



Titel



DER KARTELLBOTE

[AUSGABE 16]



Übersicht

[KRT NEWS]

Das Kartell - News
(UMFANG: 2 SEITEN)

[CIG NEWS - MONATSRÜCKBLICK]

Alle News von Cloud Imperium Games seit der letzten Ausgabe
für euch zusammengefasst.
(UMFANG: 3 SEITEN)

[DESIGNPOST]

Thema: Die MISC Endeavor
(UMFANG: 5 SEITEN)

[DIE NACKTEN FAKTEN - EXPRESS]

Alles Wissenswerte zum Konzept der MISC Endeavor.
(UMFANG: 8 SEITEN)

[LIVING 'VERSE]

Dienen um zu schützen - zu Gast an Bord eines Bengal-Trägers.
(UMFANG: 3 SEITEN)

[DIE NACKTEN FAKTEN]

Diesmal im Fokus: die Consolidated Outland Mustang.
(UMFANG: 6 SEITEN)

[INTERVIEW]

Mit Mr. Flugschule und Leiter der Staffel "Tiger": Garruz
(UMFANG: 3 SEITEN)

[STAUB UND STERNE]

Wir bringen euch das Nyx-System näher!
(UMFANG: 3 SEITEN)

01. Oktober 2015



VERLEIHUNG DES BANDES FAN-FICTION IS REAL

Etwas verspätet wurde das Band "Fan-Fiction is real" an Tehuti (für seine Geschichte "A Ghost In The Dark") und Rohal (für die einleitenden Geschichtsausschnitte, welcher er vielen der Designposts im Kartellboten vorangestellt hat) verliehen.

29. September 2015

OBSERVIST DARK: Olympus, Ashana, Nul

In dieser Ausgabe des Observist geht es nach Ashana im Nul-System, speziell auf einen abgestürzten Träger der UEE, den sich in der Folge Menschen zur Heimat gemacht haben, die eigentlich mit der UEE gar nicht so viel zu tun haben wollen.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: Mr_Yoshi

27. September 2015

BEFÖRDERUNG

Icky wurde aufgrund seines Einsatzes für unser internes Wiki zum Veteranen befördert, welches er administrativ verwaltet und stetig zu verbessern versucht.

24. September 2015

INTERVIEW MIT CITIZEN SPOTLIGHT

Das Interview des Kartells mit Citizen Spotlight vom 17.09. können sich alle, die es noch nicht gesehen haben oder es noch einmal anschauen wollen, nun auf Youtube ansehen.

23. September 2015

DER OBSERVIST: Mars, Port Renatus

Diese Ausgabe des Observist stattet dem Mars, dem ersten von den Menschen terraformten und kolonisierten Planeten, einen Besuch ab - ein Ort, an dem die Menschheit Geschichte geschrieben hat.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: Mr_Yoshi

19. September 2015

DER OBSERVIST: Terra

Diese Ausgabe beschäftigt sich mit Terra, dem Kronjuwel der UEE. Der Planet spielt eine enorm wichtige Rolle für die Wirtschaft und die kulturelle Identität des Imperiums. Auch stellt Terra das politische Gegengewicht zur Erde dar.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: Mr_Yoshi

16. September 2015

OBSERVIST DARK: Nyx, Delamar, Levski

In dieser Ausgabe geht es nach Levski, das sich auf einer Asteroidenbasis im Nyx-System befindet. An diesem Ort hat die UEE keinen guten Stand und auch Besucher sollten sich vorsehen.

Übersetzung: Malu23 | Korrekturlesung: Aeras_Gatherford

14. September 2015

**DESIGNPOST: Elektronische Kriegsführung**

Übersetzung: Malu23
Korrekturlesung: slicer1

14. September 2015

**COVALEX SHIPPING**

Übersetzung secretTempler
Korrekturlesung: Malu23,
Aeras_Gatherford

SEID GEGRÜSST STERNENBÜRGER ZUM NEUEN CIG NEWS MONATSRÜCKBLICK.

Diese neue Rubrik ersetzt die bis jetzt veröffentlichten CIG News im Kartellboten. Durch das neue, monatliche Release des Boten würden die bekannten Newsblöcke für die Inhalte auf der RSI-Webseite den Umfang dieser Zeitung sprengen und genau deswegen versuchen wir uns an einer neuen Idee, einer monatlichen Zusammenfassung der wichtigsten Nachrichten aus dem Verse.

Wie immer gilt natürlich: Feedback, Feedback, Feedback. So wie bei allen festen Rubriken im Boten benötigen wir auch hier eure Rückmeldungen. Wie gefällt euch eine monatliche Zusammenfassung der wichtigsten News in und um Star Citizen. Möchtet ihr gar auf das alte Format zurück? Gibt es Dinge, die wir hier und natürlich auch für den Rest der Zeitung verbessern können? Dann schreibt bitte in unseren [Feedback-Thread](#) oder schreibt uns direkt per PN an.

Bevor wir jedoch beginnen, möchten wir noch zwei Anmerkungen machen: So wie bei allen neuen Rubriken befinden wir uns auch bei dieser in einer Findungsphase. Diese Rubrik wird sich mit der Zeit entwickeln und, wie wir hoffen, immer besser werden. Gebt uns Zeit und eurer Feedback. Des Weiteren behandelt diese Zusammenfassung alle wichtigen Themen des letzten Monats (September 2015). Ihr findet deshalb auch Inhalte wieder, die wir im letzten Kartellboten (Ausgabe 15) bereits angesprochen hatten.

Wir danken euch!

Eure Redaktion



September 2015 (UEE-Zeit: 2945), ein warmer Sommer verabschiedet sich, die Tage werden kürzer und der freundliche Herbst kündigt sich an. Aber finden wir uns nicht eher in einem neuerwachten Frühling wieder? Denn Star Citizen fängt an zu erblühen. Es wächst zusammen was zusammen gehört, das Spiel erwacht langsam aber sicher zum Leben.

Der Anfang des Monats stand ganz im Zeichen des Release vom Social Module und dem Star Citizen Alpha Update auf Version 1.2. Ein erster Schritt raus aus dem Hangar und dem Arena Commander-Simulator, rein in die erste Landezone des Spiels, welche sich in Area18 auf dem Planeten ArcCorp (Stanton III) befindet. Das Release des [Moduls](#) erfolgte zwar bereits am 29. August 2015, aber die meisten Spieler haben es wohl erst im Laufe des Septembers entdeckt. Und obwohl es eher eine erste kleine Tech-Demo war, wurden die Server schnell an ihre Lastgrenze gebracht. Fast jeder Spieler wollte einen Blick auf den Schiffshändler Astro Armada, die G-LOC Bar, den Waffenhändler Cubby-Blast oder die medizinischen Einrichtungen werfen.

Obwohl das Modul noch nicht viel mehr war als ein Lauf- und Chat-simulator, gewährte es uns bereits einen kleinen Ausblick darauf, was später im PU los sein wird. CIG war außerdem schnell dabei, uns mit weiteren Informationen und Roadmaps zu versorgen: die zukünftige Erweiterung der ArcCorp-Landezone mit weiteren Gebieten, die Integration des Voyager Direkt Stores in das Spiel, ein vollfunktionsfähiges MobiGlas-System und der Start des ersten Mini-PU mit der Erweiterung des Spiels um weitere Landezone. Diese wird im Nyx-System zu finden sein und kann in einem [Preview-Video](#) ansehen werden. Die Updates für die aktuelle Version von Star Citizen Alpha 1.2 sollen nun in schnelleren Abständen erscheinen, obwohl uns der September nur ein kleines Launcher-Update gebracht hatte. Aber gehen wir einfach davon aus, dass sich CIG ganz auf die kommende CitizenCon konzentriert.



CIG News Monatsrückblick

So legte sich die erste Begeisterung über das Social Module nach wenigen Wochen und die Backer warteten auf neue Inhalte und weitere Updates. Anfang September folgten dann neue Informationen über den bereits Ende August gestarteten Konzeptverkauf der Vanguard mit zwei ausführlichen FAQ-Artikeln, welche ihr [hier](#) und [hier](#) nochmals nachlesen könnt.

Es wurde wieder etwas ruhig in der Entwicklung und bis auf einen ausführlichen, monatlichen Studioreport über die Fortschritte des Monats August wurde es merklich still. Der Monatsreport befasste sich primär mit den bereits bekannten Themen, wie die Entwicklung des Social Modules, die Arbeiten an Star Marine sowie weiteren Vorbereitungen für die bald stattfindende CitizenCon. Dazu gibt es weitere Informationen am Ende des Textes, mit dem Ausblick auf die nächsten Wochen Star Citizen News.

CIG hatte es sich bereits im Juli zur Aufgabe gemacht, jede Woche einen Report über Star Marine zu schreiben. Und wenn man die Texte verfolgte, dann sah man endlich merkliche Fortschritte in der Entwicklung. Der Netcode wurde weiter verbessert, das neue Animationssystem wurde integriert und die allgemeine Code-Basis von Star Citizen wurde auf eine gemeinsame Basis gehoben. Der letzte Report im August sprach sogar nur noch von Bug-Fixing und weiteren Optimierungen des Moduls für ein baldiges Release. Ob wir hoffen dürfen, das Modul in naher Zukunft selbst spielen zu können?

Aber halt, da war ja etwas mit dem Entwicklungsteam des Moduls, dem externen Entwickler IllFonic. Obwohl es bereits im August bekannt gegeben wurde, war es wohl für viele Spieler überraschend, dass IllFonic nicht mehr aktiv am Modul arbeitet und die Entwicklung nun an ein internes CIG-Team übergeben wurde.

Welche Gründe dies hatte, gehört in den Raum der Spekulationen und wir hoffen einfach, dass wir ein gutes Ende sehen werden. Im nächsten Monatsreport gibt es vielleicht mehr Einblicke, wer nun genau am Modul arbeitet.

Wir erwähnten das Wort: „Bug-Fixing“. Und da gibt es nur einen logische Antwort: Mark „Bugsmasher“ Abent. Zwei neue Folgen der leider etwas unregelmäßigen produzierten Show wurden für uns veröffentlicht. [Episode 10](#) und [Episode 11](#) erwarten euch auf der RSI-Webseite.

Kommen wir zur Community und dem großen Release in der Mitte des Monats, dem neuen Community HUB. Der Community HUB ist für alle Star Citizen-Fans, welche ihre selbsterstellten Inhalte einer breiteren Öffentlichkeit präsentieren möchten. Eine kleine

Einweisung in den Community HUB wurde [hier](#) veröffentlicht. Fast Hand in Hand wurde darauf das neue Issue Council veröffentlicht, ein neues und moderneres Meldesystem für Bugs. Wieder ein Crash im Spiel? Ihr fallt auf ArcCorp immer durch den Boden? [Hier](#) könnt ihr euren Frust, äh, eure Bugreports loswerden.

In Bezug auf das Community Team von CIG gab es im September aber auch schlechte Nachrichten. Drei sehr bekannte Gesichter haben den Entwickler verlassen: Lisa „Ship Shape“ Ohanian, James „Meet the Devs“ Pugh und Alyssa Delhotal. Über die möglichen Gründe werfen wir den Mantel des Schweigens und wir wünschen allen drein alles Gute.

Dies führt uns zum Ende des letzten Sommermonats September und dem Release eines neuen Konzeptschiffes, der MISC Endeavor.





CIG News Monatsrückblick

Passend dazu haben wir sowohl den dazugehörigen Designpost übersetzt als auch nackte Fakten für das Schiff erstellt. Beide Artikel findet ihr in dieser Ausgabe des Kartellboten.

Zu guter Letzt gab es noch etwas unfreundliche News aus der Rubrik „Derek Smart“ und warum Chris Roberts „das ultimative Böse“ ist. Aber Moment, sorgt nicht Chris dafür, dass wir ein geiles Spiel bekommen werden? Das hoffen wir alle, aber gerade Herr Smart lässt nichts unversucht, die Entwicklung von Star Citizen in einem sehr schlechten Licht dastehen zu lassen. Und auch manche anderen Newsseiten stürzten sich Ende September/Anfang Oktober auf das Thema. Alle Aspekte hier zu nennen würde den Rahmen dieses Newstextes sprengen, aber es führte doch soweit, dass Chris Roberts persönlich auf die Anschuldigungen von Seiten des Herrn Smart und des Escapist persönlich Stellung bezog. Seine sehr ausführliche Stellungnahme könnt ihr auf der [RSI-Webseite](#) nachlesen.

