



Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 14]



28. August 2015

**VERLEIHUNG DES:** Benefactor-Bandes

Für das Verschenken einer Vielzahl von Subscriber-Artikeln erhalten The_Chaser, RazorFly und MooseOnDaLoose das Benefactor-Band.

26. August 2015

**FIRMEN-GUIDE:** Gold Horizon

Übersetzung: secretTempler

Korrekturlesung: Aeras_Gatherford

23. August 2015

**OBSERVIST DARK:** Spider, Cathcart

Übersetzung: Malu23

Korrekturlesung: Mr_Yoshi

20. August 2015

**BROSCHÜRE:** Aegis Dynamics Redeemer

Übersetzung: Malu23

Korrekturlesung: Mr_Yoshi

Grafische Bearbeitung: Olaf_Jaeger

29. August 2015



ELECTRONIC WARFARE

Design-Artikel über die elektronische Kriegsführung im Spiel. Nicht nur Laser und Raketen können einen Gegner fertigmachen, es gibt auch ein paar andere „schmutzige“ Tricks. Eine Übersetzung des Artikels findet ihr in einer zukünftigen Ausgabe des Kartellboten.

29. August 2015



STAR MARINE: Status Update

Wöchentlicher Status-Report über die Arbeiten am nächsten großen Star Citizen-Modul, Star Marine. Diese Woche mit den Fortschritten am Animationssystem, ein Blick auf die ArcLight-Pistole und zwei kurze Videos über das Personen-Schild und das Devastator-Gewehr.

29. August 2015



WELCOME TO ARCCORP - STAR CITIZEN 1.2 RELEASED

Download anwerfen, Star Citizen Alpha Version 1.2 ist da! Willkommen auf ArcCorp! Die ersten Version des Social Modules, und manche sprechen sogar vom PU, wurde veröffentlicht. Erkundet die erste Landezone des Spiels, viele weitere werden bald folgen... Mehr Informationen natürlich hier im Boten!

28. August 2015



VANGUARDS: And Then There Were Three

Vorstellung und Konzeptverkauf der neuen Aegis Dynamics Vanguard-Varianten, die Vanguard Warden (Basisvariante), die Vanguard Harbinger (elektronische Kriegsführung) und die Vanguard Sentinel (Bomber). Bitte beachtet dazu auch unsere Rubrik: „Die nackten Fakten - Express: Vanguard“ in dieser Ausgabe.

28. August 2015



STAR CITIZEN ON SOCIAL MEDIA!

Artikel über die neuen und bereits bekannten Star Citizen Social Media-Kanäle auf Facebook, Twitter, YouTube und Instagram. Inklusive Links zu mehr als zehn Twitter-Kanälen wichtiger Mitarbeiter von CIG. Start der Aktion: #Imstarcitizen

28. August 2015



STAR CITIZEN AT DRAGONCON!

Das Team von CIG besucht die DragonCON in Atlanta, USA. Sandi Gardiner, David Haddock, Ben Lesnick und David Ladyman sind vor Ort und beantworten eure Fragen zur Zukunft von Star Citizen. Für alle Besucher gibt es noch kleine Gimmicks wie einen Constellation-Anstecker und andere kleine Fan-Artikel.

27. August 2015

58



AROUND THE VERSE: Episode 58

Neue Woche, neue Folge von AtV, die wöchentliche Star Citizen Video-Show. Themen: aktueller Status-Reports aller wichtigen Entwicklerteams, ein Interview mit Alyssa Delhotal, ein Gespräch über die Vanguard-Schiffe mit Gurmukh Bhasin, Ship Shape mit Lisa Ohanian und natürlich die wöchentlichen Rubriken: MVP und der Design Sneak Peek.

26. August 2015



CONGRESS NOW: „AD8-4329 Hearing, Day 33“

Offizieller Fiktion-Artikel aus dem Verse. Im Bericht geht es um eine Abschrift über ein Gespräch, welches zwischen verschiedenen Personen der Admiralität und des Senats geführt wurde. Unter anderem mit Marshall Madrigal und Admiral Rena Colla. In dem Gespräch, welches schnell aus dem Ruder läuft, geht es um den neuen Gesetzentwurf AD8-4329.

26. August 2015

BUGSMASHERS: Episode 9

Neue Video-Episode mit Mark „Bugsmasher“ Abent. Wieder auf der Jagd auf neue Bugs, welche speziell für das Gamescom Event noch behoben werden mussten. Mission erfolgreich: Oder haben wir viele Bugs in der AC 2.0 Demo gesehen?!

25. August 2015

58



MEET THE DEVS: Jermiah Lee

Video-Interview mit Jermiah Lee. Jermiah arbeitet als Charakter-Konzeptgrafiker bei CIG. Im Interview geht es um den Werdegang von Jermiah, seine persönlichen Interessen und natürlich sein Lieblingsschiff in Star Citizen.

24. August 2015

FOR THE CHAIRMAN: Episode 63

Das neue wöchentliche 10 for the * Wer gerade Zeit hat * :-)
Dieses mal wieder mit „The man himself“, Chris Roberts. In dieser Woche geht er unter anderem auf die Fragen ein: Gibt es Weihnachten in SC? Gibt es neue Konzeptverkäufe von Alien-Schiffen und Landfahrzeugen? Wie funktionieren Landezonen?

22. August 2015



STAR MARINE: Status Update

Das wöchentliche Statusupdate über das FPS-Modul (Star Marine). Diese Woche wieder mit den aktuellen Release-Blockern und einem kleinen Preview, wie Waffen „altern“. Ein Blick auf eine brandneue Kastak Devastator und zum Vergleich eine gebrauchte, gealterte Version dieser. Plus ein Mini-Video über das Proxy-System im FPS Modul.

22. August 2015

JUMP POINT:
Now Available

Veröffentlichung des neuen Jump Point-Magazins, Ausgabe 3-08. Zugriff für Spieler mit Subscriber-Status. Themen der Ausgabe: WIP FPS Armor, Kastak Arms, ein Blick hinter die Kulissen: die Produzenten von Star Citizen, das Ferron-System und eine neue Ausgabe von „Brothers in Arms“ (Teil 4).

RMRC 82

20. August 2015

AROUND THE VERSE: Episode 57

Die neue Ausgabe von Around the Verse, dem wöchentlichen Videoformat über die Entwicklung von Star Citizen. Diese Woche wieder mit Ben und Sandi als Moderatoren-Duo! Themen der Ausgabe: Video vom Intel Developer Forum (mit Chris Roberts), Status-Report der einzelnen Entwicklungsteams, Interview mit Jeremiah Lee, ein Gespräch über die Helme im Spiel und die wöchentlichen Rubriken: SHIP SHAPE, MVP und Art Sneak Peek.



19. August 2015

P-52



WIP: The Merlin

Work in Progress-Artikel über die Entstehung der P-52 Merlin. Die gezeigten Konzeptgrafiken und Texte wurden aus einer früheren Ausgabe des Jump Point-Magazins übernommen.

19. August 2015

PLAIN TRUTH: Galactic Aid

Offizieller Fiction-Artikel über die Arbeit von Parker Terrell, immer auf der Suche nach der Wahrheit. Er führt ein Interview mit Janis Takats, einem ehemaligen Journalisten der „Terra Gazette“.



18. August 2015

MEET THE DEVS: Ben Lesnick

Wöchentliche Video-Rubrik mit James Pugh. James führt in dieser Ausgabe ein Interview mit dem Community Manager Ben Lesnick. Ben ist bekannt für seine Arbeit in den Star Citizen-Foren und als Moderator der wöchentlichen Video-Show: Around the Verse.



JAMES PUGH

17. August 2015

10 FOR THE PRODUCERS:
Episode 11

Die neue Folge von „10 for the Wer gerade Zeit hat“. :-)
Zehn Fragen an die Produzenten Darian Vorlick und Lisa Ohanian. In dieser Ausgabe mit Fragen zu den Themen: Veröffentlichungstermine von Updates, wie viele Entwickler an einem Schiff arbeiten, die Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Entwicklungsstudios und weitere sieben Fragen direkt aus der Subscriber-Community.



Welcome
ArcCorp

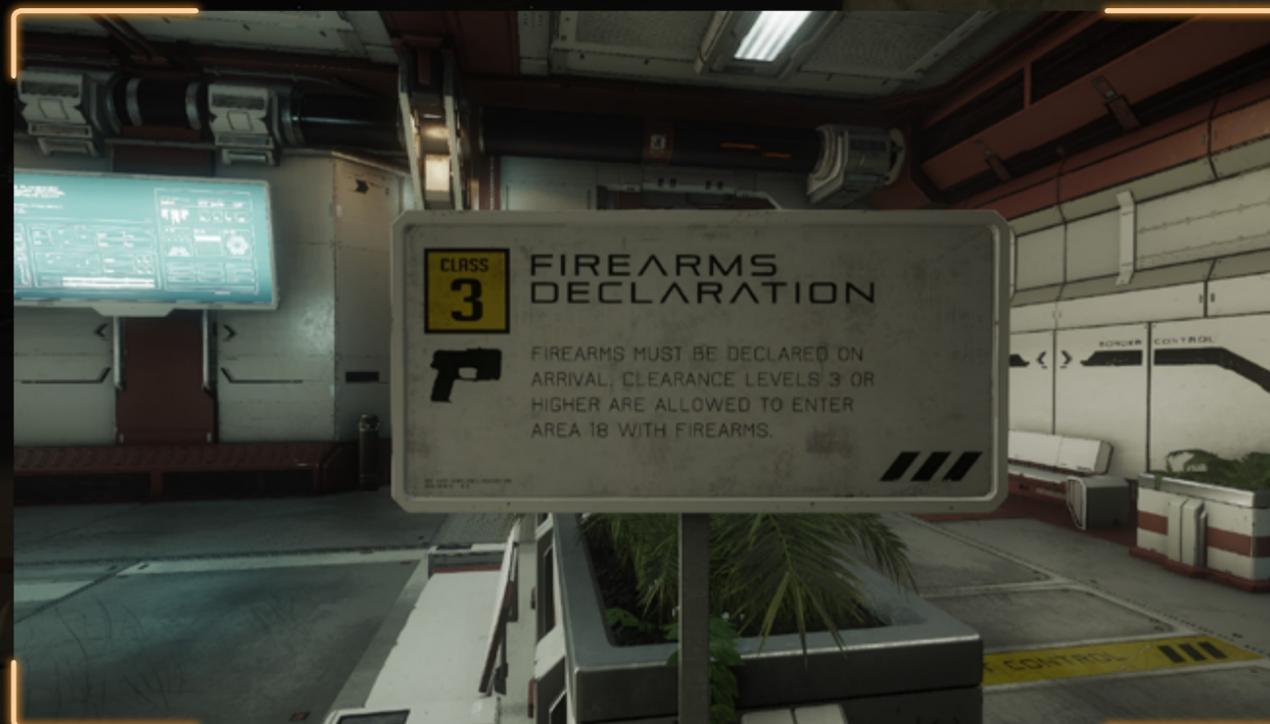


TRÄNEN AUS DEN AUGEN WISCHEN...
ES HAT LANGE GEDAURT, ABER
NUN IST ES ENDLICH DA, DER ERSTE
SCHRITT IN DAS PU: STAR CITIZEN
ALPHA VERSION 1.2 (SOCIAL MODULE).

WILLKOMMEN AUF STANTON III!

Nach den bereits veröffentlichten Modulen (Hangar und Arena Commander) folgt nun der nächste Schritt in eine hoffentlich glorreiche Zukunft, das Social Module. Aber was ist das „Social Module“ überhaupt?

In der Vergangenheit hatten wir bereits die Möglichkeit, unseren Hangar zu besuchen und unsere Schiffe zu bestaunen. Dann folgte der Arena Commander, der uns das erste Mal erlaube, alleine oder im Team das All unsicher zu machen. Nun folgt die erste große Erweiterung des Hangar-Moduls. Wir dürfen das erste Mal auf einem Planeten (Stanton III) den Schritt „vor die Tür“ machen. Dazu findet ihr in jedem Hangar einen Aufzug, der euch in den Landebereich von ArcCorp entlässt, speziell in das Gebiet Area 18. Und hier werdet ihr nicht nur mit eurem MobiGlas rumspielen (OK, noch extrem eingeschränkt), sondern ebenso andere Spieler außerhalb des Cockpits sehen und mit ihnen interagieren können.



WAS BIETET UNS DAS NEUE MODUL?

- Chat-Funktion
- Erste Emotes (tanz Baby, tanz)
- Besucht erste Geschäfte wie „Cubby Blast“ (ein lokales Waffengeschäft) oder „Astro Armada“, für einen schönen Blick auf eine brandneue M50. Macht die G-Loc Bar unsicher und begeben euch auf die Tanzfläche, oder besucht das berühmte „Dumpers' Depot“ für Schrott und andere Dinge, geöffnet rund um die Uhr.

Und wenn euch das alles zu viel wird, besucht das Krankenhaus, um die Kinnlade wieder nach oben zu bekommen.

Ach ihr wollt arbeiten? Dann schnell in den „Jobwell“, die zukünftige Anlaufstelle für Aufträge aller Art. Ein Blick aus dem Fenster ist empfehlenswert, denn hier seht ihr eine brandneue und verbesserte Constellation (bald in eurem Hangar, wenn ihr denn eine habt).

Aber Vorsicht, auch ArcCorp hat dunklen Gassen und Wege... Man sollte immer seinen Blaster bereithaben, wenn ein paar dunkle Gestalten auf euch zukommen. Sind hier etwa Halsabschneider und Taschendiebe unterwegs?

Aber wie so oft sagen Bilder mehr als tausende Worte, die 30 GB Download dauern heute aber auch wirklich wieder soooo lange...

