人类能准确确定患者体内发生的情况的能力，从而提高治疗成功的可能性。发布后，Vitalus Pro MediScan 受到医学界的高度赞扬。Vitalus Pro 系列扫描仪具有用于快速患者分析的先进临床参数，并拥有广泛的功能集，提供了各种图形化的监测解决方案。

有人担心，由于 Vitalus 扫描仪的便携性很高，因此可能会侵犯隐私，因为任何配备 Vitalus 扫描仪的人都可以从一个毫无戒心的人那里了解大量个人信息。帝国民权协会（Empire Civil Rights Association）的说客正在推动参议院将未经允许扫描他人的行为定为非法，但一些人反驳称，这样的法律将使向人们提供紧急护理变得更加困难。尽管争论仍在继续，但 Vitalus 的使用仍在继续扩大。

并非所有生物技术公司的创新都像智能医生和 Vitalus 那样成功。在 2924 年，该公司推出了一种新的防污染室，用于着陆区防止星球外的疾病和微生物感染当地人口。PurLyfe 系统在海关中心使用了不到一个月，当时有消息称，通过该系统处理的人仍会生病。据透露，该系统过于激进，将有益的微生物和有害微生物全都清除了。生物技术公司实施了大规模召回，并终止了净生设备的所有销售和制造。尽管有负面新闻，公众仍然青睐生物技术公司，因为他们迅速处理了问题，以及该公司急于帮助受影响者的作为。

重建

尼古拉斯和桑托斯从未停歇过，他们一直在将公司的大量时间和资源投入他们认为将成为下一个重大突破的领域。Project Calliope 由生物技术公司的首席医学工程师 Livia Haskel 领导，是一个全身诊断和手术系统，在重建和整容手术中有多种应用。哈斯克尔女士和她的团队受到自己在一次船舶事故中被烧伤后的个人测试的启发，寻求改进目前市场上可用的物理改造系统。虽然多年来人们能够相对轻松地调整眼睛颜色或鼻子形状，但艺神系统旨在让人们首次安全、快速地进行大规模的结构性骨骼和组织改变，而之前需要一组外科医生进行多次手术。

桑托斯博士和哈斯克尔女士向参议院和最高统帅部成功介绍了艺神系统之后，艺神系统被军方接受了早期试验，据说取得了令人印象深刻的结果。不久前还不得不面对生活中令人沮丧的伤疤的人，现在可以恢复正常，或者如果人们愿意，甚至变得比以前更好。有了这样的积极反馈，艺神系统现在开始第一次进入民间医疗中心。亲身体验过该设备的患者将其描述为“改变生活”，能够如此轻易地完全改变一个人的外貌，其全面的社会和文化影响仍有待观察，但似乎可以肯定的是，生物技术公司再次改变了我们生活的宇宙。

布伦特沃斯护理中心

布伦特沃斯护理中心（Brentworth Care Centers）以其高质量的护理服务闻名，在患者健康、客户满意度以及收费方面，经常位居地球联合帝国（UEE）顶级医疗服务提供商之列。许多人对其服务推崇备至，包括标准医疗护理、整容手术和生化义体替换等，但也有一些保险公司抱怨该护理中心价格虚高，指责其人为抬高服务成本。一些保险公司近期甚至威胁要拒绝支付这家昂贵医院的索赔申请。然而，这种情况似乎不太可能在短期内发生改变，因为这些高昂的价格正符合贾利勒·布伦特沃斯（Jaleel Brentworth）博士对以他名字命名的护理中心的愿景。在接受《泰拉公报》（Terra Gazette）采访时，布伦特沃斯博士为这种高昂费用辩护道：“我的理念是，治疗主要的医疗问题只是过程的一部分。康复是一种全身心的体验，所以我正是围绕这一点建立了我的护理中心，为身心提供其自愈所需的舒适和关怀。而这种额外的关怀是需要成本的。”

护理质量

贾利勒·布伦特沃斯于 2829 年出生在地球（Earth）。他度过了一个幸福且优渥的童年，直到他的哥哥萨吉特（Sajit）被诊断出患有一种罕见的肝病。贾利勒看着萨吉特在接受人工肝脏移植前经受了几次实验性治疗的折磨。植入物让萨吉特恢复成了贾利勒所崇拜的那个充满活力且求知欲强的哥哥，但随着时间的推移，萨吉特的身体慢慢对新肝脏产生了排异反应。医生试图通过几个疗程的抑制疗法和神经重建来矫正萨吉特的状况，但这被证明对萨吉特来说负担过重，几周后他在医院去世。失去亲人的痛苦摧毁了贾利勒，但也激励了他去研习医学。

他进入了澳大利亚地球大学（UEA）就读，在那里他对神经系统产生了浓厚的兴趣。他特别着迷于轴突——即传导电脉冲的神经纤维，并撰写了几篇研究论文，探讨如何潜在地改善生化植入物及人造器官与身体连接和通讯的方式。这项工作引起了 UEA 研究员阿里尔·鲁（Ariel Roux）博士的注意，当时他正在研究如何逆转神经退化，这是导致植入失败的主要原因。两人联手，开始对布伦特沃斯在论文中提出的新手术方法进行模拟试验。

他们的初步实验显示出了希望，因此在获得博士学位后，布伦特沃斯决定不开设医疗诊所。相反，他作为外科专家加入了 UEA 鲁博士的研究团队。经过多年的实验性程序，布伦特沃斯博士对他们的进展感到沮丧。在大多数情况下，参与者的植入物性能与当前的医疗标准相比没有可衡量的差异。唯一的例外是几组在驻扎于低重力环境的飞船上完成手术的参与者。

鲁教授确信低重力在某种程度上有助于神经系统与植入物形成更牢固的接合，但布伦特沃斯博士并不信服。他注意到参与者的生物识别数据也显示出较低的心率和血压，这表明他们在手术前后更加放松。他将这种差异归因于参与者在往返途中的飞船豪华住宿中得到了放松。回想起哥哥在长期住院期间所承受的压力，布伦特沃斯博士希望在标准重力条件下进行下一组手术，并让患者在术前和术后住在度假村级别的病房里放松身心，但鲁教授拒绝了这一提议，坚持专注于更多的低重力实验。两人之间产生了分歧，不久后便友好分手。

布伦特沃斯博士搬到了纽约市（New York City），他的伴侣在那里找到了一份担任参议员顾问的工作。2862 年，他从父母那里获得了一笔巨额投资，开设了第一家布伦特沃斯护理中心。基于“治疗过程中获得的舒适和关怀与手术本身同等重要”这一核心宗旨，布伦特沃斯博士聘请了屡获殊荣的建筑设计公司洛比 - 罗斯（Lobi-Ross），将治疗中心打造得媲美顶级度假村。起初生意冷清，直到他的伴侣达伦（Darren）说服了一名参议院安保人员让布伦特沃斯博士检查她那条发生故障的生化义肢腿。其他医生都告诉她换一条新腿是唯一的解决办法，但布伦特沃斯博士确信一个小手术就能加强当前的接合。他是对的，消息很快在参议院安保人员中传开：布伦特沃斯博士不仅能创造奇迹，而且在他的设施里住院比住某些酒店还要好。这种声誉与日俱增，最终为他迎来了最大的患者——参议员琳达·贝克利（Linda Beckley），她在一次离奇的飞船事故中半个身体遭受了可怕的烧伤。其皮肤移植手术做得非常完美，只有她的核心圈子知道她做过手术。尽管如此，一旦消息传到政客、权力掮客和名人的耳中，得知布伦特沃斯博士医术高超且注重隐私，生意便火爆起来。即使在护理中心规模扩大了两倍之后，需求仍然十分强劲，预约都排到了几个月后。很快，有权势的投资者纷纷预约手术，仅仅是为了有机会说服布伦特沃斯博士让他们帮助他扩大品牌。

质量控制

布伦特沃斯博士最初因为担心无法控制护理质量而拒绝扩张。他变成了一个出了名的“细节狂”管理者，即使他不亲自执行所有手术，他也会随时进行监督和指导。在收到无数投资邀约后，布伦特沃斯博士看到了潜力，并决定自己动手。他从小规模开始，在地球上开设了更多的布伦特沃斯护理中心。这让他能够亲自挑选每个地点，监督设计，亲自面试和聘用员工，而且一旦开业，距离也就是一个通讯呼叫（Comm call）的事。这些新地点很快也被预订到几个月后，于是决定将业务扩展到太阳系（Sol system）的更多地点。

为了加快扩张速度，布伦特沃斯博士与顾问合作，为他的护理中心制定了严格的标准。没有任何细节被认为是微不足道的。从确保大堂选用合适的植物，到指定恢复室照明的色温，所有未来的布伦特沃斯护理中心都将按照这些高标准建造。布伦特沃斯博士还制定了同样严格的医疗程序标准，特别列出了患者在手术前和出院前需要达到某些生物识别指标。此外，中心的利润被重新投资于寻求最新的医疗进展，并培训员工如何使用它们。众所周知，布伦特沃斯博士曾因为一款更新、稍精准一点的型号发布，而在同一年内斥资数十亿升级了所有的医疗扫描仪。他声称，没有什么比知道自己正在接受最好的护理更能让患者放松并帮助他们愈合了。