WEITERE ERWÄHNENSWERTE NACHRICHTEN DER LETZTEN WOCHEN:

- 25 Jahre Wing Commander: [Hier geht's zum Livestream](#) bzw. „Live on Tape“
- Das neue Subscriber Item ist eine mysteriöse Steinplatte mit geheimen Schriftzeichen
- Es gibt nun jeden Monat eine Spezialausgabe von Reverse the Verse nur für Subscriber

(Okay jeder darf sie ansehen, aber nur Subscriber dürfen Fragen an den Spezial-Guest stellen, im September war das „The man himself“, Chris Roberts)

EIN AUSBLICK AUF DIE KOMMENDEN WOCHEN:

Bevor wir diesen Report beenden, möchten wir euch noch einen Einblick geben, was uns in den nächsten Wochen erwartet. Das große Thema ist die anstehende CitizenCon, welche am 10. Oktober 2015 in Manchester (England) stattfinden wird. Die Tickets sind natürlich schon seit Wochen ausverkauft. Uns erwartet eine letzte große Unbekannte von Star Citizen, und dies ist die Solokampagne mit dem Namen „Squadron 42 Episode 1“. Richtig gehört, CIG plant intern bereits weiteren Episoden... :-)

Es wurde bereits von Seiten CIG bestätigt, dass die große Enthüllung auf der CitizenCon stattfinden wird. Diese beinhaltet auch erste Informationen über den Cast, welcher bereits im Sommer die Motion Capturing-Aufnahmen für EP1 abgeschlossen hat. Wir erinnern uns: CIG versprach uns einen bekannten Schauspieler, der bereits für die Wing Commander Spiele (3 und 4) vor der Kamera stand. Und der Redakteur träumt gerade von Luke Skywalker, äh, Mark Hamill, aber wer würde nicht auch gerne Tom „Maniac“ Wilson wiedersehen. Die CitizenCon wird es uns hoffentlich enthüllen.

Ansonsten erwarten uns weitere Updates für das Social Module, das erste Release von Star Marine und, wenn wir alle fest die Daumen drücken, Arena Commander 2.0 (Multi-Crew). Aber leider wissen wir, dass Termine oftmals nicht gehalten werden können. Mal sehen, was wir alles in der nächsten Ausgabe des Boten für euch haben werden...

See you in the verse

AUTOR: ROHAL

LINKS ÜBERSICHT DER VIDEO-SHOWS

AROUND THE VERSE

EPISODE 60	10.09.2015
EPISODE 61	17.09.2015
EPISODE 62	24.09.2015
EPISODE 2.01	01.10.2015

MEET THE DEVS

SANDI GARDINER	01.09.2015
TODD POPY	08.09.2015
BENOIT BEAUSEJOUR	15.09.2015
PAUL REINDELL	22.10.2015

10 FOR THE CHAIRMAN

EPISODE 65	08.09.2015
EPISODE 66	14.09.2015
EPISODE 67	21.09.2015
EPISODE 68	28.10.2015



Designpost





CIG HAT MIT DER ENDEAVOR EINEN GANZ NEUEN SCHIFFSTYP VORGESTELLT, DER GANZ NEUE SPIELMECHANIKEN MIT SICH BRINGT. IN DIESER ÜBERSETZUNG DES DESIGNPOSTS VON CIG WERDEN WIR EUCH DIESE MECHANIKEN NÄHERBRINGEN. DIESE ÜBERSETZUNG KÖNNT IHR EBENSO AUF DER [WEBSEITE](#) FINDEN.

Designpost

DIE ENDEAVOR

Die MISC Endeavor ist eines der einzigartigsten Schiffe im Star Citizen-Universum und die ultimative Verkörperung der besonderen Spielphilosophie, die es den Spielern erlaubt, ihren eigenen Weg zu gehen. Ihr herausragendes Merkmal ist eine modulare Architektur, welche eine bisher nie dagewesene Individualisierung der Basisfunktionalität ermöglicht und es dem Schiff damit erlaubt, eine Fülle von Rollen einzunehmen. Die Fähigkeit der autorisierten Händler, für einen Aufschlag jede der drei Modulstellen auszurüsten, bedeutet, dass Besitzer die Flexibilität haben werden, schnell und kosteneffektiv große Veränderungen an der Kernfunktionalität ihres Schiffes vorzunehmen und so oft wie sie möchten, einfach von einer Tätigkeit zu einer anderen zu wechseln.

DAS ID-SIGNAL

Ein ID-Signal ist ein Signal, das verschiedene Informationen enthält, die entweder von einem Schiff gesendet werden, das eine bestimmte Dienstleistung anbietet oder einem Spieler bzw. einem Schiff, das eine bestimmte Dienstleistung anfragt. Die Herkunft eines ID-Signals und dessen enthaltene Informationen können auf der das Sternensystem darstellenden Navigationskarte eines Schiffes selektiv eingeblendet werden, so dass nur jene Signale dargestellt werden, die von Interesse sind.

Ein Spieler, der sich aus den rauchenden Überresten seines Schiffes ausschleudern musste, kann sein persönliches ID-Signal aktivieren und anzeigen, dass er für eine Rettung bezahlen würde. Auf der anderen Seite müsste sich ein Spieler, der dieses Signal empfängt und ein Schiff besitzt, das Rettungsmissionen ausführen kann, überlegen, ob die angebotene Bezahlung den Aufwand und das mögliche Risiko, falls sich der gestrandete Spieler in einem potenziell gefährlichen Gebiet befinden sollte, rechtfertigt.

DAS MEDIZINISCHE MODUL

Das Medizinische Modul stattet die Endeavor mit der notwendigen Ausrüstung aus, um jedwede Verletzungen zu behandeln und Krankheiten zu heilen, auf die man treffen kann, während man sich von Welt zu Welt bewegt. Dies allein garantiert, dass ein unternehmenslustiger Spieler, der Präsenz in einem beliebten, von anderen Endeavors aber ignorierten Bereich des Weltraums zeigt, eine rege Nachfrage nach seinen Dienstleistungen erfahren wird. Medizinische Module erfüllen jedoch sogar eine noch fundamentalere Rolle in der Dienstleistungsbranche: Sie fungieren als abgelegene Spawnpunkte sowohl für Spieler als auch einige kleinere Schiffe.

Wenn ein Spieler stirbt, hat er die Option, für eine minimale Gebühr auf jeder mit einem Krankenhaus ausgerüsteten Landezone zu respawnen. Alternativ kann er die Preise studieren, die von nahen mit einem medizinischen Modul ausgestatteten und mit aktivierten ID-Signal versehenen Endeavors angeboten werden, um herauszufinden, ob der Spawn auf das jeweilige Schiff vorteilhaft ist – eine Möglichkeit, die es dem Spieler oftmals erlauben wird, schneller wieder an Aktionen teilzunehmen. Nachdem ein Spieler in der Krankenhaus-Sektion der Endeavor respawned ist, bekommt er Zugang zu einem Warteraum, von wo er sich eines von mehreren kleinen Schiffen bestellen kann, welche in den Hangar des Medizinischen Moduls hineinpassen. Der Besitzer der Endeavor muss eine Gebühr für die schnelle und entlegene Lieferung dieser Schiffe bezahlen und kann im Gegenzug den Preis festlegen, den er vom Spieler verlangt, um einen Gewinn zu machen. Nach Ankunft des Schiffes können der Spieler und dazugehörige Gruppenmitglieder den Hangar betreten, das neue Schiff in Besitz nehmen und sich dann auf den Weg machen.



Die meisten Organisationen sollten wenigstens eine Endeavor in ihrer Armada haben und diese für den Fall eines Kampfes in der Nähe, jedoch in sicherer Distanz, bereithalten.

DAS BIO-MODUL

Das Bio-Modul ermöglicht es, verschiedene Pflanzenarten in einer streng kontrollierten Umgebung anzubauen und diese nach der Ernte zu verkaufen. Die Grundvoraussetzungen für den Anbau sind Boden, Dünger, Samen und Wasser, welche alle in Gartenbauläden erworben werden können, die in den meisten großen Landezonen zu finden sind oder in einigen Fällen selbst aus der Umgebung abgebaut werden können.

Pflanzenanbau ist ein arbeitsintensiver Prozess, der eine ziemlich hohe Aufmerksamkeit für die Details erfordert. Das grundlegende Puzzle hat zwei Teile: Herauszufinden, was eine bestimmte

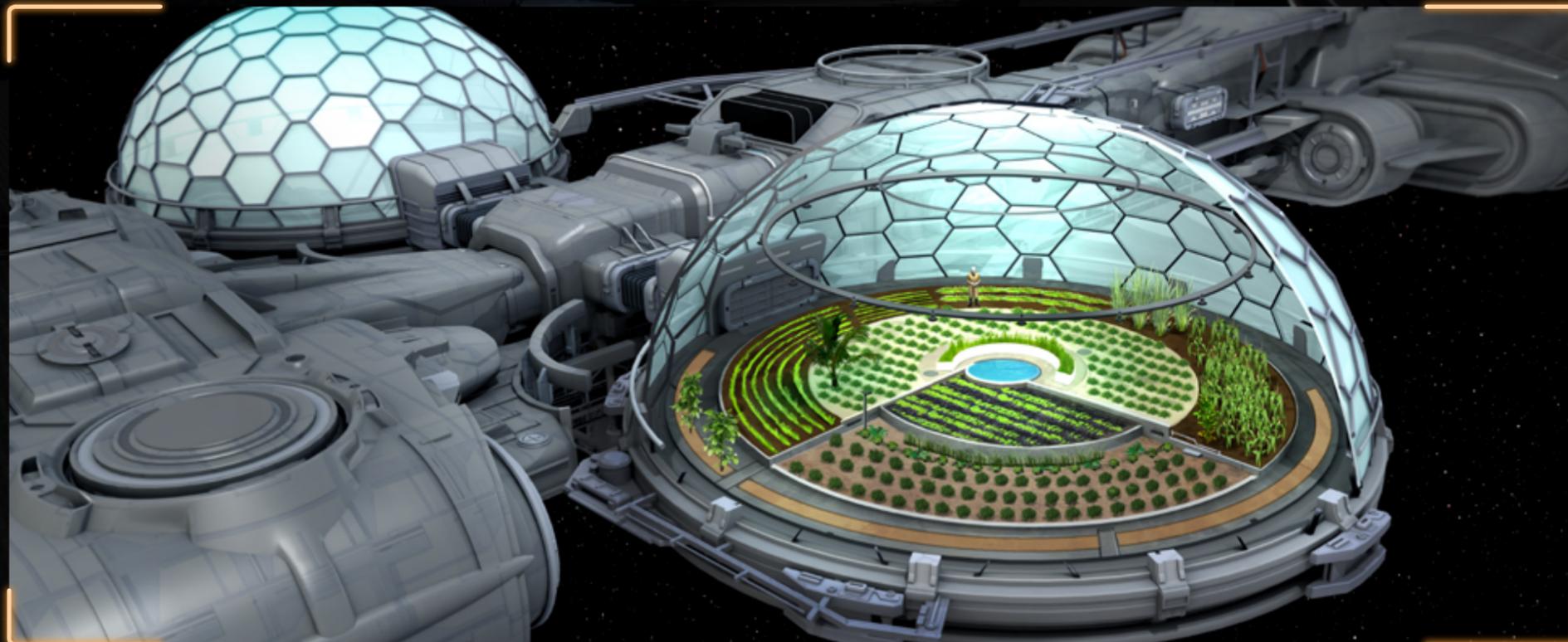
Pflanzenart für ihre Entwicklung benötigt und die Versorgung der Pflanzen damit zur rechten Zeit. Die Variablen enthalten die Qualität des Bodens, die Art des Düngers, die Temperatur, die Menge an Wasser sowie den Typ und die Menge an Bestrahlung.

Das Bio-Modul besteht aus zwei Biodomen, jeder von diesen besteht wiederum aus mehreren getrennten Sektionen (Beeten), in denen verschiedene Pflanzenarten angebaut werden können. Jede Sektion besitzt wachstumsfördernde Leuchten und eine Kommandokonsole, mit deren Hilfe man den Typ und die Menge an Bestrahlung einstellen und dann automatisch einsetzen lassen kann. Die Temperatur eines Biodomes – jedoch nicht der individuellen Sektionen – kann ebenso eingestellt werden. Wenn also verschiedene Pflanzenarten nebeneinander angebaut werden, sollte man dafür Sorge tragen, dass sie bezüglich der Temperatur ähnliche Toleranzen besitzen. Die Gabe von Wasser und Dünger sowie die Ernte wird manuell durchgeführt.

Viele der robusteren Pflanzenarten werden in gewöhnlichen Böden mit üblichem Stickstoff/Phosphor/Kaliumdünger, einem gemäßigttem Klima, einer moderaten Menge an Wasser und acht bis zehn Stunden Standardbestrahlung pro Tag von den wachstumsfördernden Leuchten auskommen. Exotischere (und lukrativere) Pflanzen können eine höhere Bodenqualität, einen speziellen Dünger, wärmere oder kühlere Temperaturen, mehr oder weniger Wasser und eine bestimmte Art und Menge an Bestrahlung benötigen, um ihr volles Potential ausschöpfen zu können.

Jede Pflanzenart ist ein Puzzle und die Aufgabe des Farmers ist, die optimale Lösung herauszufinden, um Pflanzen mit der höchsten Qualität und den niedrigsten Kosten produzieren zu können. Die meisten Pflanzen werden für die Früchte, die sie produzieren, ihren Nutzen als Kräuter oder Gewürz, ihren Duft oder einen medizinischen Wirkstoff, der ihnen entnommen werden kann, geschätzt. Andere sind jedoch einfach aufgrund ihrer Erscheinung beliebt. Während einige dieser Produkte für eine längere Zeit erhalten werden können, haben andere eine kurze Haltbarkeit und müssen bald nach ihrer Ernte an ihren Bestimmungsort transportiert werden, da ihr Wert sonst merklich abnehmen wird.