/// AUTOR: ROHAL

Designpost



STAR GUIDE TO THE EC ECONOMY CITIZEN



IN FOLGENDEM DESIGNPOST MÖCHTEN WIR EUCH DIE ÖKONOMIE VON STAR CITIZEN NÄHERBRINGEN. BITTE BEACHTET ABER, DASS DIE VORHANDENEN INFORMATIONEN BEREITS MITTE 2013 VERÖFFENTLICHT WURDEN UND SIE VORLÄUFIGER NATUR SIND. WIE AUCH GERNE GESCHRIEBEN WIRD: WORK IN PROGRESS! DIESER TEXT IST EINE FREIE ÜBERSETZUNG DES ENGLISCHEN ORIGINALTEXTES, WELCHEN IHR HIER LESEN KÖNNT. DER TEXT WURDE AN MANCHEN STELLEN DURCH EIGENE ANMERKUNGEN, ZUR BESSEREN VERSTÄNDLICHKEIT, ERWEITERT UND AN MANCHEN STELLEN ETWAS GEKÜRZT.

ERKLIMME DIE LEITER

Tony wurde in sehr bescheidenen Verhältnissen im Sternensystem Ellis geboren. Er lebte davon, mit seiner alten Aurora Clipper Erze für seinen Vater zu transportieren, der ein Bergwerksbetrieb leitete. Der Tag, an dem er es schaffte, in das Kiel-System zu springen und sich eine glänzende, neue Freelancer bei Musashi zu kaufen, war der stolzeste Tag seines jungen Lebens. Von dort an fand er Spaß daran, die großen Handelsrouten entlangzufliegen, dabei immer größere und wertvollere Fracht zu transportieren und sich damit einen Namen bei der Händlergilde zu machen. Je länger seine Flüge waren, desto besser für ihn, er lernte das Universum kennen und verdiente sich dabei seinen Lebensunterhalt.

Innerhalb von drei Jahren besaßen er und eine Gruppe von Freunden zwei Starfarer, zwei Caterpillar (für die etwas unsicheren Systeme) und eine Constellation (leider mit leichten Gebrauchsspuren). Er hatte bereits gute Kontakte in insgesamt siebzehn Sternensystemen geknüpft. Da ihm das nicht genug war, gründete er mit sieben weiteren Freunden die Anvil and Forge Bergbaugesellschaft und begann mit dieser erste Bergbauoperationen durchzuführen. Schlussendlich erwarb A&F eine eigene Erz-Raffinerie, um die Kosten, ihre Erze an den Markt zu bringen, zu senken. Aber Tony träumte bereits von der Produktion eigener Metalllegierungen und weiterer Komponenten, um die großen Waffenhersteller in der Galaxis zu versorgen.

Alles ist möglich ... nur die Sterne sind die Grenze.

DIE ÖKONOMIE

Eine der häufigsten Fragen, welche von den Spielern zu Star Citizen gestellt wird, ist die nach der Funktionsweise der Ökonomie der Spielwelt. Heute möchten wir euch einen kleinen Einblick in

dieses System geben, welches das Spiel nicht nur bereichern und die Immersion fördern wird, sondern dem Spieler vor allen Dingen Spaß bereiten soll.

Im Grunde seines Herzens ist Star Citizen eine riesige, lebendige Welt, welche eine bemerkenswert detaillierte Raumkampfsimulation mit einem tiefgreifenden Wirtschaftssystem eines viele Sternensysteme umspannenden Imperiums verbindet. Wie ein menschliches Herz oder auch eine große Maschine muss das Ganze gepflegt und zusammengehalten werden. Wir wollten deswegen etwas Licht auf jenen Motor werfen, der die Wirtschaft von Star Citizen am Laufen hält.

DIE MASCHINERIE DER WIRTSCHAFT

Um eine relativ stabile Wirtschaft zu erzeugen, die dennoch durch Spieler und deren Handlungen beeinflusst werden kann, wird die Ökonomie von Star Citizen so aufgebaut, dass sie Millionen von Individuen (ob Spieler oder NPCs) repräsentiert. Diese Arbeiten zusammen, um Rohstoffe und Produkte von einem Ende der Galaxis an das andere zu bringen. Aber das ist nur ein Teil der Aufgaben in der Wirtschaft!

Minenarbeiter und andere Rohstoffsammler fördern die Ressourcen aus verschiedenen Quellen wie Minen, Asteroiden und sonstigen An- und Abbaugebieten. Händler transportieren diese Rohstoffe an andere Orte, wo sie weiterverarbeitet werden. Jäger-Piloten verdienen sich ihre Credits, indem sie die Frachtlinien und die darauf fliegenden Schiffe vor Überfällen und anderen Gefahren schützen. Dagegen versuchen Piraten und Freibeuter genau das Gegenteil, nämlich die Waren für den eigenen Profit zu erbeuten. Raffinerien veredeln die Rohstoffe und Fabriken verarbeiten deren Erzeugnisse zu Produkten, die im gesamten Universum nachgefragt werden.

Die Preise im Spiel sind keine Fixpreise. Eine Raffinerie wird die veredelten Waren nicht immer zum gleichen Preis verkaufen können, das Angebot und die Nachfrage regeln den Preis. Wo werden die Waren benötigt? Welche Mengen wurden bereits zum betreffenden Ort transportiert? Gibt es einen Mangel oder einen Überfluss der Waren? Es gibt viele Faktoren, die sich auf den Preis auswirken.

Weil sich das Wirtschaftssystem aus der gesamten Bevölkerung zusammensetzen wird (Spieler und NPCs, die sich in einem Faktor von ca. 1:9 bewegen (1 Spieler auf 9 NPCs)), wird das System auch primär von der KI bzw. den NPCs selbst aufrechterhalten. Findet sich kein Spieler, um eine wichtige Fracht in ein System zu liefern, so wird sich ein NPC dafür finden. Auch weitere Abhängigkeiten, wie eine Eskorte für einen Händler, können von den NPCs ausgeführt werden, wenn sich keine Spieler für diese Aufgabe finden.

Auch die Veredelung von Rohstoffen und die Herstellung von fertigen Gütern werden von NPCs durchgeführt, obwohl es den Spielern ebenso möglich sein wird, selbst eine Raffinerie oder andere Produktionsstätten zu betreiben. Auch der Abbau von Ressourcen ist von Seiten der Spieler möglich. Das ganze System ist aber darauf ausgelegt, dass die Wirtschaft keine Spieler benötigt, um funktionstüchtig zu sein.

KNOTENPUNKTE DER WIRTSCHAFT

Das Spieluniversum besteht aus tausenden von Knotenpunkten, welche die Wirtschaft darstellen. Ein Knotenpunkt ist ein abstraktes Gebilde, welches verschiedene Güter aus unterschiedlichen Quellen benötigt, um diese in andere Güter weiterzuverarbeiten. Es gibt kleine, grundlegende Knotenpunkte, welche sich zu größeren Knotenpunktgruppen zusammenschließen. Wenn diese

Knoten zusammenarbeiten, können sie einen Teil ihres Geschäftes in sich geschlossen, also eigenständig, handhaben, während sie für andere Teile externe Hilfe benötigen. Ob diese Hilfe, also die Anlieferung von benötigten Waren, nun vom Spieler geleistet wird oder von einem NPC, ist für die Wirtschaft erst einmal nicht von Bedeutung, so lange die Lieferung in einem überschaubaren Zeitrahmen erfolgt.

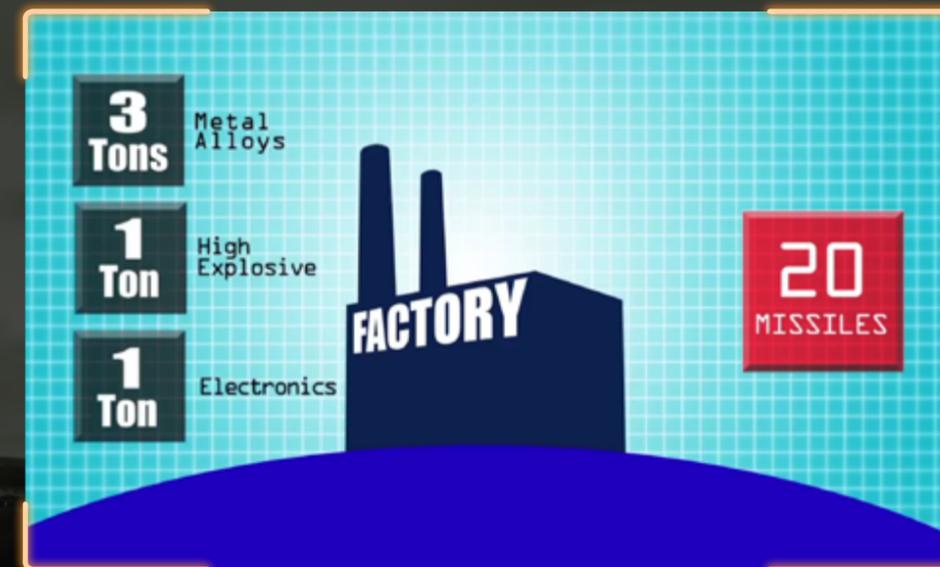
OK, langsam mit den Pferden, her mit einem Beispiel:

Eine Waffenschmiede als Knotenpunkt benötigt Ressourcen, die sie selbst nicht produzieren kann. Damit eine Waffenschmiede einen neuen Laser herstellen kann, werden verschiedene Erze, Energie, Kristalle und weitere Komponenten benötigt. Sind diese Komponenten/Waren vorhanden, so produziert der Waffenfabrik-Knotenpunkt die Ware „Laser“, um diese dann wiederum an Dritt-Knotenpunkte zu liefern bzw. liefern zu lassen. Das könnte z.B. ein Knotenpunkt wie die Roberts Space Industries-Schiffswerft sein. Fehlt der Input, also etwa die benötigten Erze, fährt der Knotenpunkt die Produktion herunter und RSI bekommt eben keinen Laser für seine Schiffe. Chris ist nicht erfreut!

Kommen wir zur nackten Theorie dieser Knotenpunkte. Jeder Knotenpunkt besteht aus mehreren Teilen:

KNOTENPUNKT-INPUTS

Inputs sind die Dinge, die ein Knotenpunkt benötigt, um funktionieren zu können. Ist zu wenig einer benötigten Ware vorhanden, wird die Produktivität des Knotenpunktes darunter leiden und die Preise werden sich entsprechend verändern.



KNOTENPUNKT-SPEICHER

Der Speicher des Knotenpunkts bestimmt die Menge an Waren, welche auf Lager gehalten werden kann. Ist das Lager für eine bestimmte, für die Produktion benötigte Ware voll, wird der Knotenpunkt diese so lange nicht mehr nachfragen, bis sich die Mengen verringert haben. Auf der anderen Seite, wenn einem Knotenpunkt eine benötigte Ware ausgeht, wird er die Preise erhöhen und zusätzlich Missionen generieren, um den Mangel auszugleichen.

Auch die hergestellten und verarbeiteten Güter benötigen Lagerplatz, bis diese verkauft bzw. abtransportiert werden können. Kann der Knotenpunkt die Güter nicht verkaufen bzw. abtransportieren, weil sich keine Abnehmer finden, werden Produktion und Preise verringert, bis die Nachfrage ausreichend angestiegen ist. „*Alles muss raus, Räumungsverkauf mit 30% Rabatt.*“ Falls zu wenige Waren eingelagert sind, werden die Preise ansteigen, bis die Produktion aufgeholt hat.

Natürlich wird es die Möglichkeit geben, die Speicherkapazität für eingehende und ausgehende Komponenten zu erweitern.

DIE VERARBEITUNGSKAPAZITÄT EINES KNOTENPUNKTES

Die Verarbeitungskapazität eines Knotenpunktes hängt von der Anzahl der Arbeiter, ihrer momentanen Arbeitsmoral und der Qualität der vorhandenen Verarbeitungsmaschinen ab. Mit einem Hammer und Amboss stellt man keine Laserwaffe her! Der Knotenpunkt kann im Zuge seines Wachstums existierende Ausrüstung verbessern oder zusätzliche Ausrüstung bzw. Werkshallen anschaffen, um eine höhere Produktion zu erreichen.