不久之后，布伦特沃斯护理中心遍布帝国的各个星系。到了 2900 年代初，许多其他诊所试图复制该护理中心的奢华医疗品牌，但没有一家能在声望和受欢迎程度上与布伦特沃斯相提并论。2917 年，贾利勒·布伦特沃斯博士退休，并在不久后去世，享年 87 岁，相对较为年轻。他的伴侣在死后透露，贾利勒患有慢性肾病，并决定不接受人工替换，开玩笑说他唯一信任的手术执行者就是他自己。虽然随着岁月的流逝，这个人可能会慢慢淡出公众的视野，但布伦特沃斯护理中心将带着他的名字延续到遥远的未来，并作为高质量护理和对细节一丝不苟的奉献精神的证明，使其成为最好的医疗设施之一。

盖森公司

宇宙各地的消费者可能叫不出盖森公司（Gyson Inc.）的名字，但很可能熟悉他们的产品。这家公司及其子公司生产的产品包罗万象，从地毯到清洁溶剂，到工业制服，甚至 EVA 宇航服（舱外活动服）。除了一个定义性特征外，很难对他们广泛的产品范围进行分类：它们极其便宜。

盖森声称生产人人都能买得起的简单、精简的产品。然而，批评家们就没那么委婉了。他们认为该公司为了保持低生产成本而牺牲产品质量，并有意将目标锁定在对价格敏感的消费者身上。《惠特利指南》（Whitley’s Guide）的测试表明，盖森产品的更换频率比竞争对手更高，而且从长远来看，更换这些产品的成本往往比中档替代品更昂贵。尽管如此，许多消费者仍然认为这些产品“足以完成任务”，且价格令人难以抗拒。

尽管声誉毁誉参半，盖森还是成为了一个制造巨头。这一切都要归功于公司创始人兼首席执行官秋子·福赛斯（Akiko Forsyth）的愿景和野心，她独特的人生经历为上世纪创立的最具争议的公司之一奠定了基础。

新的命运

秋子·福赛斯坦承，创立盖森并不是她预想的人生规划。福赛斯于 2849 年出生在波罗（Boro），在奢华的环境中长大。自从五个世纪前人类殖民该星系以来，她的家族一直是卡利班（Caliban）制造业的中流砥柱。富有、受过良好教育且无忧无虑的福赛斯成为了社交名流晚会上的常客，并因成功组织盛大活动和能把几乎所有人都喝趴下的酒量而闻名。2884 年，当一支庞大的梵都尔（Vanduul）舰队袭击卡利班的消息传来时，她正在风神城（Fujin City）做着这两件事。在接下来的几天里，更新的消息断断续续地传来，一个比一个糟糕。据密友透露，随着消息变得越来越可怕，沮丧和悲伤的福赛斯做了她在大多数情况下会做的事——开始喝酒。次日早晨，她醒来得知卡利班已经沦陷。她的家族和家园星系都已不复存在。这个消息彻底摧毁了她。没有了家园或家族的支持体系，福赛斯陷入了深深的抑郁，生活失控，整日派对狂欢并挥霍她的遗产。最终，朋友们发起了一场干预行动，以解决她这种自暴自弃的行为。福赛斯对他们这种看似背叛的举动感到受伤，决定抛下他们和这座城市离开。

最初，她计划在家族的豪华飞船上继续她的生活方式，但她已无力支付船员或停靠费。这迫使福赛斯将其换成了一艘不那么奢华的飞船。然而，失去了飞船和财富带来的地位，她发现自己被曾经欢迎她的高端社交圈拒之门外。独自一人，无处可去却又没什么可失去的她，决定造访雅尔（Yar）上的阿奇博尔德（Archibald），那是她一直很好奇但从未敢去的地方。福赛斯爱上了那里。这是她在探索宇宙（verse）的过程中众多停靠站的第一站。

福赛斯拒绝过多阐述她生命中的这段时期，但她认为有两次经历为她的“第二幕”奠定了基础。第一次发生在当她越过防线溜回卡利班时。

“我永远不会忘记最终回家的情景，”她后来承认。“除了废墟什么都没有。那一刻，在伴我长大的万物破碎残骸中，我终于接受了一个事实：我再也没有可以依靠的遗产了。我的命运完全掌握在自己手中。”

第二次改变人生的经历紧随其后。走在奥林匹斯（Olympus）的集市上，她想知道为什么这么多当地人戴着面罩破损、裂痕深深的头盔。她发现，虽然在奥林匹斯密封区之外以及阿莎娜（Ashana）恶劣的环境中必须使用头盔，但对许多居民来说，头盔的价格高不可攀。

这种需求创造了一个巨大的二手防护服市场，然而，作为一个无管辖星系，缺乏监管意味着这些装备的完整性未经核实。福赛斯发现许多奥林匹斯居民担心二手头盔会发生故障，导致脑外伤甚至死亡。在这种糟糕的情况下，福赛斯看到了机会，这很及时，因为她的信用点已经低得危险。所有的旅行加上没有收入，让她濒临破产。为了扭转命运，福赛斯想起她和朋友们在一次 EVA 派对上戴过的时尚定制头盔。那是一位私人时装设计师用一种厚透明材料制作的，既能让她在太空中生存，又能展示她的发型和妆容。虽然她戴的那个版本很贵，但她知道背后的技术并不贵。她与当地一位工匠合作，生产出一种连奥林匹斯居民都买得起的廉价版本。结果就是“Ready-Up”，这款如今臭名昭著的软壳头盔主要由工业强度塑料制成。该头盔勉强达到 UEE 的标准，并获得了《惠特利指南》的最低评级，但销量强劲。福赛斯正确地计算出，许多人会购买这种制造廉价但经认证安全的头盔。

在这一成功的激励下，福赛斯回到了她访问过的其他可以从极度廉价替代品中受益的星区。没人能预料到盖森公司会发展得如此之快、之远。

樱花贫民窟

终于掌控了自己的生活和命运后，福赛斯将“Ready-Up”的利润投入到如今存在的盖森公司帝国中。她发现自己作为社交名流学到的技能同样可以驾驭董事会，并发现自己前所未有地充满动力和专注。密友声称，她这种跨行业发展公司的无情决心，是源于一种需求——确保她的新遗产再也不会被单一的灾难性事件所抹杀。

盖森最初的产品扩张来自福赛斯指示的一个内部工程部门，目的是“尽可能经济地重新构想必需品”。公司创建了太空、家庭和工业部门，专注于这些领域的特定产品。同时，由于阿修罗（Asura）低廉的企业税率、便宜的房地产以及渴望工作的熟练蓝领劳动力，福赛斯将公司总部和主要制造中心设在了特拉姆（Tram）。那里不仅有她的劳动力，也有她的主要市场。受员工欢迎的产品往往也会受到整个帝国“经济拮据”人群的欢迎。十年内，盖森公司制造了从零重力餐具到仿制鸡肉食品的一切产品。

这种飞速增长也伴随着并发症和争议。公司要么忽视，要么以诉讼回应有关产品质量的投诉。这一情况在 2907 年达到了顶点，当时盖森因关于连体工作服的集体诉讼而陷入困境。虽然该服装被评级为打捞作业安全，但原告声称，一旦暴露于常见化学品或收敛性清洁剂中，该服装会迅速降解。公司似乎准备就“正常磨损”的定义进行辩论，直到光谱（Spectrum）上的报道展示了原告遭受的严重化学烧伤和其他伤害。公众的强烈抗议足以让公司迅速解决索赔，但并未承认过错。随后，他们没有改变工作服，而是在包装上添加了小字法律条款，声称该套装仅限一次性使用，从而免除了因重复使用而产生的任何问题的责任。在盖森的法律斗争中，福赛斯始终支持她的产品。

“它们可能用不了多久，但至少人们买得起。”

2914 年，第二次重大丑闻爆发。一次黑客攻击显示，一位著名的盖森高管将公司称为“樱花贫民窟”（Sakura Slums），但这并非侮辱，而是一个目标。就像樱花太阳（Sakura Sun）将自己垂直整合进中产阶级的生活一样，这位高管希望盖森公司成为整合进低收入人群生活各个部分的品牌。随之而来的丑闻迫使福赛斯公开拒绝这一术语并解雇了该高管。但这还不够；销量骤降，公司濒临破产。最终，是福赛斯的社交手腕让他们起死回生。

由于年轻时大部分时间都与受欢迎的精英阶层混在一起，福赛斯深知品牌忠诚度是多么善变。虽然“盖森”对以家族在波罗外的旧庄园命名公司的福赛斯来说具有情感价值，但她也知道消费者其实并不在乎名字。他们在乎的是成本。所以，如果人们不买盖森，那她就给他们愿意买的品牌。