Ein produktiver Farmer, der sich auf die grundlegenden Dinge konzentriert, wird für gewöhnlich dazu in der Lage sein, ein annehmbares Auskommen zu generieren. Doch die profitabelsten Möglichkeiten in diesem Feld werden sich darum drehen, herauszufinden, wie man exotischere und bekanntermaßen schwer züchtbare Pflanzen anbauen kann, für die es jedoch eine hohe Nachfrage und ein begrenztes Angebot gibt. Dies meisterlich zu beherrschen wird nicht einfach sein, denn neben der Beschaffung dieser raren und teuren Samen werden die wiederholten Versuche und Fehlschläge ein kleines Vermögen kosten.



Designpost



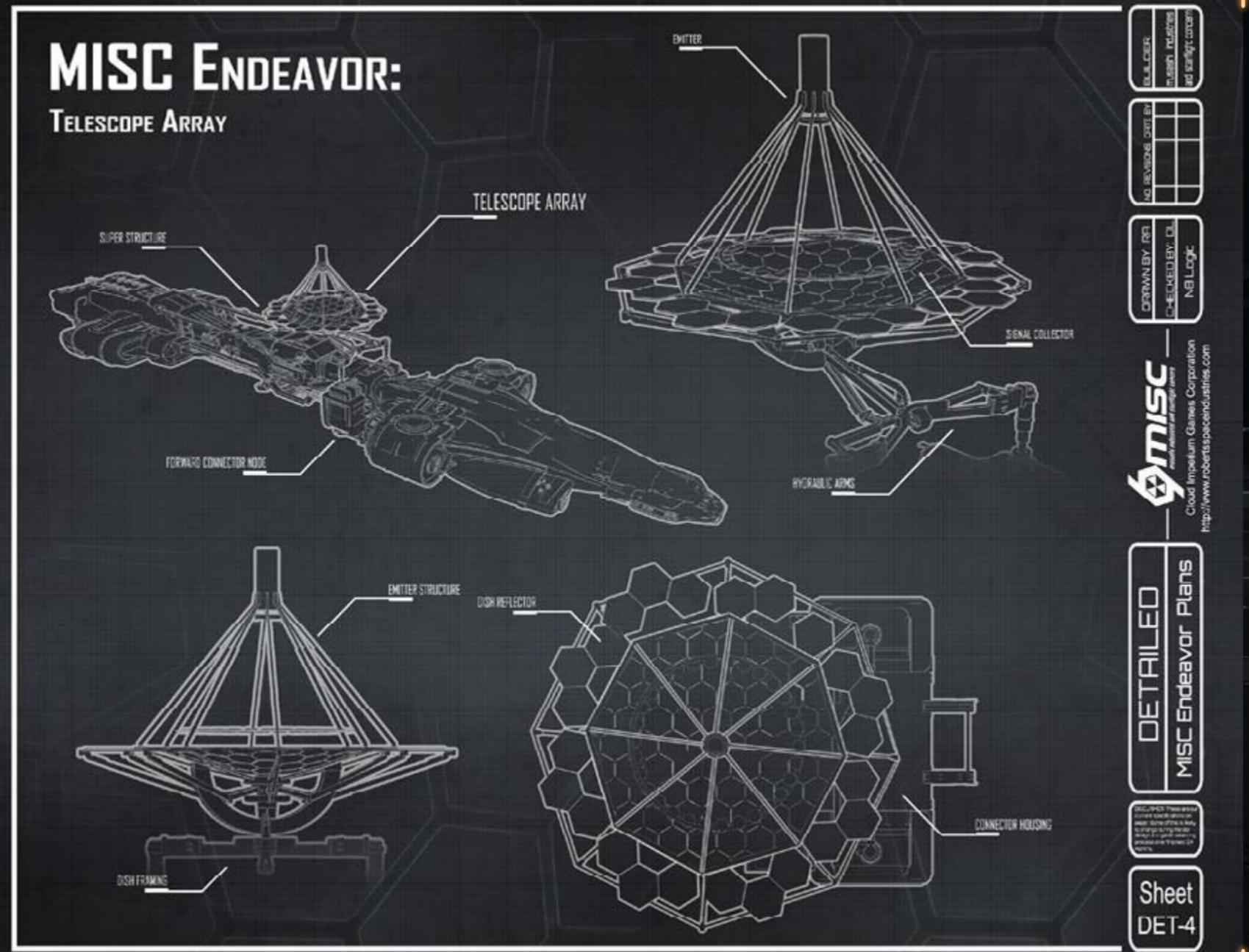
Weitere Funktionen werden im Laufe der Entwicklung zwangsläufig entstehen und eine der interessanteren, die momentan erwogen werden, ist, ob man einige Strahlungsquellen, die für die Entwicklung einiger der wertvolleren Pflanzenarten vonnöten sind, zu teuer macht, um sie künstlich generieren zu können und den Spieler damit dazu zu bewegen, natürliche Strahlenquellen aufzusuchen. Einige Pflanzen könnten positiv auf ein Bad in der Corona eines Sterns reagieren, was wiederum das Schild des Schiffes an seine Grenzen führen würde, während andere den weichen Schein eines Nebels bevorzugen könnten. Orte, über die natürlich auch andere gerne die Kontrolle zu gewinnen versuchen werden.

DAS ERKUNDUNGSMODUL

Das Erkundungsmodul ist auf den aufstrebenden Astronomen ausgerichtet. Es verfügt über ein leistungsstarkes 16-Meter-Teleskop, montiert auf einer rotierenden Basis, das in der Lage ist, das All im Infrarot-, Gamma- und sichtbaren Spektrum zu scannen und über duale Auswurföffnungen für Langstreckensonden verfügt. Reisende Kometen, mineralreiche Asteroidenfelder, verlassene Schiffswracks, die für einen Schrottsammler ein Vermögen wert sind, und primordiale Schwarze Löcher, welche den Heiligen Gral für die Wissenschaft darstellen, sind nur einige der Dinge, die ein geduldiger Beobachter entdecken kann.

Etwas Interessantes zu finden erfordert üblicherweise die Wahl eines Gebietes im Weltraum und das langsame Suchen nach Anomalien. Ein Objekt, das zwischen den vielen Sternen nicht anders aussieht als ein anderes, könnte sich durch seine langsame Bewegung gegen den statischen Hintergrund absetzen und sich als etwas ganz anderes herausstellen. Ebenso könnte ein Objekt eine Strahlungssignatur aussenden und damit suggerieren, dass es sich um etwas Ungewöhnliches handelt. Im Falle der Entdeckung eines großen Asteroidenfeldes könnte diese durch die Strahlung eines Sternes geschehen, die durch eben jenes Asteroidenfeld verdeckt nur mit einem kaum merklichen Funkeln wahrzunehmen wäre.

Designpost





Designpost

Die Erhöhung der Vergrößerung des Teleskops kann oft dabei helfen, festzustellen, was ein Objekt sein könnte, wenn auch nicht immer, was es definitiv ist. Solche Anpassungen benötigen jedoch ein paar Sekunden Zeit, um ausgeführt zu werden und ein Heranzoomen bedeutet auch immer, dass sich das Blickfeld einengt. Das Scannen des gesamten Himmels mit einer hohen Vergrößerung ist also nicht unbedingt praktikabel, wenn man den Vorgang in annehmbarer Zeit abschließen möchte. Daher ist beim Blick durch das Teleskop das Erkennen jener kleinen Hinweise, die eine gewisse Wahrscheinlichkeit suggerieren, dass man bei genauerem Hinsehen etwas von Interesse finden würde, eine der wertvollsten Fähigkeiten, die ein Entdecker erlernen kann. Dies und ein methodisches Vorgehen bei der Analyse eines Teils des Weltraumes wird einen steten Strom an Entdeckungen – und ein stetes Einkommen – so gut wie sicherstellen.

Während einige Objekte – Kometen mit ihren langen Schweifen im Besonderen – definitiv identifiziert werden können, wenn man sie mit einer ausreichenden Vergrößerung betrachtet, erfordern andere das Aussenden einer Langstreckensonde, um sicher sein zu können. Sobald eine positive Identifikation gelungen ist, wird ein Interessen-Punkt, der die Entdeckung des Spielers repräsentiert, auf seiner Navigationskarte des Sternensystems erscheinen. Von da an kann die Information mit anderen Spielern geteilt oder an Informationshändler verkauft werden.

ZUSÄTZLICHE MODULE UND DIE ZUKUNFT

Weitere Module sind bereits in der Konzeptphase, einschließlich einem Besatzungsmodul, welches das Schiff mit zusätzlichem Lebensraum und Annehmlichkeiten ausstattet, sowie ein Treibstoffmodul, das die Reichweite des Raumschiffes deutlich steigert. Ein ringförmiges Werkstattmodul wird unglaublich präzise

Anpassungen an den Kernkomponenten verschiedener Waffen und Schubdüsen erlauben und damit den Spieler dazu befähigen, deren Werkseinstellungen zu übertakten. Dies könnte diesen Komponenten einen Vorteil gegenüber Standardausrüstung geben oder einfach nur ein weiterer Weg sein, ein Einkommen zu generieren, da einige Ladenbesitzer sehr daran interessiert sein werden, diese individualisierten Komponenten zu erwerben, welche eine höhere Leistung versprechen als jene Waffen, die aus dem Werk kommen.

Weitere Module werden für die zukünftige Entwicklung in Betracht gezogen, einschließlich einem defensiven Modul, das die Endeavor mit einer Reihe von Defensivwaffen ausstatten würde, die eine Flucht aus einer gefährlichen Situation mit minimalen Beschädigungen wahrscheinlicher machen. Zusammen mit einem Medizinischen Modul könnte die Endeavor tiefer in gefährliche Gebiete vordringen, anderen Spielern wertvolle Spawnpunkte zu Verfügung stellen und dem Schiffsbesitzer hohe Einnahmen garantieren.

ABSCHLUSSBEMERKUNGEN

Das außergewöhnlich hohe Level an Individualisierung, das durch das modulare Design der Endeavor ermöglicht wird, bietet dem Spieler die bisher umfassendste Möglichkeit, ein Mehrzweckschiff anhand seiner eigenen Vorstellungen zu konstruieren. Die Möglichkeit, das Design kosteneffektiv im Nachhinein zu verändern, indem man zu einem späteren Zeitpunkt Module gegeneinander austauscht, wird die Besitzer dazu befähigen, ihren Tätigkeitsbereich schnell anzupassen, wenn sich wirtschaftliche Gelegenheiten ergeben oder sie einfach etwas anderes machen wollen. Dies ist ein dramatischer Unterschied zu Schiffen mit einem festgelegten Zweck.

Die Endeavor kann für jeden Spieler etwas anderes bedeuten. Für einige ist sie ein mobiles Krankenhaus, das jenen hilft, die in Not sind. Für andere ist es ein Weg, um mit der Natur verbunden zu sein oder für eine hungrige Bevölkerung Nahrung bereitzustellen. Die Neugierigen und Bestrebten können sie als eine Plattform ansehen, um Entdeckungen zu machen, ein Mittel, um ein intellektuelles Abenteuer zu begehen oder als ein privates Fenster zu den Sternen. Die Endeavor ist all diese Dinge und mehr. Die Endeavor bedeutet Freiheit – die Freiheit den eigenen einzigartigen Weg zu gehen und die Freiheit es sich anders zu überlegen.

Sic itur ad astra.

ÜBERSETZUNG: MALU23
KORREKTUR: IUS



DnF
- Express

**„ENTDECKE DAS KRONJUWEL VON MISC, EINE
MODULARE WISSENSCHAFTSPLATTFORM.“**

*KAUM IM KONZEPTVERKAUF, SCHON IN DNF –
EXPRESS, DIE NEUE MISC ENDEAVOR. UND WIR
KÖNNEN DIREKT SAGEN: GROSS UND MODULAR!*

ABER WAS IST DIE ENDEAVOR?

Beim neuen Konzept-Raumschiff handelt es sich um ein modulares und damit sehr flexibles Großraumschiff für wissenschaftliche und medizinische Dienste. Die Endeavor, mit ihrer Länge von 200 Metern und einem Grundgewicht von 1000 Tonnen, ist kein Schiff, das auf den Kampf ausgelegt ist. Ihr seid auf ein friedliches Miteinander oder eine fette Eskorte angewiesen. Aber Star Citizen soll euch mehr bieten als Kampf, Handel oder Bergbau, und dafür wurde die Endeavor entwickelt.