KNOTENPUNKT-OUTPUT

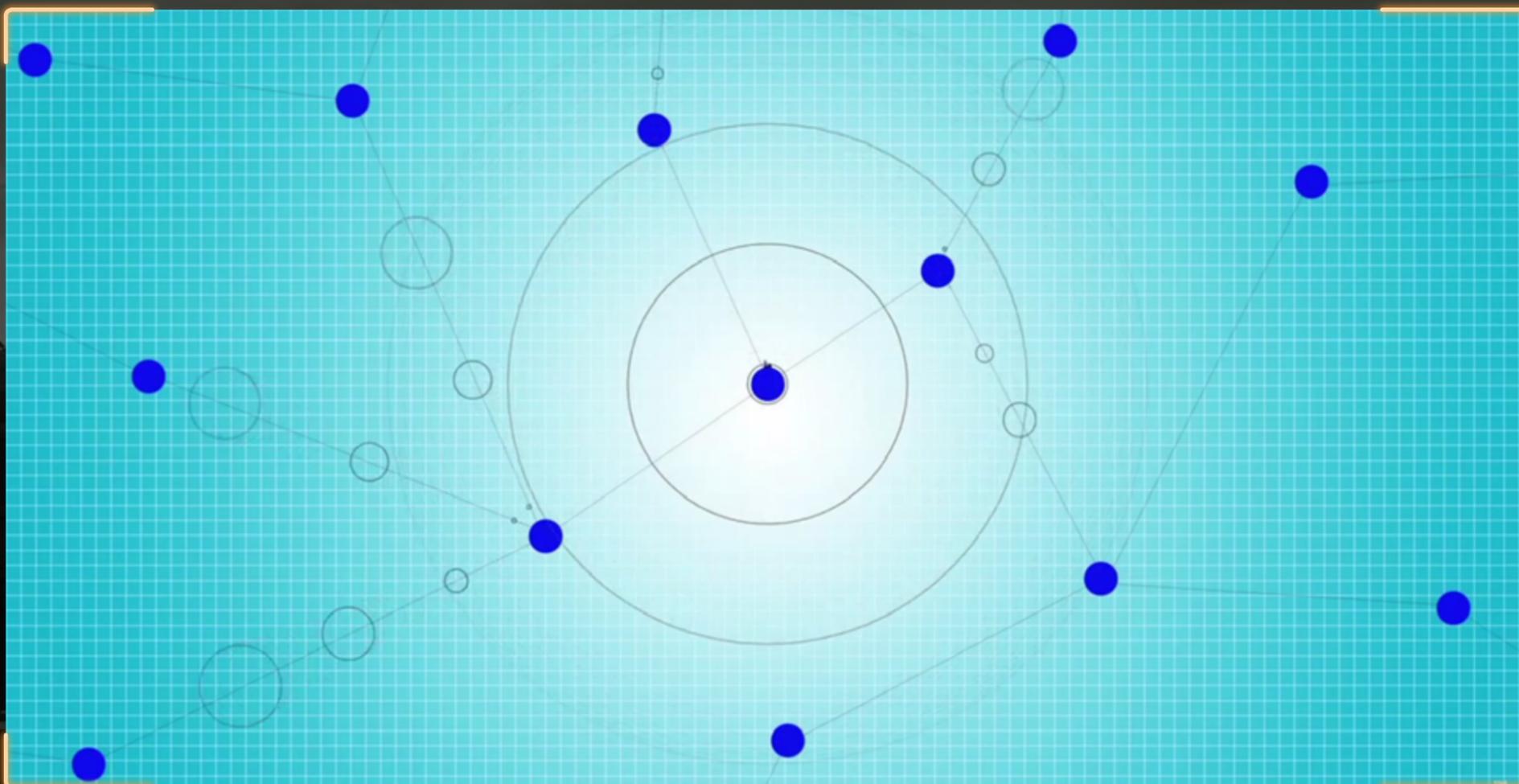
Wenn ein Knotenpunkt ausreichend Rohmaterialien hat, produziert er seine Waren gemäß seiner Verarbeitungskapazität. Diese Waren werden dann im Warenhaus gelagert, bis sie abtransportiert werden können. Die Gleichung für die Produktion eines Knotenpunktes wird in etwa so aussehen:

- Produktion per Zyklus [P] = die Anzahl von Einheiten, die per "Tick" der Wirtschaft hergestellt werden
- Arbeitermoral [M] = Anzahl der Arbeiter / benötigte Arbeiter * Moral (%)

- Ausrüstungsprozentanteil [E] = Größe der Fabrik * (Qualität der Ausrüstung / maximale Qualität)
- Materialkoeffizient [MC] = minimaler Prozentanteil, der von allen benötigten Konstruktionseinheiten verfügbar ist
- Produktion (Knotenpunkt-Output) = $M * E * MC$

KNOTENPUNKT-TYPEN

Während es viele verschiedene Arten von Knotenpunkten im Spiel gibt, gibt es nur eine begrenzte Anzahl grundlegender Knotenpunkte. Welche das sind, könnt ihr euch auf den folgenden Seiten ansehen.



Designpost

Knotenpunkt-Typ	Benötigt	Produziert	Beispiele
Bevölkerung	Lebensmittel, Wasser, Baumaterialien, medizinische Versorgungsgüter	Arbeiter	Städte, Raumstationen, kleine Forschungsaußenposten: überall, wo Menschen leben oder arbeiten
Training	Arbeiter, Schiffe und Bauteile, Baumaterialien	Piloten, Marineinfanteristen, Soldaten	Ausbildungslager auf McArthur oder Killian
Unterhaltung	Geld, Schmuggelware, Luxusgüter	Erhöhte Arbeitsmoral	Casino (legal oder illegal), Juwelier
Reparatur	Arbeiter, Maschinen, Geld, Kraftstoff, Ersatzteile, Munition, Raketen, Schiffsupgrades	Repariert Schiffe	Landeplätze oder Garagen auf Planeten, Deck von Bengal-Trägern
Rohmaterialien	Arbeiter, Maschinen	Rohstoffe (Holz, Stein, Getreide, Wasser usw.)	Eisenerzmine, Holzfällerlager, Wasserplanet
Raffinerie	Arbeiter, Maschinen, Rohstoffe	Veredelte Ressourcen	Stahlwerk, Wasseraufbereitungsanlage, Sägewerk
Fertigung	Arbeiter, Maschinen, veredelte Ressourcen und/oder Rohstoffe	Gefertigte Waren (Stufe 1)	Fabriken für einfache Maschinenbauteile wie Rumpflplatten, Cockpit-Polymere oder Schiffstreibstoff
Fortschrittliche Fertigung	Arbeiter, Maschinen, jede Art von Ressourcen oder gefertigten Waren	Gefertigte Waren (Stufe 2)	Elektronische Komponenten, Munition, Prozessoren
Komponentenherstellung	Arbeiter, Maschinen, jede Art von Ressourcen oder gefertigten Waren	Gefertigte Waren (Stufe 3)	Elektronische Komponenten, Munition, Prozessoren
Montageband	Arbeiter, Maschinen, jede Art von Ressourcen oder gefertigten Waren	Produkte	Montageband für Schiffe, Waffen, Raketen usw.
Weiterverkäufer	Geld, gefertigte Waren, Ressourcen	Bidirektional	Schiffshändler, Bedarfsladen, Schrottplatz
Transport	Geld, gefertigte Waren, Ressourcen	Bidirektional	Warenhäuser und Speditionen, welche Waren von einem Ort/Klienten zum anderen transportieren
Kommunikation	Informationspakete	Bidirektional	Kommunikationssatelliten und Nachrichtendronen

Tabelle 1.0 – Knotenpunkt-Typen

Ein einfaches Beispiel für die Verbindungen von Knotenpunkten:

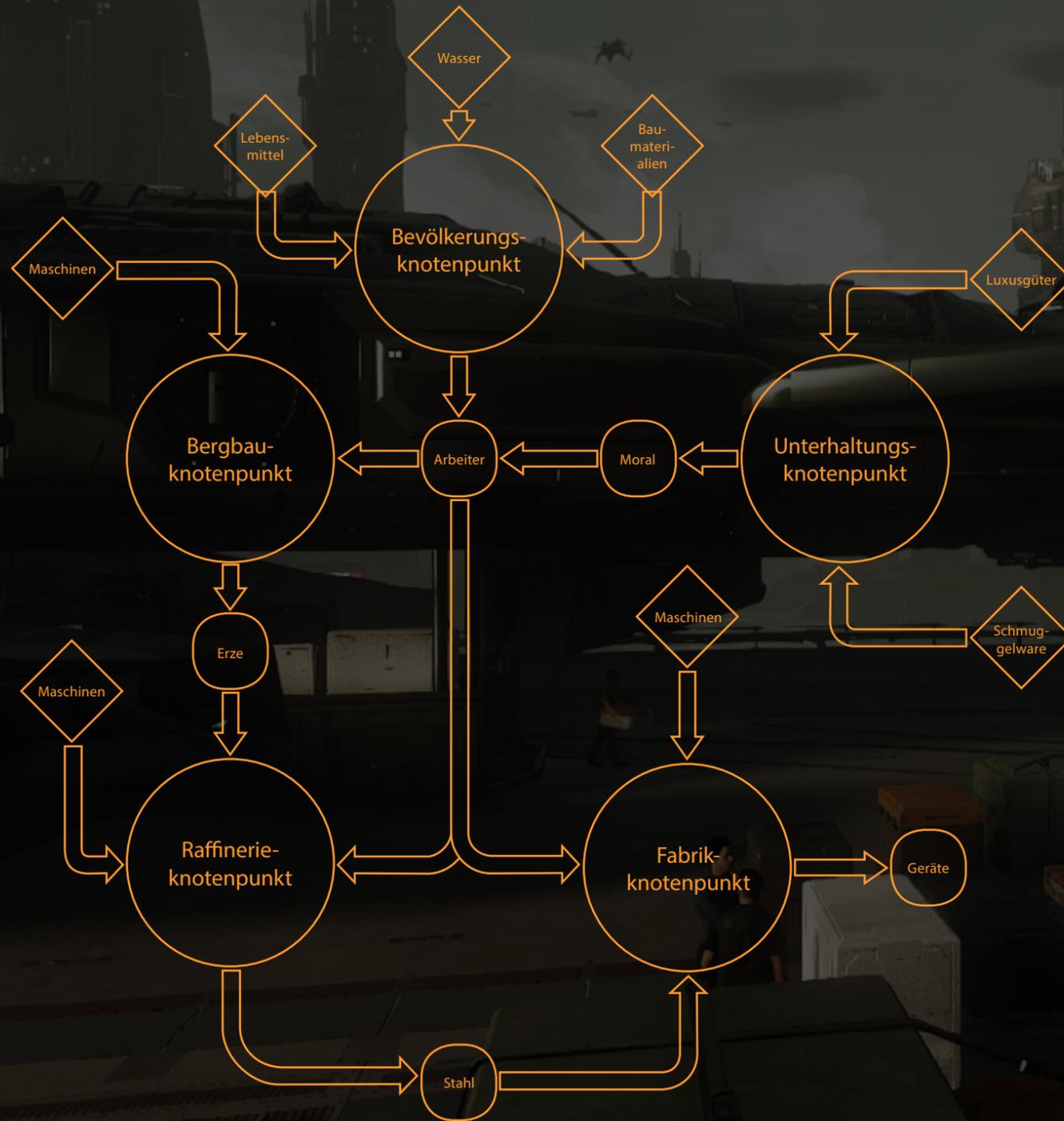


Abbildung 1.0: Wirtschaftsmodell-Beispiel für die Herstellung von Geräten.

Kommen wir zum Ziel der meisten Produktionsketten: der Spieler oder NPC selbst. Alle Personen werden zu Bevölkerungsknotenpunkten zusammenfasst. Diese Knoten haben einen Bedarf an den verschiedenen Gütern, die im Spiel hergestellt werden. Damit der Verwaltungsaufwand der Knoten nicht überhandnimmt, besitzen Produktionsknoten keinen eigenen Bevölkerungsknoten. Die Arbeiter sind Teil eines Bevölkerungsknotenpunktes, in den der Produktionsknoten integriert ist. Eine Waffenfabrik muss sich also nicht um die Grundbedürfnisse seiner Arbeiter, wie deren Ernährung, kümmern.

Wenn sich eine Gruppe von Siedlern auf einem bisher unbewohnten Planeten niederlässt, wird zuerst ein Bevölkerungsknotenpunkt erstellt. Jeder Planet besitzt wenigstens diese drei Knotenpunkte: Bevölkerung, Unterhaltung und Landung. Dazu kommen, je nach Ort, weitere Knoten, wie etwa für Rohstoffe, Verarbeitung und Herstellung. Einige Planeten werden nur eine einzige Knotenpunktgruppe haben, während andere mehrere solcher Gruppen an verschiedenen Orten verteilt besitzen werden, die auch deutlich größer sein können. In seiner Gesamtheit kann ein Planet auch als ein einzelner Makro-Knotenpunkt betrachtet werden, da er bestimmte Ressourcen benötigt und andere Ressourcen zum Kauf anbietet.

Wenn die Menschen glücklich und produktiv sind, wird der Bevölkerungsknotenpunkt wachsen und weitere Produktionsknotenpunkte integrieren, um die zusätzlichen Arbeitskräfte zu nutzen. Wenn eine blühende Kolonie ihre Produktion erhöhen muss, sowohl um die eigenen Bedürfnisse zu befriedigen als auch um den Handel auszuweiten, wird möglicherweise ein tüchtiger Unternehmer sich dazu entschließen, auf einem Stück Land ein Casino zu errichten, um die Arbeitsmoral seiner Arbeiter zu erhöhen.

DIE PRODUKTIONSKETTE

Das obere Beispiel ist stark vereinfacht. Die Produktionsketten im Spiel sind weitaus komplexer. Man kann nicht einfach aus einem Stück Erz ein Raumschiff herstellen. Viele Schritte und viele Akteure werden benötigt, um eine einzelne Aurora zu produzieren. Eine Vielzahl an Rohstoffen und Gütern müssen in die von der Fabrik benötigten Materialien umgewandelt werden, damit diese den Rumpf, das Cockpit, die Elektronik, das HUD, die Sitze und andere Komponenten des Schiffes herstellen kann. Währenddessen produzieren weitere Hersteller die Kanonen und Raketen, die an das fertige Schiff angebracht werden.

Es gibt nicht unendlich Nachschub an gefertigten Waren. Hat eine Raketenfabrik plötzlich einen Mangel an benötigten Komponenten, könnten Eskortten, welche die Fabrik anfliegen, nachdem sie ein ausgedehntes Feuergefacht hinter sich gebracht haben und nun ihren Vorrat an Raketen auffüllen möchten, sehr hohe Preise vorfinden oder möglicherweise gar vor leeren Lagern stehen. Auch deswegen kann die Bereitstellung von den größten und komplexesten Produkten sehr viel Zeit in Anspruch nehmen. Wenn Aegis Dynamics einen Monat benötigt, um eine Idris zu produzieren und es einen Ansturm auf Fregatten gibt, kann es sein, dass ihr sehr lange darauf warten müsst, euer neues Schiff von der Werft abzuholen.