她利用盖森剩余的大部分资金收购了几个因其知名度而存在的廉价品牌，保留了包装，但将产品替换为盖森制造的版本。通过这些子公司开展业务被证明利润丰厚，并为公司提供了一种分销低质量产品而不再进一步破坏自身品牌的方式。到 2932 年，盖森生产的一半以上产品都不带有他们的名字。

如今，盖森公司仍然是 UEE 最著名的“超实惠”商品制造商之一。通过明智而稳健的管理，福赛斯实现了她的目标，将公司的产品融入了 UEE 各地许多人的生活中，并为她的家族巩固了一份新的遗产。

科瓦莱什货运

据说若想探访帝国最遥远的边陲，就该加入海军；若想看得更远，就该加入科瓦莱什航运公司。凭借遍布数十个星系的枢纽站，以及承运货物几乎遍及所有角落的签约运输船队，科瓦莱什已成为 UEE 日常生活中不可或缺的存在。许多人惊讶地发现，这家显赫的集团企业，其起源竟可追溯至不甚合法的开端。

坎坷的开始

在梅塞尔王朝的末期，政权急切地寻求为日益庞大的军事工业复合体筹措资金，于是大幅提高了星际运输的税收。结果，跨星际货物运输逐渐演变为一种价格高昂的奢侈服务。与此同时，随着政府对货物流通的管控日趋严格，越来越多的民众不得不依赖黑市走私来获取生存所需的物资。

尽管这是一条利润丰厚的道路，但巨大的回报也伴随着极高的风险。帝国海军奉命采取极端手段以保障税收，走私者一旦被发现，往往遭遇致命打击。然而，即使如此，仍有成千上万的人被称作“传送带”上的一环，日复一日地冒着封锁与惩罚的风险，在帝国境内秘密运输货物。

曾几何时 Hanso Malloy 也是这庞大传送带的一环，其认为必须使用更好的方法去进行货物的运输，如果她可以获得来自官方的货运许可，那她将可以比其竞争对手更加容易地去进行货物走私活动，同时可以更好的去躲避快速通过那些风险巨大的扫描站。但不幸的是，官方每年只会新授权数量极少的营业执照，获得一个营业执照将会是一个花费又贵批准时间又长的苦差事。如果通过常规渠道去获得的话，那将会是几乎是没有任何机会的————但是，对于 Hanso Malloy 来说，平平无奇的手段从来不会是她的做事风格。

Hanso Malloy 认为，如果她想要获得一个营业执照，她就必须寻找一个无人问津但又重要的货物种类来进行运送。那这个货物会是什么呢，这个答案随着一名名叫 Covantino Lexly 的农民的出现浮出水面。当 Covantino Lexly 要求她走私一船名为硝基钼的肥料倒他定居的地球改造化星球时，她的心中有了主意。Covantino Lexly 无望通过正常的贸易渠道去获取他所需要的肥料。因为当时大多运输承包商都拒绝处理具有高度危险性的动物排泄物。尽管其是比人造土壤更好的肥料，但市面上也存在与更便宜，更安全，但是效果不如的替代品。但由于其微小的利润以及运送所需高额的成本，没有一个普通运输承包商愿意将其运送到边境。

但随着帝国大力鼓励这些处于边境位置的新行星发展，Hanso Malloy 看到了属于她的机会已经来临，她没有向 TDD 委员会进行申请，而是向 Agriculture Ministry 申请了专门运输亚硝酸钼的特别许可证，她将自己的公司命名为科瓦莱克斯，以此纪念那名启发了她想法的农民。这种选择带来了双重优势：硝基钼作为化肥，其成分难以被扫描检测，而绝大多数海关人员也不愿意亲手搜查这些令人作呕的货物。就这样，她不仅合法化了自己的运输行为，也为走私活动找到了一条完美的掩护路径。

合法化

在拿到许可证后，Hanso Malloy 开始将“肥料”运送至各个星系。她不吃独食，她意识到她的许可证的条款也可以用于去将更多的工作分配给分包商。很快的，大家都找上 Hanso MalloyHanso Malloy，付钱给她以获得运送的许可。要求就是从 Hanso Malloy 那里拿到许可证的人必须携带亚硝酸钼，不仅如此，更重要的一点就是他们必须为他们所走私的货物收取公平的价格。Hanso Malloy 知道人们的善意是她保证她生意旺盛的重要的事情之一。正式这种远见的意识，使人们都非常欢迎得一艘带有科瓦莱什标志的船只降落到他们的城镇之中。这些船只的到来不仅仅预示着廉价肥料的到来，更重要的是，他们会以合理的价格出售黑市货物。

UEE 没过多久就注意到了这个正在蒸蒸日上受到民众喜爱的组织。在 UEE 自己的影响力与名声每况日下的情况下，他们需要一个可靠的运输承包商来运输那些他们所需要去对抗敌对组织的物资。梅塞尔政府与科瓦莱什接洽，并且为其颁发了官方供应商的名号。由于获得了可以跨越边境以及使用军事路线的许可，科瓦莱什的船只很快的就开始为梅塞尔政府的部队运输补给，并且首次正式携带了化肥以外的东西。

Hanso Malloy 不仅仅是一个走私者，还是一位头脑精明的商人，她看到，这份来自梅塞尔政府的合同虽然为其带来了高额的利润，但是眼下的局势正在改变，一切都在朝着不利于梅塞尔家族的方向发展。于是她决定贯彻公司的座右铭，即让向着能让人们满意的方向做。因此科瓦莱什开始向起义军走私武器，同时向着海军运输补给。他们的自私在许多方面推动了起义的成功。

当一切尘埃落定，梅塞尔家族被赶下台之时，科瓦莱什货运早已稳固了它作为一家为人们而服务的公司的形象，当你想要你的某一样物品准时准点安全无误的到达某一个地点之时，科瓦莱什货运会是你不二的选择。在短短的时间内，科瓦莱什货运源源不断地获取订单，从中获利。Hanso Malloy 决定将公司业务全面转为合法运输，不再插手走私业务。

您所需的一切

如今，科瓦莱克斯拥有宇宙中规模最大的船队之一，这得益于其与独立船运商签订合同的经营策略。该公司发现，亲自驾驶船只的船主对公司成功投入更多心力，他们全心全意的奉献确保了更高的运营水准。在多数星系中，任何时刻都有绝大多数航行船只为科瓦莱克斯承运。

除运输业务外，科瓦莱克斯还在多个星系拥有轨道平台。这些平台虽由科瓦莱克斯所有并运营，却同时为众多其他航运公司提供中转枢纽服务。值得称道的是，非科瓦莱克斯公司使用这些中心时，既不收取额外费用也不征收税费。这种免除其他企业费用的做法，既被视为扩大影响力的手段，也是回馈帝国的方式。

部分大型平台甚至成为旅游胜地。在未被运输业务占用的区域，商店、模拟游戏厅和餐馆林立。这些设施最初为运输员在任务间隙提供娱乐而建，如今已成为途经此地者寻求热餐

热餐与社交的热门去处。

未来

如今科瓦莱克斯虽被视为帝国境内运输巨量货物的可靠企业，但其成功的秘诀始终与运输用的货箱一样，深深植根于企业基因之中：

永远让人们满意。

火红节的兴起

每年从 1 月底或 2 月初开始，地球联合帝国各地都会隐藏数百万个镀金红包。那些找到它的天命之子会在里面发现一个象征好运的信物或一些资金，标志着一个充满希望的来年。几个世纪以来，给亲朋好友发红包是庆祝火红节的传统，然而，直到 26 世纪，当巴努人热情地将藏红包作为向他们的幸运守护神 Cassa 祈祷的一种方式后，藏红包让别人去找才成为传统的一部分。人们接受了这一新的传统，享受着在废弃的杂志堆里或在黑暗的空间站走廊尽头的储物柜上发现小幸运的机会。

火红节起源于地球，早在人类探索星空之前，一些早期文化就通过仔细观察月亮的运行，以庆祝农历新年的开始。由于它的影响范围和影响力越来越不限于地球，这个节日最终也被定为了火红节。尽管如此，许多曾经的传统仍然保持不变，比如穿红色和金色的衣服以求好运，以及交换镀金的红包。直到 22 世纪殖民者将这一节日带到火星时，这些传统已经被人类实行数千年之久。虽然人们在这颗火红的星球上庆祝火红节，但直到 25 世纪初，当一位探险家声称火红节帮助他创造了历史时，它才开始受到大多数人的欢迎，许多人开始相信庆祝火红节会给他们的旅程带来好运。

