

Jason Orr

Inhaltsverzeichnis

- [1 Werdegang](#)
 - [1.1 Kindheit und Jugend](#)
 - [1.2 E-Sport-Karriere](#)
 - [1.3 Sternenflottenlaufbahn](#)
 - [1.4 Dienstakte](#)
 - [1.5 Besondere Merkmale](#)
 - [1.6 Besondere Fähigkeiten](#)
- [2 Sprachen](#)
- [3 Wichtige Papers](#)
 - [3.1 Studium](#)
 - [3.1.1 Sun Tzu im 25. Jahrhundert](#)
 - [3.1.2 Das militärische Genie](#)
 - [3.2 Sternenflottenakademie](#)
 - [3.2.1 Über Ausweichmanöver und überlegene Positionierung \(Abschlussarbeit\)](#)
 - [3.2.2 Für einen Paradigmenwechsel im Schiffsbau](#)
- [4 Persönliches](#)
 - [4.1 Hobbys](#)

Jason Orr ist der selbsternannte erste einer neuen Generation an Sternenflottenoffizieren. Mit zehntausenden von Stunden in virtuellen Raumschlachten mehreren interstellaren Meistertiteln sieht sich Jason als der ideale Taktische Offizier und als Botschafter für die exzessive Nutzung von Computersimulationen zu Trainingszwecken. Zur Zeit dient er als Sicherheitschef & Taktischer Offizier auf der USS Fenrir

» *Computersimulationen sind heutzutage derart realistisch, dass der einzige Unterschied zu einem echten Gefecht darin besteht, dass ich nach nem verlorenen Match mit meinem Team saufen gehen kann.* «

Jason Orr

Spieler Jason Orr

Biografische Informationen

Geburtsort [Erde](#), Grand Rapids, Michigan

Geburtstag 26.3.2372

Akademischer Grad B.A.

Fachgebiete [Taktik](#), Militärgeschichte

Akademieabschluss 2402

Physische Beschreibung

Spezies [Mensch](#)

Geschlecht männlich

Größe 1,68 m

Gewicht 65 kg

Haarfarbe schwarz

Augenfarbe schwarz

Politische Informationen

Zugehörigkeit Sternenflotte

Rang [&refresh=1632238442083](#)

1 Werdegang

- 2398 Beginn Akademie
- 2397 Zweiter VFP-Titel und Rücktritt vom E-Sport
- 2393 Beginn Ära der E-Sport Dominanz dem ersten VFP-Titel
- 2391 Gymnasialer Abschluss und beginn eines (Teilzeit-)Studiums der Militärgeschichte an ???
- 2388 Beginn Profikarriere
- 2372 Geboren

1.1 Kindheit und Jugend

Schon sehr früh wurde bei Jason ein Talent für Mathematik und Logik erkannt und entsprechend gefördert, davon abgesehen erregten seine schulischen Leistungen nirgendwo aufsehen. Und auch wenn Jason im Gymnasium bisweilen wenig Motivation zeigte oder manchmal sogar einschief, weil er die Nacht durch gezockt hatte, bestand er die Abschlussprüfungen mit guten Noten.

1.2 E-Sport-Karriere

Jasons Faszination für E-sport fand wohl ihren Anfang darin, dass ihm Schach zu linear war und er spielen mit Vollständiger Information wenig abgewinnen konnte. Die Mischung aus Reaktionsvermögen, Planung und Improvisation des E-Sports faszinierte ihn seit Kindheit und als er bemerkte, dass er ziemlich gut darin war, wuchsen auch seine Ambitionen.

Nach einigen lokalen und nationalen Events erhielt er einen Platz in einem mittelmässig erfolgreichen Clan namens „Blood Fist“ und startete so mit 16Jahren seine Profikarriere. Trotz des Hypes den Jason als Spieler umgab blieb der grosse Erfolg zunächst aus. Erst als die Position des IGLs (Ingame Leaders) übernahm stieg sein Ranking in die Höhe.

Nach seinem Abitur stieg Jason bei „Blood Fist“ aus und gründete mit Unterstützung von Grössen des E-sports „Thunder Crash“. Das Ziel war es das ultimative Superteam zu formen um die Zakdornische Herrschaft über E-Sports zu brechen. Und so begann die zwei Jahre andauernde Phase mit Mitgleiderwechseln auf der Suche den Besten, die an der Föderationsmeisterschaft 2393 ein Ende fand.