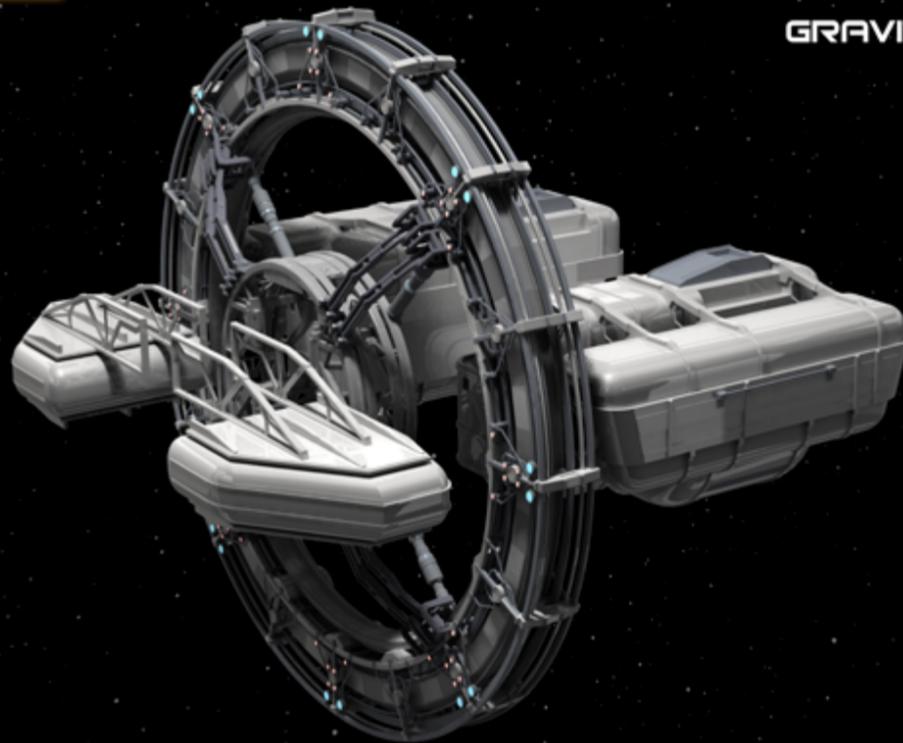
Die Endeavor ist das zweite Schiff, welches von CIG zum Kauf angeboten wird, das auf der Basis von Schiffmodulen entwickelt wurde. Diese Module erlauben euch, verschiedene Aufgabengebiete im Spiel auszuüben, je nach eigenem Geschmack und den Anforderungen, die das Spiel oder auch eure Organisation an euch stellt. Insgesamt besitzt die Endeavor sechs Dockingports, die sich an den Seiten des Schiffes befinden. An diesen Ports können die verschiedenen Module befestigt werden. Ihr habt immer eine Wahl, was ihr verwenden möchtet, aber ihr könnt nicht alle Möglichkeiten gleichzeitig nutzen und auch die Module haben ihren Preis... Heute im Konzeptverkauf für harte Euros und später im Spiel für einen Haufen schwer verdienter Credits!

DnF
- Express



DIE MODULE DER ENDEAVOR

Aktuell werden neun unterschiedliche Module für das Schiff angeboten. Jedes dieser Module belegt zwischen zwei und vier Dockingports am Schiff. Ihr könnt je nach Art des Moduls zwei bis drei unterschiedliche Module gleichzeitig verwenden. Solltet ihr mehr Module gekauft haben, so könnt ihr diese später in einer Werft bzw. eurem Hangar gegeneinander austauschen.



GRAVITY RING POD

TEILCHENBESCHLEUNIGERMODUL (SUPERCOLLIDER POD)

Das visuell beeindruckendste Modul der Endeavor, ihr unverwechselbarer Teilchenbeschleuniger, ist tatsächlich nur ein Teil einer ausgeklügelten Einrichtung. Dieses große Modul beinhaltet ein Paar Werkstätten, die ideal für das Übertackten von Raumschiffkomponenten sind. Enthusiasten und Profis, die ihre Waffen, Schubdüsen oder andere Komponenten an die Grenze ihrer Leistungsfähigkeit bringen möchten, können dies dank des Beschleunigers tun, der ein sicheres Testen ermöglicht.

Benötigt: 4 Ports

BIO DOME POD



BIODOMMODUL (BIODOME POD)

Beim Biodommodul handelt es sich um zwei größere Glaskuppeln, unter welchen ihr gewöhnliche und seltene Pflanzen anbauen könnt. Die Polizei der UEE warnt: Der Anbau von Rauschmitteln ist auch außerhalb von Planeten verboten!

Benötigt: 2 Ports

TELESCOPE ARRAY POD



TELESKOPMODUL (TELESCOPE ARRAY POD)

Entdecke das Unentdeckte! Ein riesiges Teleskopsystem erlaubt euch einen tiefen Blick in das Verste. Entdeckt neue Sprung- und Navigationspunkte oder andere Geheimnisse, die in den Tiefen des Alls auf euch warten. Die lokalen Pay-TV Sender warnen: Ohne Abo kein Empfang, selbst mit einer so großen SAT-Schüssel.

Benötigt: 2 Ports

DnF
- Express

MULTI-PURPOSE PODS

MULTIFUNKTIONALE MODULE AUSRÜSTUNGS- UND MANNSCHAFTSMODUL (SERVICE EQUIPMENT AND CREW POD)

Dieses Modul fügt dem Schiff zusätzliche Mannschaftseinrichtungen hinzu, mit deren Hilfe eine größere Besatzung aufgenommen werden kann. Diese kann etwa dabei helfen, die verschiedenen Module über einen längeren Zeitraum autark zu betreiben oder das Schiff allgemein zu unterstützen.

Benötigt: 2 Ports

FORSCHUNGSMODUL (GENERAL RESEARCH POD)

Das Allgemeine Forschungsmodul ist ein multifunktionales Modul, das eine Vielfalt aktiver Forschung unterstützen kann, wie etwa Mikroskopie, Experimente in der Schwerelosigkeit und biologische Studien. Es besitzt interne Slots für Präzisionsscanner, Spektrometer, die Lagerung von Proben und die chemische Analyse, mit Hilfe derer es möglich ist, experimentelle Daten zu katalogisieren sowie moderne Präparate und Wirkstoffe herzustellen.

Benötigt: 2 Ports

WISSENSCHAFTSMODUL (GENERAL SCIENCE POD)

Das Allgemeine Wissenschaftsmodul ist auf die Analyse ausgerichtet, mit Platz für eine Vielzahl an wissenschaftlichen Computern und Datenbanken. Die Aufgabe des Moduls ist es, Daten zu verarbeiten, die anderswo gesammelt wurden, beispielsweise mit Hilfe des Forschungsmoduls und des Teleskopsystems. Diese rohen Informationen werden dann in etwas verwandelt, mit dem man Geld verdienen kann.

Benötigt: 2 Ports

TREIBSTOFFMODUL (FUEL POD)

Fliege weiter als alle anderen - der zusätzliche Treibstoff macht es möglich. Es ist für jeden Entdecker auf langer Forschungstour sehr zu empfehlen. Immer daran denken: Tankstellen sind in den Randgebieten eher selten zu finden.

Benötigt: 2 Ports





LANDBUCHTMODUL (LANDING BAY POD)

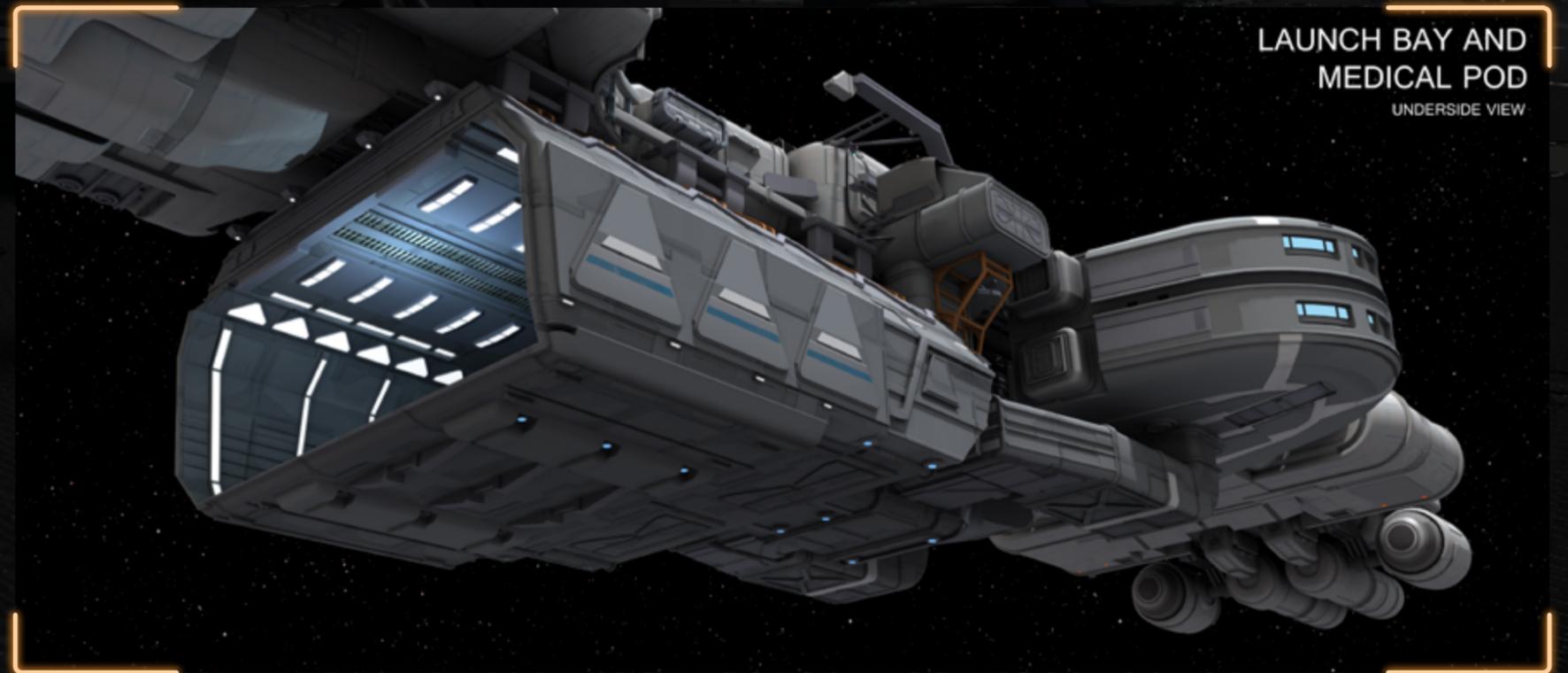
Das Landebuchtmodul ist ein einzelner, großer Hangar, welcher unterhalb des Schiffes angebracht und direkt mit anderen Modulen verbunden werden kann. Es ist dafür gedacht, das Medizinische Modul zu unterstützen und hat genug Raum für zwei Cutlass Red-Ambulanzen. Ebenso verfügt es über Einrichtungen zur Dekontamination. Die Landebucht kann jedoch ebenfalls zur Unterstützung der wissenschaftlichen Module eingesetzt werden und jedes Schiff beherbergen, das ausreichend klein ist.

Benötigt: 2 Ports

MEDIZINISCHES MODUL (MEDICAL BAY POD)

Das Medizinische Modul macht die Endeavor zu einem fliegenden Krankenhaus, komplett mit Operationssälen, Ruheräumen und vielem mehr. Das Modul sollte zusammen mit der optionalen Landebucht verwendet werden, mit deren Hilfe Patienten von Schlachtfeldern und Katastrophen zur Behandlung und Erholung eingeflogen werden können.

Benötigt: 4 Ports



LAUNCH BAY AND MEDICAL POD
UNDERSIDE VIEW

DnF
- Express



ENTWICKLUNGSGESCHICHTE UND CIG HINTERGRUNDWISSEN

OKTOBER 2014 START DER ENTWICKLUNG

Mit dem Stretch Goal von 57 Millionen \$ ging die Endeavor an den Entwicklungsstart. Das Schiff wurde per Umfrage von den RSI Backern ausgewählt. In den Umfragen, die es zu einigen Stretch Goals gab, durften die Spieler selbst bestimmen, welche Art von Schiff entwickelt werden sollte. Als erstes von vier Schiffen wurden die Endeavor freigeschaltet.

30 SEPTEMBER 2015 KONZEPTVERKAUF UND WEITERE DETAILINFORMATIONEN

Nach einer kleinen Verspätung von knapp vier Tagen wurde der Konzeptverkauf der Endeavor gestartet.

- Konzeptdesigner: nicht bekannt
- Zweites Schiff auf Modulbasis

KAUFOPTIONEN

Wie immer gilt: Der Konzeptverkauf läuft nur für wenige Tage. Ihr wollt eine Endeavor? Dann schnell den Links folgen, ihr habt bis zum 10. Oktober 2015 Zeit!

Alle Schiffe und Module inkl. LTI.

GRUNDVERSIONEN

Endeavor Base (Grundversion, ohne Module): 333,20 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Endeavor Discovery (Grundversion mit „Service Equipment & Crew“ + „Research Lab“ Modul): 404,60 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Endeavor Hope (Grundversion mit „Medical Bay“ + „Landing“ Modul): 428,40 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Endeavor Olympic (Grundversion mit 2x „Bio Dome“ Modulen): 476,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Endeavor Master Set (Grundversion mit allen verfügbaren Modulen): 856,80 Euro (inkl. 19% MwSt.)

MODULE

Biodome POD: 95,20 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Telescope Array Pod: 119,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Supercollider Pod: 119,00 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Service Equipment and Crew Pod: 23,80 Euro (inkl. 19% MwSt.)

General Research Pod: 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)

General Science Pod: 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Fuel Pod: 33,32 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Medical Bay Pod: 71,40 Euro (inkl. 19% MwSt.)

Landing Bay: 71,40 Euro (inkl. 19% MwSt.)