今天，火红节比以往任何时候都更受欢迎，在 UEE 和巴努保护国内都有很多人庆祝这一节日祝。那么，一个源于地球日月周期的节日是如何变得如此受欢迎的呢？

飞向太空

地球联合国（UNE）成立于 2380 年，旨在将地球上的所有国家统一在一个政府之下。这是一个历史性的时刻，它意味着将人们聚集在一起，促使人类向星空扩张。当时，地球处于十分危险的境地。尽管火星和新星系克罗肖星系已经被地球化改造，但人类的家园仍然极度拥挤，原始的荒野越来越稀少。许多主要城市受到了污染，人们的生活质量大幅下降。虽然商业化的飞船和地球化改造技术的进步使人们有可能在太空生活，但离开地球的代价仍然非常高昂，人们很难相信在太空生活可能会更好。为了解决这一问题，UNE 起草了东扩计划，以支持探险者寻找新的疆域，并鼓励人们增加殖民地船只。在 2412 年更名为远星计划之前，该计划取得了一定的成功。现在这个计划被认为是人类殖民扩张时代的一个关键驱动因素，远星计划在地球上的主要城市开设了办事处，招募殖民者，通过补贴船只升级等方式帮助探险家进行探险。

2429 年末，温德尔·多普斯访问了远星计划在上海的办公室，并提交了购买跳跃模块的折扣申请。申请获得批准后，多普斯于 2430 年 1 月中旬收到该模块。他匆忙安装了它，然后仔细地清洗了他的飞船，以便在 1 月 25 日火红节开始时他的飞船能一尘不染。据传，接下来的两周里，温德尔·多普塞与家人一起庆祝了火红节，并重新考虑了一下是否要真的离开他们。在节日的最后一天，他的家人参加了一个灯会，多普斯帮助他的女儿猜中了一个特别难的灯谜。两人花了好几个小时欣赏了那些精美的灯笼，并讨论一下之后到底要怎么做，但突然之间，一个念头击中了多普斯。多普斯抬起头，看到一盏孤零零的红灯笼从天空中升起，远离一切，自行离开。他确信这是一种迹象，便记下了灯笼的走向。然后他向家人道别，跑向他的飞船，朝着红灯笼的方向飞去。几天后，多普斯发现了从太阳系到戴维恩星系的跳跃点，颠覆了当时认为太阳系不存在其他跳跃点的科学观点。

火红节的传播

今天，许多人怀疑温德尔·多普斯关于红灯笼的故事是美化过的版本。他们指出，在他进行那次跳跃之前，多普斯曾多次前往太阳系的这一地区。在这些旅行中，他测试并改进了新的扫描技术，在他发现戴维恩星系之后，其他探险家也采用了这些技术，并将其与更先进的跳跃扫描技术相结合。他的成功激励了其他人在当年火红节的最后一天尝试自己的运气。这种做法变得越来越普遍，有几个着陆区甚至被迫在当天对起飞数量进行限制，以减少交通拥堵。UNE 的一项调查显示，一些着陆区官员向出价最高的人出售机位，他们最终建立了一个彩票系统来发放起飞机会。

上海也被认为是一个能带来好运的起飞地。人们从世界各地出发，来到这个着陆区起飞，其中有很多人都庆祝了火红节。几十年来，远星计划在上海的办事处招募并帮助派遣了比任何其他地方都多的殖民者到星外生活。殖民者渴望出发，再加上他们对这些新世界的生活现状的宣传，说服了数百万人追随他们。他们做到了，并将火红节的传统带到了身边。

25 世纪，戴维恩举行了地球外最大的火红节庆祝活动之一，2438 年，人类首次遇到了巴努人。从那时起，巴奴商人就成了这一活动的主要组成部分，他们也获知了在火红节前后为商人们储备红色物品和镀金红包这一传统。虽然没有人确切知道是谁第一个藏红包去让人找，但这一传统始于戴维恩，并从那里传播开来。到 26 世纪初，藏红包和找红包在整个帝国变得司空见惯，随着这一传统越来越流行，火红节也变得越来越流行。这在一定程度上要归功于温德尔·多普斯对戴维恩星系的发现，数百万庆祝火红节的殖民者，以及接受和发扬其传统的巴努人。

统一战争

几个世纪以来，人类向星际的扩张面临着无数障碍，从巨大的技术障碍到遭遇充满敌意和侵略性的外星种族。然而，一些历史学家认为，最大的障碍是人类不愿摒弃几个世纪以来根深蒂固的文化差异，彼此结盟。2380 年，地球上的各个国家走到了一起，在经过漫长而又充满争议的谈判，各国最终同意了一个以前难以想象的结果：统一在一个中央政府之下，领导人类向太空扩张。在许多人庆祝地球联合国（UNE）成立的同时，另一些人却决定反抗，导致了 2380 年至 2384 年间长达四年的血腥骚乱，史称“统一战争”。

斯坦利号哗变

斯坦利号最初在 2369 年服役于北美洲联盟，其所有权和指挥权于 2380 年移交给地球联合国。然而，包括船长在内的三分之一以上的船员在权力移交前辞职，他们宣誓忠于祖国，拒绝加入新生的地球联合国海军。海军新兵被指派填补因辞职出现的空缺，以体现新海军的文化多元性。然而，这些任命激怒了剩余的北美洲联盟成员，并导致了双方冲突，有多起打架和违抗命令的违纪行为被报告。

有传言称，斯坦利的北美洲联盟船员将被重新分配到不同的船只上。然而，2380 年 10 月 20 日，一个由北美洲联盟船员组成的武装团体叛变并控制了该船。他们最初的计划是利用斯坦利号“将他们的国家从地球联合国的暴政中解放出来”，如果他们要求归还北美洲联盟主权的要求得不到满足，他们将袭击地球上的一些主要城市。联合国海军在一次英勇的行动中，零伤亡瘫痪并夺回了斯坦利号，哗变主谋也受到了审判。为表同情，大多数人都从宽处理，但三名头目被判了严厉的刑罚，以震慑其他反对统一的人。不幸的是，斯坦利号船员的行动却让其他人纷纷了效仿起来。

2380 年 12 月 9 日，两艘地球联合国军舰潘杰瓦尼号和卡萨诺号在例行巡逻中失踪。海军迅速派出船只确定他们的状况，结果遭到伏击了。潘杰瓦尼号和卡萨诺号的船长和船员密谋了一次叛逃，在击退搜索队后，他们发出广播，呼吁其他海军飞船“与他们一起拒绝联合国海军的霸权权威”。在接下来的一周里，又有四艘军舰叛逃并加入那个松散的联盟里，该联盟的主要诉求是解散联合国海军。然而，该组织并不完全统一，每艘飞船各自为政，并针对船员的原国籍提出额外的要求，有时甚至直接相互攻讦。

为了避免因叛变而损失更多的船只，海军采取了激进的措施，重新分配所有剩余船只的船员，以确保将来自同一国家或以前曾在一起工作过的船员分开。这虽然延缓了海军消灭叛乱船只的速度，但一些人认为，这也阻止了更多的海军船只叛变。与此同时，六艘各自为政的叛军军舰通过向地球和火星的城市挺进，或跳跃到克罗肖星系，诱使海军与之发生小规模冲突。海会与这些战舰进行了短暂的交战，但避免全面开战。海军声称要优先保护平民和城市，但海军高层也担心摧毁战舰会为反统一运动火上浇油，而且他们也希望战舰能毫发无损地返回地球联合国舰队。海军把重点放在瘫痪并重新夺回而不是摧毁军舰上，多次让叛乱军舰逃脱，这让许多人感到沮丧。在一次小规模冲突中，海军的一艘军舰严重受损，致使五名船员牺牲。从那之后，海军调整了战术，不再坐以待毙，而是主动进攻，攻击叛军的军舰。四艘军舰被击伤并俘虏，两艘被击毁。潘杰瓦尼号坚持的时间最长，最终于 2381 年 3 月 22 日被摧毁。然而，战争很快就会在新的战线上重新爆发。

流沙市之围

2381 年年中，局势依然紧张，越来越多的反统一主义者公开呼吁解散地球联合国。情报部门对他们的谈话进行了监控，发现他们认为之前叛逃的战舰之所以未能实现其目标，是因为它们缺乏一个可以进行维修和补给的着陆区。2381 年 6 月，一份情报显示，火星上的流沙市的一个由来自 Sumerkadia 的退役军人组成的郊区定居点向其他反统一主义者开放了他们的城市。流沙市的人口急剧增加，定居点开始扩建并加强防御工事。8 月初，他们安装了非法获得的军用级防空炮塔，地球联合国决定派出军队收回这些武器，但却遭到了武力抵抗。出乎意料的激烈抵抗令军方大吃一惊，他们决定不升级事态，以免危及流沙市的平民。相反，军方将部队后撤，包围了流沙市，静观其变。