In der folgenden Grafik findet ihr dafür ein Beispiel:

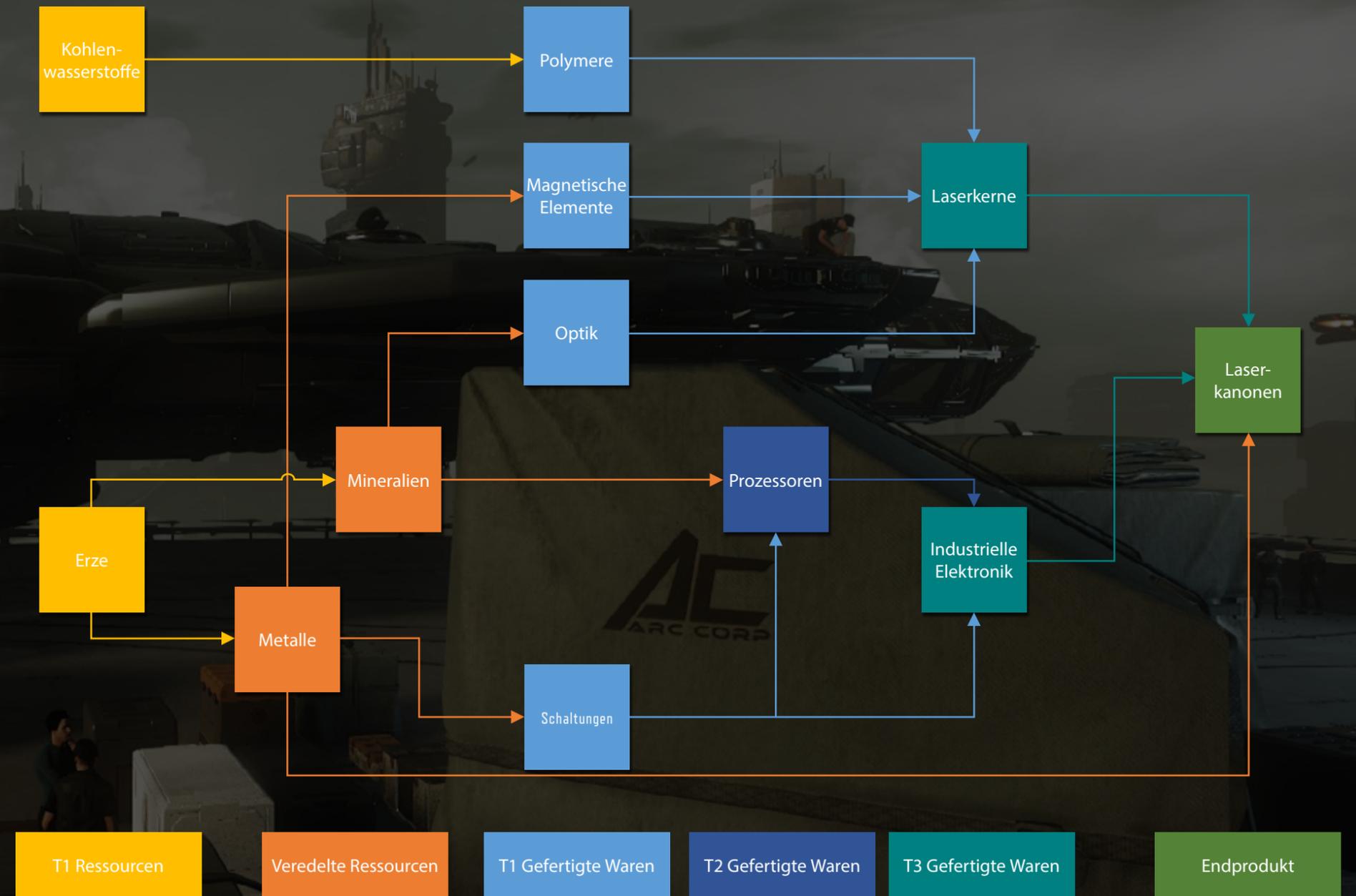


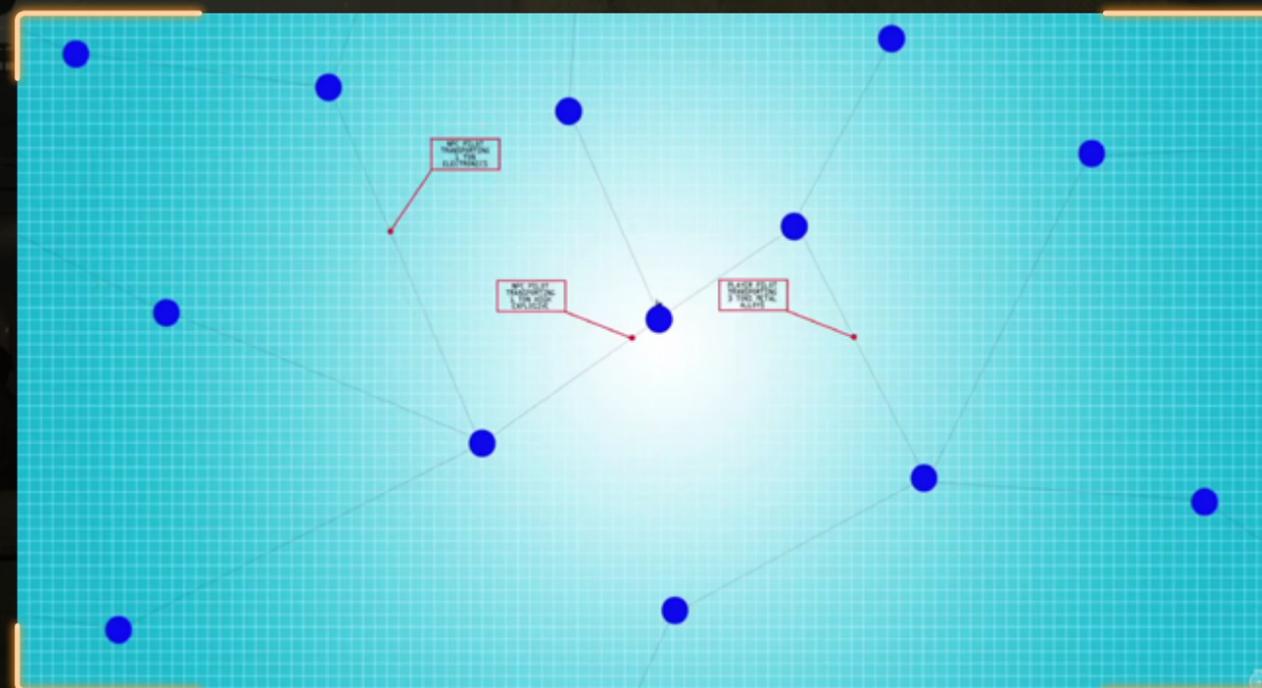
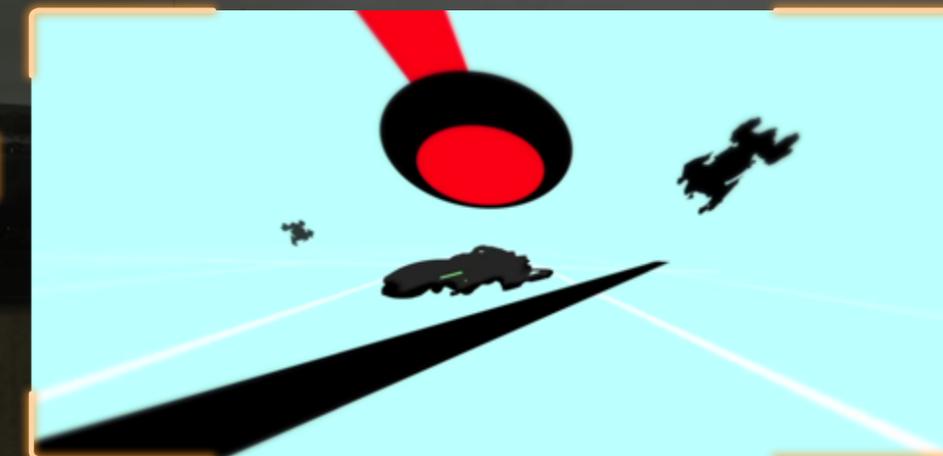
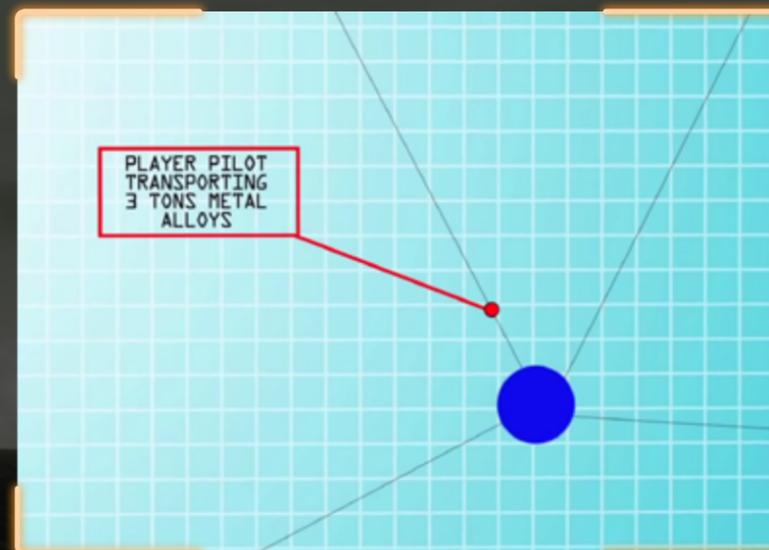
Abbildung 1.1: Die Herstellung einer Laserkanone

Da die Wirtschaft, wie oben beschrieben, nicht nur auf den Spielern beruht, sondern auch NPCs eine große Rolle spielen, sollten diese Engpässe zwar vorhanden sein, aber nie zum kompletten Stillstand mancher Produktionsketten führen. „Nö, Raketen sind aus, kommen Sie in zwei Monaten wieder.“

DEN RESSOURCENFLUSS AM LAUFEN HALTEN

Stark bevölkerte Systeme (mit sehr vielen Knotenpunkten) werden oft einen sehr gleichbleibenden Ressourcenbedarf haben sowie fast gleichbleibende Exporte. Systeme, welche die Bedürfnisse eines anderen abdecken, können feste Handelsrouten etablieren und regelmäßige Transportmissionen für Spieler und NPCs anbieten, um ihre Güter weiterzuverkaufen bzw. ihren eigenen Bedarf zu decken. Führen diese Transportmissionen durch ein unsicheres Gebiet, werden deren Routen vom System abgeändert oder es werden Eskortmissionen für den Transport angeboten. Der Spieler kann nun diese Missionen übernehmen, Gesetz dem Fall, er ist bei den jeweiligen Unternehmen oder Organisationen wohlbekannt.

Kommt es aber dennoch dazu, dass die Warenketten stocken, werden Güter nur noch in limitierten Stückzahlen zu bekommen sein. Bei lange bestehenden und regelmäßig verwendeten Handelsrouten wird eine solche Knappheit eher selten auftreten. Als Beispiel nehmen wir die Handelsrouten, die wichtige Zentralgebiete versorgen, wie die Erde selbst. Für diese Systeme sind so viele etablierte Versorgungsrouten vorhanden, die dazu führen, dass es nur sehr selten zu Engpässen kommen wird. Im Gegenzug können gerade neue Handelsrouten zu weniger bekannten und unsicheren Orten schnell ins Stocken geraten.





Bei einer kurzfristigen Knappheit wichtiger Ressourcen wird das Spielsystem einzelne Missionen nach dem Prinzip: „Wer zuerst kommt...“ generieren. Ähnliche Missionen werden generiert, wenn etwa ein Planet eine Veränderung der lokalen Verhältnisse erfährt, wie Dürren, Unruhen oder andere Ereignisse, welche die Fähigkeit der Welt beeinträchtigen, ihre Grundbedürfnisse zu befriedigen. Welchen Weg die Spieler auch wählen, es wird immer Orte für große und kleine Händler geben, sich ihren Lebensunterhalt im Star Citizen-Universum zu verdienen.

WIE MAN SICH EINEN NAMEN ALS INDUSTRIEGIGANT VERDIENT

Selbst Spieler mit einem bescheidenen Startkapital können mit der Zeit ein gigantisches Handelsimperium begründen. Beginnend mit kleinen Transportaufträgen, können sie ihr Vermögen vergrößern, sich größere Schiffe zulegen, sich einen guten Ruf bei den größten Unternehmen erarbeiten und schließlich eigene Handelsrouten etablieren, welche die gesamte Galaxis umspannen.

Spieler oder Organisationen mit genügend Einfluss und natürlich ausreichend Credits in der Tasche, können individuelle Produktionsknotenpunkte kontrollieren und letztendlich ein Industrieimperium aufbauen. Besonders aggressive Unternehmer können versuchen, über ganze Sektionen von Handelsketten die Kontrolle zu erlangen und dann ihre eigenen Waren zu produzieren, welche sie auf dem freien Markt veräußern. Das heißt, falls sie für genügend Nachschub an Ressourcen sorgen können. Aber Achtung, etablierte Großkonzerne und Organisationen sind nicht gerade glücklich darüber, einen Teil vom Kuchen zu verlieren.

Wenn ihr eine Mine oder Fabrik betreibt, werdet ihr euch um mehr kümmern müssen als die Rohstoffe, die benötigt werden. Wenn euer Produktionsknotenpunkt die Produktion zurückfährt, weil er nicht über genügend Arbeiter verfügt oder deren Arbeitsmoral im Keller ist, werdet ihr den lokalen Bevölkerungsknotenpunkt unterstützen müssen oder sicherstellen, dass es genügend Unterhaltungsknotenpunkte gibt, um eure Arbeiter glücklich und produktiv zu halten.

Sorge immer dafür, dass deine eigenen Knotenpunkte mit ausreichend Waren versorgt werden und Sorge ebenso dafür, dass alle Knotenpunkte, von denen du abhängig bist, gut dastehen. Auch die kleinen Zahnräder greifen ineinander, es ist immer eine Herausforderung alles am Laufen zu halten.

WAS SPRINGT FÜR MICH DABEI RAUS?

Das Star Citizen-Wirtschaftssystem zu kreieren ist eine große Herausforderung. Zusätzlich zur Entwicklung einer umfangreichen Simulation des Kampfes in den Raumschiffen oder zu Fuß bauen wir ein umfassendes System für die Wirtschaft des Spiels. Wir geben den Spielern die Möglichkeit, so viel (oder so wenig) sie möchten am Wirtschaftskreislauf teilzunehmen. Im Zuge der Entdeckung neuer Welten, der Geburt von Kolonien und neuer Städte an den Grenzen des Imperiums wird jeder Spieler sich nach seinen Vorstellungen in die Handelskette einklinken können. In dieser Simulation der Wirtschaft soll der Spieler immer Teil des Ganzen sein, ob nun als reiner Konsument oder auch als eigener Antrieb für die Wirtschaft des Universums. Die Wahl liegt bei euch!