/// AUTOR: ROHAL



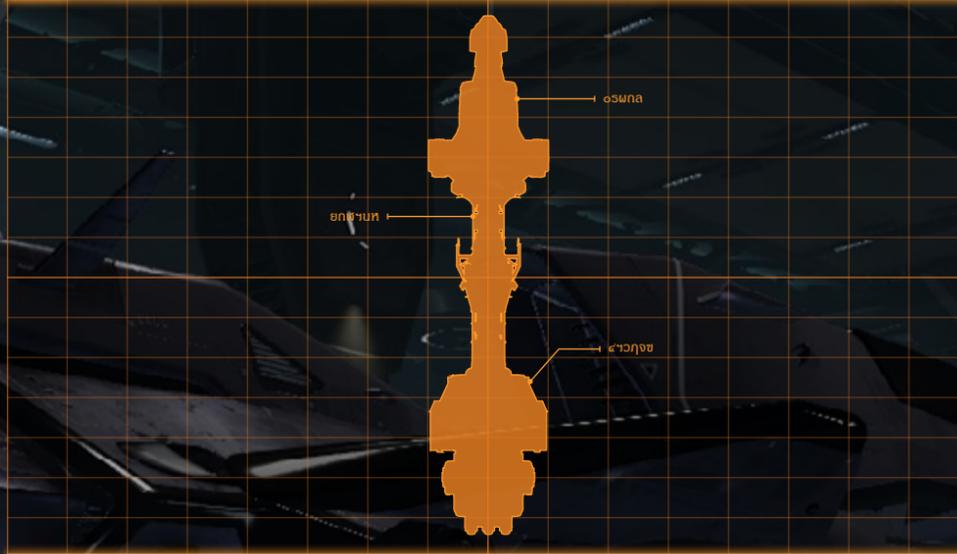
DnF - Express



SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



DnF
- Express

NAME	ENDEAVOR
AUSRICHTUNG	Forschungsplattform
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	200 / 48 / 20
MASSE (KG)	1.000.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	500
BESATZUNG (MAX.)	16
KRAFTWERK (MAX.)	Unbekannt
TRIEBWERKE (MAX.)	2x Vorne unbekannt 7x Hinten unbekannt
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	Unbekannt
SCHILDE (MAX.)	3x Größe 4
UNBEMANNT GESHÜTZTÜRME (MAX.)	2x Größe 3



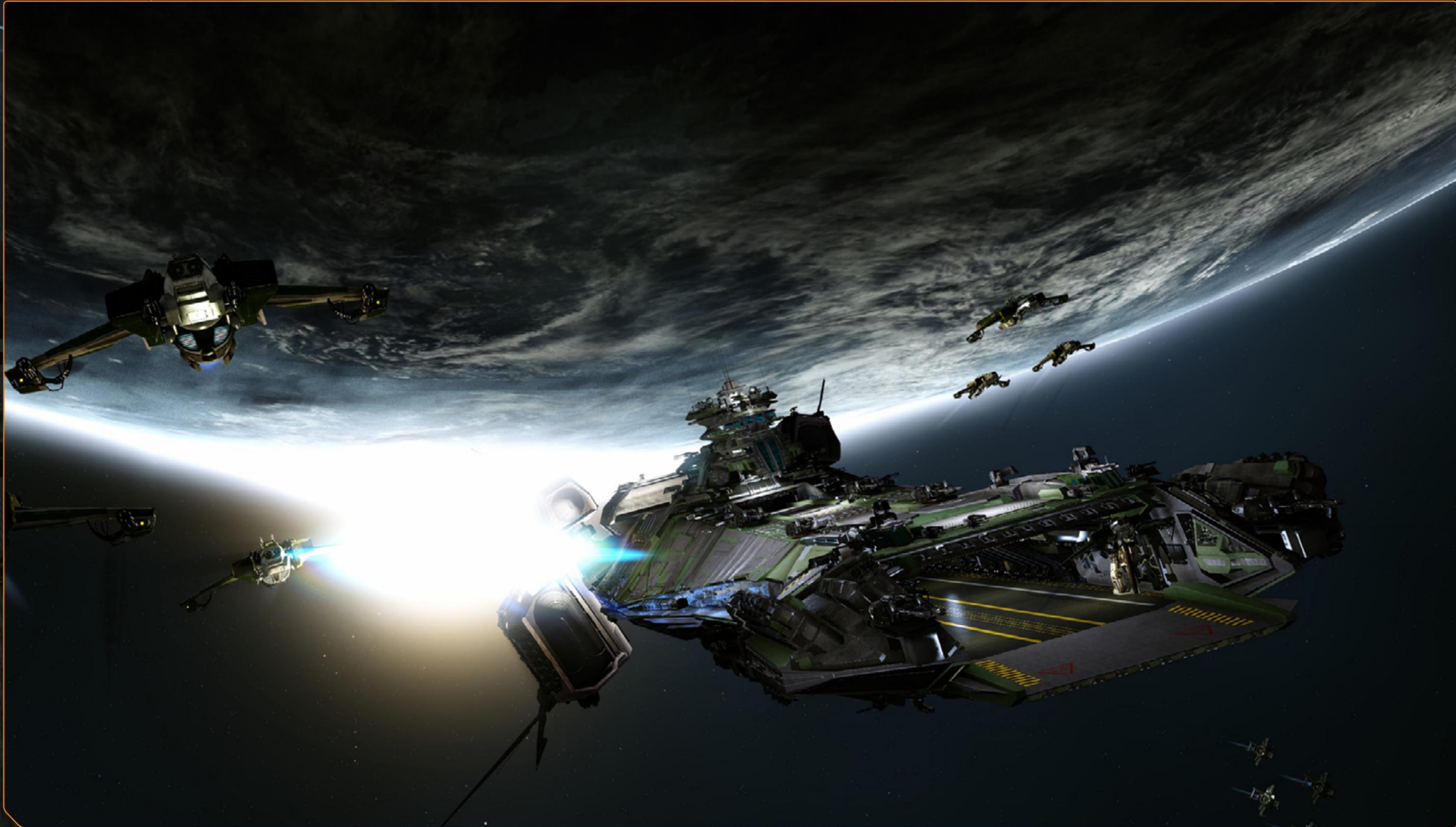


DnF
- Express





Living
Verse



DIENEN UM ZU SCHÜTZEN - ZU GAST AN BORD EINES BENGAL-TRÄGERS

Das Maul der riesigen Raubkatze öffnete sich und drohte uns zu verschlingen. Immer wenn ich einen dieser riesigen Bengal-Träger der UEE sehe, haut es mich aus den Socken. Diese Schiffe sind wirklich beeindruckend. Ich hatte selten die Gelegenheit, an Bord eines solchen Trägers zu sein. Den Namen und Standort des Schiffes darf ich nicht nennen, weil es sich auf einer militärischen Operation in der Nähe des Vanduul-Raumes befindet. Dass wir einen Konflikt mit den Vanduul haben, ist sicherlich nichts Neues. Ein Konflikt, der gerne von einigen Personen in der Öffentlichkeit heruntergespielt wird. Hier an der Grenze bzw. an der Front bekommt man diesen Konflikt jedoch hautnah mit. Kolonien, die von den Vanduul heimgesucht wurden und Schiffswracks, für die jede Hilfe zu spät kommt. Die heutige Ausgabe wollen wir jenen Menschen widmen, welche tapfer die Bürger der UEE verteidigen und sich der Vanduul-Bedrohung entgegenstellen: die Piloten der UEE-Marine. Dafür haben wir uns in die Höhle des Löwen begeben, an Bord eines Bengal-Trägers.

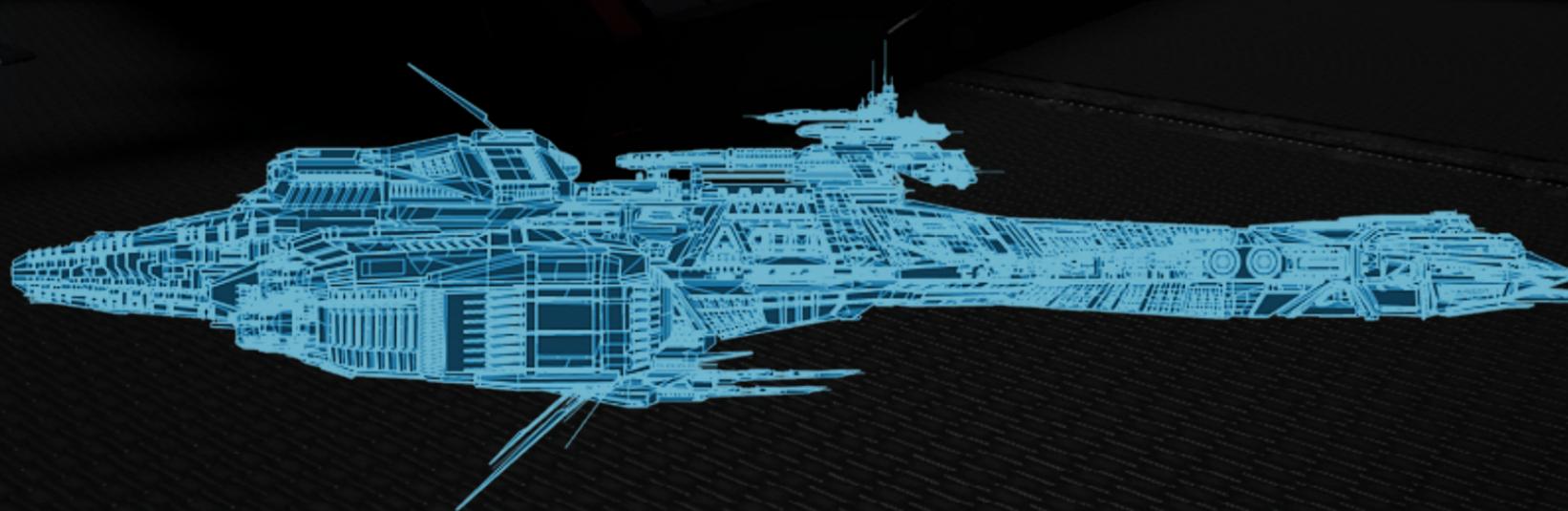
An Bord dieses Trägers befindet sich eine Ausbildungsstaffel der UEE. Hier werden die Piloten frisch von der Akademie für die knallharte Realität vorbereitet. Denn Simulationen auf der Akademie sind eine Sache, gegen echte Vanduul zu fliegen eine andere. Hier draußen im 'Verse kann man Schiff und Leben verlieren. Es ist die Aufgabe von Commander Hopkins die jungen Piloten auf die Realität vorzubereiten. „Von der ersten Sekunde an, wo ihr Frischlinge das Deck betreten, treibe ich euch die Flausen aus dem Kopf. Die Marine ist kein Kindergarten und ich bin nicht euer Kindermädchen.“ Commander Hopkins ist Ausbilder und Leiter der Ausbildungsstaffel und begrüßt gerade einige junge Piloten frisch aus der Grundausbildung auf dem Landedeck. „Auf euren Offiziersgrad braucht ihr Lieutenants euch erst gar nichts einbilden, die Vanduul wird das nicht beeindruckend und mich beeindruckt das auch nicht.“

Der Commander ist ein sehr beschäftigter Mann und findet dennoch kurz Zeit, um uns ein paar Fragen zu beantworten. „Die Yuppies auf Terra glauben im 'Verse wäre alles Friede, Freude, Eierkuchen. Aber die Banu ziehen einen über den Tisch und die Vanduul schlitzen einen dabei auch noch auf. Und wenn das die Aliens nicht tun, sind da immer noch die Piraten in den Randsystemen.“ Der Commander redet sich regelrecht in Rage: „Und viele von den jungen Piloten sind auch nicht besser. Die einen halten den Dienst für die UEE für einen riesen Spaß, den anderen geht es nur ums Geld. Aber wenn meine Worte die Frischlinge nicht auf den Boden der Tatsachen zurückholen, dann spätestens der erste Einsatz. Da vergeht ihnen die Lust am Sprücheklopfen und nicht wenige lassen ihr Mittagessen im Cockpit.“

Man merkt, dass der Commander mit den Piloten hart ins Gericht geht, auf der anderen Seite ist er aber für jeden einzelnen von ihnen verantwortlich. „Wenn da draußen etwas schiefgeht und einer der

Frischlinge seinen Jäger schrottet, dann reißt mir die CAG den Arsch auf!“. Die CAG ist die Commander Air Group und für die einzelnen Staffeln und ihre Piloten an Bord zuständig. Diese Frau im Rang eines Captain hat sprichwörtlich Haare auf den Zähnen. Als wir um ein Interview baten, hat sie uns mit Worten eiskalt abgespeist, die wir hier nicht zitieren möchten. Seitdem verstehen wir, wieso Commander Hopkins die Piloten so hart rannimmt.

Auf dem Bengal-Träger gibt es quasi keinen Tag- und Nachtwechsel: Es ist immer Tag. Ständig starten und landen Schiffe. Die einen als Geleitschutz für den Träger und seinen Versorgungskonvoi, die anderen für eine Mission entlang der Grenze. Die UEE weiß den Einsatz der Piloten zu schätzen und versucht bei all dem militärischen Drill es den Piloten zwischen den Einsätzen doch so angenehm wie möglich zu machen, sofern dies der enge Raum zulässt. Eine 890 Jump oder eine Constellation Taurus ist so ein Bengal-Träger nicht. "Ein Luxusquartier



Living
Verse

habe ich nicht erwartet, als man mich auf diesen Träger versetzt hat. Aber das Essen ist gut", bestätigt uns Lieutenant Anderson, der seit etwa einem Monat seinen Dienst auf dem Träger verrichtet. "Es ist schon etwas anderes, so auf einer echten Mission. Im Simulator oder im Orbit der Akademie wusstest du, dass dir eigentlich nichts passieren kann. Aber da draußen kann hinter jedem Asteroiden ein Vanduul lauern. Du musst ständig wachsam sein und dich auf deine Flügelmänner verlassen."