除了禁止任何人进出流沙市外，地球联合国军方还设立了禁飞区，并封锁了信号传输，以阻碍他们的通信。地球联合国认为，这个定居点的战略粮食和水储备最多只能维持六个月，但将近一年后，流沙市的居民仍不屈不挠，拒绝投降。尽管定居点的通讯被切断，但民间观察员仍对定居点和地球联合国的行动进行了监视，并每天向反统一人士转达对峙的最新情况。这一事件后来被称为“流沙市之围”，并逐渐成为反统一运动的旗帜，到目前为止，反统一运动已巩固成为一个代表地球上所有前国家人民的统一团体，即反统一联盟（AUA）。反统一联盟理事会的一些成员认为，这种对峙使政府显得软弱无能，无法在流沙市强制执行他们的法律，因此他们加大了对军方的压力，希望尽快解决这一局势。流沙市的居民拒绝与地球联合国谈判，声称政府无权管辖该定居点。于是地球联合国政府采取了几种心理压力战术，包括高声播放音乐、夜以继日地空袭以制造噪音，以及连续几天在夜间照亮流沙市以试图让居民筋疲力尽。这些伎俩都没能让流沙市的居民屈服，反而激起了更多平民对联盟的支持和对政府的愤怒。地球联合国理事会认为，这种对峙只会进一步帮助反统一联盟壮大，因此命令军方结束对峙。2383 年 1 月 4 日，军方在半夜包围了城市，经过一场短暂而血腥的战斗后，控制了流沙市。

纽约战役

流沙市局势的血腥结局招致了广泛的批评，联盟的支持率进一步提高，同时联盟也在不断改进其策略和沟通方式。联盟的鸽派成员成为了运动的代言人。他们举行集会，撰写专栏文章，不断在媒体上露面，宣传他们的立场，即地球联合国是一个帝国主义的、非民选的权力机构，对普通民众并没有真正的权力。与此同时，地球联合国的分析家们注意到，反统一联盟的鹰派则保持了令人不安的沉默，他们担心会有什么事情即将发生。事实证明，他们是对的。

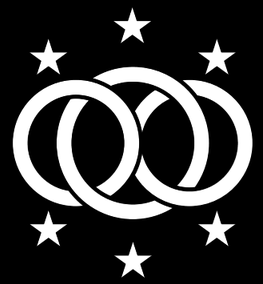
由于地球联合国海军内部对反统一主义者的清洗，反统一联盟将精力放在了建造一支私人舰队上，并为其改装武器系统。这些武器系统在当时并不常见，平民也极难获得，他们还在新兴的民兵团体中获得了强有力的支持。地球联合国成立之后，许多过于过时的战舰被地方政府保留下来，部署在航道上巡逻，协助执行人道主义任务，并处理与可能与犯罪分子发生的低级冲突。2384 年初，反统一联盟临时舰队的指挥官们开始与其中一些老旧战舰的舰长秘密会面并密谋策划。与以往的反统一起义不同，这次，他们的起义将是有组织的，并集中于一个单一的目标。

2384 年 7 月 29 日，地球联合国海军收到消息，一艘在一周前消失的民兵战舰正在接近纽约市。当地的空管试图与这艘战舰取得联系，它却向派去拦截它的海军舰艇开火，然后逃之夭夭，海军立刻调集该地区的舰船追击这艘战舰。与此同时，反统一联盟舰队的其他舰

只也向纽约市发起了攻击，他们只有一个目标：地球联合国广场，这里是新的统一政府的主要立法和行政部门所在地。他们的任务很简单：摧毁地球联合国的权力机构，然后利用随之而来的混乱说服各国和各地区放弃统一政府。在意识到这次袭击的真正目标后，海军召回了大部分舰船以保卫纽约市。同时为了防止对纽约市的攻击也是一次佯攻，他们还留下小规模舰队保卫火星上的雷纳图斯港和克罗肖星系的安杰利市等军事重地。

数小时内，纽约市上空战火纷飞，碎片和受损的船只如流星般坠入城市，居民们纷纷躲进地下室和地铁隧道。海军判断出敌军目标是地球联合国广场，并全力以赴进行防御。反统一联盟发现自己无法突破海军的防线，他们调整了战术，通过攻击主城区周围的郊区来散布恐惧和混乱。他们的战舰有的向建筑物乱射，有的则故意撞向城市。随着联盟战舰数量的减少，几艘叛军战舰逃走了。这些飞船躲藏在太阳系外围，或者溜进了克罗肖星系。这些飞船的船员们清楚没有一个地球联合国港口会让他们停靠，他们后来组成了几个著名的不法团伙，尽管地球联合国竭力将他们绳之以法，但大多数人还是频繁袭击太阳系与克罗肖星系之间的贸易通道。

纽约战役最终结束了主流的反统一运动，他们对纽约及其周边地区造成的大规模破坏激怒了统一主义者，导致这一运动被民众所唾弃。虽然在随后的几十年里，地球联合国与反统一主义者之间还发生了一些小冲突，但历史学家将纽约战役视为统一战争的最后一战。纽约市遭到了大规模的破坏，但值得庆幸的是，许多著名和具有重要文化意义的地点得以幸存。今天，许多历史学家认为，大规模的重建工作，包括罗伯茨航天工业决定在最大的舰坠毁的地方建造一个庞大的建筑群，是纽约现代化的关键，纽约因此得到升级改进，从而巩固了纽约作为政治首都和文化首都的地位，继往开来。虽然人类在统一战争中存在巨大的分歧和可怕的内乱，但战争最终还是将民意凝聚了起来，巩固了人类统一政府的主权，它将勇敢地带领人类走向更广阔的宇宙。

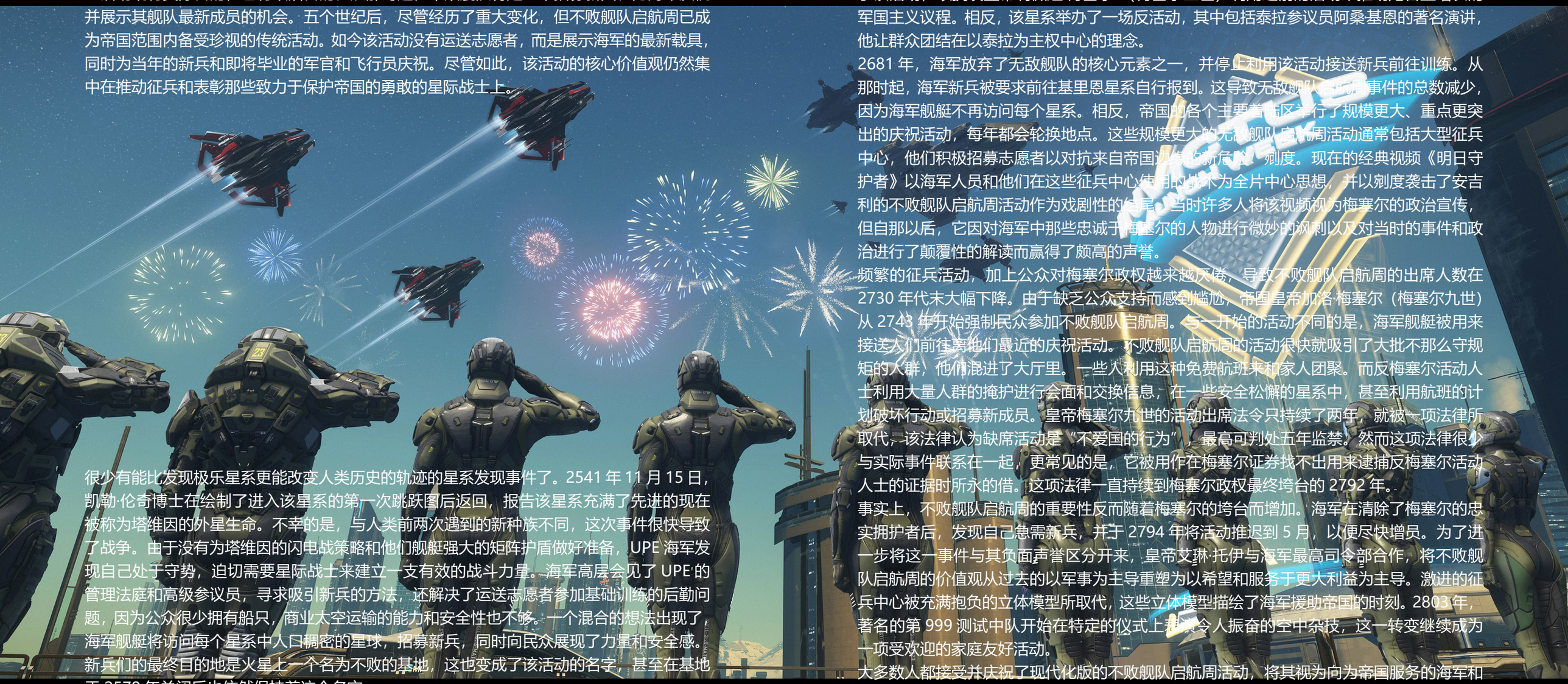


地球联合国

人类文明的一个政权

舰队启航周

2542 年，在首届不败舰队启航周上，海军舰艇巡游了 UPE（地球行星联合国 ）的每一个星系。在第一次塔维因战争期间，人们聚集在一起庆祝，并送别那些勇敢的新兵登上大型军用运输工具接受基础训练。海军官员注意到，这些大型集会正变得越来越受欢迎，并意识到这一活动既有实际目的，也有政治目的。从那时起，不败舰队将是一个招募新兵、为海军庆祝并展示其舰队最新成员的机会。五个世纪后，尽管经历了重大变化，但不败舰队启航周已成为帝国范围内备受珍视的传统活动。如今该活动没有运送志愿者，而是展示海军的最新载具，同时为当年的新兵和即将毕业的军官和飞行员庆祝。尽管如此，该活动的核心价值观仍然集中在推动征兵和表彰那些致力于保护帝国的勇敢的星际战士上。