Den Designpost: Die Star Citizen-Ökonomie könnt ihr ebenso auf unserer [Webseite](#) finden.

/// ÜBERSETZUNG: ROHAL

Designpost



Die
nackten
Fakten

**DIESE WOCHE IN „DIE NACKTEN FAKTEN“:
DIE BANU MERCHANTMAN. BEI DIESEM
SCHIFF HANDELT ES SICH UM EIN VON DEN
BANU ENTWICKELTES TRANSPORT- UND
HANDELSRAUMSCHIFF. DIE BANU WAREN IMMER
ALS DIE SPEZIES DER HÄNDLER BEKANNT UND
DAS SCHIFF SCHREIT NUR SO HERAUS: HIER GIBT
ES FEINE WAREN ZU KAUFEN!**

OFFIZIELLE KURZBESCHREIBUNG DES SCHIFFES

Die Banu sind für ihr kaufmännisches Geschick berühmte Händler und betreiben Handelsbeziehungen mit vielen bekannten Spezies, von den Menschen bis zu den Vanduul. Ihre robusten, zweckbestimmten Handelsschiffe werden mehr als alle anderen Transportschiffe geschätzt und oft von einer Banu-Generation zur nächsten weitergegeben.

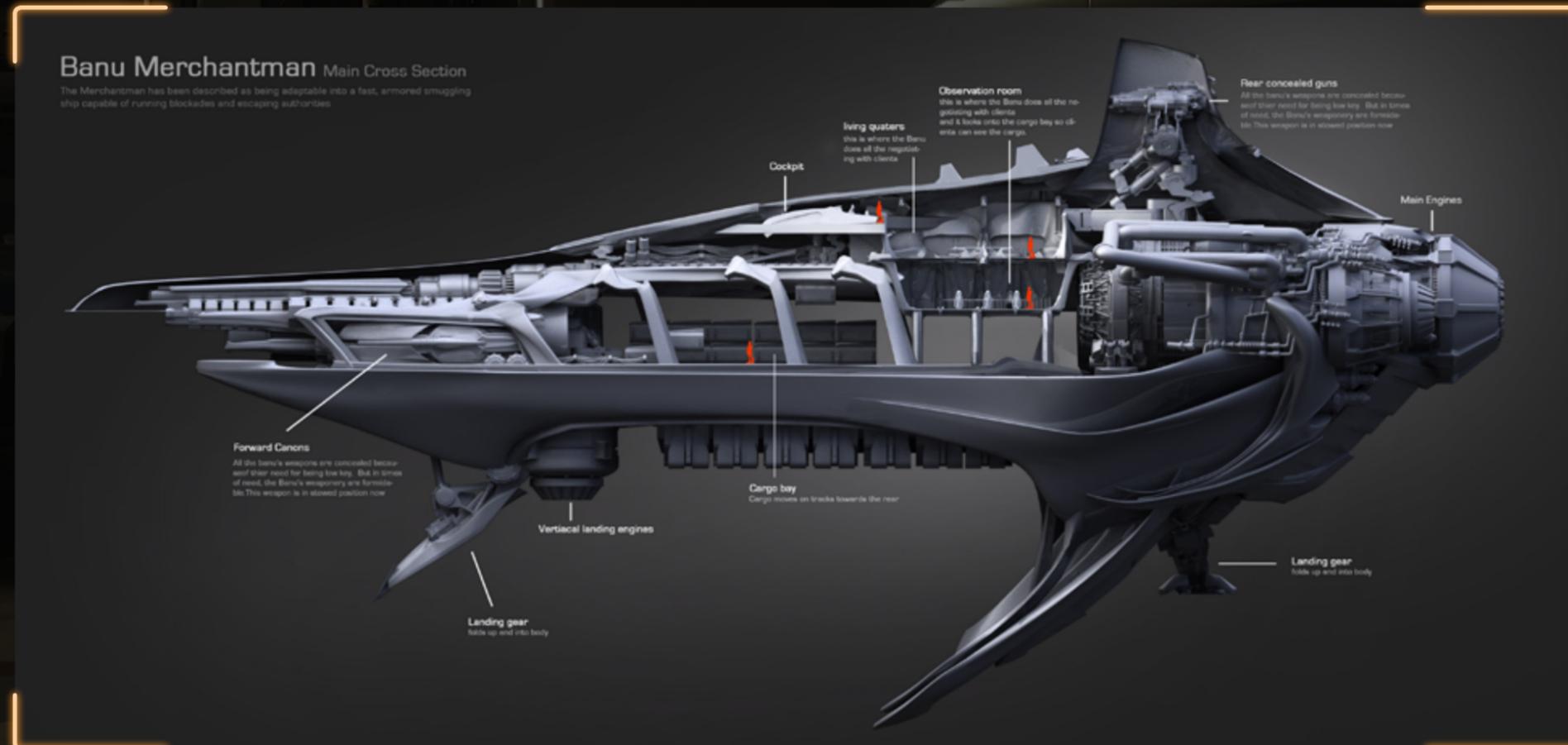
BESCHREIBUNG

Bei der Banu Merchantman handelt es sich um ein großes Transport- und Handelsschiff, welches für seine Robustheit, seinen großen Laderaum und die Möglichkeit, auch mal eine Systemblockade zu durchbrechen, beliebt ist. Die Merchantman wird, wie der Name schon sagt, von den Banu gebaut, ein Volk, welches gerade für seine Handelsfähigkeiten berühmt und oft leider auch berüchtigt ist. Der Hersteller ist das Unternehmen BIRC. Und wie alle guten Geschäftsleute verkaufen sie die Merchantman, für einen angemessenen Preis, auch an Bürger der UEE. Die Schiffe wurden zu diesem Zweck für den menschlichen Gebrauch angepasst, strahlen aber nach außen hin weiter das aus, was sie sind: ein Banu-Raumschiff auf der Jagd nach dem größtmöglichen Profit.

Dies zeigt auch bereits die Inneneinrichtung des Schiffes, welche nicht nur für den Transport selbst ausgelegt ist, sondern auch direkt für den Handel. Dafür besitzt es einen eigenen, kleinen Konferenzraum, welcher sich über dem Laderaum befindet. Der Kapitän und Händler kann seine Waren direkt vor Ort anpreisen „*Feinste Waren, lieber Geschäftspartner! Schauen Sie bitte.*“ Aber auch für die etwas lichtscheuen Gesellen ist die Merchantman ein gern gesehenes Schiff. Man munkelt etwas über Schmuggelfähigkeiten und einen kleinen, geheimen Laderaum...

DIE VARIANTEN

Aktuell sind keine Varianten für die Banu Merchantman bekannt! Durch das bereits angekündigte Modul-System wird sich die Merchantman aber sicher in Zukunft weiter modifizieren lassen.



Die nackten Fakten

SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



Die nackten Fakten

HERSTELLER BIRC (Banu)

AUSRICHTUNG Handel

LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER) 100 / 135 / 70

MASSE (KG) 811.385

FRACHTKAPAZITÄT (SCU) 5018

BESATZUNG (MAX.) 8

KRAFTWERK (MAX.) 1x Größe 6

TRIEBWERKE (MAX.) 2x TR5 & 1x TR6

MANÖVRIERDÜSEN (MAX.) 12x TR3

SCHILDE (MAX.) 1x Größe 7

BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.) 1x Unbekannt

STARRE HALTERUNG (MAX.) 1x Unbekannt

BEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.) 1x Unbekannt





ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

26. OKTOBER 2013 ERSTE ERWÄHNUNG

Mit dem „Letter from the Chairman: 25 Millionen Dollar“ wurde die Banu Merchantman das erste Mal erwähnt, als 27 Millionen Dollar Stretch Goal.

11. NOVEMBER 2013 FREIGABE DER ENTWICKLUNG

Aufgrund des dauerhaften und ergiebigen Geldflusses für die Entwicklung von Star Citizen, wurde die Entwicklung des Schiffes kaum drei Wochen später offiziell besiegelt. Willkommen neues spielbares Schiff in Star Citizen: die Banu Merchantman!

26. NOVEMBER 2013 ERSTER SONDERVERKAUF

Bereits Ende 2013 gab es einen ersten Sonderverkauf der Banu Merchantman auf der RSI-Webseite. Es ist der Redaktion aktuell nicht bekannt, ob dies der erste Verkauf des Schiffes war. Der Preis lag zu diesem Zeitpunkt bei 250 Dollar (damals noch ohne Mehrwertsteuer). Auch gab es die ersten „nackten Fakten“ zum Schiff: Größe, Bewaffnung... mehr dazu am Ende des Artikels.

28. NOVEMBER 2014 ERSTE AUSFÜHRLICHE KONZEPTGRAFIKEN

Ende 2014 gab CIG einen ersten ausführlicheren Blick auf das Schiff. Konzeptgrafiken vom Außendesign, der innere Aufbau der einzelnen Räume und ein Blick auf den bereits beschriebenen Konferenzraum des Schiffes.

CIG-HINTERGRUNDWISSEN

- Drittes spielbares Schiff, welches von einer nicht menschlichen Spezies gebaut wurde (1. Vanduul Scythe, 2. Xi'an Scout, 3. Banu Merchantman)
- Design: Dave Haddock (Grundidee), Chris Olivia (grafisches Design der Spezies), Emmanuel Shiu (Schiffsdesign)
- Aktueller Status: Innenaufbau (Konzept): In Arbeit, Außendesign (Konzept): Fertig

Kaufoptionen:

Das Schiff steht aktuell nicht zum Kauf zur Verfügung.

AUTOR: ROHAL



Die nackten Fakten

GESCHICHTE

Die Banu sind die ersten interstellaren Freunde der Menschheit. Ein Kundschafter namens Vernon Tar, der sich auf einem Erkundungsflug befand, machte den ersten Kontakt mit den Banu und zettelte beinahe einen Krieg an, nachdem er das Feuer auf einen von ihnen eröffnete. Wie sich glücklicherweise herausstellte, war dieser Banu ein Krimineller, der wegen der Unterschlagung von Geldern gesucht wurde. Aufgrund dieser Tatsache und der diplomatischen Bemühungen der UEE konnte die Situation entschärft werden. Sobald die beiden Zivilisationen den ersten interstellaren Friedens- und Handelsvertrag unterzeichnet hatten, begannen sie damit, Technologie auszutauschen und sich gegenseitig zu helfen, in das Universum vorzudringen.

Die Banu sind kultivierte Händler und ihre Planeten sind vielfältig und farbenfroh. Viele faszinierende Geschichten nehmen in den dunklen Gassen ihrer Städte ihren Anfang.

HEIMATWELT

Die Heimatwelt der Banu ist Bacchus. Zumindest wird dies von der UEE angenommen, da dies der Ort ist, an dem die Banu zu seltenen Versammlungen zusammenkommen. Fragen zu diesen Zusammenkünften weichen die Banu allerdings stets gekonnt aus.

POLITISCHES SYSTEM

Im Banu Protektorat ist jeder bewohnte Planet ein autonomer Staat, der sein eigenes politisches System hat. Die Anführer (oder gewählten Repräsentanten) jedes dieser Planeten versammeln sich regelmäßig, um über rechtliche Fragen und Handelsfragen zu debattieren, welche die Spezies als Ganzes betreffen. Abgesehen davon ist sich jeder seinem Schicksal selbst überlassen.



DIPLOMATISCHER STATUS

Menschen: Freundlich

Xi'An: Freundlich

Vanduul: Unsicher, aber freundlich. Die diplomatischen Beziehungen sind von Planet zu Planet unterschiedlich, aber üblicherweise wiegt die Aussicht, Profit zu machen, schwerer als Loyalitäten oder eine mögliche Verärgerung über die Vanduul.

RELIGION

Es gibt viele verschiedene Religionen in der Zivilisation der Banu. Wenig überraschend sind die Gottheiten mit der größten Anhängerschaft Cassa, der Schutzheilige des Glücks und Taernin, der große Reisende.

Das spirituelle Zentrum des Protektorats befindet sich im Trise-System. Während auf Bacchus rechtliche und politische Dinge geklärt werden, ist der auf Trise beheimatete „Rat“ für die sozialen und moralischen Normen verantwortlich, die das Leben der Banu bestimmen und lenken.

Um völlige Objektivität zu gewährleisten, die notwendig ist, um Entscheidungen für die gesamte Spezies treffen zu können, wird der Rat so weit wie nur irgend möglich vom Rest des Volkes abgeschirmt. Diese strenge Trennung des Rates von der Gesellschaft ist unumstößliches Gesetz, daher gibt es auch keine großen Wallfahrten in das Trise-System. Stattdessen fertigen Mönche der Banu aufwendige auf Kupfer basierende Kunstwerke an, die von den Gläubigen erworben werden können. Ebenso brauen diese Ordensbrüder eine Reihe von Heilmitteln zusammen, denen tatsächlich eine positive Wirkung auf menschliche Krankheiten nachgewiesen werden konnte.

MILITÄR

Im Bedarfsfall können die Banu eine eindrucksvolle Streitmacht auf die Beine stellen, haben jedoch kein stehendes Heer. Stattdessen unterhält jeder Staat eine eigene Miliz, die in den jeweiligen Systemen für Ruhe und Ordnung sorgt. Diese Milizen operieren auf dem Rotationsprinzip und werben Freiwillige (mitunter auch Kriminelle) von den verschiedenen bewohnten Planeten an, um ein Auge auf das zu haben, was in ihren Systemen passiert. Ihre Herangehensweise an die Vollstreckung des Gesetzes als leichtfertig zu bezeichnen, wäre untertrieben.