Ich frage den Lieutenant, ob er bereits in einen Kampf verwickelt war. "Einmal kam es zu einem Zwischenfall. Nicht mit den Vanduul, aber mit Piraten, die ein Transportschiff überfallen hatten. Für das

Schiff kam jede Hilfe zu spät. Die Piraten suchten doch tatsächlich den Kampf. In dem Gefecht zeigte sich, warum wir in der Ausbildung ständig Routinemanöver und Formationen stumpf wiederholten. Im Gefecht bleibt nicht die Zeit, groß nachzudenken. Man muss die Manöver beherrschen und ständig wissen, wo sich der Gegner und die eigenen Kameraden befinden." Wir fragen den Lieutenant, was er vom ersten Monat seines ersten Einsatzes mitgenommen hat. „Die UEE-Marine ist kein Ort für Egomane. Hier draußen ist Teamplay gefragt. Wir geben aufeinander Acht. Wussten Sie, dass die Piloten, die mit ihren Abschüssen prahlen, meist auch diejenigen sind, welche die Liste mit dem Friendly-Fire anführen?"

Mit diesen Eindrücken verabschieden wir uns von der Grenze des Imperiums. Vanduul haben wir nicht getroffen, aber die Bedrohung sprichwörtlich im Nacken gespürt. Gut, dass da draußen Männer und Frauen rund um die Uhr in ihren Hornets unterwegs sind, um uns Citizen zu schützen.

Euer Kyle Robert Thomas

AUTOR: SECRETTEMPLER



Die
nackten
Fakten



Eine neue Ausgabe des Kartellboten, ein neues Schiff für die nackten Fakten: die Mustang und ihre fünf Varianten. Bei der Mustang handelt es sich um das zweite Starterschiff, welches für Star Citizen entwickelt wurde. Das Schiff ist für einen einzelnen Piloten entwickelt worden und deckt mit seinen Varianten viele wichtige Themengebiete des Spiels ab. Es gibt Varianten für die Erkundung, den Rennsport, den Raumkampf und den Transport von Gütern. Damit ist die Mustang neben der RSI Aurora und der Origin 300er Serie die flexibelste Schiffsserie im Spiel.

BESCHREIBUNG

„Mustang - gefertigt & abgestimmt in Perfektion“ Was sich hier wie in der Werbung liest, trifft den Nagel, oder sollten wir besser Laser sagen, auf den Kopf. Die neue Starterschiff-Serie von Consolidated Outland ist extrem flexibel und hebt sich so von vielen anderen Schiffsmodellen ab. Aber genau diese Flexibilität soll ein Schiff der „Starter“-Generation auch bieten, ein Ort wo sich jeder Pilot sofort heimisch fühlt, egal welche Funktion er gerne im Verse ausführen möchte.

Aber was definiert CIG eigentlich mit dem Begriff „Starterschiff“? Zuerst natürlich den Preis. Diese Schiffe werden zu günstigen Konditionen als Basis für das spätere PU an mögliche Backer und spätere Käufer des Spiels veräußert, eine genauere Auflistung folgt am Ende des Artikels. Die zweite Säule ist die bereits genannte Flexibilität des Schiffsmodells. CIG möchte eine Basis anbieten, die ein weites Spektrum an Aufgaben abdeckt. In der Einleitung haben wir bereits die wichtigsten Themen genannt: Raumkampf, Erkundung, Transport und Rennsport. Und genau diese Möglichkeiten bringen uns zu den Varianten der Mustang



Die nackten Fakten



DIE VARIANTEN

Fünf Varianten stehen zur Auswahl, wobei zwei Varianten fast identisch sind. Dazu aber mehr Informationen im Text.

MUSTANG ALPHA

„Ihr Schiff für den Alltag... und doch so viel mehr“ - Bei der Mustang Alpha handelt es sich um das erste Schiff der Serie, die sogenannte Basis- oder Starter-Variante. Sie stellt die Grundversion aller Schiffe der Serie dar. Ihre Aufgaben sind vielfältig aber nicht so speziell wie die der folgenden Varianten. Für den Transport von Gütern ist sie vornehmlich geeignet, obwohl ein Frachtmodul noch extra dazugekauft werden muss. Für den geneigten Spieler ist dieses Schiff die günstigste Variante der Mustang, um Star Citizen zu beginnen.

MUSTANG BETA

„Erforschen Sie die entferntesten Winkel“ - Das zweite Schiff der Serie ist die Beta. Sie fällt in den Bereich der Schiffe für das Reisen und die Erkundung. Sie ist dafür, ebenso wie die Mustang Delta, direkt ab Werk mit einem Tarsus Leaper Sprungantrieb ausgestattet. Durch das etwas höhere Gewicht, verursacht durch den bereits vorhandenen Sprungantrieb und den zusätzlichen Wohnbereich im hinteren Teil des Schiffes, ist sie etwas schwerfälliger als eine Alpha.

MUSTANG GAMMA

„Modernster Rennsport“ - Jetzt wird es schnell: Die Mustang Gamma kommt, die Rennvariante der Serie! Ihren Geschwindigkeitsvorteil hat sie ihrem leistungsfähigeren Kraftwerk, dem A&R LR-6 OverDrive der Größe 2 und einem zusätzlichen Triebwerk zu verdanken. Weiterhin ist das gesamte Schiff in Leichtbauweise konstruiert worden, welche ihm den nötigen Vorteil bei einem schnellen Rennen verschafft.

MUSTANG DELTA

„Schützen Sie, was Sie lieben“ - der Kampffäger! Leicht, wendig aber auch schwer bewaffnet, das sind die Fakten der Delta. Sie ist genau wie die Beta mit einem Sprungantrieb ausgestattet. Wir wollen natürlich nicht, dass der Gegner einfach so in ein fremdes System flüchtet... Sie verfügt weiterhin über zusätzliche Raketen, eine stärkere Panzerung und zwei CF-117 Badger Laser Repeater von Klaus und Werner, welche man auf den anderen Varianten nicht finden kann.

MUSTANG OMEGA

Bei der Omega handelt es sich um ein Rennschiff, welches mit der Gamma nahezu baugleich ist. Sie wurde exklusiv für ein AMD Grafikkartenbundle entwickelt und verfügt dank ihres zusätzlichen Einlasses und Kraftwerkes über mehr Boost. Ihre spezielle, rote Lackierung schreit laut aus: Ich will Geschwindigkeit!



ENTWICKLUNGSGESCHICHTE

19. NOVEMBER 2013 FREISCHALTUNG DER MUSTANG

Mit dem Stretch Goal für den Betrag von 28 Millionen \$ wurde die Mustang als offizielles, zweites Starterschiff für die Entwicklung freigegeben. Sie soll neben der Aurora-Serie der zweite günstige Einstieg in das Spiel sein.

21. FEBRUAR 2014 ERSTE KONZEPTGRAFIKEN

Bereits knapp zwei Monate später wurden die ersten Konzeptgrafiken der Mustang veröffentlicht. Zu diesem Zeitpunkt war noch nicht ersichtlich, dass beim späteren Release mehrere Varianten der Schiffe zur Verfügung stehen würden.

25. FEBRUAR 2014 RÜCKMELDUNG VON DEN BACKERN: KONZEPTVERKAUF?

Als Besonderheit der vielen Schiffe in Star Citizen wurde eine Umfrage gestartet, ob die Mustang als Konzeptverkauf angeboten werden sollte, was bei zukünftigen Schiffen eigentlich immer getan wurde. Das Ergebnis war knapp, aber die meisten Backer wollten auf einen Konzeptverkauf verzichten.

28. FEBRUAR 2014 ERSTE DETAILINFORMATIONEN ZUR MUSTANG ALPHA

Die vorläufigen Grunddaten der Mustang Alpha werden bekanntgegeben. Zu diesem Zeitpunkt wurde klar, dass weitere Varianten in der Entwicklung sind. Die Stats haben sich bis heute nicht groß verändert; CIG wusste zu diesem Zeitpunkt schon sehr genau, wohin sich die Mustang bewegen sollte.

9. SEPTEMBER 2014 ERSTE IN-ENGINE-GRAFIKEN

CIG gewährte uns einen ersten Blick auf In-Engine-Screenshots der Mustang. Diese Inhalte wurden dem Jump Point-Magazin Juli 2014 entnommen und waren der erste ausführliche und öffentliche Ausblick auf das neue Schiff.

20. DEZEMBER 2014 TEILVERÖFFENTLICHUNG DER MUSTANG-SCHIFFSSERIE

Kurz vor Weihnachten 2014 wurde der größte Teil der Mustang-Serie veröffentlicht. Zum Verkauf standen die Varianten Beta und Gamma. Die Alpha wurde als Update-Paket ausgehend von der Aurora MR angeboten. Die News wurde von dem offiziellen Werbevideo für dieses Schiffsmodell begleitet.

20. DEZEMBER 2014 FLIGHT-READY

Ja ist schon Weihnachten? Passend zum Konzeptverkauf wurde Arena Commander 1.0 veröffentlicht. In AC 1.0 wurden die Varianten: Alpha, Beta und Gamma Flight-Ready. Ab in die Schlacht!

22. MÄRZ 2015 DER REST VOM FEST

Drei Monate später wurden die restlichen Varianten, Omega und Delta, als Konzept- und In-Engine-Screenshots gezeigt. Die Inhalte stammten wieder einmal aus einer Jump Point-Ausgabe. Die Omega wurde bereits einige Wochen zuvor im Bundle mit AMD Grafikkarten veröffentlicht.

CIG-HINTERGRUNDWISSEN

- Konzeptgrafiker: David Hobbins
- Aktueller Status: Flugfähig (Außen und Innendesign: komplett)

KAUFOPTIONEN:

MUSTANG ALPHA

Standalone-Schiff 28,56 Euro (inkl. 19% MwSt.)
Starterpaket mit AC Pass 42,84 Euro (inkl. 19% MwSt.)
[Shoplink](#)

MUSTANG BETA

Standalone-Schiff: 38,08 Euro (inkl. 19% MwSt.)
Starterpaket: 52,36 Euro (inkl. 19% MwSt.)
[Shoplink](#) inkl. weiterer Updatemöglichkeiten

MUSTANG GAMMA

Standalone-Schiff: 52,36 Euro (inkl. 19% MwSt.)
Starterpaket 66,64 Euro (inkl. 19% MwSt.)
[Shoplink](#) inkl. weiterer Updatemöglichkeiten

MUSTANG DELTA

Nur über Großpakete

MUSTANG OMEGA

Nur über Großpakete, AMD-Gutscheinkarten oder Schiffsupdate

NÜTZLICHE LINKS

- [Offizielle Mustang-Broschüre \(Englisch\)](#)
- [Übersetzte Mustang-Broschüre \(Deutsch, Das Kartell\)](#)
- [Offizielles Werbevideo \(YouTube\)](#)

AUTOR: ROHAL

Die nackten Fakten

SEITENANSICHT



DRAUFSICHT



VORDERANSICHT



NAME	ALPHA	BETA	GAMMA	DELTA	OMEGA
AUSRICHTUNG	Starterschiff	Reisen/Erkundung	Rennsport	Kampf	Rennsport
LÄNGE / BREITE / HÖHE (METER)	18 / 13 / 5,5	18 / 13 / 5,5	18 / 13 / 5,5	18 / 13 / 5,5	18 / 13 / 5,5
MASSE (KG)	13.500	17.000	13.000	13.000	13.000
FRACHTKAPAZITÄT (SCU)	10	10	10	10	10
BESATZUNG (MAX.)	1	1	1	1	1
KRAFTWERK (MAX.)	1x Größe 3	1x Größe 3	1x Größe 3	1x Größe 3	1x Größe 3
TRIEBWERKE (MAX.)	2x TR2	2x TR2	3x TR2	2x TR2	3x TR2
MANÖVRIERDÜSEN (MAX.)	8x TR1	8x TR1	8x TR1	8x TR1	8x TR1
SCHILDE (MAX.)	1x Größe 2	1x Größe 2	1x Größe 2	1x Größe 2	1x Größe 2
STARRE HALTERUNG (MAX.)	2x Größe 1	2x Größe 1	2x Größe 1	2x Größe 2	2x Größe 1
PYLON (MAX.)	—	—	—	2x Größe 1	—
UNBEMANNTER GESCHÜTZTURM (MAX.)	1x Größe 1	1x Größe 1	—	1x Größe 1	—

Die nackten Fakten



Die
nackten
Fakten



LIEBE LESER, WIR FREUEN UNS GANZ AUSSERORDENTLICH EUCH HEUTE EIN NEUES INTERVIEW PRÄSENTIEREN ZU DÜRFEN. IN DIESER AUSGABE MIT MR. FLUGSCHULE UND LEITER DER STAFFEL "TIGER": GARRUZ.

Hallo Garruz. Erst einmal ein dickes Danke, dass Du Zeit für dieses Interview gefunden hast, gerade bei den vielen Aufgaben, die Du bereits im Kartell übernimmst. Aber bevor es richtig losgeht. Bitte stelle Dich kurz vor.