很少有能比发现极乐星系更能改变人类历史的轨迹的星系发现事件了。2541 年 11 月 15 日，凯勒·伦奇博士在绘制了进入该星系的第一次跳跃图后返回，报告该星系充满了先进的现在被称为塔维因的外星生命。不幸的是，与人类前两次遇到的新种族不同，这次事件很快导致了战争。由于没有为塔维因的闪电战策略和他们舰艇强大的矩阵护盾做好准备，UPE 海军发现自己处于守势，迫切需要星际战士来建立一支有效的战斗力量。海军高层会见了 UPE 的管理法庭和高级参议员，寻求吸引新兵的方法，还解决了运送志愿者参加基础训练的后勤问题，因为公众很少拥有船只，商业太空运输的能力和安全性也不够。一个混合的想法出现了，海军舰艇将访问每个星系中人口稠密的星球，招募新兵，同时向民众展现了力量和安全感。新兵们的最终目的地是火星上一个名为不败的基地，这也变成了该活动的名字，甚至在基地于 2579 年关闭后也依然保持着这个名字。

在第一次塔维因站在（2541-2546）期间，不败舰队每年 10 月都会进行一周的巡游。2547 年，第一位皇帝，一位名叫伊瓦尔·梅塞尔的第一次塔维因战争中的军事英雄，坚持认为即使战争已经结束，也要再次举行这场活动来庆祝人类的胜利。在舰队巡游到地球时，皇帝梅塞尔强调了为了帝国的更大利益而牺牲自己的重要性，并承诺海军将被用来保卫新更名的地球联合帝国（UEE），使其免受国内外的威胁。

在 26 世纪，海军越来越多地被用来处理异见者和被政府视为“国内动乱”的事件。并非所有人都欢迎军队，他们将不败舰队启航周肆无忌惮的宣传视为梅塞尔政权推动其独裁野心的又一次机会。历史学家认为，来自 27 世纪早期事件的不败舰队启航周海报、横幅和征兵视频是梅塞尔时代宣传的典型例子。目前那些依然保留着的作品要么收藏在博物馆里，要么受到私人收藏家的追捧。公众对不败舰队的抵制在 2637 年达到顶峰，当时泰拉星系直接放弃了该活动，以抗议皇帝莉薇娅·梅塞尔 （梅塞尔三世）利用之前的活动来推动她日益增长的军国主义议程。相反，该星系举办了一场反活动，其中包括泰拉参议员阿桑·基恩的著名演讲，他让群众团结在以泰拉为主权中心的理念。

2681 年，海军放弃了无敌舰队的核心元素之一，并停止利用该活动接送新兵前往训练。从那时起，海军新兵被要求前往基里恩星系自行报到。这导致无敌舰队[illegible]事件的总数减少，因为海军舰艇不再访问每个星系。相反，帝国的各个主要[illegible]区举行了规模更大、重点更突出的庆祝活动，每年都会轮换地点。这些规模更大的无敌舰队启航周活动通常包括大型征兵中心，他们积极招募志愿者以对抗来自帝国边缘的新危险，例如，现在的经典视频《明日守护者》以海军人员和他们在这些征兵中心使用的技术为全片中心思想，并以例度袭击了安吉利的不败舰队启航周活动作为戏剧性的结尾。当时许多人将该视频视为梅塞尔的政治宣传，但自那以后，它因对海军中那些忠诚于梅塞尔的人物进行微妙的讽刺以及对当时的事件和政治进行了颠覆性的解读而赢得了颇高的声誉。

频繁的征兵活动，加上公众对梅塞尔政权越来越厌倦，导致不败舰队启航周的出席人数在 2730 年代末大幅下降。由于缺乏公众支持而感到尴尬，帝国皇帝加洛·梅塞尔（梅塞尔九世）从 2743 年开始强制民众参加不败舰队启航周。与一开始的活动不同的是，海军舰艇被用来接送人们前往离他们最近的庆祝活动。不败舰队启航周的活动很快就吸引了大批不那么守规矩的人群，他们混进了大厅里。一些人利用这种免费航班来和家人团聚。而反梅塞尔活动人士利用大量人群的掩护进行会面和交换信息，在一些安全松懈的星系中，甚至利用航班的计划破坏行动或招募新成员。皇帝梅塞尔九世的活动出席法令只持续了两年，就被一项法律所取代，该法律认为缺席活动是“不爱国的行为”，最高可判处五年监禁。然而这项法律很少与实际事件联系在一起，更常见的是，它被用作在梅塞尔证券找不出用来逮捕反梅塞尔活动人士的证据时所永的借。这项法律一直持续到梅塞尔政权最终垮台的 2792 年。

事实上，不败舰队启航周的重要性反而随着梅塞尔的垮台而增加。海军在清除了梅塞尔的忠实拥护者后，发现自己急需新兵，并于 2794 年将活动推迟到 5 月，以便尽快增员。为了进一步将这一事件与其负面声誉区分开来，皇帝艾琳·托伊与海军最高司令部合作，将不败舰队启航周的价值观从过去的以军事为主导重塑为以希望和服务于更大利益为主导。激进的征兵中心被充满抱负的立体模型所取代，这些立体模型描绘了海军援助帝国的时刻。2803 年，著名的第 999 测试中队开始在特定的仪式上表演令人振奋的空中杂技，这一转变继续成为一项受欢迎的家庭友好活动。

大多数人都接受并庆祝了现代化版的不败舰队启航周活动，将其视为向为帝国服务的海军和军人致敬的一种信息丰富、娱乐性强、恰如其分的活动。然而，它也不乏批评者，他们认为活动成本对纳税人来说太高了。他们还认为，这个活动已经过于商业化，相当于免费营销，本质上是政府对展厅中的舰艇、武器和零部件制造商的认可。尽管如此，不败舰队启航周仍然是 UEE 最受欢迎和最受欢迎的活动之一。这是一个让人们支持海军，支持海军飞行员，以及他们为帝国安全做出的牺牲的机会。

星际航空航天博览会

在科内尔星系的卡斯托星的某个地方，坐落着一片尘土飞扬的荒凉平原，除了那些最敬业的飞船爱好者，没有人会对这块地方感兴趣。一块小牌子纪念着这个地方，2670 年，奥黛丽·蒂默曼在一小群飞行员，发明家和航天爱好者面前发射了她名为泼比的试验飞船。虽然由于电力激增烧毁了泼比几个受到希安人启发的可操纵推进器，导致试飞失败，但是这个小活动经过了几个世纪的发展，变成了对飞船和使星际飞行成为可能的技术的最大庆祝活动：星际航空航天博览会（IAE）。不过，这一事件丰富的几百年的历史本身就是一场不可思议的旅程。它不仅记录了太空旅行的进步，还反映了塑造帝国的社会和政治力量。历史学家阿里尔·鲁特提出了一个著名的观点，“IAE 不仅仅是一个飞船的展览会。它是衡量帝国本身状况的最佳历史标尺之一。”为了庆祝 2951 年的 IAE，让我们看看 IAE 历史上一些不同的时代，以及塑造它们的重要和难忘的时刻。

装备制造（2670-2714）

除了那次失败的飞行，蒂默曼认为第一次活动是成功的，并专注于让以后每一次活动都变得更大更好。第一批人中有位叫斯蒂芬·迪拉德的人，他的新交界市飞船百货商店在 2675 年成为该活动的第一个左转身。为了宣传该活动和他的商店，迪拉德购买了当你制造的每一种航天器，并在卡斯托星上一个巨大的平原上展示它们，把它们拼成了 IAE 的字样，从上面看的效果绝佳。这个活动的视频在光谱上爆热，并普及了使用 IAE 来指代该活动。

2683 年，RSI 签约成为官方赞助商时，蒂默曼和她的团队发现他们有足够的资金和影响力在罗市的奥古斯丁博览会大厅举办活动。当地官员以安全问题为由拒绝了自制航天器的飞行许可，蒂默曼于是把试验飞行表演搬回了卡斯托星，并使用 RSI 的船只来运送观察员。这种分裂的活动持续了多年，直到 2701 年一场悲剧性的试验船坠毁，造成了飞行员和 15 名观察员的死亡。这次事故引起的法律影响和民事诉讼几乎毁掉了这场活动，所以他们决定改变方法。业余飞行员操作自制的飞船活动被正是淘汰，而来自海军精英的无敌 999 测试中队的特技飞行被纳入其中。

RSI 坚持支持 IAE，多年来一直是该活动的主要赞助商，利用其工业影响力吸引了更多的赞助商，并将该活动推广为全宇宙最富盛名和最重要的飞船展览活动。2712 年，RSI 利用 IAE 推出其最新的飞船星座。博览会引起了人们对该船的极大兴趣，销售量猛增，这对于 RSI 来说是一个绝佳的机会，因为它已经把几个军事合同输给了圣盾动力。星座在商业上的成功证明了这一活动可以为公司的销售带来好处。然而，行业观察员并不是唯一一个意识到 IAE 日益增长的影响力的群体。