KRIMINALITÄT

Entsprechend gibt es eine hohe Kriminalitätsrate im Banu Protektorat. Durch den bedauerlichen Mangel an Verständigung zwischen den einzelnen Staaten können Kriminelle einfach auf einen anderen Planeten fliehen, wenn es ihnen an ihrem gegenwärtigen Standort etwas zu gefährlich wird. Seit es der UEE (und sogar der Advokatur) untersagt wurde, Kriminelle über ihre Grenzen hinaus zu verfolgen, ist das Banu Protektorat geradezu zu einem Zufluchtsort für Kriminelle aus der UEE geworden. Der Versuch, diesen Subjekten über offizielle Kanäle habhaft zu werden, ist wenig erfolgversprechend, da nur sehr wenige Regierungen der Banu dazu bereit sind, Straftäter auszuliefern, die auf ihren Planeten aufgegriffen wurden.

Dies hindert kreative Agenten der Advokatur jedoch nicht daran, verdeckt in das Territorium der Banu einzudringen, Kriminelle aufzuspüren, diese zu entführen und dann in das Hoheitsgebiet der UEE zu schmuggeln.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE

In den Systemen der Banu dreht sich alles um das Geschäft. Während jeder einzelne Planet seine eigene Kultur und Traditionen besitzt, vereint alle Banu ihre Liebe zum Geld und dem Handel. Die Welten der Banu sind lebhaft und gefährliche Orte, wo Edelmänner und Kriminelle Seite an Seite ihren Geschäften nachgehen. Im Territorium der Banu kann man so ziemlich alles kaufen, wenn man nur das nötige Kleingeld hat.

Gleichwohl sollte bedacht werden, dass dies nicht auf jeden einzelnen Banu zutrifft. Man kann genauso wahrscheinlich auf einen Banu treffen, der die profitorientierte Kultur verachtet, wie man einem impulsiven Xi'An begegnen kann. Beides ist zwar selten, kommt aber vor. Doch werden solche Individuen Schwierigkeiten haben, sich in ihre jeweilige Gesellschaft einzufügen.

Den Spezies-Guide: Banu findet ihr auch auf unserer [Webseite](#). Den Originaltext von CIG findet ihr [hier](#).

/// ÜBERSETZUNG: MALU23
KORREKTURLESUNG: SLICER1

Staub und
Sterne

ENTDECKUNG

2861 wurde das System von Hobby-Forscher Errol Navis entdeckt und nach seiner Tochter benannt. Das System besteht aus sechs markanten Welten, die einen weißen Hauptreihenstern des Typs F umkreisen. Das Oso-System wurde zügig von Erkundungsteams und Firmengruppen aufgesucht, um auch die neueste, für Terraforming geeignete Welt zu beanspruchen. Innerhalb eines Jahres änderte sich das Interesse an Oso jedoch dramatisch. Die Entdeckung von höheren Lebensformen auf Oso II zwang die Regierung, das System unter den Schutzgebietsstatus nach dem Fair Chance Act zu stellen. Diese Deklaration führte unverzüglich zur Blockade des Systems. Dennoch gab es einige skrupellose Vermessungsunternehmen, die ihre Beurteilungen über die Planeten des Systems veröffentlichten. Sie machten den Versuch, den

Fall vor den Senat zu bringen und erklärten, dass man Oso II für die menschliche Besiedlung terraformen könnte, ohne sämtliche einheimische Lebensformen dabei zu vernichten. Die Möglichkeit der aktiven Förderung von sich entwickelnden Spezies machte im Imperium die Runde. Letztendlich entschied eine knappe Mehrheit im Senat, dass die Prinzipien des Fair Chance Acts weiterhin eingehalten werden sollten. Sie kommandierten eine Garnison zu dem ursprünglichen Sprungpunkt des Systems ab, damit sich das Leben in dem System ohne äußere Einflüsse entwickeln könnte. Ungeachtet dessen verblieb der Schwarzmarkthandel im System ohne nennenswerte Beeinträchtigung.

OSO I

Der erste Planet des Systems ist eine von Gezeiten geprägte Welt und weist einen der beeindruckendsten Unterschiede von Tag und Nacht im bekannten Universum auf. Die der Sonne immerwährend zugewandte Seite ist ein Meer aus Lava, während die der Sonne abgewandte, dunkle Seite von Oso I eine nackte, schwarze Landschaft mit großen Eisenvorkommen ist, viel zu kalt, um jemals menschliches Leben zu ermöglichen (eine Landung mit entsprechender Ausrüstung ist allerdings möglich). Ausgedehnte mineralische Studien wurden auf der Nachtseite durchgeführt, bevor das System durch den Fair Chance Act geschützt wurde, doch wurde letztendlich nur wenig von Wert gefunden. Heute ist der Planet vor allem für sein beeindruckendes Erscheinungsbild bekannt, statt für etwas, für das sich ein Abbau lohnen würde.

OSO II

Eine reich ausgestattete Biosphäre mit unterschiedlichen Regionen und Klimazonen und einer viel höheren Schwerkraft als auf der Erde: Das ist Oso II. Der Planet ist vor allem als Heimat der am weitesten entwickelten primitiven Spezies, die jemals von der UEE entdeckt wurde, bekannt. Die mehrgliedrige Spezies namens Osoianer kommuniziert untereinander durch Lichtmuster, die durch Chamäleon-Zellen auf dem Kopf erzeugt werden. Wissenschaftler der Erde setzten sich für die Chance ein, mit der jungen Spezies zu kommunizieren und die Studien bezüglich der osoianischen Kommunikation laufen immer noch (unter den Beschränkungen des Fair Chance Acts). Neben den Osoianern ist der Planet Heimat für viele andere, weniger entwickelte Lebensformen, die sich von bekannten Lebensformen anderer Welten stark unterscheiden. Da das direkte Studieren dieser Lebensformen eine Verletzung des Fair Chance Acts darstellen würde, haben einige Wissenschaftler die Genehmigung durch die UEE erhalten, Beobachtungsplattformen im Orbit einzurichten, um zu versuchen diese aus der Ferne zu beobachten. Diese Beobachtungsplattformen werden genauestens kontrolliert und dürfen nur für eine kurze Zeit betrieben werden.

MITTLERE PLANETEN

Der dritte Planet im Oso-System ist ein Gasriese. Oso III begann sein Leben als ein umherirrender Jupiter von außerhalb des Systems, der in eine Rotation um den Stern des Systems fiel. Die Atmosphäre des Planeten ist durchsetzt von leichten grünen und weißen Farbvariationen, erzeugt von salzhaltigen Wolken in der Atmosphäre. Von einem wissenschaftlichen Standpunkt gesehen würde Oso III recht uninteressant sein, wenn da nicht die unmittelbare Nachbarschaft zu Oso II wäre. Aufgrund dieser Nachbarschaft wird Oso III gerne als Beweis angeführt, dass Gasriesen als Kometenschild dienen können, welche die Entwicklung von höher entwickeltem Leben ermöglichen. Unbemannte Sonden sind an den Lagrange-Punkten des Planeten positioniert, um Meteoriteneinschläge aufzuzeichnen.

Oso IV ist ein lebensfeindlicher, kernloser Planet, der einst mit einer Oberfläche reich an Edelsteinen und Mineralien beeindruckte, welche vermutlich durch eine planetare Katastrophe freigelegt wurden. Die Ressourcen wurden schnell (und

leise) kurz nach der Entdeckung des Systems von ruchlosen Bergbaufirmen abgebaut. Oso IV hat keine Atmosphäre. Unter Wissenschaftlern ist eine, wenn auch nicht besonders leidenschaftliche Diskussion entbrannt, ob Oso IV jemals eine Atmosphäre besaß oder nicht. Heute bietet Oso IV nicht den geringsten Anlass, um dort zu landen.

STATION CHIMERA

Beobachtungsstation Chimera ist die Heimat für Osos rotierendes Militärkontingent, beauftragt das Oso-System vor äußeren Einflüssen zu schützen. Auch wenn die Absicht nobel erscheint, wird die Effektivität ihrer Umsetzung spätestens seit dem Vorwurf der Nachlässigkeit in Frage gestellt und zog eine Überprüfung durch den Senat nach sich. Die Untersuchung enthüllte eine kontinuierlich durchschnittlich bis unterdurchschnittliche Leistungsfähigkeit für so ziemlich das gesamte

militärische Personal an Bord der Station. Außerdem lieferte die Untersuchung Beweise für Korruption, Bestechung und sogar Erpressung. Trotz einer regelmäßigen Rotation der Besatzung zeichnen selbst interne militärische Berichte, die ursprünglich unter Verschluss gehalten wurden, ein ähnliches Bild und bestätigten die Ergebnisse des Untersuchungsberichts. Dies hat dazu beigetragen, dass der intern bekannte Ruf Chimeras, Verlierer und mental Ausgebrannte zu beschäftigen, an die Öffentlichkeit gelangte. Während die Situation nicht gerade den Ruf des Militärs stärkte, deckte der Untersuchungsbericht des Senates unzählige Möglichkeiten für Geschäftsleute auf, die abseits des Gesetzes nach Profit suchen. Immer wenn man wollte, konnte man die Besatzung von Chimera dafür bezahlen, Oso II besuchen zu dürfen und unbehelligt und ohne Überprüfung das System wieder zu verlassen. Man hört den Wind flüstern „In die Augen eines Osoianers zu sehen, ist wie





in unsere eigene Vergangenheit zu schauen und festzustellen, dass die Fähigkeit, zu wachsen und sich zu entwickeln, in uns allen steckt. Für jede Spezies, welcher wir bisher begegnet sind, die wir durch unseren Fortschritt in den Schatten stellen, müssen wir fragen, ob da draußen nicht auch eine Spezies existiert, die uns in den Schatten stellen wird“ - Professor JT Collins, Ein Schritt zu auf den Abgrund. Die Auswirkungen der Untersuchung sind noch heute zu spüren. Der Imperator zitierte die Ergebnisse in seinem Erlass an das Oberkommando, die Organisation von Chimera zu restrukturieren und eine zivile Aufsicht zu etablieren, um zu gewährleisten, dass die Station ethischen und moralischen Ansprüchen entspricht.

Anzumerken ist, dass der Erlass des Imperators nur auf Reisen zu den inneren Planeten Anwendung findet. Eine große Anzahl an legalen Transporten und anderen Schiffen durchqueren das System auf verschiedenen, unbetroffenen Routen, so sehr, dass ein Umschlagsplatz durch Covalex Shipping am Rande des Systems eingerichtet wurde.

ÄUSSERE PLANETEN

Der fünfte und der sechste Planet im Oso-System sind im Allgemeinen uninteressant und wurden seit der anfänglichen Flut an Erkundungsteams von der Wissenschaft eher ignoriert. Oso V ist ein Eisriese, nichts anderes als eine aufgewühlte Masse an Ammoniak-Schwaden, die menschliches Leben unmöglich machen. Der äußerste Planet im System ist Oso VI, ein Zwergplanet, der wenig an Wert bietet. Der einzig existierende Bergbaubericht wies irrtümlicherweise die Anwesenheit von konzentriertem Eisenerz auf. Dies war auf einen falsch eingestellten Sensor zurückzuführen und nicht auf die tatsächliche Anwesenheit von wertvollen Mineralien. Das können glücklose Bergleute bestätigen, die von diesem Fehler nichts wussten.

Den System-Guide: Oso könnt ihr nun auch auf unserer [Webseite](#) finden. Den Originaltext von CIG findet ihr [hier](#).

/// ÜBERSETZUNG: SECRETTEMPLER
KORREKTUR: MR_YOSHI

Staub und Sterne

★ // 005841-586-02 - Zusammenfassung Oso-System

ALLGEMEINES

Steht unter dem Schutzstatus der UEE zum Schutz der Bewohner von Oso II. Uneingeschränkter Verkehr nur im äußeren System erlaubt. Handelshub von Covalex Shipping im äußeren System vorhanden.

SONNE

Weißer Stern des Typs F

OSO I

Unbewohnt. Tagseite ein Meer aus Lava, Nachtseite eine kalte, schwarze Landschaft mit großen Eisenvorkommen.
Besonderheiten: beeindruckender Unterschied von Tag und Nacht.

OSO II

Bewohnt. Planet mit unterschiedlichen Klimazonen und höherer Schwerkraft als auf der Erde.
Besonderheiten: Heimat der Osoianer, der am weitesten entwickelten primitiven Spezies.

OSO III

Unbewohnt. Gasriese. Laut Wissenschaftler dient der Planet als Kometenschild für Oso II.
Besonderheiten: keine.

OSO IV

Unbewohnt. Kernloser Planet ohne Atmosphäre und mittlerweile ohne nennenswerte Ressourcen.
Besonderheiten: keine.

OSO V

Unbewohnt. Eisriese. Reich an Ammoniak.
Besonderheiten: keine.

OSO VI

Unbewohnt. Zwergplanet ohne nennenswerte Ressourcen.
Besonderheiten: keine.

STATION CHIMERA

Beobachtungsstation der UEE zum Schutz von Oso II und seinen Bewohnern vor Fremdeinflüssen.



LIVING
'VERSE



ES HEISST, WENN DU WEISST, WAS DU WILLST, DANN SUCHE EINEN DER ÖRTLICHEN HÄNDLER AUF. WENN DU NICHT WEISST, WAS DU WILLST, DANN GEH ZU DEN BANU UND SIE VERRATEN ES DIR NICHT NUR, SONDERN VERKAUFEN ES DIR GLEICH

Bei meinen Reisen als Reporter für die UEE bin ich selten auf eine Spezies gestoßen, die mir so vertraut und zugleich so fremd vorgekommen ist. Vertraut, weil auch wir Menschen zumeist nach Profit streben. Ganze Generationen haben sich unter dem Banner des Kapitalismus den Gesetzen der Marktwirtschaft unterworfen. Naja, nicht alle Menschen, aber doch ein Großteil der Gesellschaft. Und noch heute treibt uns diese unstillbare Gier nach Ressourcen an, die Weiten des 'Verse zu erkunden. Nicht die Neugier bzw. der Wissensdrang, sondern die Gier nach Handelswaren. Auch hier mag es Ausnahmen geben. Ja, ich wage sogar zu behaupten, dass die meisten Wissenschaftler eher von Neugier angetrieben sind, aber finanziert werden sie doch durch die großen Konzerne, die nur auf der Suche nach neuen Quellen für ihren Profit sind.