Hallo Rohal. Vielen Dank, dass ich euch heute etwas über mich erzählen darf. Der ein oder andere mag mich schon aus dem Forum oder der Flugschule kennen. Für alle anderen gebe ich gern noch mal einen kurzen Überblick. Mein Name ist Alex, ich bin 34 Jahre alt und wohne in der Nähe von Stuttgart. Wenn ich mal nicht spiele oder im Forum schreibe, arbeite ich als Softwareentwickler, also quasi zwischendurch und nebenbei. :-)

Anfangen zu daddeln hab ich ca. mit 9 Jahren, als meine Mutter 1990 einen 486er PC gekauft hatte. Anfangs nur simple Jump&Run-Spiele (z.B. Prince of Persia), später dann auch viele Flugsimulatoren, unter anderem Wing Commander. Ich erinnere mich noch genau, wie ich als Kind im Wohnzimmer saß, Wing Commander gespielt und dabei die Kassette mit dem Top Gun-Soundtrack eingelegt habe, die ich meinem Bruder stibitzt hatte. Ich sag nur "Danger Zone". :-D

Aber auch die anderen Teile der Wing Commander-Reihe habe ich genossen. Am besten gefallen haben mir hier WC3 und WC4. Einen interaktiven Film in Form eines Spiels hatte es bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht gegeben. Das hat mich schon damals tierisch begeistert.

Irgendwann bin ich dann mit Diablo 2 zu meinem ersten MMO gekommen, wo ich recht intensiv PvP gespielt habe. Später bin ich dann zu WoW gewechselt, wo ich unter anderem auch Raidlead und Gilde-Offi war. Dann bin ich zum Release von SWToR dorthin gewechselt. Star Wars ist einfach ein geiles Setting, außerdem konnte ich Orks und Elfen nicht mehr sehen. ^^

Wie hat es Dich zu „Star Citizen“ verschlagen? Wie bist Du auf das Spiel aufmerksam geworden?

Wirklich aufmerksam geworden bin ich auf Star Citizen Ende 2013, als ich einen Artikel im Netz gelesen hatte, worauf ich mich direkt registrieren wollte. Das Witzige daran ist, dass ich mich "ausversehen" bereits am 11. September 2012 auf der RSI-Page registriert haben muss und es irgendwie aus den Augen verloren hatte. Das erklärt auch meine Citizen-Number von #6804. Gepledged habe ich dann aber erst Ende 2013, ein Origin 325A Package.

Was reizt Dich besonders an Star Citizen?

Das Schöne an Star Citizen ist, dass man alle Freiheiten hat und entscheiden kann, was man tun will und was nicht. Ich bin nicht wie in anderen MMORPGs gezwungen zu grinden und Tag ein Tag aus die gleichen Daily-Quests zu machen, um meinen Ruf zu pushen. Ebenso muss ich nicht Woche für Woche auf den gleichen Raid gehen und mich bis zum Erbrechen an irgendwelchen Bossgegnern zu versuchen. Ich kann einfach irgendeine Mission annehmen, auf die ich gerade Lust habe, mich in mein Raumschiff setzen und davondüsen. Oder einfach nur entlegene Orte im Verse erkunden.

Hast Du andere Hobbys neben Star Citizen?

Mein wohl liebstes Hobby ist Essen! Leckere Burger sind quasi mein Leibgericht (am liebsten selbst gemacht) und auch einem saftigen Filetsteak kann ich mich nicht verwehren. Daher gehen meine Frau

und ich fast schon wöchentlich irgendwo lecker essen. :-) Ansonsten les ich noch recht gern Wissenschaftsthiller oder Sciencefiction-Bücher, zum Beispiel Michael Crichton oder Bücher der Star Wars Reihe. Die Darth Bane Trilogie ist mein Geheimtipp für jeden Star Wars Fan.

Im Sommer fahr ich auch ab und an Mountainbike, aber nur wenn das Wetter gut ist. :-D

Was erhoffst Du Dir vom dem Spiel, wenn es in einigen Jahren veröffentlicht wird?

Ich hoffe ja mal nicht, dass es noch MEHRERE Jahre dauern wird. Wobei ich als Softwareentwickler mir da durchaus auch keine Illusionen mache und eher von einem Release Mitte 2017 ausgehe. Verzögerungen gibt es in jedem Softwareprojekt, da heißt es einfach Geduld haben.

Was ich mir erhoffe, ist ein Universum voller Möglichkeiten, Dinge zu erkunden und mit Euch viele Jahre lang Spaß am Spiel zu haben.

Hast Du ein persönliches, großes Ziel, welches Du durch in Star Citizen erreichen möchtest?

Ich bin sehr fasziniert von den Xi'An, ihrer Kultur und Lebensweise. Irgendwann hatte ich den Spezies-Guide gelesen (vielen Dank an unsere Übersetzer) und bin dabei auf die Kr'Thak aufmerksam geworden. Eine weitere Rasse, hinter dem Raum der Xi'An, zu der noch kein Mensch Kontakt hatte? Das ist genau mein Fall! Den ersten Kontakt zu einer fremden Zivilisation herstellen.

Natürlich die wichtige Frage: Dein Lieblingsschiff im Verse?

Mein Lieblingsschiff ist die Khartu-al (aka Xi'An Scout). Ich liebe einfach das vertikale, fast schon biologisch anmutende Design. Ich freue mich aber ebenso auf meine Carrack, um dort im Pilotensessel zu sitzen und die Grafikpracht durch das riesige Panoramafenster zu genießen.

Wenn man das so liest, dann scheint für Dich ein gewisser Schwerpunkt auf der Forschung zu liegen. Warum hast Du Dich für die Leitung der Tiger-Staffel entschieden und nicht für eine Forschungsstaffel?

Ich mag zwar Forschung sehr gerne und sehe da auch einen großen Anreiz für mich im PU, allerdings schlägt mein Herz für den Raumkampf. Ich mag einfach die Action und den Nervenkitzel des Dogfights. Im Raumjäger schnelle Manöver zu fliegen und den Gegner aufs Korn zu nehmen ist meine Welt. Daher kam für mich primär nur eine Raumüberlegenheitsstaffel in Frage.

Wie lange bist Du bereits Mitglied beim Kartell und was hat Dich dazu bewogen, Dich genau hier zu bewerben?

Mitglied beim Kartell bin ich seit März 2014. Wie viele von Euch sicher auch, habe ich ein bisschen unter den Organisationen gestöbert. Da ich bisher in anderen MMOs immer in recht kleinen Gilden war, die auch oft genug damit zu kämpfen hatten, den Raid vollzubekommen, wollte ich für Star Citizen aber etwas größeres. Das Kartell hat also als (auch damals schon) größte deutsche Organisation meine Aufmerksamkeit auf sich gezogen, so dass ich mich darüber etwas näher informiert hatte. Insbesondere die Staffeleinteilung und gute Strukturierung war dann am Ende für mich der ausschlaggebende Faktor, der mich dazu bewegt hat, mich beim Kartell zu bewerben. Denn so lassen sich familiäre Strukturen, in denen man jeden persönlich kennt (wie die Staffeln), mit den Vorteilen einer wirklich großen Community vereinen. Und ein klein wenig hab ich mich auch von der Idris beeindruckt lassen. :-p

Deine Arbeit für das Kartell ist extrem vielfältig. Du arbeitest nicht nur in der Flugschule, sondern leitest auch das Jagdgeschwader Tiger. Auch schreibst Du extrem viele Nachrichten in das interne Kartellforum und hast nun auch den Job als

Moderator übernommen. Wie bekommst Du so viel Arbeit unter einen Hut?

Kurze Antwort: Weil es mir unglaublich viel Spaß macht! Lange Antwort: Aktuell halten sich Staffelaktionen noch in überschaubarem Rahmen. Wir haben noch kein AC 2.0 und noch kein PU. Zudem warten viele der Staffelmmitglieder auf weiteren Content wie Star Marine. Insofern habe ich, was die Leitung der Staffel angeht, aktuell noch nicht sonderlich viel um die Ohren.

Der Posten als Leiter der Flugschule ist für mich auch mehr Spaß als Arbeit, denn ich liebe AC. Ich liebe es zu fliegen und ich liebe es anderen Leuten etwas beizubringen oder neue Manöver auszuprobieren. Darüber hinaus habe ich ein unglaublich engagiertes Team an Fluglehrern, die mir hier auch eine Menge Arbeit abnehmen! :-)

Seit neuestem bin ich nun auch Moderator in unserem Forum. Dabei haben mich auch unsere Offis gefragt, ob das alles nicht irgendwann zu viel sei. Aber im Forum häng ich ohnehin den ganzen Tag, lese jeden Post und gebe meinen Senf dazu, wo ich glaube etwas zum Thread beitragen zu können (und manchmal auch öfters :-p). Da ist die Arbeit als Moderator eigentlich schon fast eine Arbeit, die ich quasi nebenbei mache. Lesen tu ich die Threads ja sowieso, dabei nebenher noch etwas darauf zu achten, dass die Forenregeln eingehalten werden und die Leute sich nicht an die Gurgel gehen, ist für mich nicht wirklich ein Mehraufwand.

Keine Ehefrau, die einen bösen Blick auf dich richtet und fragt: Hast Du auch mal Zeit für mich? Immer dieses Kartell und Star Citizen... :-)

Doch, doch, die Ehefrau gibt's auch. Seit Mai bin ich sehr glücklich verheiratet. Allerdings waren wir schon seit 13 Jahren ein Paar, insofern wusste sie, worauf sie sich einlässt. :-D Ich versuche aber trotzdem

immer etwas Zeit für sie zu finden und werde mir auch den einen oder anderen Abend "frei" nehmen, um mal mit meiner Frau einen guten Film zu schauen oder einfach nur lecker essen zu gehen.

Gerade für Deine Arbeit in der Flugschule bist Du sehr bekannt. Wie kommt man zu einem Posten des „Fluglehrers“?

In den Posten des Fluglehrers bzw. Flugschulleiters bin ich eigentlich eher reingerutscht, als dass ich mich darum beworben hätte. Es war die Anfangszeit vom Arena Commander, dank meiner niedrigen Citizen-Number war ich einer der ersten glücklichen, die für den Arena Commander freigeschalten wurden, da bin ich regelmäßig AC geflogen. Allerdings wollte ich nicht lange alleine fliegen, denn es macht einfach viel mehr Spaß, wenn man mit anderen zusammen fliegt. Da in der Tiger-Staffel selbst noch recht wenig Aktivität war und die Jungs meiner Sekundärstaffel Auriga sich sonntags regelmäßig zum Fliegen getroffen haben, habe ich mich da einfach drangehängt.

Irgendwann kam dann die Idee, dass es doch cool wäre, wenn man den staffelinternen Termin einfach für alle Piloten öffentlich machen und quasi als Flugschuletermin abhalten würde. Gesagt getan, sonntags 17:00 bis 19:00, erster öffentlicher Flugschuletermin für alle Piloten mit Interesse. Nach kurzer Zeit und einer recht guten Resonanz auf das Angebot, kam dann Frostbomb auf mich zu, ob ich nicht Lust hätte, die Leitung der Flugschule zu übernehmen. Ich wusste erst gar nicht so recht, was mich da alles erwartet, welche Rechte und auch Pflichten mit der Position einhergehen. Am Ende des Tages hatte ich aber zugesagt und alles Weitere hat sich dann entwickelt.

Wie genau funktioniert das mit der Flugschule. Braucht man bestimmte Voraussetzungen, um daran teilnehmen zu können und muss man sich irgendwo anmelden?

Die einzigen Voraussetzungen sind ein funktionierendes Star Citizen, ein Game-Package mit Arena Commander-Zugang und Team Speak. Eine Anmeldung zur Flugschule ist nicht erforderlich. Wer Lust hat daran teilzunehmen, kann einfach zu den Trainingsterminen ins Teamspeak kommen und einen der Fluglehrer ansprechen. Die Termine sind immer donnerstags von 20:00 bis 22:00 Uhr und sonntags von 17:00 bis 19:00.

Aktuell verfolgen wir noch keinen festen Lehrplan und stimmen die Trainingseinheiten immer individuell auf die anwesenden Piloten ab. Habt ihr noch keine Erfahrung im Arena Commander? Kein Problem, wir machen mit euch ein kleines Basis-Training, wo euch alle notwendigen Grundlagen erklärt werden. Seid ihr schon fortgeschrittener und habt schon die eine oder andere Runde AC hinter euch, kann man entweder einfach etwas zusammen fliegen (z.B. Vanduul Swarm Coop) oder auch fortgeschrittene Trainings machen wie z.B. Formationsflug oder Flugmanöver im Dogfight. Eine gute Vorbereitung hierfür sind unsere Schulungsunterlagen im [Kartell-Wiki](#). Später (sobald mehr Spieler aktiv werden und die Resonanz größer wird) werden wir dann auch feste Lehrmodule abhalten, die auf verschiedene Aspekte des Fliegens und des Raumkampfes eingehen.

Natürlich stellen sich viele Spieler die Frage: Was macht einen guten Piloten aus? Gibt es dazu eine passende Antwort?

Da mein Fokus als Raumkämpfer auf dem Dogfight liegt, möchte ich auf die Beschreibung eines guten Kampfpiloten eingehen. Für zivile Piloten mögen andere Eigenschaften wichtig sein.