圣盾时代（2715-2791）

2712 年的博览会后，梅塞尔政权希望利用 IAE 的知名度来推动其议程，并开始向其领导层提出了想法，领导层在小问题上安抚了一下他们，但是对大多数要去置之不理。几年前的 2704 年，蒂默曼建立了一个非营利性组织来监督 IAE，并确保在她离开后，利润将用于慈善事业。她还希望建立一个董事会可以分散不适当的政治和企业影响。这种行动一直都很有用，直到 2715 年，罗市地方政府捏造了一个安全问题拒绝举办博览会。当蒂默曼和 IAE 董事会与当地官员会面讨论这些问题的时候，梅塞尔政权的一名调解员也加入了进来，并非常清楚地说明了为了使活动获得批准，需要做出哪些改变。蒂默曼拒绝服从，并正式退出了活动，而不是面对她本人和博览会的承诺。

在接下来的几十年里，IAE 的董事会都是梅塞尔的坚实拥护者，他们慢慢地让这个活动屈服于政权的意志。博览会变得更加排他，大部分展区都保留给了与政权关系良好的飞船和零部件公司。较小的或者不受欢迎的制造商不得不向董事会成员支付巨额贿赂才能获得分配的空间，这在当时并不罕见。2725 年，IAE 开始让参加活动的客人登记，填写一份冗长的表格，其中包括对帝国的忠诚实验，许多活动家和批评家拒绝签字。虽然入场依然是免费的，但是票务系统允许活动组织者选择谁可以参加博览会，以及何时可以参加，这让民众对参加该活动的兴趣达到了一个热潮。

圣盾动力公司和它的军舰主导了这个时代的 IAE。这个梅塞尔政权最喜欢的制造商变得如此突出，以至于有人开始把这个展会成为星际圣盾动力博览会。这个时代中令人难忘的时间包括 2736 年，当时因为在博览会上循环播放的爱国主义视频里使用了刺度前线的交战镜头引发了争议。2745 年的活动因为排他性的进一步增强而闻名。它包括了一个特殊的展厅，只有见过严格的安全检查的特定客人才能进入。里面有一艘绝密的军舰，隐藏在一块巨大的篷布下，只透露出它那独特的轮廓。几年后，这艘船被解密，是圣盾动力的先锋。

博览会的民族主义倾向一直保持到 2792 年梅塞尔政权的垮台。在起义造成的混乱中，所有的 IAE 负责人不是被捕就逃跑。许多人怀疑，IAE 是否会在该活动的历史上首次被取消。值得庆幸的是，一个由飞船和零部件制造商组成的联盟出面资助该活动，并与当地的罗市官员合作，使其得以开展。这种合作方式拯救了博览会，并开始了其下一阶段的工作。

公司扩张（2792-2915）

梅塞尔家族被赶走后，接管的联盟决定填补 IAE 董事会的孔雀，在罗市当地官员和著名飞船制造商的代表之间分配席位。在随后几十年里，企业利益集团最终赢得了权力的争夺，他们希望该活动更多地往商业方向扩展。2847 年，IAE 离开了罗市，在帝国各地间移动。这项活动给任何一个主办它的星系带来了巨大的利润和后勤方面的麻烦。这个时代的高潮是 2870 年在多个星系同时举办该活动，以庆祝 IAE200 周年。

在科内尔星系的卡斯托星的某个地方，坐落着一片尘土飞扬的荒凉平原，除了那些最敬业的飞船爱好者，没有人会对这块地方感兴趣。一块小牌子纪念着这个地方，2670 年，奥黛丽·蒂默曼在一小群飞行员，发明家和航天爱好者面前发射了她名为泼比的试验飞船。虽然由于电力激增烧毁了泼比几个受到希安人启发的可操纵推进器，导致试飞失败，但是这个小活动经过了几个世纪的发展，变成了对飞船和使星际飞行成为可能的技术的最大庆祝活动：星际航空航天博览会（IAE）。不过，这一事件丰富的几百年的历史本身就是一场不可思议的旅程。它不仅记录了太空旅行的进步，还反映了塑造帝国的社会和政治力量。历史学家阿里尔·鲁特提出了一个著名的观点：“IAE 不仅仅是一个飞船的展览会。它是衡量帝国本身状况的最佳历史标尺之一。”为了庆祝 2951 年的 IAE，让我们看看 IAE 历史上一些不同的时代，以及塑造它们的重要和难忘的时刻。

公司扩张（2916- 至今）

在费隆灾难性的博览会之后，基尔星系西弗勒斯星的总督朱娜·祖尔找到了 IAE 董事会，说服他们把埃里市作为该活动的新的永久基地。这个前军事星系拥有大量的机库和坚实的基础设施，但是迫切需要一个新的身份的经济发展的引擎。埃里市在 2916 年举办了第一届博览会，并从那时起成为了其所在地。

拥有一个新的永久地点并不是毫无问题。2934 年，督导局发布了一篇报告，详细说明了针对往返 IAEE 的民用和企业运输工具的非法活动正在惊人地增加。同时，与 IAE 也导致了基尔星系的交通状况变得极其糟糕，以致于在 2941 年的博览会的部分时间里，MISC 的运输工具无法进入星系导致展厅半空。这导致了为 IAE 相关的船只建立了一条快速通道，允许他们优先进入通往基尔星系的跳跃点。一个已经被充分利用了需要建立快车道的星系只会进一步增加其他人的等待时间。为了缓解这个问题，2948 年起，IAE 开始在其他星系举办较为小型的博览会分会场，这样人们就可以参加活动，而不会让基尔的情况恶化。虽然有些人谴责举办博览会分会场，但是 IAE 的历史学家指出，这让人想起了早期在罗市和卡斯托星举行的活动。

尽管现代的 IAE 看起来和最初的活动有很大的不同，但是对飞船的友情和热情的核心精神依然是一样的。IAE 提供了一个地方用来庆祝飞船的演变和使其成为可能的技术，同时也体现了帝国的现状。这使得 IAE 的历史也成为了 UEE 历史的一个迷人缩影。

公民控 CitizenCon

公民控（CitizenCon）是《星际公民》每年在游戏宇宙与现实世界（主要是现实世界）举办的大型盛会。

“今天旨在提醒大家，UEE 的未来掌握在我们自己手中。如果我们不仅为了自己，更为了子孙后代想要一个更美好的宇宙，那么我们就必须去亲手创造它。”

-- 帝国皇帝 艾琳·托伊（Erin Toi），2793 年公民控

一个半世纪以来，公民控（CitizenCon） 一直在向那些致力于让 UEE 变得更美好的人们致敬。这场年度盛会聚焦于那些具有公民意识的人，庆祝他们的成就，并重点探讨当下的重要议题，以此讨论如何让 UEE 变得更加完善。简而言之，公民控承载着那些努力为所有人改善宇宙环境之人的希望与梦想。

公民控通常在每年的标准地球时（SET）10 月 10 日举行，是庆祝全帝国性节日——公民日（Citizen Day） 的重头戏。虽然 UEE 各地的人们会以各种方式庆祝这个节日，但只有一座城市能够主办公民控本身。活动地点每年轮换，主办权既被视为一种荣耀，也是一项重大的任务，这就像获得公民身份一样并非易事。

2948 年的公民控重返新奥斯汀（New Austin）。几十年来，泰拉（Terra） 曾多次主办该活动。只有地球（Earth）的主办次数更多，这要追溯到 2793 年的首届公民控，当时帝国正处于梅塞尔（Messer） 家族倒台后的重建阵痛期。托伊皇帝大力推广这一活动，旨在为当时处于绝望之中的 UEE 提供急需的希望与乐观精神。

公民日的起源

在举办首届公民控之前的几个世纪里，UEE 就已经开始庆祝公民日了。当 22 世纪地球各国政府首次引入现代“公民身份”概念时，公民日随之确立，作为庆祝公民责任的一种方式。这一天也成为了新公民宣誓入籍的日子。几百年来，它主要被视为一个公共假期，人们可以在这一天休假，而孩子们则会被教导获得公民身份的重要性。

然而，这一情况在梅塞尔政权统治下发生了改变。虽然人们通常认为现代这种盛大的节日版本是由盖勒梅塞尔九世（Galor Messer IX）在 2734 年创立的，但根据《历史真相法案》解密的记录显示，这实际上是由高级军事顾问提议的。当时，泰伯（Tiber） 星系中梵都尔（Vanduul） 袭击激增，令军方深感担忧。部队损失惨重，资源捉襟见肘，他们担心如果从佩里线（Perry Line） 调兵支援泰伯，会被希安（Xi’an） 视为软弱的表现。军方需要更多的飞行员、星际船员和士兵来妥善解决这一问题，但几十年来征兵人数一直在下降。因此，他们建议梅塞尔九世通过重新定义公民日来激励大众参军，将其打造成一个“庆祝公民及其为创建更美好的 UEE 所做牺牲”的节日。