In diesem Punkt kann man uns durchaus als Seelenverwandte der Banu bezeichnen. Aber auch hier gilt, dass man nicht alle über einen Kamm scheren darf. „Kennst du einen Banu, kennst du alle“, ist eine böse Verallgemeinerung. Einige der Banu würden sicherlich sprichwörtlich ihre Großmutter verkaufen, wenn es nur genügend Profit bringen würde. Aber die Gier nach Profit ist bei den Banu viel weniger eine Gier bzw. ein Laster wie bei uns Menschen. Das Wort Streben umschreibt es bei den Banu wohl viel besser, denn dieses Streben, dieser Sinn für den Handel, ist fester Bestandteil ihrer Kultur und ihrer Tradition. Dieses Streben



ist fest in der Gesellschaft verwurzelt. Das Wissen und die Erfahrung werden in den Familien weitergegeben, nicht selten auch ihre großen Handelsschiffe. Es ist also kaum verwunderlich, dass wir Menschen uns mit den Banu so gut verstehen, scheinen wir doch etwas gemeinsam zu haben, wenn auch nur auf den ersten Blick. Aber das war es dann auch schon.

Auch wenn ein Handel unter Menschen ebenso einem gewissen Ablauf folgt und Gesetzen unterliegt, so hat der Handel mit den Banu doch etwas mehr von einem Ritual. Da sind diese imposanten Handelsschiffe, die wenig gemein mit unseren Transportschiffen haben. Keine Frage, eine MISC Hull ist sicherlich auch ein imposantes Arbeitstier, aber eben nur ein Arbeitstier. Die Schiffe der Banu, wie die Merchantman, unterliegen einer gewissen Eleganz. Und auch kein Pirat sollte eine Merchantman mit einem

einfachen Transportschiff der UEE verwechseln. Die Banu wissen ihr Eigentum zur Schau zu stellen, aber auch es zu verteidigen.

Ich selbst durfte einmal eine Handelsdelegation begleiten. Diese eleganten Schiffe werden durch den Frachtraum betreten, in dem sich die erlesensten Waren aus allen Teilen des 'Verse stapeln. Wenn man nicht aufpasst, gelangt man hier bereits in die Versuchung, weitaus mehr zu kaufen als das, wofür man eigentlich das Schiff betreten hat. Die Banu führen einen dann in den Verhandlungsraum. Ein einladend gestalteter Besprechungsraum mit Ausblick in den Frachtraum. Der Raum ist einladend, aber lenkt nicht von dem ab, wofür man eigentlich hier ist. Im Schatten der Ware, die man erstehen möchte, wird dann verhandelt. Die Banu sind gute Gastgeber, aber ebenso harte Verhandlungspartner. Es werden Getränke und Speisen gereicht, die man noch nicht mal vom

Namen her kannte. Die Banu wissen, wie sie einem Honig ums Maul schmieren und einen zugleich um einige Credits erleichtern.

Blickst du in die Augen eines Banu, dann siehst du das Fremde. Immer wenn ich auf Aliens stoße, ist da etwas Unbehagen in mir. Es ist die Angst vor dem Unbekannten, Fremdartigen und vielleicht auch ein wenig die Arroganz des Menschen, der glaubt, er sei die Krone der Schöpfung und auserwählt, über das bekannte Universum zu regieren und zu wachen. Es wäre sinnlos, gegen einen Banu zu pokern. Ihre Augen verraten nichts. Sie haben das perfekte Pokerface. Und dieses setzen sie auch bei den Verhandlungen ein. Ja, der Handel mit den Banu gleicht einem Spiel, in dem nicht selten die Banu die Regeln diktieren. Ich war stets beeindruckt wie die Banu die Verhandlungen meisterten, diese meist beherrschten und dennoch jeder zufrieden den Verhandlungsraum verlassen hat.

Und so bleiben mir die Erinnerungen an meine Begegnungen mit den Banu immer unvergessen im Gedächtnis. Euer Kyle Robert Thomas.

/// AUTOR: SECRETTEMLER





DnF -
Express

FABRIKNEU AUS DEN AEGIS DYNAMICS-SCHIFFSWERFTEN, DIREKT FÜR EUCH IN DIE „NACKTEN FAKTEN - EXPRESS“: DIE NEUEN VANGUARD-VARIANTEN. DNF - EXPRESS IST EINE RUBRIK, WELCHE EUCH EINEN SCHNELLEN UND AKTUELLEN EINBLICK IN NEUE SCHIFFSMODELLE BIETEN SOLL, GANZ FRISCH FÜR DEN SCHNELLEN ÜBERBLICK UND MÖGLICHEN KAUF IM KONZEPTVERKAUF.

Bei der AD Vanguard handelt es sich um einen langstreckenfähigen, schweren Jäger, der das erste Mal am 27. März 2015 vorgestellt wurde. Nur fünf Monate und einen Tag später können wir bereits die Varianten des Schiffes begrüßen.

DIE VARIANTEN

Die Vanguard Warden – Das Standard-Modell des Schiffes (Käufer aus dem ersten Konzeptsale erhalten dieses Schiff).

Die Vanguard Sentinel – Die Supportvariante des Schiffes. Eine modifizierte Variante mit der Möglichkeit der elektronischen Kriegsführung.

Die Vanguard Harbinger – Die Bomber-Variante des Schiffes, ausgestattet mit mehreren Torpedo- und Raketenschächten, immer auf der Jagd nach fetter und schwerer Beute.

Kaufoptionen:

(Im Verkauf bis zum 7. September 2015)

Einzelschiff mit 24 Monaten Versicherung (Warden) bzw. LTI (Sentinel und Harbinger)

Vanguard Warden = 238,00 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

Vanguard Sentinel = 252,28 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

Vanguard Harbinger = 266,56 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

Update-Pakete:

(benötigt das Warden-Basisschiff), LTI bleibt erhalten

Warden zu Sentinel Update = 14,28 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

Warden zu Harbinger Update = 28,56 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

SCHLACHTFELD-PAKETE

(Updatepakete für die Basis-Vanguard, um die Fähigkeiten der neuen Varianten zu erhalten. Die Pakete bestehen aus einzelnen Komponenten, die das Schiff entsprechend erweitern. Neues CIG-Konzept, eine kleinere Abstufung des Modul-Systems. Das Außendesign des Basisschiffs wird dabei nicht verändert. (Spätere FAQs zur Vanguard und deren Varianten werden genauere Details beinhalten.)

Warden Schlachtfeld Upgrade Kit = 9,52 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

Sentinel Schlachtfeld Upgrade Kit = 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

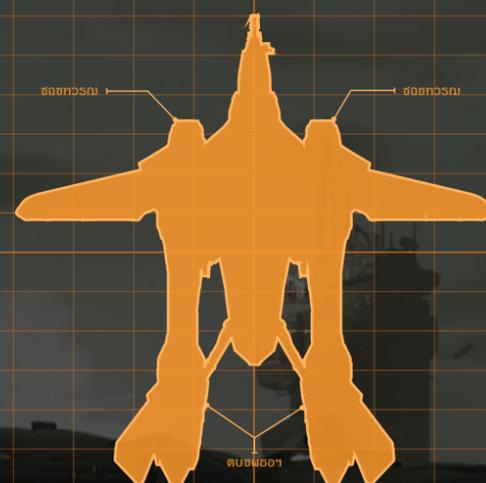
Harbinger Schlachtfeld Upgrade Kit = 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.) [Shoplink](#)

AUTOR: ROHAL

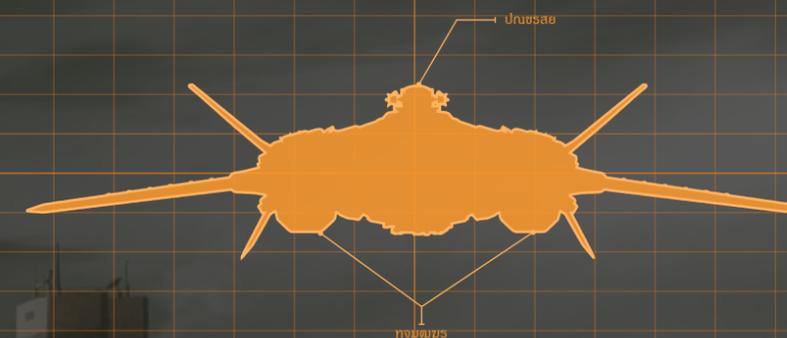
SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



NAME	Vanguard Warden	Vanguard Sentinel	Vanguard Harbinger
AUSRICHTUNG	Langstreckenjäger	Elektronische Kriegsführung	Bomber
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	37 / 39 / 8,8	37 / 39 / 8,8	37 / 39 / 8,8
MASSE (KG)	45.000	40.000	52.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	0	0	0
BESATZUNG (MAX.)	2	2	2
KRAFTWERK (MAX.)	2x Größe 2	2x Größe 2	2x Größe 2
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR4	2x TR4	2x TR4
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	12x TR2	12x TR2	12x TR2
SCHILDE (MAX.)	6x Größe 2	6x Größe 2	6x Größe 2
BEWEGLICHE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 2	2x Größe 3	2x Größe 2, 2x Größe 3 & 1x Größe 2
STARRE HALTERUNG (MAX.)	4x Größe 2 & 1x Größe 5	4x Größe 2 & 1x Größe 5	4x Größe 2 & 1x Größe 5
BEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 2	1x Größe 2	1x Größe 2

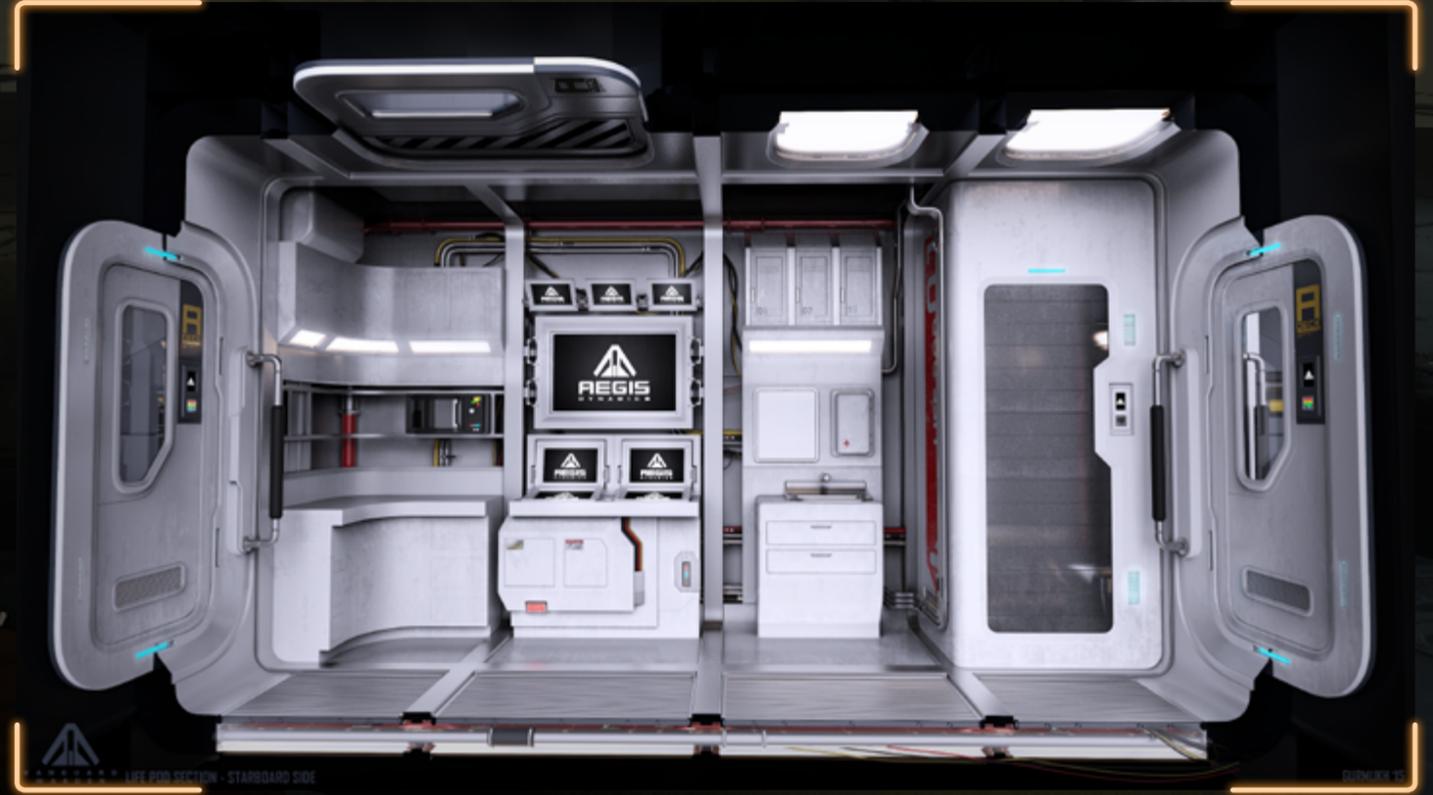
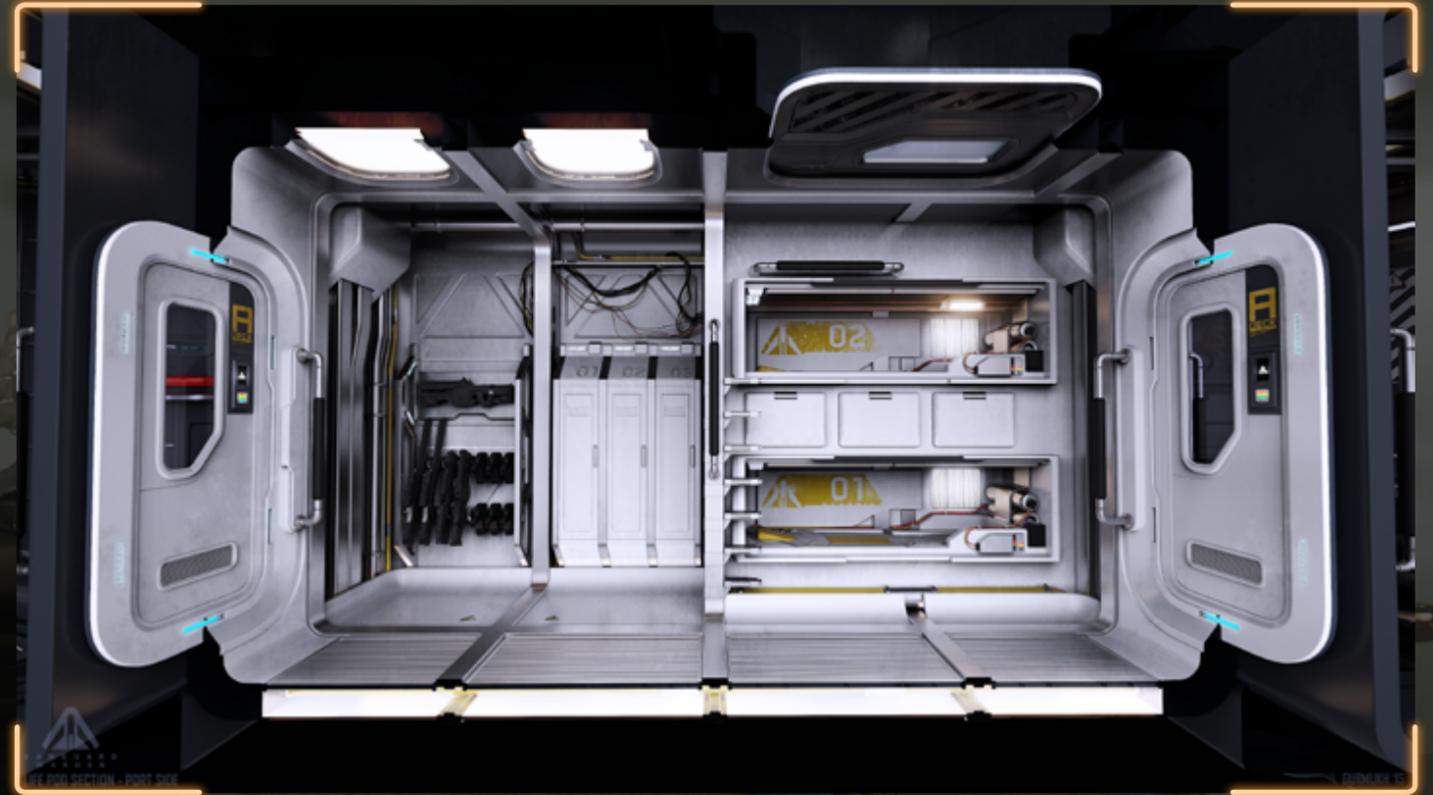
DnF - Express