Der hart Er kämpfte Sieg am Finale der Föderationsmeisterschaft gilt unter vielen E-sport Historikern als Auftakt zur „Ära Thunder Crash“ in der der Namensgebende Clan scheinbar unangefochten als bester E-Sports Clan der Föderation gefeiert wurde. Dies Ära dauerte bis zur nächsten Föderationsmeisterschaft 2397 nach der die Mitglieder von Thunder Crash geschlossen ihren Rücktritt vom Profisport bekannt gaben.

Doch hallt die Ära Tunder crash bis heute nach, hat sie doch die Herangehensweise an die Simulation grundlegend revolutioniert.

1.3 Sternenflottenlaufbahn

Im Gegensatz zu den anderen Mitgliedern von Thunder crash, die dem Sport als Trainer, Analytiker oder Kommentator treu geblieben sind entschied sich Jason an den Ort zu gehen von dem er hoffte sein können zu mehr als nur der Unterhaltung der Massen gebrauchen zu können und wurde 2398 an die Akademie der Sternenflotte aufgenommen.

1.4 Dienstakte

- 01.09.2398 (?75665,98) - Aufnahme in die Akademie der Sternenflotte
- 07.07.2402 (?79513,28) - Beförderung zum Ensign
- 07.07.2402 (?79513,28) - Versetzung als Taktischer Offizier auf der USS Verne
- 19.12.2402 (?79965,85) - Versetzung als Sicherheitschef & Taktischer Offizier auf die USS Fenrir.

1.5 Besondere Merkmale

Mit nur 1.68 m Grösse ist Jason wohl einer der kleinsten Sternenflottenoffiziere. Ein Umstand der ihm von Zeit zu Zeit zu schaffen macht, da ihm nicht immer der selbe Respekt entgegengebracht wird wie grösseren Personen.

1.6 Besondere Fähigkeiten

Ob wegen Talent oder Training Jason ist ein strategisches Genie. Er sieht und erschafft sich Optionen wie aus dem nichts, die andere nicht oder erst nach langem Studieren sehen würden. Seine Art Situationen aus einem einzigartigen Blickwinkel zu sehen findet sich auch in seinen Papers von der Sternenflottenakademie wieder.

2 Sprachen

- Föderationsstandard (Muttersprache)
- Zakdorianisch (professionell)
- Klingonisch (fließend)

3 Wichtige Papers

3.1 Studium

3.1.1 Sun Tzu im 25. Jahrhundert

Monografie, beschreibt die Strategeme von Sun Tzu und diskutiert ihre Anwendbarkeit in der Kriegsführung des anbrechenden [25. Jahrhundert](#) und wie trotz der sich immer weiterentwickelnden Technik die Grundlagen der Kriegsführung gleich geblieben sind.

3.1.2 Das militärische Genie

Historische Abhandlung über die Militärischen Genies von Alexander d. Gr bis zu Q'naH und beschreibt wie neu etablierte Technologie oder überlegene Logistik den Kriegsverlauf stärker beeinflusst als die Entscheidungen eines gehypten Generals.

3.2 Sternenflottenakademie

3.2.1 Über Ausweichmanöver und überlegene Positionierung (Abschlussarbeit)

Diskutiert die Sinnlosigkeit von Ausweichmanövern im Zeitalter auf den Mikrometer präziser und überlicht-schnellen Zielerfassungssensoren und argumentiert für die Nutzung der Manövrierbarkeit von Schiffen für die Positionierung relativ zum Ziel.

3.2.2 Für einen Paradigmenwechsel im Schiffsbau

Basierend auf „Über Ausweichmanöver und überlegene Positionierung“ diskutiert dieses Paper neue Prinzipien des Schiffbaus. Spezifisch die nutzbaren Synergien in der Positionierung von Phaserbanken und Torpedoröhren relativ zum Layout vom Schildgitter und zeigt die Schwächen der alten achsenorientierten Schiffbaus auf.

4 Persönliches

4.1 Hobbys

Jason bleibt seinem Spiel weiterhin treu und man findet ihn in der Freizeit oft auf dem Holodeck oder in einer Holo-suite.