Ein guter Kampfpilot bewahrt immer die Ruhe. Hektische Manöver verschlechtern meist die Situation. Außerdem ist eine gewisse Disziplin erforderlich, denn wirklich gute Piloten fliegen im Team zusammen mit ihren Wingmen. Gerade im Dogfight kann gutes Teamplay der entscheidende Faktor sein. Da muss man sich im Teamspeak absprechen, darf im Gefecht aber auch nicht unnötig die Funkstille brechen und die anderen Piloten durch Geplapper ablenken. Konzentration ist alles. Alle anderen Dinge, wie Flugmanöver, Zielen und dergleichen kann man lernen und sind reine Übungssache.

Gibt es persönliche Ziele, die Du mit der Flugschule oder auch Deiner Tiger-Staffel erreichen möchtest?

Da mein persönlicher Schwerpunkt im Dogfight liegt, wäre ein besonderes Ziel für die Flugschule, die hohe Kunst der Flugmanöver mit Wingman zu beherrschen. Das erfordert einerseits, dass man seinen Jäger blind fliegen kann, andererseits dass man 100%ig auf seinen Wingman eingespielt ist und ihm blind vertraut. Im Dogfight ist die gute Zusammenarbeit zweier Piloten größer als die Summe seiner Teile.

Gibt es Dinge, die Du im Kartell gerne ändern würdest und was ist jetzt schon „perfekt“?

Mir fehlen noch Smileys im Forum. :-p Ansonsten finde ich alles aber schon ziemlich gut und durchdacht. Wüsste jetzt auf Anhieb nichts, dass ich verändern würde.

Gibt es noch etwas, was Du den Lesern des Boten gerne auf den Weg geben möchtest?

Kommt und besucht die Flugschule! Jeden Donnerstag von 20:00 bis 22:00 Uhr und sonntags von 17:00 bis 19:00 Uhr.

Wir danken für das Gespräch und wünschen Dir für die Zukunft alles Gute. See you in the 'verse!



Staub und Sterne



ENTDECKUNG

Das Nyx-System wurde im Jahre 2582 auf dem Höhepunkt der territorialen Expansion der neu gegründeten UEE entdeckt. Das System besteht aus drei unscheinbaren Planeten, die um einen Hauptreihenstern der Klasse F kreisen. Bemerkenswert aus astronomischer Sicht ist, dass sich Nyx genau an der Grenze zu einem dunklen Nebel befindet, der die Umlaufbahnen aller drei Welten einhüllt. Die Nebelgase erschweren die Sicht erheblich und beeinträchtigen die Verwendbarkeit der Scanner entscheidend... etwas auf das die spärliche Bevölkerung des Systems zählt.

Das System wurde ursprünglich durch die Systemerkunderin Carla Larry über einen Sprungpunkt im Stanton-System kartographiert. Carlas offizielle Beanspruchung der Entdeckung zeugt nicht von besonderem Interesse für das System. So schreibt sie, dass es „an wesentlichen Mineralvorkommen oder einem logischen Grundmangel, um die Ausgaben für das Terraformen zu rechtfertigen.“

Larry unternahm den Versuch, die drei Welten offiziell als Lou, Morgan und Ashley zu benennen, anscheinend nach drei romantischen Eroberungen, denen sie nachjagte. Gemäß ihrer Standardrichtlinien hat die Regierung der UEE diese Namen nie anerkannt und sie waren auch nie weit verbreitet. Ob die unerschrockene Entdeckerin des Systems damit einen der Namensgeber beeindruckte, ist nicht mehr bekannt.

In den letzten beiden Jahrhunderten hat Nyx an zusätzlichem Nutzen als Wegpunkt auf der Castra-Stanton-Handelsroute gewonnen, mit signifikanten Frachtvolumen, die permanent durch das System bewegt werden. Piraterie ist in kleinerem Umfang nicht ungewöhnlich und wird durch den Systemnebel begünstigt. Reisende werden gewarnt, während der Durchreise nicht von den Standardrouten abzuweichen.

NYX I

Der erste Planet im Nyx-System ist eine kernlose, hitzedurchflutete Welt, die man schon vor langer Zeit aller wertvollen Mineralien entledigt hat. Kurz nachdem das System entdeckt wurde, stellte eine Routineuntersuchung das Vorkommen hochwertiger Metalle unter der Planetenoberfläche fest. Sobald sich dies herumgesprochen hatte, wurde der Planet kurz zum Schwerpunkt eines von der Armee unterstützten Abbauvertrags mit Golden Horizon. Innerhalb von 50 Jahren war der Planet komplett von seinen Ressourcen befreit. Sein wertvolles Material wurde nach Kilian verschifft, um die zunehmenden Kriegsanstrengungen des Imperiums zu unterstützen. Bis zum Jahr 2630 hatte Nyx I endgültig jeden Nutzen verloren und nur wenige Anzeichen menschlicher Besiedelung blieben erhalten.

NYX II

Nyx II, eine dunstumgebene, trostlose Welt, wurde einstmals als Grenzfall für das Terraforming betrachtet. Dicke Wolken aus Säure und Kohlendioxid umgeben die Welt und der Planet befindet sich gerade noch an der inneren Kante der bewohnbaren Zone. Dennoch wurde eine gründliche Untersuchung durchgeführt, ob es denn möglich wäre, ihn bewohnbar zu machen. Das Ergebnis war, dass es zwar möglich wäre, aber Anstrengungen über mehrere Generationen benötigen würden und es abgesehen vom Bau einer durch die Nebelgase besonders gut versteckten Basis nur geringen Nutzen gäbe. Außeneinsätze auf dem Planeten sind tödlich; selbst wenn die Forscher vor den korrosiven Elementen geschützt wären, würde der hohe Druck der Atmosphäre ein Arbeiten unmöglich machen.

ASTEROIDEN & DELAMAR

In ca. 8 AE (astronomischen Einheiten) Entfernung kreist ein dichter Asteroidengürtel um den Stern des Nyx-Systems. Das Asteroidenfeld ist keine Quelle für wertvolle Mineralien, aber im Zusammenspiel mit dem Nebel ein sehr guter Platz, um sich zu verstecken. Es hat sich eine unbekannte Anzahl an Niederlassungen auf den Asteroiden gebildet und es müssen sämtliche zum Überleben benötigte Dinge des Lebens von außerhalb des Systems importiert werden (die einzige in Nyx verbleibende kaufmännische Gelegenheit). Diese kleinen, nicht verzeichneten Asteroidenbasen sind die Heimat verschiedener, am Rande der Gesellschaft lebender Kolonisten, die alle irgendetwas suchen, von einem Leben außerhalb der UEE bis hin zu einer Basis, von wo aus sie außerhalb des Gesetzes arbeiten können. Piratenüberfälle, üblicherweise auf Transporte ausgeübt, die Stanton durchfliegen, werden, so nimmt man an, von größeren Basen innerhalb des Feldes ausgeführt.

Die Krönung dieser Niederlassungen ist Delamar, der größte der Asteroiden. Trotz der Größe eines Planetoiden ist Delamar tief im Nyx-Gürtel versteckt. Die Niederlassung wurde durch Freidenker während der repressiven Messer-Ära gegründet und bleibt bis zum heutigen Tag ein Nährboden für politische Radikale und die Anti-UEE-Stimmung. Als sich die Reputation von Nyx als „der Platz, um sich zu verstecken“ erhöhte, stieg auch die Anzahl Krimineller, die sich hier ansiedelten. Das Ergebnis ist ein schwelender Konflikt kleiner krimineller Gruppen mit den politisch Radikalen, die der Meinung sind, dass gänzlich rechtswidrige Handlungen deren Botschaft unterwandern.

Delamar kann von jedem, der das System passiert, besucht werden, obwohl dort ein starker Verfolgungswahn herrscht. Jeder, der mit dem Betrieb der Station zu tun hat, scheint sich ständig

Staub und Sterne



vor einem großen Polizeiangriff zu fürchten, der, wie sie glauben, jederzeit passieren könnte. Die Wahrheit ist jedoch, dass der kleine Mond so gut versteckt und so schwierig zu erreichen ist, dass die UEE niemals ernsthaft darüber nachgedacht hat, Truppen zu dessen Vernichtung zu entsenden (ganz zu schweigen von der Tatsache, dass die verbleibenden Dissidenten ziemlich zahnlos sind und in den Medien generell den Eindruck erwecken, als sei ihr Protest ein Selbstzweck).

NYX III

Der letzte Planet im Nyx-System, weit vom Licht der Sonne entfernt, ist ein Eisriese. Ein riesiger Ball aus gefrorenem Wasser und Ammoniakdampf. Nyx III ist weder ein Kandidat für das Terraforming noch sind irgendwelche Mineralien oder andere Ressourcen vorhanden, die einen Abbau rechtfertigen. Der Planet hat keine atembare Atmosphäre. Während ein Schiff mit einem Lebenserhaltungssystem eine Zeit lang auf der Oberfläche überleben könnte, gibt es nur wenig Grund so ein Kunststück zu versuchen. Ein Außenbordeinsatz wäre unmöglich und eine Schiffsreparatur im Außenbereich wäre im Vakuum wahrscheinlich einfacher.

Den System-Guide: Nyx könnt ihr nun ebenso auf der [Webseite](#) finden. Den Originaltext findet ihr [hier](#).

Staub und Sterne

ÜBERSETZUNG: DIJE
KORREKTUR: MR_YOSHI, MALU23

// 002045-638-05 - Zusammenfassung Nyx-System

ALLGEMEINES

Die Planeten des Systems werden durch einen dunklen Nebel eingehüllt – Scanner beeinträchtigt. Das System ist Teil einer wichtigen Handelsroute und Piraterie ist hier nicht ungewöhnlich.

SONNE

Hauptreihenstern der Klasse F

NYX I

Unbewohnt. Die mineralischen Vorkommen des Systems wurden komplett ausgebeutet.

NYX II

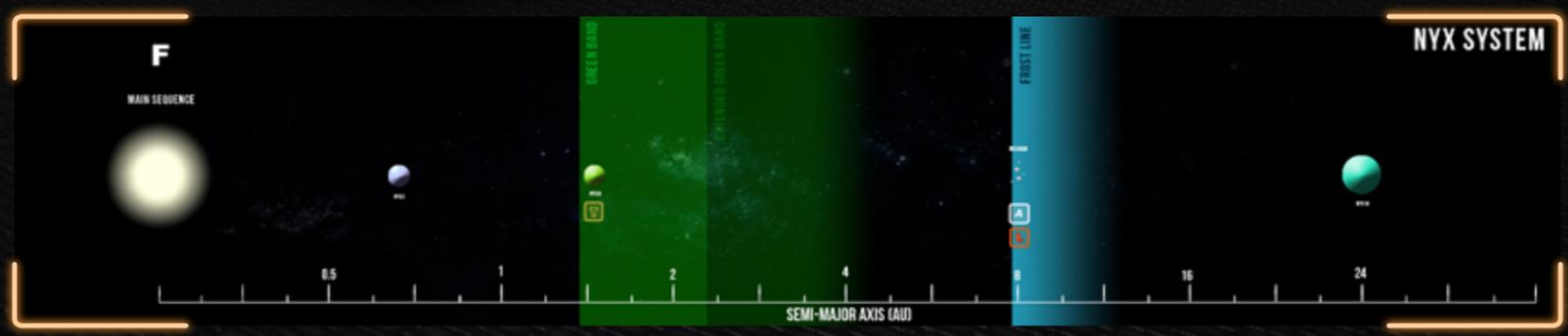
Unbewohnt. Atmosphäre ist stark korrosiv.

ASTEROIDEN UND DELAMAR

Bewohnt. Das Asteroidenfeld ist keine Quelle für wertvolle Mineralien. Auf den Asteroiden gibt es Niederlassungen, die von Dissidenten und Kriminellen bewohnt werden. Die größte Niederlassung befindet sich auf dem Asteroiden Delamar.

NYX III

Unbewohnt. Eisriese ohne wertvolle Ressourcen.



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](#).

DIE REDAKTION SUCHT ÜBERSETZER

DIE AUFGABEN EINES ÜBERSETZERS IN DER REDAKTION SIND:

- Die Übersetzung von Texten (Englisch-Deutsch)
- Die Korrekturlesung von Texten anderer Redakteure (Rechtschreibung, Grammatik, Ausdruck) optional

DIE ANFORDERUNGEN AN DIE ÜBERSETZER SIND:

- Gute Englischkenntnisse
- Gute Deutschkenntnisse (Rechtschreibung, Grammatik)
- Gutes Ausdrucksvermögen in der deutschen Sprache
- Textbearbeitung entweder mit Open Office oder Word
- Im Schnitt sollte man wenigstens eine Übersetzung im Monat fertigstellen können, gerne auch mehr

Wenn Ihr Lust habt, Euch in der Redaktion als Übersetzer einzubringen, meldet Euch bitte bei [Malu23](#). Wir freuen uns auf Eure Bewerbungen!

DAS KARTELL SUCHT STAFFELLEITER!

STAFFELLEITER BEIM KARTELL ZU SEIN BRINGT EINIGE

ANFORDERUNGEN MIT SICH:

- Weitergabe von Informationen an ihre Kommandoleiter und die Staffelmithlieder
- 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!

UNSERE GRAFIKABTEILUNG BRAUCHT 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.





[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](#).

AUTOREN / ÜBERSETZER

„Rohal“ / Andreas
„secretTempler“ / Christian
„Malu23“ / Karsten
„Oije“ / Thomas

KORREKTUREN

„Malu23“ / Karsten
„Mr_Yoshi“ / Joscha
„ius“ / Tobias

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