DnF -
Express

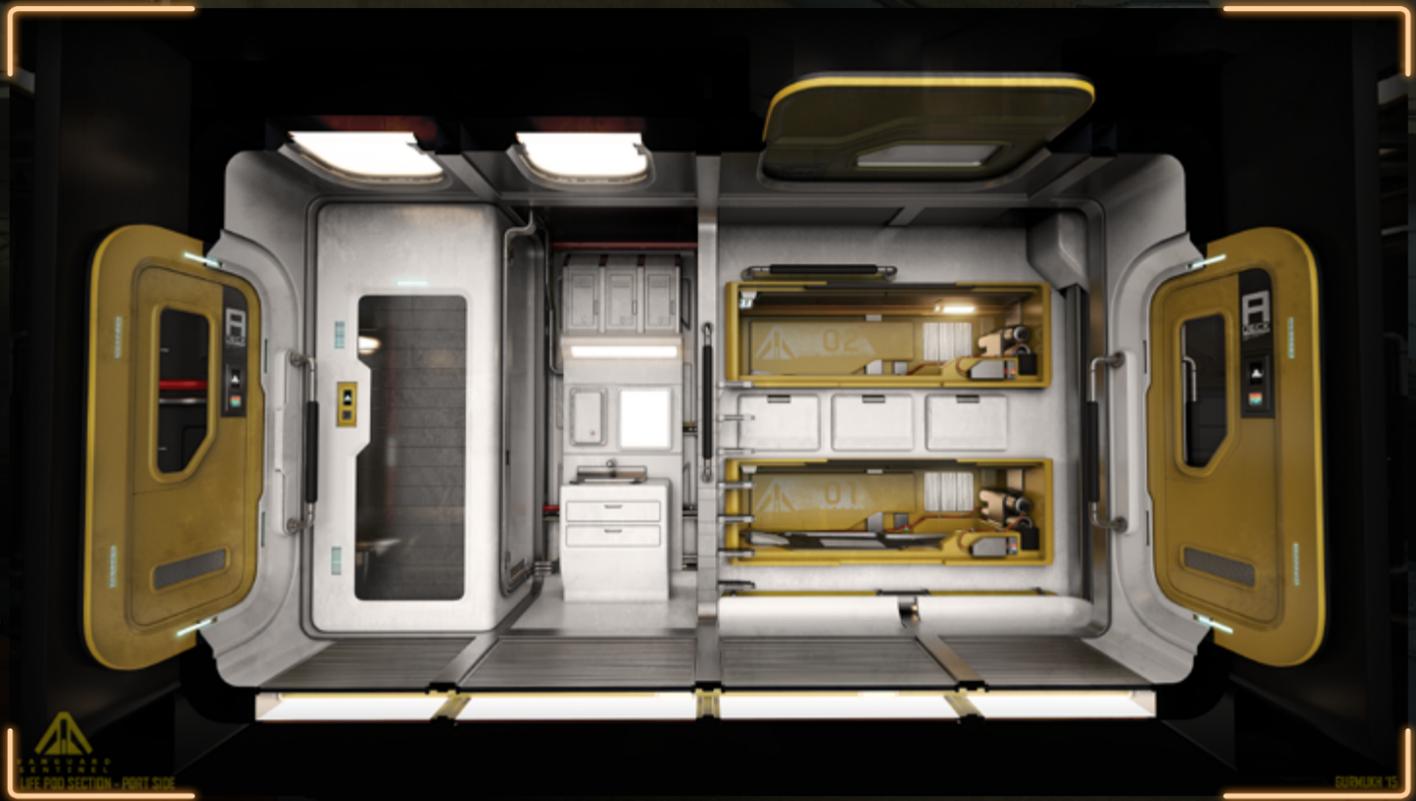


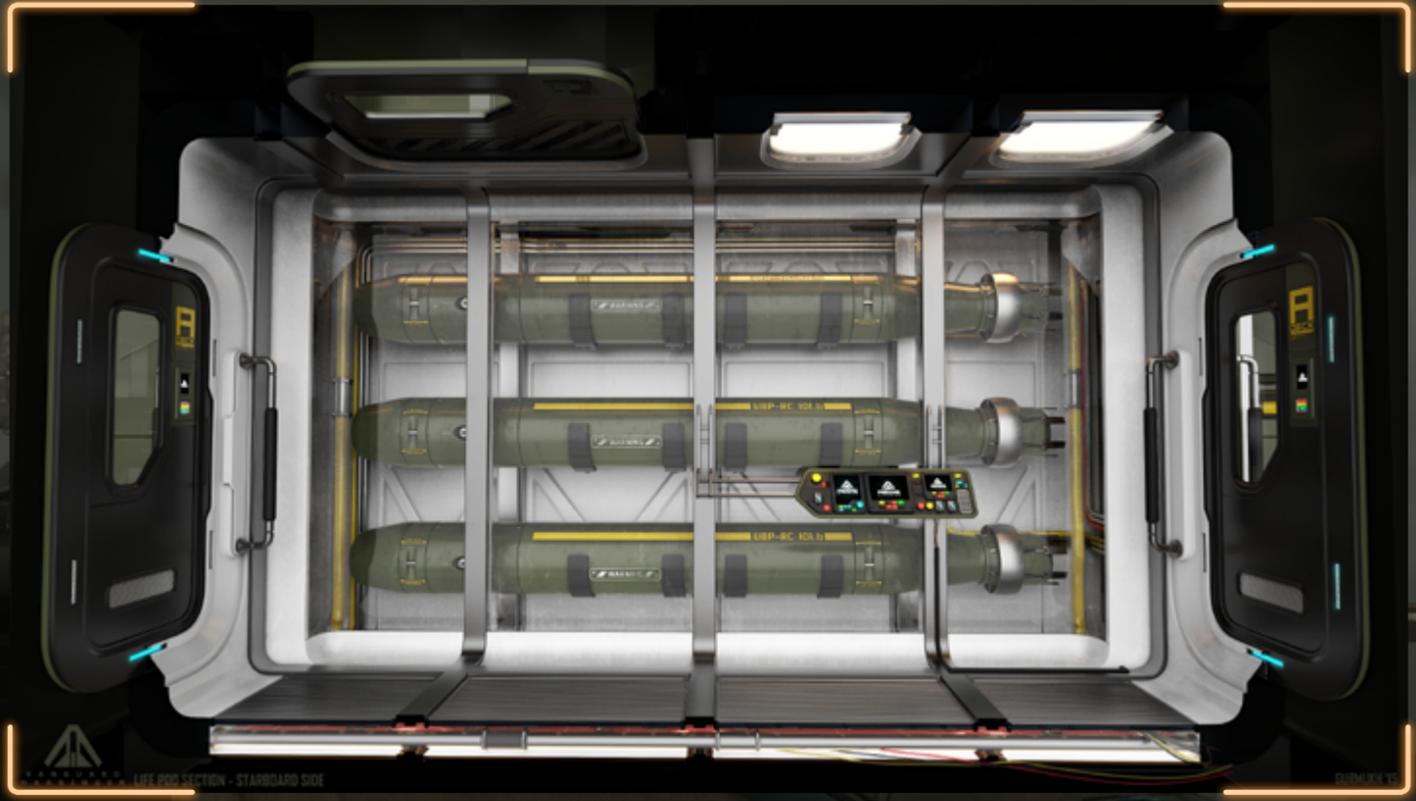
DnF -
Express





DnF - Express





DnF -
Express

FLUGLEHRER GESUCHT!

ANFORDERUNGEN:

- Du hast Flugerfahrung in Online-Staffeln oder im realen Leben gesammelt
- Du kannst theoretisches Wissen vermitteln
- Du bist verantwortungsbewusst und einsatzbereit

Dann informiere dich [hier](#) oder bewerbe dich direkt bei [Garruz](#).

UNSERE GRAFIKABTEILUNG SUCHT DEINE UNTERSTÜTZUNG!

Die Grafikabteilung kümmert sich um die verschiedensten Projekte innerhalb des Kartells: Staffelloos, Broschüren, Videoproduktionen, die Gestaltung der Webseite und vieles mehr.

Um die wachsenden Aufgaben bewältigen zu können, suchen wir nach Kartellmitgliedern, die Erfahrungen im Bereich der Videobearbeitung und/oder beim Erstellen von Grafiken und Layouts haben.

Um Genaueres zu erfahren, seht euch bitte unsere ausführliche [Stellenausschreibung](#) an und meldet euch bei [ElFaTaL0r](#), falls ihr uns behilflich sein möchtet.

DER KARTELLBOTE SUCHT REDAKTEURE

die uns bei der Erstellung von Artikeln behilflich sind und mit uns gemeinsam unsere Kartellzeitung weiterentwickeln.

ANFORDERUNGEN:

- Gute orthografische, grammatikalische und stilistische Sprachkenntnisse
- Die Fähigkeit aus dem Englischen zu übersetzen (optional)
- Erfahrung im Erstellen von Artikeln erwünscht

AUFGABEN:

- Eigenständiges Schreiben von Artikeln rund um Star Citizen und das Kartell
- Übersetzung von CIG-Artikeln (optional)
- Zusammenarbeit mit den anderen Redakteuren/Korrekturlesern/Grafikern des Kartellboten

Bei Interesse, schicke bitte deine Bewerbung per PN an [Malu23](#).

DAS KARTELL SUCHT STAFFELLEITER!

STAFFELLEITER BEIM KARTELL ZU SEIN BRINGT EINIGE ANFORDERUNGEN MIT SICH:

- Weitergabe von Informationen an ihre Kommandoleiter und die Staffelm Mitglieder
- Weiterleitung der von der Staffel erarbeiteten Informationen an die Organisationsleitung
- Einsatzleitung der Staffel im Bereichsfall (z.B. Exploration bei Forschung) oder im Konfliktfall (Kampfeinsatz)
- Konfliktlösung bei „Menscheleien“ innerhalb der Staffel

Und vieles mehr, [hier](#) auf der Kartell-Webseite!



[HTTPS://DAS-KARTELL.ORG](https://das-kartell.org)

KONTAKT: das-kartell@gmx.de

REDAKTION KARTELLBOTE

Wir freuen uns über euer Feedback und eure Themenvorschläge im Kartell-Forum.

REDAKTEUR

„Rohal“ / Andreas

„secretTempler“ / Christian

KORREKTUR

„Malu23“ / Karsten

„Mr_Yoshi“ / Joscha

LAYOUT / EDITORIAL

„Olaf_Jaeger“ / Christoph

DISCLAIMER

Dies ist eine nicht-kommerzielle Fan-Zeitschrift. Sie enthält Grafiken und textliche Inhalte, die von Cloud Imperium Games veröffentlicht wurden.

www.cloudimperiumgames.com

www.robertsspaceindustries.com

Star Citizen®, Roberts Space Industries® and Cloud Imperium® are registered trademarks of Cloud Imperium Rights LLC