盖勒·梅塞尔九世全心全意地支持了这个想法，并计划于 2734 年 10 月 10 日在整个 UEE 范围内举行奢华的庆祝活动。梅塞尔九世希望以此集结支持，通过大幅增税来为他最大的痴迷——建造和改造“超巴洛克（Meta-Baroque）”风格的政府大楼——买单。与此同时，军方利用这个节日煽动排外恐惧，并发起了成功的新一轮征兵活动。表面上看，这次公民日庆祝活动达到了目的，但也以梅塞尔九世或军方始料未及的方式产生了影响。

虽然许多人开始非常享受这一年度庆典，但在多年里，公民日的庆祝活动是被强加给泰拉和其他反抗梅塞尔法西斯及军国主义政权的星系居民身上的。此举意在提醒他们谁才是 UEE 真正的统治者。然而，在这些地方举行的庆祝活动却呈现出截然不同的基调。由于针对梅塞尔政权的大规模抗议实际上是非法的，活动家们便将公民日变成了集会和暗中颂扬 UEE 真正力量——即公民本身——的机会。在泰拉的活动中发表的演讲强调，正是公民的牺牲造就了伟大的 UEE。他们强烈暗示（虽然从未明说）：梅塞尔政权只有在公民允许的情况下才能继续掌权。根据《历史真相法案》公布的一份 2741 年的倡导局（Advocacy）调查发现，公民日之后，“颠覆性组织的成员数量大幅增加”。这个公民节日证明了无论处于政治光谱的哪一边，它在激发忠诚度方面同样有效。公民日实际上帮助赋予了公民创造更美好未来的力量，这一事实使它成为梅塞尔政权遗留下来的罕见的、至今仍具有积极意义的产物。

公民的庆典

当梅塞尔政权在 2792 年垮台时，UEE 首位自由选举产生的皇帝艾琳·托伊明白，公民日对人类扩张早期具有重要意义。面对恢复人们对 UEE 政府信任这一看似不可能完成的任务，托伊皇帝希望现在的公民日能够用来将人们团结在一个新的事业周围：重建一个满目疮痍的帝国。为了阐述她对 UEE 未来潜力的构想，托伊皇帝于 2793 年 10 月 10 日在纽约（New York） 举办了首届公民日大会。在这一前梅塞尔政权权力中心——地球举办此次活动，其象征意义不言而喻。托伊皇帝利用这个场合发表了一场激动人心、鼓舞士气的演讲，宣称 UEE 的未来现在真正掌握在其公民手中。

大多数人认为首届公民控（后来人们这样称呼它）是成功的。一些批评家称其不过是一场带有前政权作风的浮夸竞选集会，并指出会议缺乏关于如何改善帝国的具体细节。托伊皇帝虚心接受了批评，并在次年调整了形式。主星（Prime，泰拉星系的主星） 主办了 2794 年的公民控，其官方主题定为“面向未来的解决方案”。这是一个并不隐晦的承认：泰拉曾是反梅塞尔激进主义和导致其下台的进步政治的中心。第二届活动设立了各种展位和针对特定主题的演讲。这种形式确立了公民控的标准，尽管历史表明，如果有必要，组织者并不害怕做出进一步的调整。

公民控诞生了许多令人难忘的时刻，从去年革命性的联合外域（Consolidated Outland）开拓者（Pioneer） 的发布，到 2850 年代早期经常被嘲笑的“才艺大赛”。一个半世纪以来，公民控不仅提供了资讯、娱乐，更带来了启迪。今天的许多政治、文化和经济领袖都可以指出过去的某届公民控是他们的灵感来源。正是在这一天，帝国的所有人民都被提醒公民身份是多么重要，并将其视为一个值得为之奋斗和争取的理想，无论出身多么卑微，无论旅途多么艰难。

在 2948 年，整个帝国都将以极大的热情庆祝公民日，预计将有创纪录的人群参加在新奥斯汀举行的公民控庆典，甚至会有更多的人通过光普（Spectrum）观看德雷克星际（Drake Interplanetary） 的主题演讲。这反映出帝国真正的核心与灵魂是它的公民，他们值得因为造就了今天的 UEE 而受到赞颂。正如托伊皇帝在 2793 年公民控的开幕演讲中所说的那样：“UEE 是一个只有在人民支持下才可能实现的梦想。它是人们想要并愿意为之奋斗以维持的宇宙的倒影。只要公民保持强大，UEE 就会强大。”

如果说公民控的持续成功预示着什么的话，那就是 UEE 的未来掌握在可靠的人手中。

公民控 2953（2023 年）

公民控 2953 于 2023 年 10 月 21-22 日在美国洛杉矶举行。

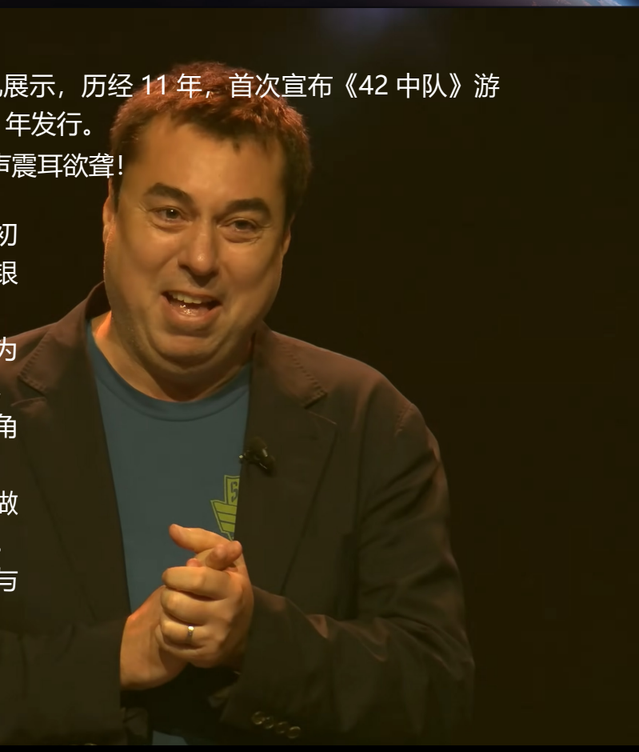
Star Engine：游戏的未来

公民控 2953 首先展示了 Star Engine 游戏引擎的强大技术。从像素到永恒宇宙，以及其间的万千世界，见证 Star Engine 的强大实力与深邃底蕴。它赋予游戏无缝扩展的能力，推动《星际公民》和《42 中队》抵达行业前沿、技术巅峰乃至更远的疆域。

《42 中队》：坚守阵线

在公民控的尾声，CIG 进行了《42 中队》时机展示，历经 11 年，首次宣布《42 中队》游戏内容制作完成，进入抛光打磨阶段，于 2026 年发行。

这一次台下没有愤怒，只有持续了 1 分钟的掌声震耳欲聋！



“我们希望游戏最终的品质配得上我们最初的野心，我们想要确保《42 中队》是这一时代的《银河飞将》。

我想要感谢我们全球的员工，花尽心血，为《42 中队》注入生命，我也想感谢每一位玩家，感谢你们的耐心支持。套用毕肖普上将（游戏角色）的话：

当人们问你：你在《42 中队》的开发中做了什么？你能看着他们的眼睛说：我坚守阵线。我很自豪今天能与你们站在一起，谢谢你们，与我们一起制作这款游戏！”

-- Chris Roberts

《星际公民》的开发

公民控 2953 还展示了 Fix it and Fly it、Talking Ship 2953、Navigating the Universe、Character Advancement、Life In the First Person、Taking Flight、Living on the Edge 以及 Destination: Adventure 等内容。

公民控 2954（2024 年）

公民控 2954 于 2024 年 10 月 19-20 日在英国曼彻斯特曼彻斯特举行。

公民控 2954 是有史以来规模和内容最盛大的一次公民控活动。这场为期两天非凡的横跨银河的庆典将我们非凡的社区汇聚于英格兰曼彻斯特，分享征途荣光，共同展望璀璨未来。

线下参与人数超过 5000 人，线上参与人数多至不计其数。

本次展示的内容包括：Brave New Worlds（Genesis 技术展示）、A Social Universe、Dressed to Kill、Beyond Pyro、《42 中队》序章实机演示、Crafting Your Home、Captains of Industryd 等，以及《星际公民 1.0》开发计划。

From cloudimperiumgames.com

内容来源
robertsspaceindustries.com
starcitizen.tools（CC BY-SA 4.0）
citizenwiki.cn（CC BY-SA 4.0）
lapernum.site

MADE BY THE COMMUNITY

With Star Citizen, we are redefining the epic space sim, and setting new standards in transparency and engagement by involving our players in every stage of the game's development.

"We craft universes of unprecedented magnitude
Pushing boundaries in immersive storytelling
We are creating the games that we want to play"
-- Cloud Imperium